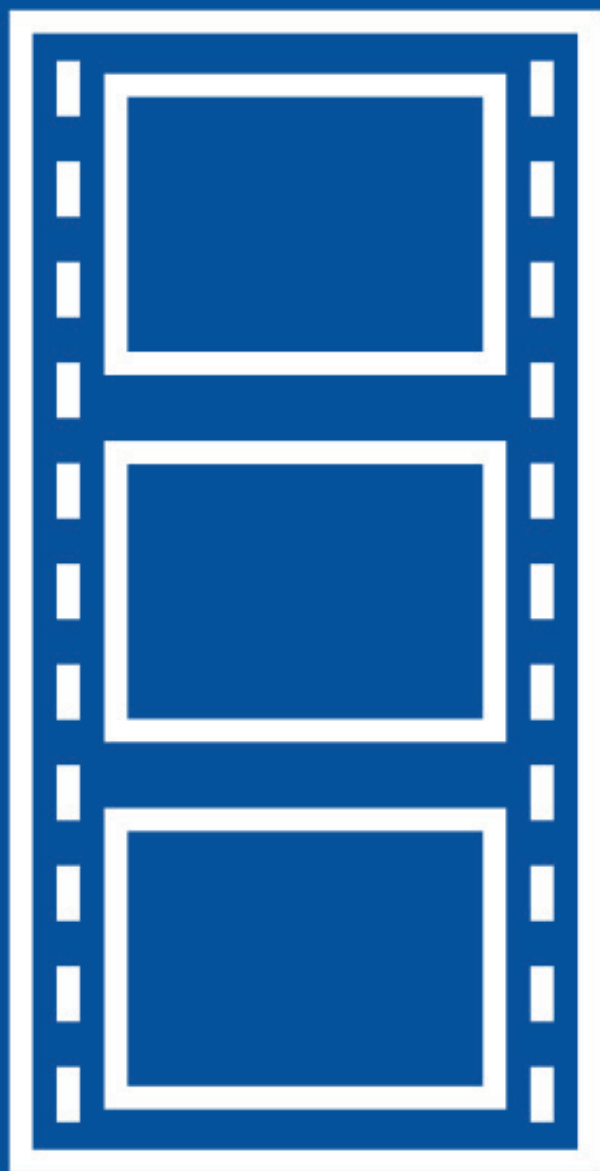


CENTRE D'ART BASTILLE

PRÉSENTE **Project Room**

SAMSON



JEU

d'Adresse #1

PIGNOT-RENEVEY

20H05
MERCREDI
4 NOVEMBRE
2020

PROJECT ROOM : SAMSON PIGNOT-RENEVEY

Project Room : Samson Pignot-Renevey «Jeux d'Adresse #1» : --> Interview :

Samson Pignot-Renevey est un artiste français.

Né en 1991 à Annemasse (France).

Vit et travaille à Grenoble (France).

Diplômé de l'Ecole d'Art de Grenoble, Samson PIGNOT-RENEVEY s'intéresse à notre manière de s'accorder avec l'endroit que l'on habite. Sa pratique performative et sonore est influencée par les chants de travail, par la musique improvisée ainsi que la musique acousmatique. Quel ton donnons-nous à notre environnement, au paysage ? Comment nommons/chantons nous nos rapports avec ce qui nous entoure ? Comment cela prend forme au cours de nos activités dans le monde ? Sa recherche passe souvent par une attention sonore des milieux qu'il arpente et s'appuie également sur des questions anthropologiques, écologiques qu'il relie avec des gestes et des manières de vivre qu'il observe et extrait de leur biotope. Cet ensemble dresse un vocabulaire plastique et sonore situé qu'il déploie de manière dynamique en lien avec des manières de faire et d'être spécifique au territoire abordé.

Le travail autour de la réalisation de ce «Jeux d'Adresse #1» a été fait pendant le confinement de mars - avril 2020.

* Peux-tu nous en dire plus sur ton processus de création ? Comment travailles-tu ? Où travailles-tu ?

« Je travaille n'importe où, c'est ça qui m'amuse le plus. J'essaie le plus souvent d'avoir un travail qui soit assez poreux avec l'endroit où il a lieu. C'est ce qui me plaît le plus parce que j'arrive à trouver des formes que je n'avais pas prévu et un côté un peu « casse-gueule » que je recherche aussi.

C'est pour ça que souvent, je m'amuse à déplacer des formes/des sons d'un endroit spécifique vers un autre juste par curiosité, pour voir comment ça cohabite, comment ça se comporte ailleurs. Je travaille beaucoup la performance en ce moment et j'essaie de les partitionner assez pour me permettre de réagir et d'incorporer les particularités des endroits où je les réalise, que ça y participe ou alors déstabilise l'ensemble.»

* L'utilisation du son et son travail sont parties prenantes de tes oeuvres, pourquoi ? Comment en es-tu arrivé à travailler ce support là ? (Au profit ou détriment d'un autre) Depuis quand ?

PROJECT ROOM : SAMSON PIGNOT-RENEVEY

« C'est pour faire l'inverse de mon prénom et aussi parce que c'est par là que j'arrive à être le plus attentif. J'aime bien la posture «d'écoute», de plus en plus je me tourne vers des formes plus visuelles et performatives, mais j'essaie de garder cette attention-là qui, je trouve, a sa particularité. Je pense qu'il y a eu un tournant dans mon approche du sonore après un séjour à Bruxelles au laboratoire sonore Q-O2 où j'ai découvert beaucoup de pratiques sonores différentes dont des formes de performances sonores assez discrètes.»

