

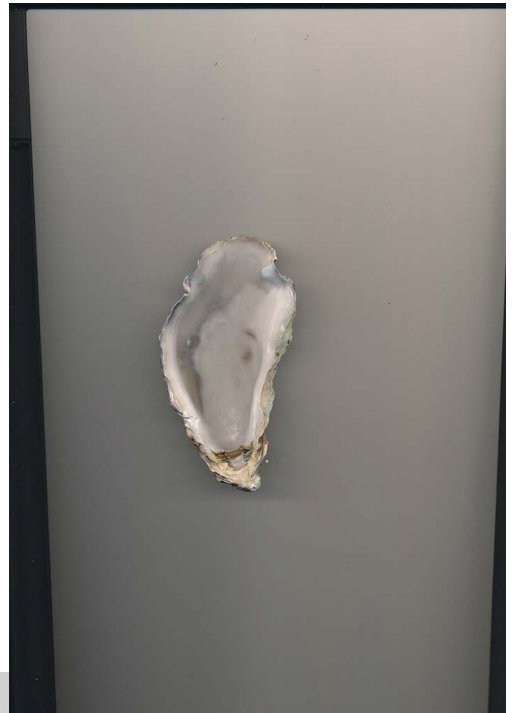
DECAZEVILLE

- la montagne qui brûle

Installation vidéo

création 2022

Nina GAZANIOL VÉRITÉ



1. SOMMAIRE

FICHE PROJET..... 5

INTRODUCTION7

NOTE D’INTENTION7

UN TERRITOIRE RURAL ET INDUSTRIEL COMME SUJET
ÉCRITURE DU RÉEL ET FICTION.....

INSTALLATION VIDÉO IMMERSIVE 9

EXPÉRIENCE DES SPECTATEUR.TRICE.S
TECHNOLOGIE ET DISPOSITIF TECHNIQUE

ESPACES ET MODALITÉS DE DIFFUSION 13

CALENDRIER 15

LIENS VIDÉOS..... 17

BIOGRAPHIE..... 19

NINA GAZANIOL VÉRITÉ.....
DÉMARCHE
CURRICULUM VITAE

ASSOCIATION TROPACOOOL 23

CONTACTS 24



ouverture d'une huître - extrait vidéo / épisode 1

DISCIPLINES

art vidéo
arts visuels
documentaire
espace public

THÉMATIQUES

campagne en déclin
ville post-industrielle
violences économiques et sociales
lieux d'invisibilité
paysages ordinaires
quotidiens contemporains

SUJET

Decazeville
(Aveyron) / FRANCE

coordonnées GPS :
44.5563545227,
2.26006603241

nombre d'habitant.e.s :
18 634

ÉQUIPE

Nina Gazaniol Vérité : conception, écriture, vidéo, scénographie
Marion Vincent : écriture, dramaturgie, costumes
Alban de Tournadre : prise de son, mixage, création sonore
Mahatsanga le Dantec : direction technique, scénographie
atelier Hémisphère : développement dispositif numérique

AVEC

Christine Teulier, Alexis Teulier, Marc Teulier, Virginie Barthelemy, Timeo Martinez, Lilou Martinez, Gérold Martinez, Karim Achour, Alexandre Filhol, Charlotte Falip, Morgane Fernandes, Elaura Sanhes, Thomas Peres, Simone Falip, Michel Falip, Georges Marti, Guy Brunet, Benoit Coquard, l'équipe de Roller Hockey «Les gueules noires» de Decazeville, le club de danse folklorique «La Crouzade» de Firmi et le club de Twirling bâton d'Aubin.

PRODUCTION

association Tropacool

CO-PRODUCTION

L'Abattoir – CNAREP – (Chalon-sur-Saône) / Association Éclat – CNAREP – (Aurillac) / Lieux Publics – CNAREP et pôle européen de production – (Marseille) / Parallèle – Pratiques artistiques émergentes internationales – (Marseille) / Théâtre Le Sillon - Scène conventionnée art en territoire – (Clermont l'Hérault)

