



## LE BUREAU EN FRICHE

Cinéma Le Savoy  
7 rue Savoie  
69170 Tarare

45.895020 / 4.432502

Laura BEN HAÏBA  
Claire Georgina DAUDIN  
Rémi DE CHIARA  
Morgane DEMOREUILLE  
Odile EUGÈNE  
Nadine HALITIM-DUBOIS  
Gilles MAIGNAUD  
Bruno ROSIER

12 / 2024

© Laura BEN HAÏBA  
Claire Georgina DAUDIN  
Rémi DE CHIARA  
Morgane DEMOREUILLE  
Odile EUGÈNE  
Nadine HALITIM-DUBOIS  
Gilles MAIGNAUD  
Bruno ROSIER  
/ 2024

SOIERIES  
TUNALMA

  
PRÉFET  
DE LA RÉGION  
AUVERGNE-  
RHÔNE-ALPES  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

## **LE BUREAU EN FRICHE**

### INTRODUCTION

L'intention du Bureau est de constituer, avant la disparition ou la reconversion d'une friche, industrielle ou non, une mémoire du site sous forme d'une collection de travaux artistiques inspirés par son ancienne activité et de ce qu'il en reste in situ.

Le processus créatif s'inspire de méthodes archéologiques, tout en restant dans le champs des recherches artistiques personnelles des intervenants.

L'ensemble des travaux réalisés est placé dans une caisse d'archives spécifique à chaque friche (100 x 60 x 50 cm), et est ainsi prêt à être exposé.

Un corpus de documents accompagne les œuvres (plans, historique, photographies, témoignages, archives audios ou vidéos, ...)

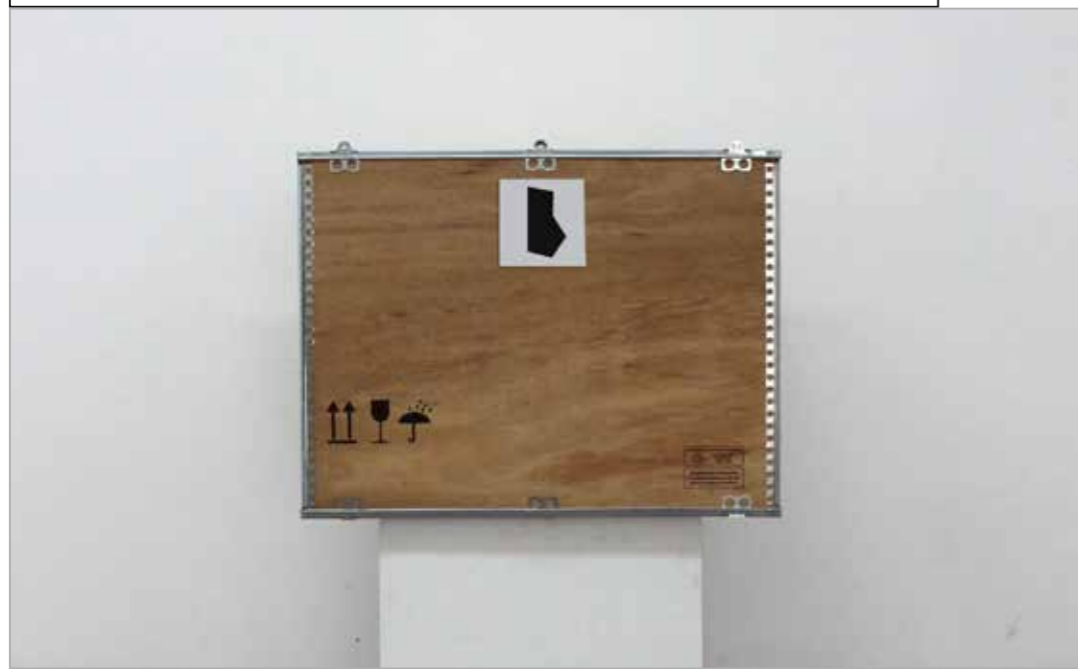
Chaque caisse devient ainsi la mémoire du lieu, support d'expositions, de publications, mais aussi de matériel pédagogique.

> en ligne :

<http://quoi-encore.com/bureau>



## INSTALLATION MOBILE



Caisse bois  
80 x 60 x 60 cm



## ÉTUDES / TRAVAUX

N°	/*	TITRE
01	BR	L’AFFICHE
02	RDC	BACKSTAGE
03	LBH	MOIRAGE VELOURS
04	OE / BR	LA LUMÈRE RÉMANENTE
05	NHD	LA BOÎTE À IMAGES
06	OE / BR	L’ŒILLETON DU PROJECTIONNISTE
07	CGD / MD	PEAUX DE CINÉMA
08	OE / BR	DANS LE LABYRINTHE
09	OE / BR	LE MONOLITHE, ENCORE
10	OE / BR	LA CORBEILLE DE L’OUVREUSE
11	GM	LES FAUTEUILS ESCAMOTÉS
12	BR	CONTRECHAMP

- \* LBH Laura BEN HAÏBA  
CGD Claire Georgina DAUDIN  
RDC Rémi DE CHIARA  
MD Morgane DEMOREUILLE  
OE Odile EUGÈNE  
NHD Nadine HALITIM-DUBOIS  
GM Gilles MAIGNAUD  
BR Bruno ROSIER





01 / BR

L'AFFICHE



De gauche à droite et de bas en haut :

Rémi DE CHIARA  
Nadine HALITIM-DUBOIS  
Claire Georgina DAUDIN  
Gilles MAIGNAUD  
Bruno ROSIER  
Morgane DEMOREUILLE  
Odile EUGÈNE  
Laura BEN HAÏBA



01 / BR

L'AFFICHE



Photographie et graphisme  
Formats divers



À partir d'une photographie du collectif, l'affiche reprend les codes de la promotion cinématographique.

En haut le pictogramme du lieu d'intervention habituellement repris du plan de la friche étudiée.

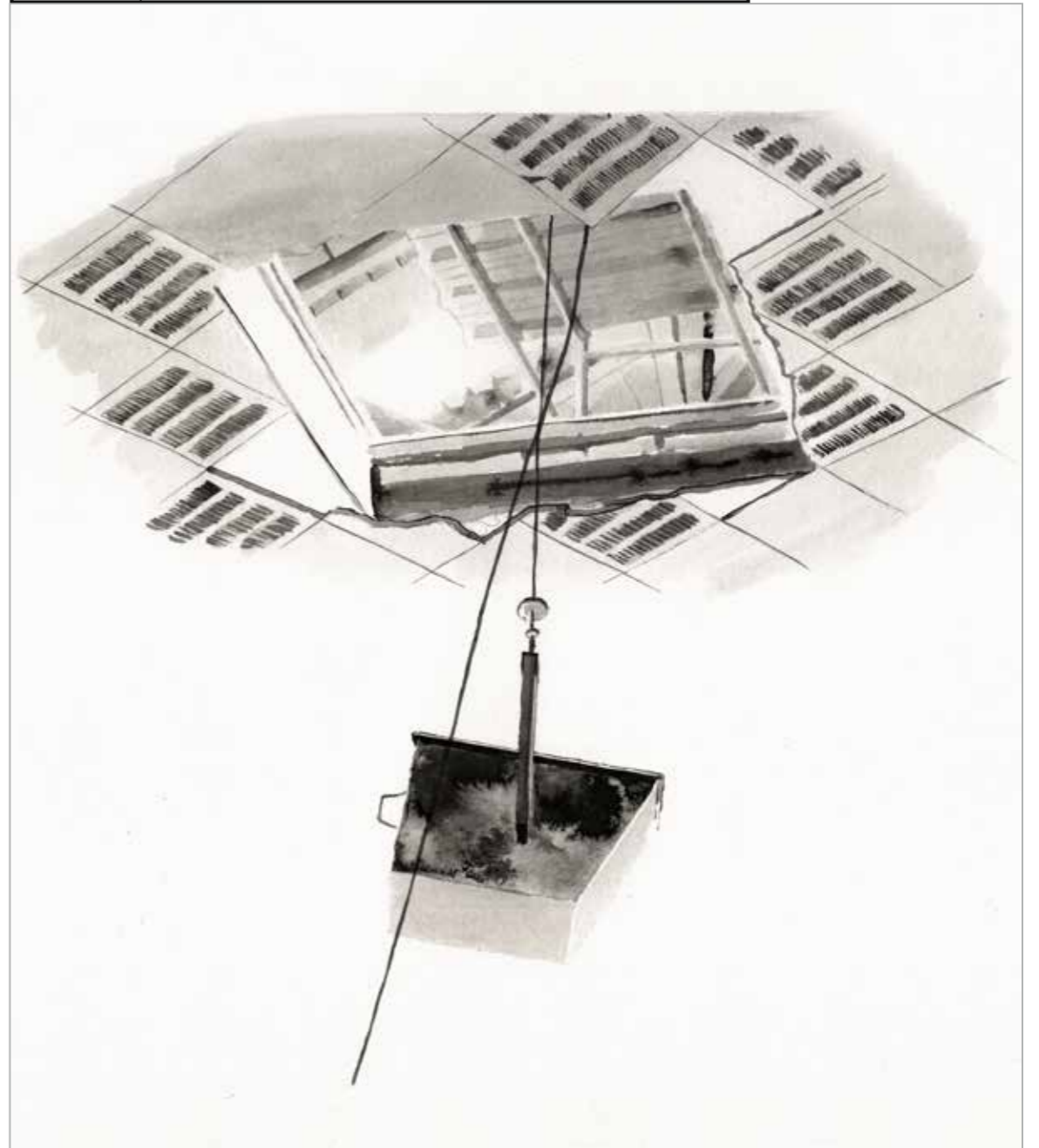
Les protagonistes, en acteurs principaux de l'intervention, posent devant l'écran du cinéma, certains assis sur quelques fauteuils encore présents.