* Quelle est la part d'humour, d'ironie / décalée / dans ton travail?

« L'humour, c'est surtout un bon indicateur pour moi, si un truc me fait rire c'est que j'accroche avec une forme et ça me donne envie de l'explorer. Avant de savoir si ça va faire rire les autres, c'est plus un outil personnel. Par exemple aller réciter le discours du président devant une cascade ça me faisait rire avant de le faire parce que j'étais curieux, en terme de sensation, de me retrouver à prononcer ces mots avec le souffle et le bruit de la cascade. C'est faire l'expérience d'un moment, d'écouter différemment. Après, l'humour ça a l'avantage de rendre sympathique alors c'est tant mieux.»

* La place de la nature semble être assez forte et importante dans ton travail peux-tu nous en parler?

« L'idée c'est pas tant d'avoir un point de vue romantique sur la « Nature » mais plutôt de jouer avec cette notion, car je ne comprends pas bien ce qu'elle veut dire. Par exemple pendant le confinement, nous sommes confrontés à «l'intérieur» et on parle de « l'extérieur », de la Nature comme quelque chose qui «reprendrait ses droits», elle a été personnifiée avec le virus. L'extérieur devient aussi «inquiétant» avec le virus et le réchauffement climatique. Le discours écologique est de plus en plus présent et pourtant, il bute sur cette question de la Nature. On dirait qu'on a vu « la Nature » une fois qu'on a enlevé les humains des rues. Ça m'intéresse plus d'intégrer les humains et de voir un écosystème dans son ensemble avec son lot d'interrelations. C'est pour ça que j'aime bien enregistrer des choses, trouver des gestes, des mots et les rejouer ailleurs, pour voir comment ça se comporte, ce que ça forme. Ce questionnement du concept de Nature est surtout relié aux travaux de Timothy Morton, Philippe Descola ou Tim Ingold qui ont eu un impact sur mon travail.»

* Pourquoi nommer tes interventions, dans le cadre de la Project Room, « Jeux d'Adresse »?

« J'ai appelé ça «Jeux d'Adresse» pour jouer sur la polysémie du mot «Adresse». S'adresser à quelqu'un, faire preuve d'adresse (adroit/maladroit) et l'adresse postale. Aussi pour assumer que c'était une manière de s'amuser et de reprendre une parole officielle que l'on écoute passivement. J'ai tenté de devenir un peu adroit avec ces

PROJECT ROOM : SAMSON PIGNOT-RENEVEY

mots-là, de les réciter à l'extérieur en me trompant au minimum même avec le bruit très présent du torrent. Le sous-titrage a été aussi réalisé par une vélotypiste qui a sous-titrée en direct la vidéo, c'est pour ça qu'on voit parfois qu'elle anticipe certains mots (elle a déjà entendu le discours), où alors qu'il y a des erreurs, en tout cas elle fait preuve d'adresse, car c'est une professionnelle.»

* Qu'est ce qui a motivé le sujet de ce premier «Jeux d'Adresse » ? Et pourquoi?

« C'est corrélé au moment du premier confinement. Nous étions exposés à un nombre très limité de voix hors du cercle intime et familial et la parole officielle s'invitait régulièrement chez nous. Je me suis surpris à écouter de manière très passive ces voix et que ça rythmait les semaines. Ca m'a donné envie de devenir émetteur d'une voix/d'un son qu'on nous demande de recevoir. D'une manière générale, je m'intéresse depuis un moment à la prosodie et à la manière de parler dans les médias et chez les politiques. Ca m'amusait de confronter ça aux sons de l'extérieur pendant mes permissions et la cascade me faisait aussi penser au bruit de la neige dans les vieux postes télé/radios.»

* Quelles sont tes références et influences artistiques?

« Je suis très sensible à la scène de musique improvisée et d'art sonore, particulièrement Aki Onda, Akio Suzuki, Rie Nakajima ou encore Pierre Berthet (Ca m'émeut beaucoup). Après, j'ai été marqué assez tôt par Luc Ferrari avec les « Presque Rien », John Cage avec sa composition télévisuelle « Water Walk » et les films expérimentaux de Michael Snow. Des archives de folkloristes et d'ethnologues avec des chants reliés directement à des pratiques et des paysages. Ensuite c'est aussi beaucoup mes amis proches artistes avec qui je partage des questionnements esthétiques.»

* Quels sont les ouvrages, documentaires, films ou encore musiques qui t'ont bercé lors de la mise en place de ce premier « Jeux d'Adresse »?

« Ce qui m'a lancé, c'est le film « Pater » d'Alain Cavalier. C'est un film où Alain Cavalier et Vincent Lindon s'invitent et se filment régulièrement en jouant à tour de rôle le président de la République et son premier ministre et leur propres postes de réalisateur et d'acteur. « Les maîtres fous » de Jean Rouch je n'y ai pas pensé sur le moment, mais ça m'a beaucoup marqué. Les films de Luc Moullet aussi pour la mise en scène de soi-même et aussi de Pierre Carles dans un autre registre. Je vais arrêter de citer des trucs sinon ça va devenir pénible.»