SOUTIENS ET PARTENAIRES

KompleX KapharnaûM – (Lyon), le Ministère de la Culture, la DRAC Auvergne- Rhône-Alpes dans le cadre d'un compagnonnage plateau (2020-2021) / l'Atelier Hémisphère (atelier de dispositifs numériques) – (Lyon) / les Laboratoires delectere (arts et nouvelles technologies) – (Marseille) / la FAI AR (Formation supérieure de création artistique en espace public) – (Marseille)



interview Benoît Coquard (sociologue) - extrait vidéo / épisode 1

« Les campagnes en déclin sont relativement mal connues des classes dominantes qui produisent les représentations légitimes de la société. Il s'agit de vieilles régions industrielles qui subissent encore les profondes mutations du capitalisme néo-libéral. [...] L'évolution des espaces ruraux de la France contemporaine questionne les grands bouleversements économiques et sociaux de notre époque. »

Benoît Coquard
Ceux qui restent – 2019

feu de bois - extrait vidéo / épisode 5



2. INTRODUCTION

Decazeville – la montagne qui brûle, est un projet de l'artiste visuelle Nina Gazaniol Vérité, qui s'inscrit dans le prolongement de sa recherche artistique sur les écritures liées aux espaces et sur la connivence existant entre réflexion sociologique et création visuelle. Avec ce projet, elle continue d'interroger les notions de normes et d'étrangeté, de visible et d'invisible, de territoires et de paysages.

Prenant la forme d'une installation vidéo dont la dramaturgie s'inspire des séries télé, à la croisée du cinéma documentaire et des arts visuels, le projet travaille sur la mixité du statut spectateur.trice.s / visiteur.se.s, à la frontière entre le noir de la salle de spectacle et le blanc de la salle d'exposition, convoquant simultanément puissance du réel, abstraction numérique et sophistication esthétique.

Ce projet construit sur un temps long (plus de deux ans d'immersion, de rencontres et de tournages sur le territoire) a été accompagné par KompleX Kapharnaüm, le Ministère de la Culture et la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes dans le cadre d'un compagnonnage plateau (2020 - 2021).

La diffusion du projet est marquée par la volonté de l'inscrire dans les différents lieux, événements et festivals, en lien, tant avec la création en espace public que les nouveaux média, le spectacle ou les arts visuels, le cinéma documentaire ou plus largement les écritures contemporaines.

3. NOTE D'INTENTION

UN TERRITOIRE RURAL ET INDUSTRIEL COMME SUJET

Ce projet s'intéresse à une ville et un territoire rural particulier, l'ancien bassin minier de Decazeville, en Aveyron, dans le Sud-Ouest de la France. Sur le territoire de Decazeville se trouve un mont appelé « *Lou puech que ard* » : La montagne qui brûle. Cette petite montagne, que certain.e.s appellent « le Vésuve aveyronnais », porte en elle seule l'image d'un territoire qui se consume mais aussi la force qu'il continue de déployer, envers et contre tout, pour vivre.

En s'intéressant à ces espaces, qu'elle a décidé d'appeler les « Villes Grises », où la question de rester ou partir s'avère souvent centrale, où les normes qui valent ailleurs ne pèsent pas lourd et où on tente de continuer à vivre, malgré l'obsolescence du monde environnant, Nina Gazaniol Vérité veut donner à voir l'ordinaire d'un quotidien où la solidarité, la liberté, voire l'hédonisme sont palpables.

Les parallèles qui semblent pouvoir s'établir avec d'autres territoires ruraux, d'autres territoires post-industriels, mais aussi, avec les quartiers populaires des banlieues urbaines et plus généralement avec les espaces soumis à la violence économique et sociale, l'ont amenée à croire en l'importance de poser un regard contemporain sur cet endroit, d'en partager une impression. L'enjeu ici n'est pas de considérer la ville, l'espace et le paysage comme décors ou comme publics potentiels mais de les envisager comme matières et comme sujets de création.



la voiture télécommandée - extrait vidéo / épisode 2

« Si l'histoire montre
du vrai qui se déforme
alors la légende montre
du faux qui prend forme »

Jean Cocteau

ÉCRITURE DU RÉEL ET FICTION

Utilisant la vidéo et le son comme principaux outils, la production de contenus de ce projet a été élaborée en deux temps.