Les différents éléments iconographiques s'organisent selon une mise en page verticalement centrée, typique du classicisme des systèmes graphiques utilisés par les diffuseurs pour la publicité imprimée de leurs films.

Les séries télévisuelles actuelles abusent du même schéma, du même design, à rebours des recherches plus originales d'autres champs artistiques, comme le théâtre, la musique ou les arts visuels.



In situ



2 formats A3  
lavis / encre de Chine



samedi 16 / Le bureau en friche  
cinéma de Tarare  
départ à 8h30

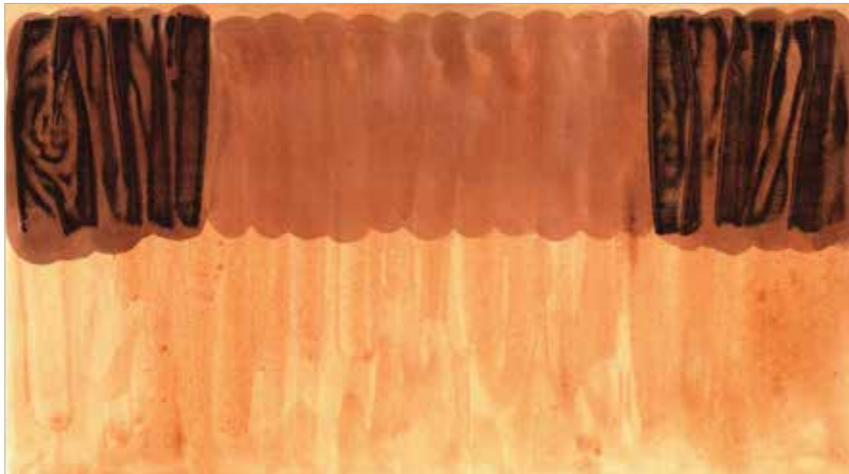
chemise et veste de travail, chaussures  
appareil photo chargé  
trépied  
lampes frontales, lampe de chantier  
bloc A4, crayons...  
petite plaque d'encrage, encre(s) et rouleau  
Boite d'aquarelle et pinceaux  
caisse à outils simple :  
    pincés  
    scie multi jaune  
    marteau + burin  
    gros tournevis plat  
    divers  
gants  
eau minérale et en-cas  
café ?

reconnaissance et photos, déjeuner, re-photos (?),  
dessin....  
attention au temps, penser à la lumière



03 / LBH

**MOIRAGE VELOURS**

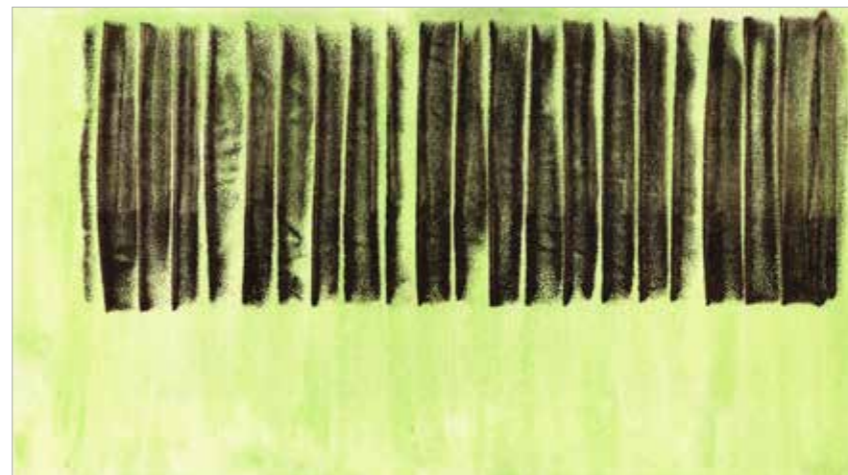
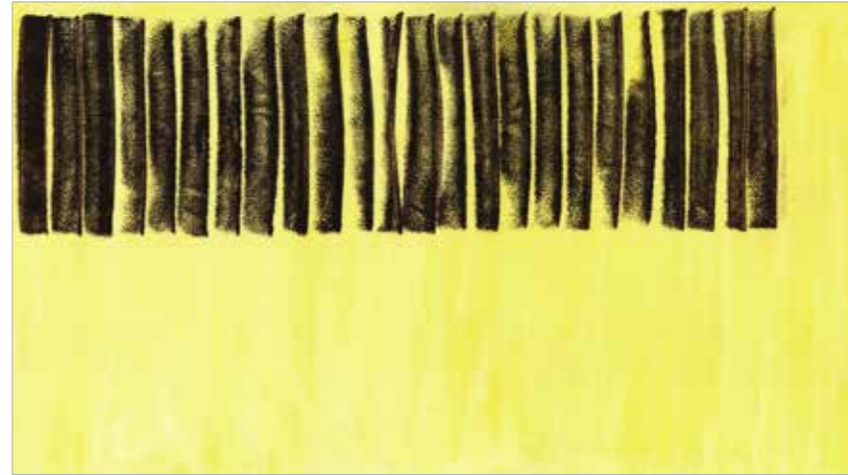


**Variation IV / Voilage**



03 / LBH

**MOIRAGE VELOURS**



**Variation I / Saccade**

Estampes uniques  
Techniques mixtes  
sur papier  
/ monotypes  
et gouaches aquarellées  
Papier Fabriano Unica  
Format A3  
2024



Variation II / Ondulation



Variation III / Recouvrement

Si dans le cinéma, les traces ont presque toutes été effacées ou ont disparues, subsistent encore ces pauvres tissus désuets simili-velours, ternis, délavés, tâchés, virés, comme un voile qui recouvre tout l'espace, couvre des pans de murs, cours à l'écran et parcourt le mobilier restant.

Le grain, le rythme et la trame d'un tissu ondule, se plie, et se replie, pour créer un effet cinétique et une impression cinématographique dans un format panoramique.

Chaque oeuvre est une impression de tissu d'ameublement.

Comme un lever de rideau sur la scène de spectacle, une retombée à la fin du film, ou la chute à sa fermeture définitive, les oeuvres sont des espaces de projections de matières colorées.

Une plongée dans le souvenir du moiré des tissus chatoyants aux lueurs des projections, enluminant sièges, moquettes, tapisseries et autres parures de la salle de cinéma.



04 / OE-BR

**LA LUMÈRE RÉMANENTE**



**Bande son / références titres**

**Mouvement 1 / 38"**

- Jean Mineur
- Star wars
- Les dents de la mer
- Psychose
- L'Exorciste
- Rencontre du 3ème type

**Mouvement 2 / 1'11**

- The Ring
- Harry Potter
- James Bond
- Le Parrain
- Le Professionnel
- Le Bon, la Brute et le Truand
- Superman
- Indiana Jones
- E.T.
- Rencontre du 3ème type

**Mouvement 3 / 26"**

- West Side Story
- La La Land
- Pretty Woman
- Dansons sous la pluie
- La folie des grandeurs
- Le grand blond avec ...
- Rencontre du 3ème type

**Mouvement 4 / 53"**

- Le Seigneur des Anneaux
- Titanic
- La Boum
- Un homme et une femme
- Limelight



04 / OE-BR

**LA LUMIÈRE RÉMANENTE**



Boîtier bois / 40 x 50 x 40 cm

Écran 10'

Boucle vidéo sonore 30"

Interprétation violon : Nadia KUENTZ

Prise de son : Lorenzo SANSALONE

Montage : Matthias KIESGEN



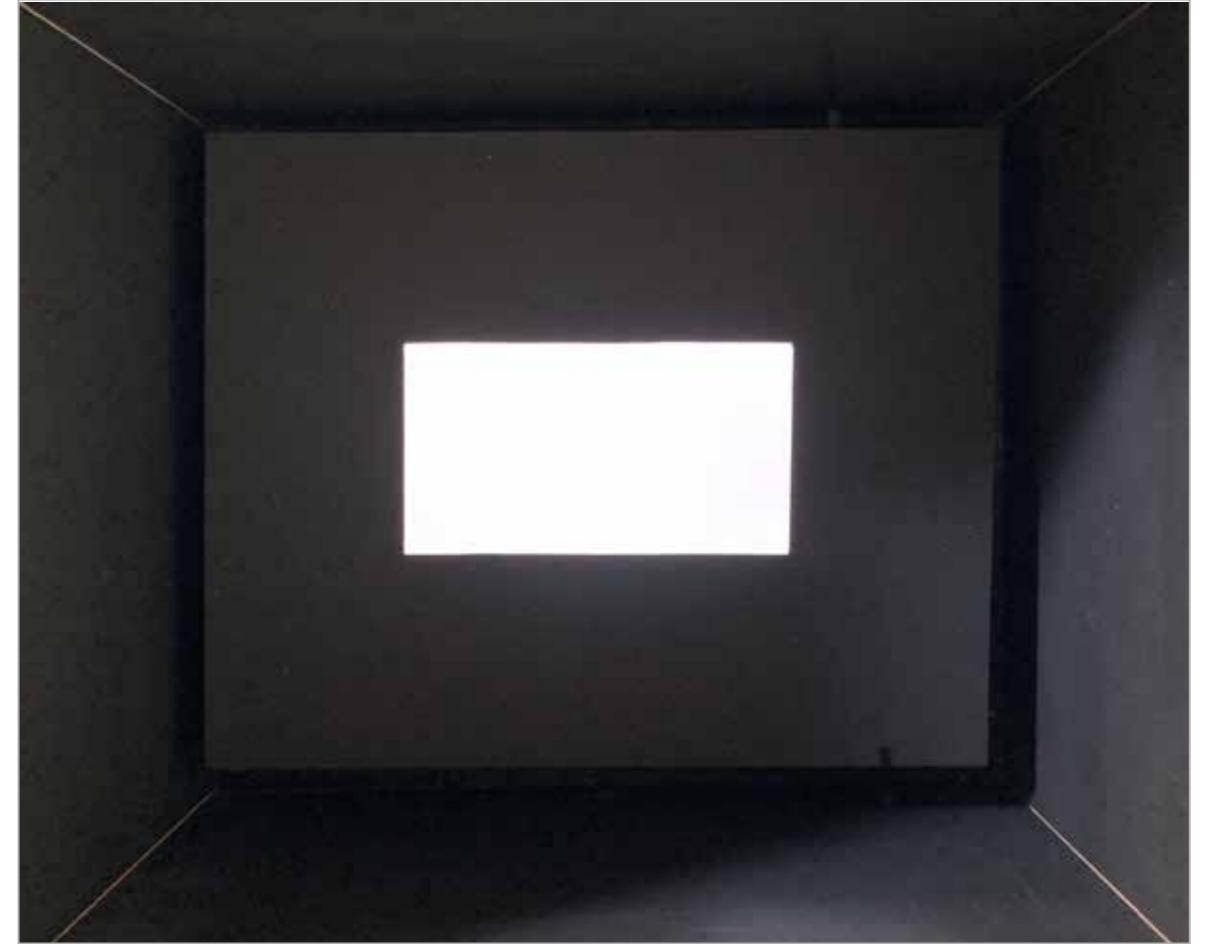
04 / OE-BR

LA LUMÈRE RÉMANENTE



04 / OE-BR

LA LUMÈRE RÉMANENTE



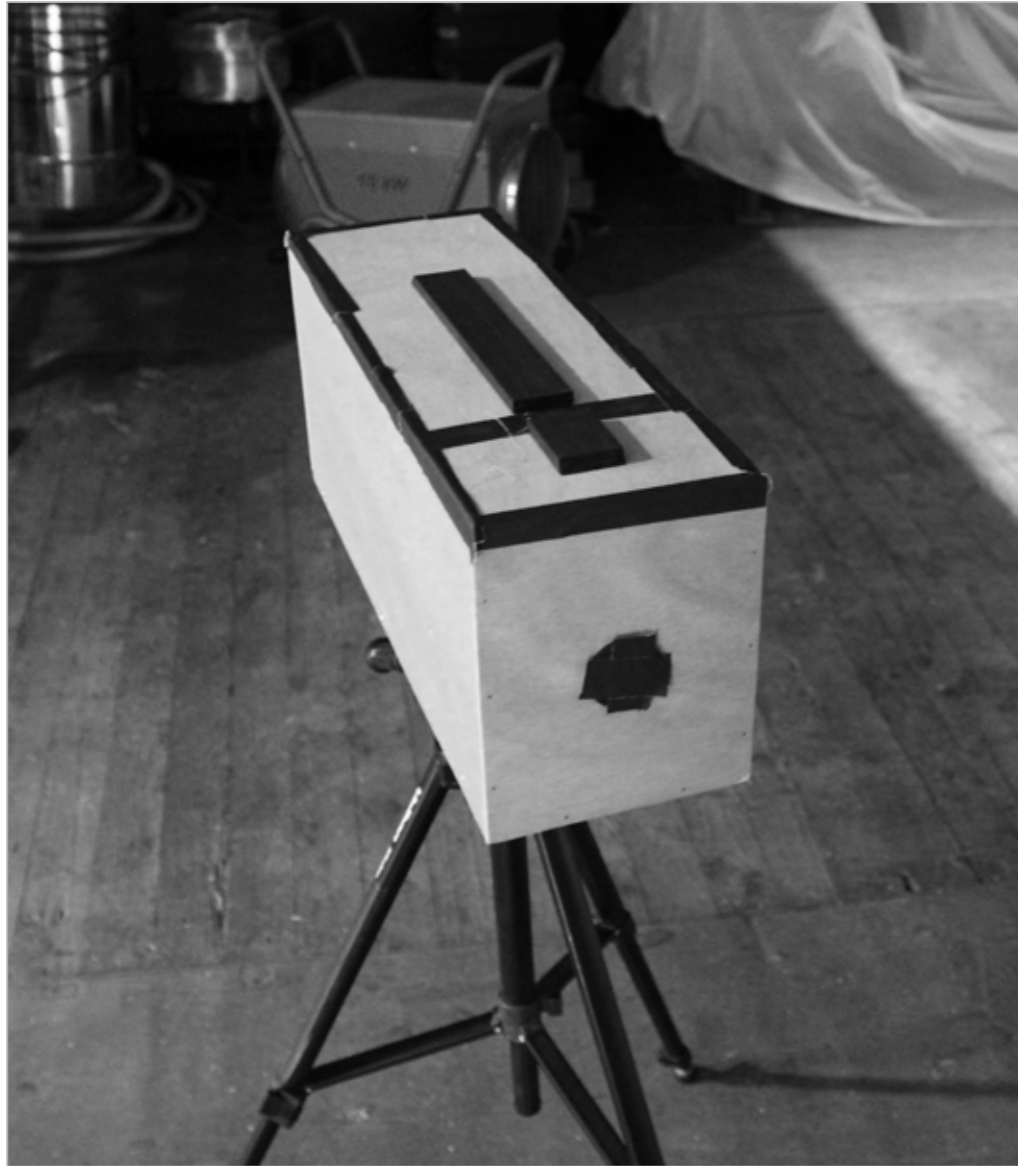
Une boîte à lumière, une rémanence du projecteur qui a projeté l'essentiel de la production cinématographique du XXe siècle...