Dans un premier temps par le biais d'une récolte sonore et vidéo, *in situ* et par internet, s'intéressant aux habitant.e.s, aux paysages, à l'architecture ordinaire, aux événements du quotidien, aux loisirs, aux liens de sociabilité et aux flux de mobilité, afin de construire un corpus de matières documentaires. Dans un second temps, en activant un corpus de matières fictives, poétiques et esthétiques par la mise en scène de vidéos où les habitant.e.s deviennent acteurs et actrices de leurs propres rôles et par une création sonore mêlant éléments de réel, musique concrète et playlist de musiques pop et classique.

L'expérience de l'artiste, accompagnée de son équipe de création, sert définitivement de porte d'entrée aux spectateur.trice.s, avec qui elle partage son immersion de presque deux années dans le territoire, apparaissant notamment dans les interviews, les séances de tournages ou utilisant des extraits de making-of.

C'est en s'appuyant sur la dimension paradoxale et métaphorique de l'huître, coquillage dont elle associe la forme à la zone explorée sur la carte topographique de la région, et en soulignant des éléments récurrents comme la couleur grise, la voiture, le tatouage, la télévision, les fêtes, le Roller-Hockey, le Twirling Bâton, les supermarchés et la forêt, qu'elle recompose une partition à partir de ce corpus de matières mixtes, brouillant les frontières entre réel et fiction, entre réalité et théâtralité, entre visible et invisible, avec pour enjeu de mettre en partage une perception sensible, une impression personnelle de cet espace particulier.

4. INSTALLATION VIDÉO IMMERSIVE

Le projet prend la forme d'une installation vidéo, à la fois espace d'immersion et de protection, où la frontière entre l'art et le réel se trouble.

Les spectateur.trice.s sont invité.e.s à entrer, à une heure définie et pour un temps donné, dans un espace qui représente le territoire de Decazeville. Pendant un peu plus de 60 minutes, il.elle.s suivent un parcours rigoureusement élaboré dans l'espace, mêlant vidéos, sons et objets ordinaires (carte topographique, sacs de charbons à barbecue, paquets de chips, voiture télécommandée, emballages MacDonald, drapeau), jouant entre forme audiovisuelle et forme muséale, alternant contrainte et liberté de mouvement.

Référence à une écriture visuelle populaire et contemporaine, la dramaturgie de l'installation s'inspire des séries télé et permet un séquençage en épisodes avec lequel jouer. Chacun des 5 épisodes se déploie sur un plus ou moins grand nombre d'écrans, de points sonores, au fur et à mesure de la progression narrative.

Par sa forme et sa dramaturgie, cette installation vidéo transpose un espace géographique dans un espace d'exposition, en établissant un parallèle entre les déplacements des spectateur.trice.s et la perception du territoire éprouvée par l'artiste. Inspirée du concept d'exterritorialité des ambassades dans la fiction du droit international, l'idée est de déplacer métaphoriquement la ville de Decazeville dans différentes zones géographiques et lieux de diffusion.



vues de l'installation vidéo Decazeville - la montagne qui brûle ©philippinerepique ©mahatsangaledantec

EXPÉRIENCE DES SPECTATEUR.TRICE.S

Avec cette installation vidéo, Nina Gazaniol Vérité propose une confrontation collective aux images dans un contexte spatial et temporel maîtrisé, où forme et fond produisent du sens.

Par la mise en partage et la poétisation de sa propre expérience sur le territoire, et en privilégiant une forme pour peu de spectateur. trice.s, elle souhaite opérer à la fois une rencontre avec le paysage et les personnes. Qu'elle se joue dans le temps du tournage, dans le temps de la création ou dans le temps de présentation, l'expérience collective passe aussi par l'expérience individuelle et vice versa.

Decazeville – la montagne qui brûle est une installation audiovisuelle qui joue avec les codes du spectacle ; une invitation à entrer dans un espace, pour un temps donné, à un moment déterminé et qui se déroule dans une temporalité imposée. C'est aussi une forme cinématographique qui joue avec les codes de l'installation ; la vidéo, le son, les objets, la lumière et l'espace composent le récit global, il n'y a pas de présence humaine si ce n'est celle des spectateur.trice.s / visiteur.teuse.s.