Le flux de lumière se synchronise à une bande son qui rejoue les thèmes musicaux de films célèbres.



05 / NHD

**LA BOÎTE À IMAGES**



Boîtier sténopé in situ



05 / NHD

**LA BOÎTE À IMAGES**



Boîte sténopé lumineuse en carton 25 x16 x 15 cm  
Tirage papier / 20 x 15 cm



Tirage positif / vue extérieure du cinéma



Le sténopé est un dispositif optique très ancien : un espace fermé, comme une boîte par exemple, percé d'un simple trou permet de renvoyer à l'intérieur l'image inversée de l'extérieur. C'est le principe de la camera obscura, de notre propre appareil optique. La base de la photographie et au-delà du cinéma.

Par métaphore la salle de cinéma peut être considérée comme un sténopé en soi : dans cette salle obscure se projette tout le monde extérieur.

Ici la boîte noire qui figure le sténopé projette donc à l'intérieur une vue de l'extérieure du cinéma.



06 / OE-BR

L'ŒILLETON DU PROJECTIONNISTE



Photogrammes  
"Le cabinet d'amateur"



06 / OE-BR

L'ŒILLETON DU PROJECTIONNISTE



Objet composite  
Structure bois / 40 x 17 x 18 cm  
Ecran 10"  
Extraits : "Le cabinet d'amateur" / 1996  
co-réalisation Hélène Bromberg / Bruno Rosier  
production Lobster films  
diffusion "L'œil du cyclone" / Canal +



06 / OE-BR

L'ŒILLETON DU PROJECTIONNISTE



06 / OE-BR

L'ŒILLETON DU PROJECTIONNISTE



Dans la cabine de projection un œil-  
leton permet au projectionniste de  
vérifier le bon déroulement du film  
sur l'écran de la salle.

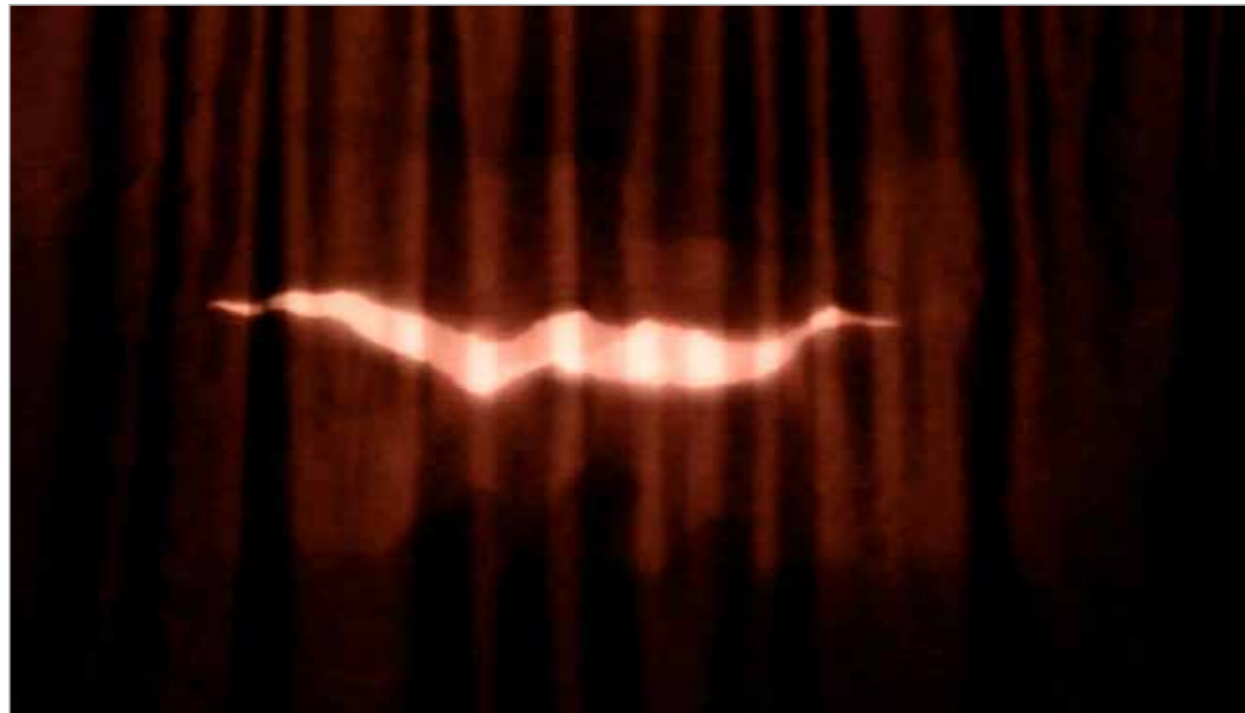
On imagine donc qu'il a tout vu,  
tous les films, plusieurs fois même.  
Et que dans sa tête tout se mélange,  
ne reste dans sa mémoire qu'un  
brouhaha d'images.

Le montage reprend en 30 secondes  
"Le cabinet d'amateur", un film sur  
l'histoire du cinéma des Frères Lu-  
mière à Brigitte Bardot.



07 / CGD-MD

PEAUX DE CINÉMA



07 / CGD-MD

PEAUX DE CINÉMA



Vidéo HD / 9'30"

Tickets 1'23"

Suspension 1'32"

Poursuite 0'42"

Braises 0'41"

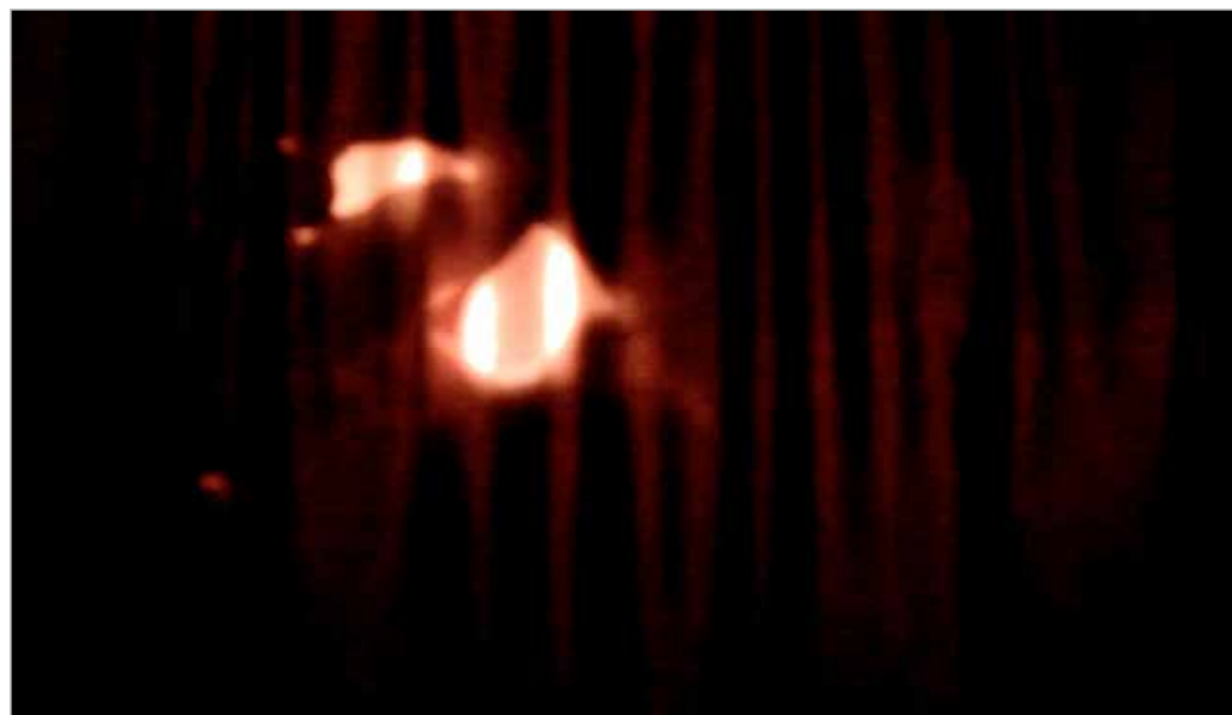
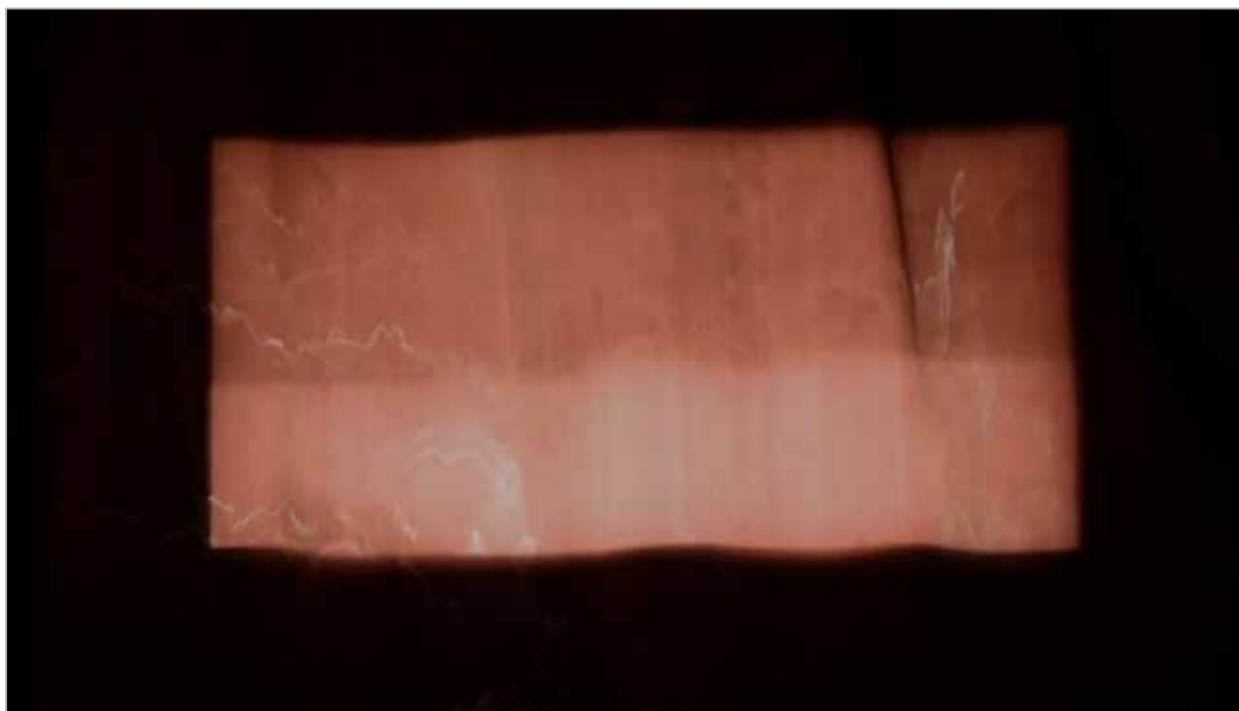
Nuées 0'23"