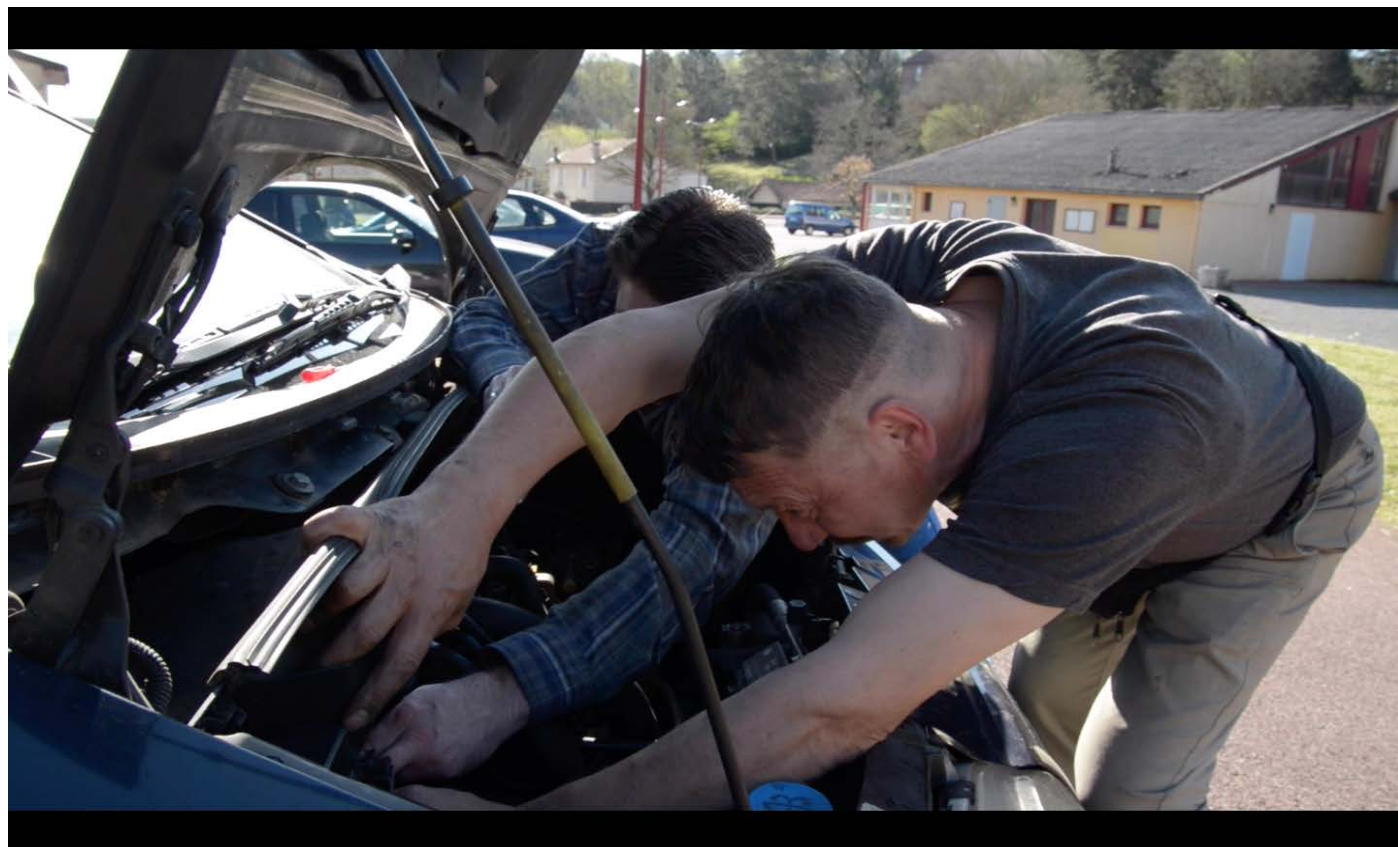
Decazeville – la montagne qui brûle, prend le parti d'une série télé qui se décline dans l'espace, d'une expérience collective où l'on est parfois seul.e avec soi-même, d'un musée de l'ordinaire où les codes de l'art contemporain se mêlent à des emballages de MacDonald, où la banalité, l'ordinaire, l'invisible deviennent centres de l'oeuvre. Decazeville – la montagne qui brûle a quelque chose d'une attraction du futuroscope low tech, d'un manège. On y entre. On y plonge. On se fait gentiment secouer. Et on ressort.

TECHNOLOGIE ET DISPOSITIF TECHNIQUE

Au-delà d'une mise en espace minutieuse et minimale, ce projet nécessite un dispositif lumière, audio et vidéo en multi-sources entièrement synchronisé et autonome.

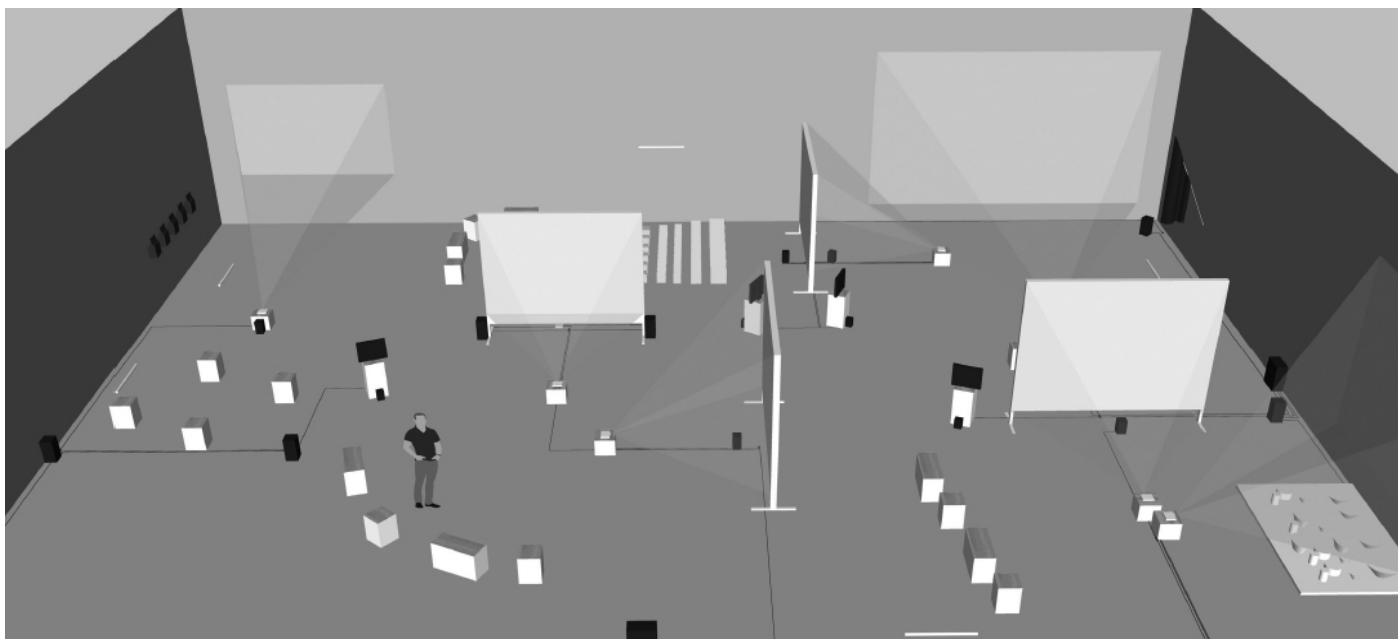
Une des exigences du dispositif est sa modularité afin de s'adapter aux différentes configurations d'espace. Le choix technique s'est orienté vers le développement de players sur des ordinateurs monocarte mis en réseau par wifi et qui contrôlent simultanément le son, la lumière et les vidéos.

Il s'agit de Hplayer2 développé par l'atelier Hémisphère (Lyon), essentiellement en langage Python et C++ sur la base du lecteur mpv dans une distribution Arch Linux installé sur des Raspberry Pi. Dans ce dispositif la technologie n'a pas vocation à être uniquement un outil de monstration, mais aussi un outil d'écriture audiovisuelle spatialisée.



mécanique - extrait vidéo / épisode 3

Exemple de schéma technique et scénographique de l'installation (ici 15 m de large sur 20 m de long)



5. ESPACES ET MODALITÉS DE DIFFUSION

Le réel enjeu de la diffusion sera de pouvoir présenter ce projet dans des structures multiples et variées, relevant de différents champs disciplinaires. Dans un premier temps à l'échelle nationale, dans un second temps, et dans la mesure où un travail de sous-titrage en anglais puisse être réalisé, à l'échelle internationale.