Fissure 0'58"

Chromies 0'50"

Flammes 0'32"

Sortie 0'34"



La vidéo *Peaux de Cinéma* explore les surfaces tangibles et symboliques du cinéma, révélant la texture des lieux et l'histoire du médium.

Elle donne à voir et à ressentir les matériaux qui composent le décor cinématographique : textiles des fauteuils, planchers usés, ou encore la « peau » des revêtements, écho d'un bâtiment usé par les années.

Chaque séquence met en jeu les éléments constitutifs de la création cinématographique : le rythme, le mouvement, les couleurs, ou encore la fragile matérialité de l'écran. L'expérience immersive de la séance de cinéma est recréée dans ces courtes vidéos contemplatives.



## INTENTION

1° / Jouer avec les éléments fondamentaux du cinéma 1° en tant que lieu (supports, faisceau lumineux, éléments architecturaux) et 2° en tant que système de fabrication d'images (formes, mouvement, rythme, transition, durée,...)

2° Proposer des jeux visuels simples (lumière de la projection, les formes, les mouvements,...)

Le film présente des séquences ludiques jouant avec les aspects du cinéma (éléments architecturaux et plastiques). Il décompose l'expérience de la visite au cinéma, depuis l'achat du ticket à la sortie de la salle, en passant par l'installation dans les fauteuils et la contemplation de l'écran et de ses phénomènes.

## PRÉSENTATION

Le projet *Peaux de Cinéma* explore les surfaces tangibles et symboliques du cinéma, révélant la texture des lieux et l'histoire du médium. À travers une expérience immersive, il donne à voir et à ressentir les matériaux qui composent le décor cinématographique : textiles des fauteuils, planchers usés, ou encore la "peau" des revêtements, écho d'un bâtiment en fin de vie, marqué par la décrépitude et le processus inexorable de ruine.

Un rectangle de lumière, symbole de l'écran, s'échappe pour errer dans cet espace. Sur son passage, il fait surgir des fragments de vie passée : tickets froissés, lueur d'une issue de secours, vestiges d'une histoire enfouie. Cette lumière invite à un voyage dans le temps, évoquant l'évolution du cinéma depuis la camera obscura jusqu'à l'image en mouvement.

L'expérience joue sur la magie originelle du cinéma, convoquant la lanterne magique et les effets hypnotiques de la lumière : scintillement, ombres, et mouvements qui éveillent la rétine et captivent l'esprit, comme le décrit Georges Didi-Huberman. Inspiré du mythe de la caverne de Platon, le projet interroge notre fascination pour les illusions lumineuses, ces ombres que nous prenons pour réalité.

La lumière, tout comme le feu, attire par un phénomène de phototaxie positive : l'instinct nous pousse vers elle, évoquant un bonheur sensoriel, presque calorifique, que Bachelard associe à un bien-être primaire. *Peaux de Cinéma* propose ainsi une réflexion sur le lien entre les sens, la mémoire et l'attrait viscéral pour la lumière, pour mieux saisir le pouvoir hypnotique du cinéma et sa place dans notre imaginaire collectif.

**CHAPITRE 1 : L'ENTRÉE****TICKETS**

Ou le rituel d'entrée dans le cinéma à travers l'échange des tickets. Les gestes humains, répétés et amplifiés, évoquent la dimension cérémonielle de cet instant. Les tickets, en tant qu'objets symboliques, s'accumulent progressivement à l'écran, saturant l'espace visuel. Ce mouvement d'accumulation traduit la transformation d'un simple acte en une expérience sensorielle intense, où la matière et le geste se répondent dans un jeu hypnotique.

**CHAPITRE 2 : LA SALLE****SUSPENSION**

Cette séquence révèle la poésie invisible du faisceau lumineux reliant le projecteur à l'écran. La poussière en suspension, matérialisée par la lumière, devient la matière première d'un jeu visuel. Des formes éphémères apparaissent, se métamorphosent et disparaissent, oscillant entre ce qui est perceptible et ce qui échappe à l'œil. La projection devient un espace vivant, où la magie d'un phénomène lumineux simple se transforme en une expérience sensorielle captivante, invitant à contempler l'invisible.

**CHAPITRE 3 : LA PROJECTION****POURSUITE**

L'écran blanc devient une surface vivante et malléable, se déformant et interagissant avec les volumes et les textures environnantes. La caméra, tenue à la main, adopte une perspective subjective, accompagnant le déplacement de l'écran depuis le rideau jusqu'au sol. Le mouvement fluide et lent invite à savourer chaque détail : le bois du plancher avec ses lames régulières, la douceur satinée des rideaux, et la lumière immaculée de l'écran qui semble se dissoudre. Horizontalité et verticalité se répondent dans un jeu minimaliste où le temps ralentit, transformant chaque instant en une expérience visuelle contemplative et sensuelle.

**BRAISES**

Des mains apparaissent comme des artisans du feu, manipulant et déchirant la matière pour révéler une lumière vibrante et chaude, semblable à des braises qui couvent. Les fragments tombent, se désagrègent, et la lumière vacillante semble naître de cette destruction. Ce jeu tactile et destructeur évoque la transformation et la puissance créative qui surgit des ruines.

**NUÉES**

Un mouvement horizontal de gauche à droite traverse l'écran, rappelant le glissement doux et inexorable des nuages. Les mains, à peine visibles, participent discrètement à ce flux, comme des marionnettistes dissimulés. Les formes s'effacent et se recomposent, laissant percevoir une lumière diffuse et changeante, presque insaisissable. Le spectateur est invité à suivre passivement cette dérive contemplative.

**FISSURE**

Une fine ligne lumineuse apparaît, semblable à une fente qui tranche l'obscurité. Progressivement élargie par les mains, cette ouverture révèle un rectangle de lumière de plus en plus éclatant, jusqu'à saturer l'écran dans un fondu au blanc éblouissant. Cette transformation, de la fissure au plein écran, évoque un sourire lumineux, une fracture qui devient une révélation totale, effaçant les frontières entre l'ombre et la lumière.

**FLAMMES**

Cette séquence évoque la fascination archaïque d'une flamme dansante, ramenant à l'expérience primitive de contempler une source lumineuse commune. La lumière projetée imite le mouvement irrégulier des flammes : saccades brusques vers le bas suivies d'une remontée douce et fluide. Ce rythme hypnotique capte le regard, créant un parallèle entre la magie du feu et celle de la projection cinématographique. Le spectateur est invité à observer la simplicité du mouvement pur, se perdre dans sa beauté répétitive, et à partager un moment collectif face à cette lumière vivante.

**HORIZONS**

La lumière se déploie horizontalement, évoquant une ligne d'horizon fictive. Comme une flamme inversée, le mouvement oscille, créant des paysages abstraits et éphémères qui surgissent et se dissipent. Cette ligne lumineuse, tantôt stable, tantôt tremblante, rappelle la construction d'univers au cinéma, où des mondes entiers naissent d'un simple faisceau lumineux. Le spectateur contemple un paysage minimaliste en perpétuel renouvellement, où l'imaginaire se superpose à la simplicité hypnotique du mouvement pur.

**CHAPITRE 4 : SORTIE****SORTIE DE SECOURS**

Ici, la lumière se concentre progressivement sur le mot «sortie de secours», inscrit au-dessus de la porte, avant de s'évanouir à nouveau dans l'obscurité. Ce jeu d'apparition et de disparition transforme ce simple signe fonctionnel en un élément presque sacré, oscillant entre sa banalité et sa charge symbolique. La lumière guide le regard, souligne la notion d'échappatoire, tout en évoquant l'idée d'une fin imminente, comme une conclusion à l'expérience cinématographique.



08 / OE-BR

DANS LE LABYRINTHE

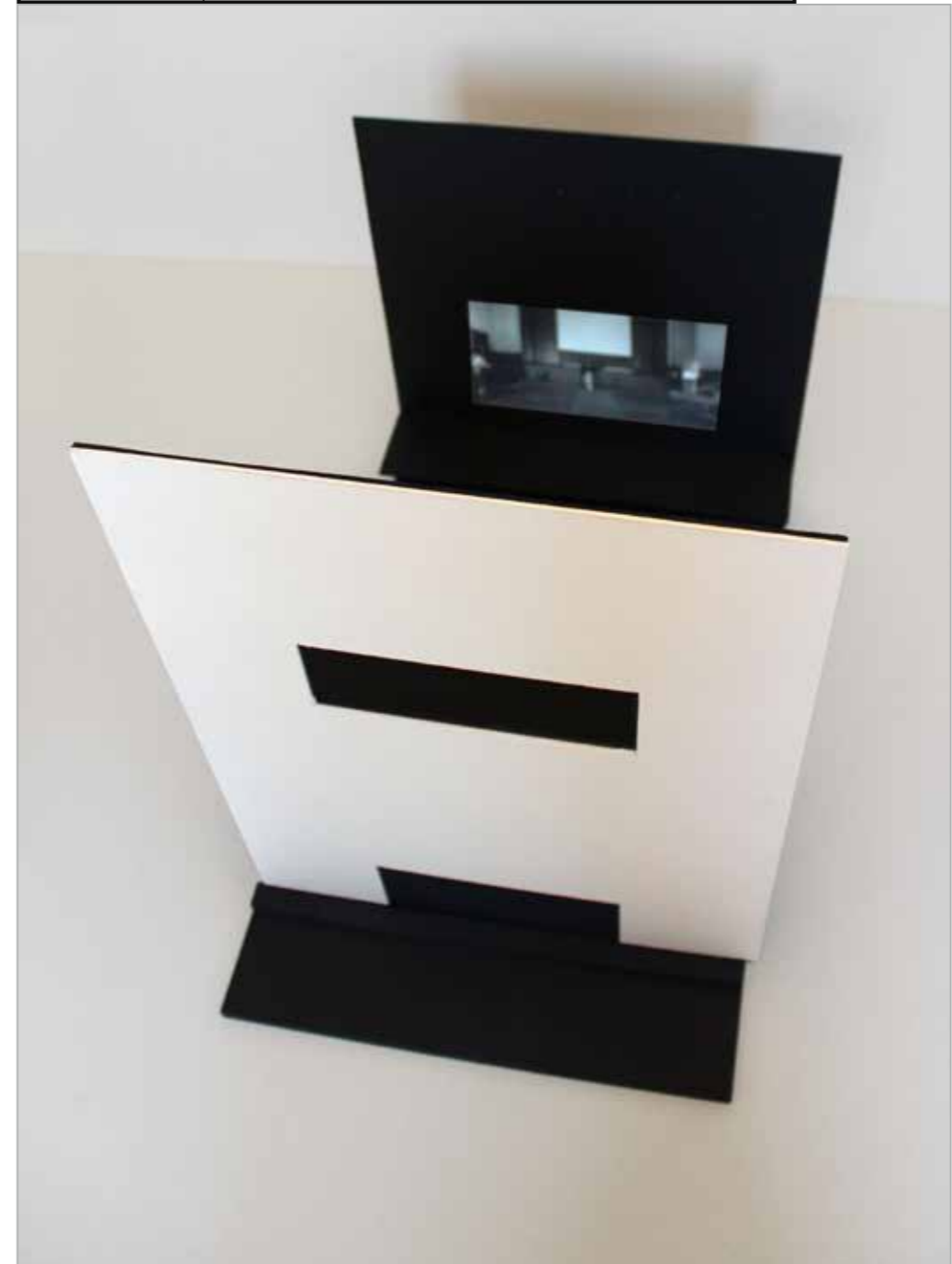


Photogrammes vidéo



08 / OE-BR

DANS LE LABYRINTHE



Objet composite  
Structure bois / 40 x 17 x 18 cm  
Ecran 10'  
Vidéo / boucle 1'10



Ou le film dans le film.

Un personnage rentre dans le cinéma, on le suit arpentant la salle, la scène et les couloirs, monter à l'étage, ouvrir des portes... et se retrouver au final sur la mezzanine, face à l'écran, où est projeté son propre parcours précédent.

Les différents plans montrent tout l'espace actuel du Cinéma "Le savoy", et les raccords entrées/sorties permettent toutes les tricheries spatiales, dans un jeu classique au montage.

Le support / habillage reprend les plans du cinéma.



09 / OE-BR

**LE MONOLITHE, ENCORE**



Photogramme du film *2001, odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick / 1968



09 / OE-BR

**LE MONOLITHE, ENCORE**



Objet lumineux  
Assemblage composite  
50 x 40 x 18 cm



Sur la scène, devant l'écran, subsiste le monolithe du fim 2001, *odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Un mystère.



10 / OE-BR

LA CORBEILLE DE L'OUVREUSE



## Liste des répliques

Toi, tu creuses.  
 Pom pom pi dou !  
 T'as de beaux yeux tu sais.  
 Atmosphère ! Atmosphère !  
 J'sais pas quoi faire...  
 Bond, je m'appelle Bond.  
 Tu me fends le cœur !  
 Maison.  
 Ouvre les portes du vaisseau Hal.  
 Je t'aurai, Fantomas, je t'aurai !  
 Donc I risk on the deux tableaux.  
 Je vais lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser.  
 Que la force soit avec toi !  
 J'aime l'odeur du napalm au petit matin.  
 Nous dévalisons des banques.  
 Une vodka-martini !  
 Personne n'est parfait.  
 Éparpillé par petits bouts, façon puzzle.  
 Si tu viens pas à Lagardère,...  
 Jusqu'ici tout va bien.  
 Piloter, oui. Atterrir, non.  
 Houston, nous avons un problème.  
 Élémentaire, mon cher Watson.  
 Si j'aurais su, j'aurais pas v'nu.  
 Mon nom est Maximus Desimus Meridius  
 La fleur parfaite est chose rare.  
 J'appelle pas ça voler.