Le projet est adaptable en fonction des espaces de monstration. Ceux-ci devront répondre de certaines spécificités mais se veulent multiples, dédiés ou non dédiés : galerie, musée, salle d'exposition, plateau de théâtre, hangar, espace vacant, etc...

Le projet nécessite un espace d'environ 300m², avec possibilité de faire le noir et dont les murs peuvent éventuellement servir de surfaces de projection et d'accrochage. La question de la spatialisation étant au centre du projet, le choix du lieu de monstration se fera en lien avec l'équipe artistique et nécessitera un temps de repérage et d'étude technique. Diverses solutions pourront être envisagées en lien avec les structures d'accueil et de diffusion afin d'adapter le projet.

La jauge est fixée entre 15 et 20 personnes par session.
Une session dure 70 minutes.
3 à 4 sessions peuvent avoir lieu par jour de présentation.

J-4 : montage et mise en place technique / 3 personnes
J1 à JX : accueil et maintenance technique / 2 personnes
J+2 : démontage / 2 à 3 personnes

À ce jour, le matériel technique (systèmes de diffusion vidéo et son) ainsi que le matériel scénographique s'il y a lieu (écrans supplémentaires, cimaises) seront loués ou mis à disposition par la structure d'accueil. La finalisation de la production devra permettre une autonomie partielle sur le matériel technique.



Le Géant Casino - extrait vidéo / épisode 4

Tatouage - extrait vidéo / épisode 4



6. CALENDRIER

PHASE 1 : RECHERCHES

2019 – recherches préliminaires / premiers repérages / immersion
mai 2019 – présentation RIDA espace public organisé par l'ONDA

PHASE 2 : TOURNAGES DOCUMENTAIRES

mars 2020 – début compagnonnage plateau avec
KompleX Kapharnaüm
décembre – août 2019 – tournages documentaires

PHASE 3 : ÉCRITURE ET TOURNAGES FICTIONS

septembre – octobre 2020 – écriture et dramaturgie
novembre 2020 – février 2021 – tournages documentaires
janvier – mai 2021 – tournages fiction

PHASE 4 : MONTAGE, DISPOSITIFS SCÉNOGRAPHIQUES ET TECHNIQUES

juin 2021 – dispositifs scénographique et technique
juillet – décembre 2021 – montage vidéo + création sonore
septembre 2021 – présentation maquette
janvier 2022 – finalisation contenus + essais dispositif
technologique

PHASE 5 : DISPOSITIFS TECHNIQUES ET TECHNOLOGIQUES

mai 2022 – choix dispositif technologique + matériel
juillet 2022 : première présentation publique

PHASE 6 : FINALISATION ET DIFFUSION

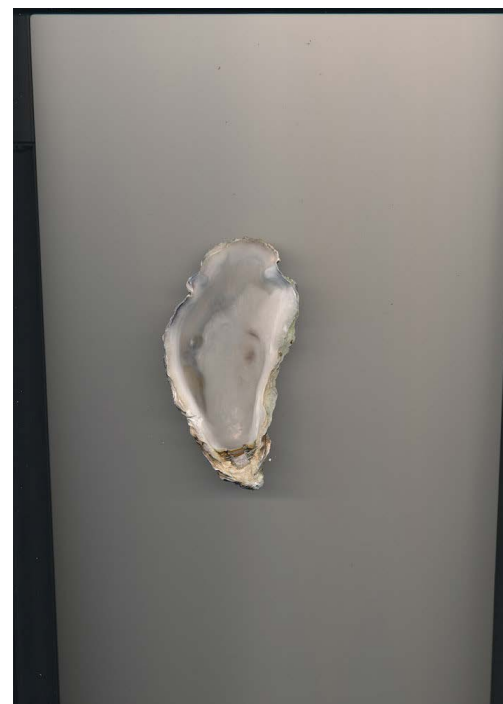
septembre – décembre 2022 : finalisation production
janvier – avril 2023 : finalisation technique
2023 - 2024 : diffusion



générique de la série - extrait vidéo / épisodes 2, 3, 4, 5

7. LIENS VIDÉO

Cliquez sur les titres



Huître (face A) - extrait vidéo / épisode 54



Huître (face B) - extrait vidéo / épisode 54

----- > **TEASER**

<https://vimeo.com/703627718>

----- > **INSTALLATION**

<https://vimeo.com/776260721>

----- > **ÉPISODE 3**

<https://vimeo.com/711684031>



Portrait Nina Gazaniol Vêrité - 2016 ©jêrômecoffy

8. BIOGRAPHIE

NINA GAZANIOL VÉRITÉ

Artiste visuelle, vidéaste et documentariste
Née en Aveyron en 1987.
Vit et travaille à Marseille.