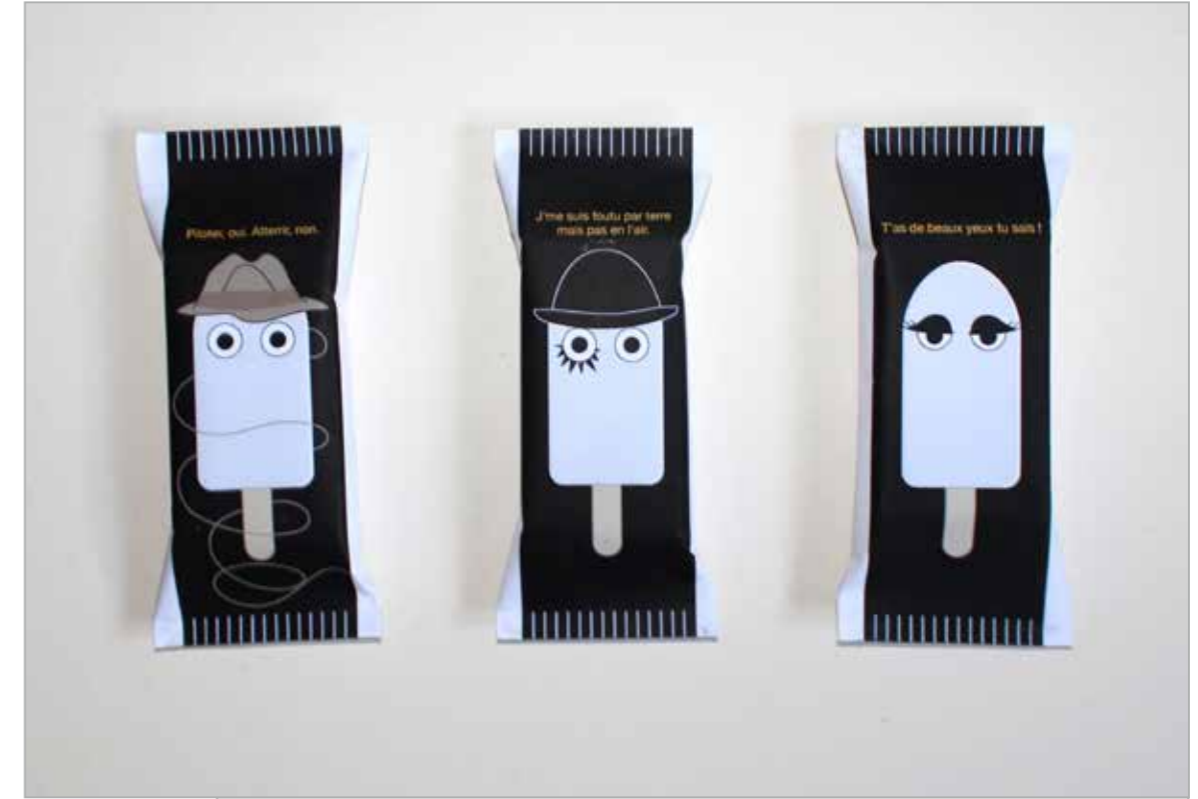
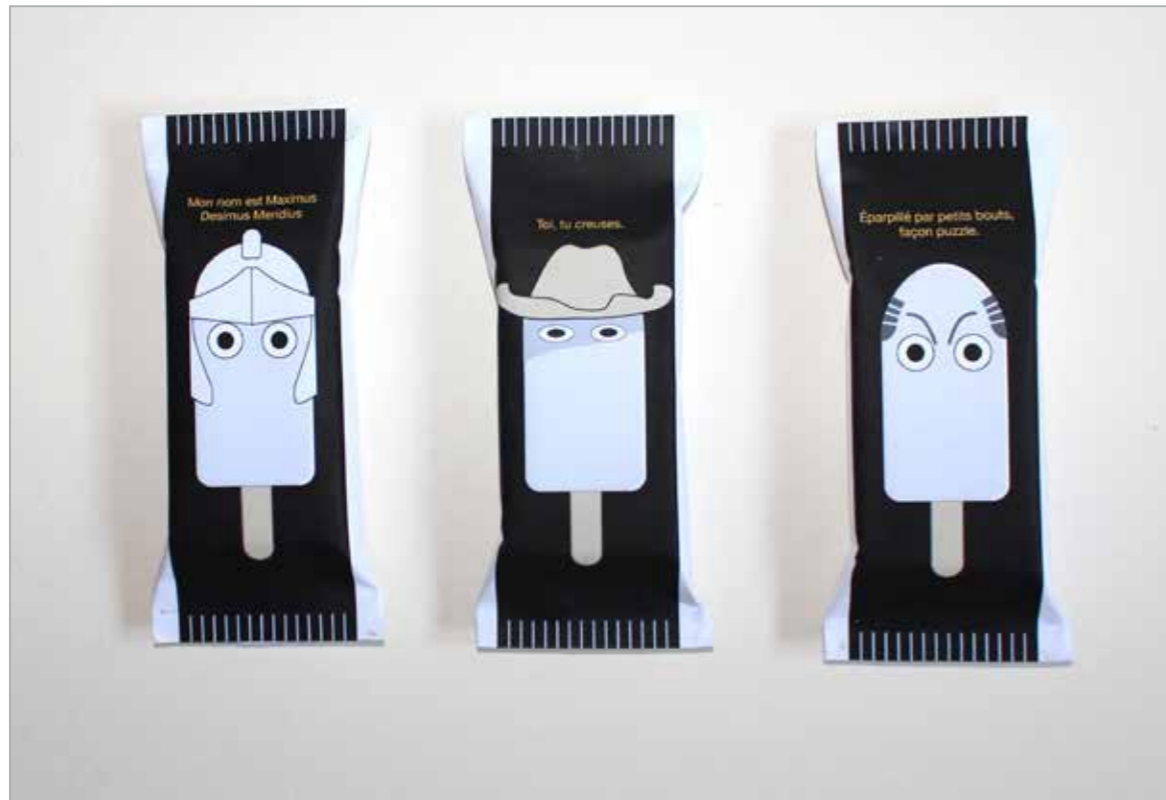


10 / OE-BR

LA CORBEILLE DE L'OUVREUSE



Boite et lampe de poche  
 28 esquimaux et répliques de films célèbres



Évidemment le cinéma employait une ouvreuse qui plaçait les retardataires en les guidant avec une lampe de poche. Et à l'entracte proposait esquimaux et autres confiseries placés dans une corbeille.

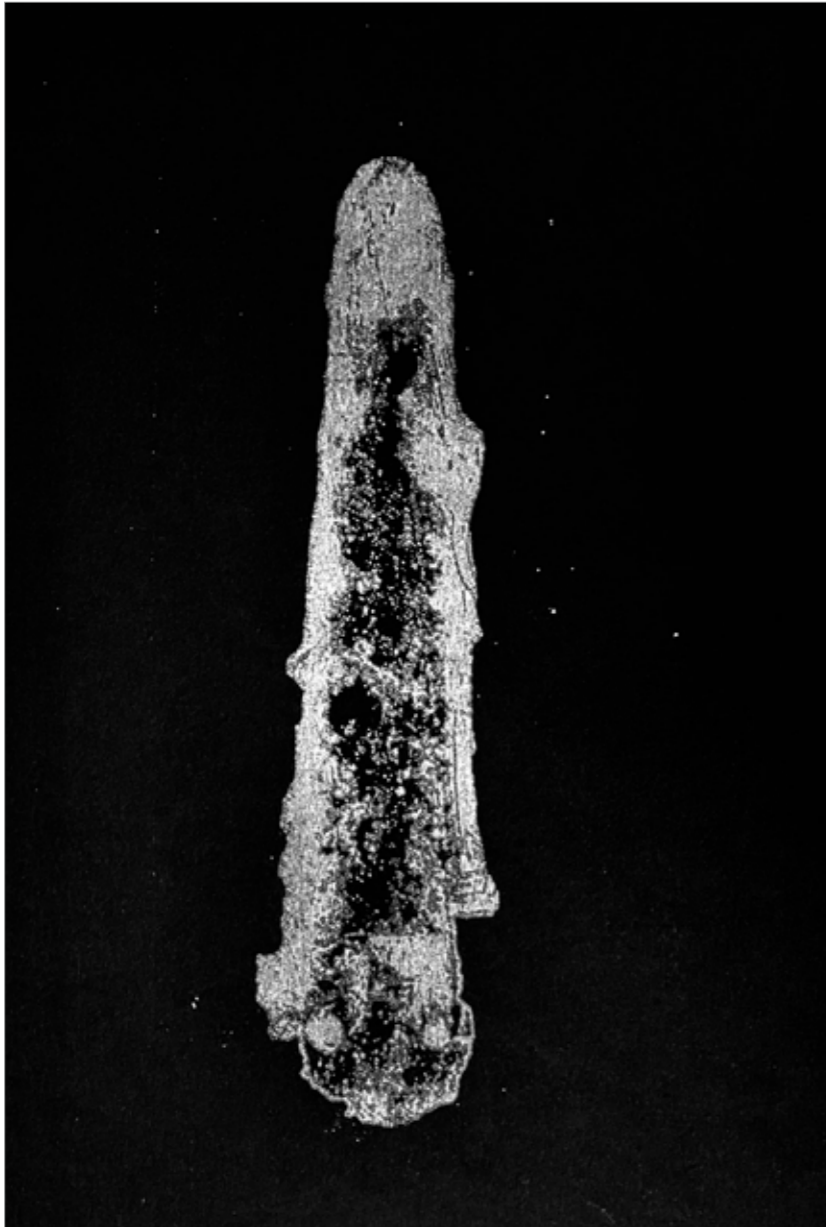
La série de bâtonnets de glace reconstitués ont un goût spécial, celui des répliques de films célèbres qui restent dans la mémoire des spectateurs.