Diplômée en Arts du Spectacle et en Journalisme, elle étudie le détournement de la télévision à travers la performance artistique dans le mémoire « *Don't hate the Media, Be the media* », fait des stages chez ARTE et approche le cinéma expérimental tout en s'impliquant dans de multiples projets trans-disciplinaires. En 2013, elle intègre la Formation supérieure pour la création en espace public (FAI AR / Marseille) où elle développe son intérêt pour l'architecture, les territoires, les notions d'espaces et d'habitants, et travaille à entrechoquer culture pop et classique. Depuis 2015, elle imagine différents projets tout en cultivant un précieux rapport à la recherche et à l'écriture, notamment en tant que critique (revue Mouvement) ou avec les éditions indépendantes Balleperdue. Elle collabore régulièrement avec différents groupes et artistes dont Anna Anderegg / Asphalt Piloten (Allemagne / Suisse), BallePerdue Collectif (Toulouse / France) et KompleX Kapharnaüm (Villeurbanne / France) où elle est artiste associée depuis 2020. Son travail, au croisement des arts numériques et de ceux de l'espace, de la performance et du documentaire, interroge une écriture plastique ancrée dans le réel. Et inversement.

DÉMARCHE

« L'ensemble de ma recherche gravite autour de l'image qu'elle soit métaphorique, brute, plastique, vivante ou numérique. Je tourne, retourne, détourne, compose, donne à voir pour mieux comprendre ce que je ne comprends pas ou ne veux pas comprendre. Tout part toujours du réel comme une aventure dans le quotidien, une pêche documentaire, une immersion sociologique avec un goût prononcé pour la théorie et les études scientifiques. J'ai pas peur de le dire : je commence toujours comme si j'allais faire une thèse à Harvard. J'ouvre les livres et je pars gratter le terrain. Imbibée de ma vaste liste de maîtres à copier (Ulrich Seidl, Jean Libon et Marco Lamench, Lars Von Trier, Harmony Korine, Andreï Tarkowski, Roberto Minervini) la vidéo enregistre ce qui y est vrai et aussi le faux que j'y fabrique. »

Stimulée par le cinéma, la télévision, les livres en papier, la mode, les vieilles peintures, Wikipedia, le CNRTL et les trajets en voiture. Provoquée par toutes sortes de fascinations pouvant aller d'une couleur (le noir) à un bâtiment (sur 7 étages), d'une personne (Shannon Wilsey actrice porno qui s'est suicidée à 23 ans) à une musique techno électro dance (Final Song) ou un roman (Raison et Sentiments de Jane Austen), je finis toujours par embarquer des majorettes et dessiner des cartes topographiques sur Google pour les poser dans une pièce blanche en plus ou moins bon état.

Animée par les univers pop et décadents (comme la chute fracassante du rêve américain sur le carrelage de ma cuisine) mais aussi par les univers bruts et fragiles (comme ma propre chute sur le même carrelage), je tente de fabriquer une esthétique du paradoxe. J'interroge avec humour et détresse le statut de la « norme » et du « normal ». Je traque son étrangeté et la transfiguration du banal. Je le compacte pour calibrer un monde en déséquilibre entre l'espace mental et sa réalité. Je filme depuis le vertige, l'étrangeté, le bizarre comme le revers de la normalité. Comme l'ombre est la banalité de la lumière. »



Vacuum - installation vidéo - 2015 @augustinlegall



Break - Expérience du rien faire
protocole et installation vidéo - 2017 @jérôme Coffy



Être bête point d'interrogation
projet de territoire - 2018 @jérôme Coffy

FORMATION

2015 : FAI AR / Formation supérieure d'art en espace public / Marseille
 2012 : Master 2 Journalisme / École de Journalisme et de Communication Aix Marseille / Marseille
 mémoire de fin d'études : « *Don't hate the media. Be the media.* » : *Critiques et Détournement de la télévision par les artistes, pour une modification des perceptions du réel.*
 2009 : Licence 3 Arts de la Scène / Université de Provence / Aix en Provence

PROJETS

- *Être bête - point d'interrogation* / projet de territoire _2018
 CNAREP L'Abattoir et Festival des espaces publics de Chalon-sur-Saône
 - *Break - expérience du rien faire* / installation vidéo _2017
 Elbirou Art Gallery et Institut Français de Tunisie / novembre numérique - Sousse (Tunisie)
 - *Transit* / performance vidéo _2015
 Parking sous-terrain du Cours Estienne d'Orves - Marseille
 - *Vacuum* / spectacle vidéo _2015
 Cité des Arts de la rue et FAI AR - Marseille

PRÉSENTATION / PARTICIPATION / WORKSHOPS

- Intervention FAI AR «Projet de Territoire» _2022
 - «Territoires Singuliers» ARTCENA _2022
 - RIDA espace public organisée par l'ONDA _2019
 - MARSLAB du Festival de Marseille pour les artistes émergents _2018
 - Workshop Art Video - ISBAS (Institut des Beaux-Arts de Sousse) en collaboration avec Souad MANI et Jérôme COFFY / Sousse (Tunisie) _2017

ÉCRITS / RÉDACTION

- MOUVEMENT revue interdisciplinaire - Éditions Secondes / Paris _2017 / 2020
 - RADIO GRENOUILLE / Marseille _2012
 - LES INROCKUPTIBLES, pages Arts Contemporains / Paris _2011
 - TRACKS, Arte Production + Program 33 / Paris _2011
 - Lepetitjournal.com / Athènes _2011

COLLABORATIONS

- BALLEPERDUE COLLECTIF ^(FR)
 - ÉDITIONS BALLE PERDUE ^(FR)
 - KOMPLEX KAPHARNAÛM ^(FR)
 - ANNA ANDEREGG / ASPHALT PILOTEN ^(CH/DE)
 - MARCO BARROTI ^(DE)
 - COMPAGNIE SOUS X ^(FR)
 - LA FOLIE KILOMÈTRE ^(FR)
 - LA GRANDE TOMBOLA ^(BE)
 - MATHIEU CALVEZ ^(FR)
 - JUDITH NAB ^(NL)
 - ICI-MÊME GRENOBLE ^(FR)
 - COLLECTIF ORBES ^(FR)
 - COLLECTIF ETC ^(FR)
 - HELA AMMAR ^(TN)

9. ASSOCIATION TROPACOOOL

structure de production

L'association Tropacool, basée à Marseille, a été créée en janvier 2021 dans le but d'accompagner et de développer le travail de Nina Gazaniol Vérité, artiste visuelle, vidéaste et documentariste. La partie administrative de la structure est prise en charge par Ingrid Rivet / On va vers le beau.

Cette association a pour objet la recherche, l'expérimentation, la création, la production et la diffusion de formes artistiques transdisciplinaires s'inscrivant dans le champ de l'art contemporain. Les formes générées (installations, vidéos, performances, spectacles, éditions, expositions, travaux in et ex situ) favorisent un travail dans les espaces dédiés et non-dédiés à la création artistique et sur différents types de territoires à l'échelle locale, nationale ou internationale. Les disciplines relevant de sa compétence vont de l'art vidéo à la performance, en passant par les arts plastiques et les arts numériques, le paysage, l'architecture et les arts documentaires.

Simon Duclut : président

Marie Thevis : secrétaire

Philippine Repiquet : trésorière

10. CONTACTS

Nina Gazaniol Vérité

nina.gazaniol@gmail.com
06 30 68 04 99

ninagazaniol.fr
instagram : ninagazaniol
facebook : nina gazaniol vérité

production :

association Tropacool
6 boulevard Chave
13005 Marseille
tropacool.tropacool@gmail.com

SIRET 819 291 188 00020
APE 9001 Z
Licence entrepreneur du spectacle :
L-D-2021-006951

administration :

Ingrid Rivet
06 15 06 68 28
ingrid.rivet@onvaverslebeau.fr