En V.F. bien-sûr, le cinéma était populaire et la mode pour les V.O. de certains cinéphiles viendra plus tard.



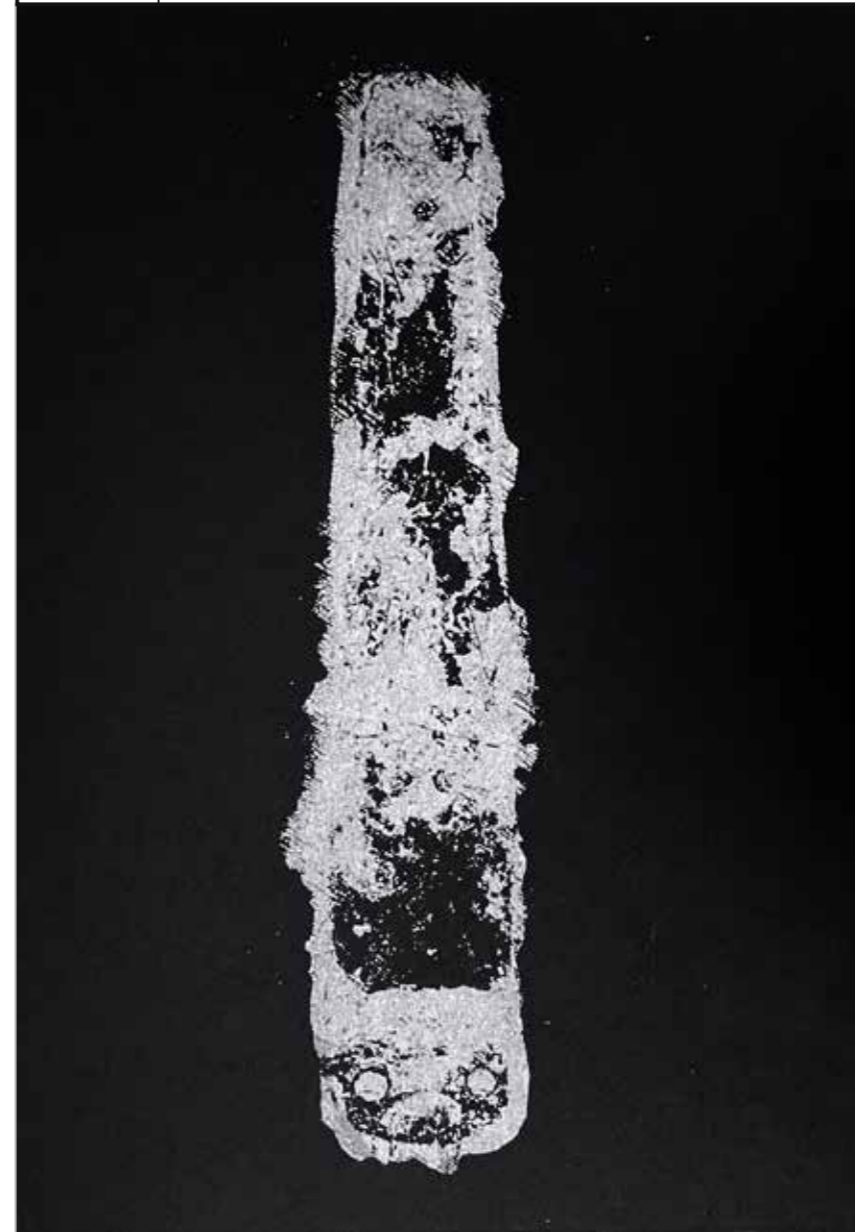
11 / GM

LES FAUTEUILS ESCAMOTÉS

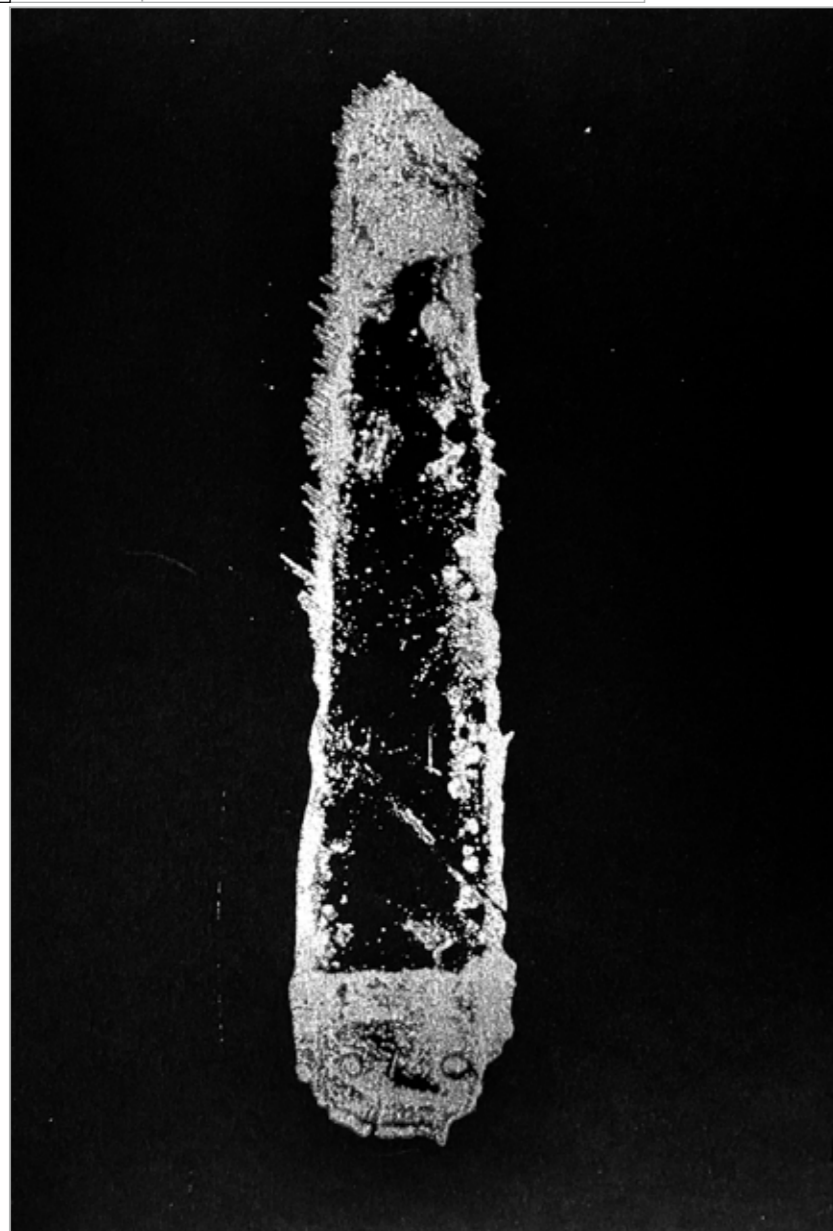


11 / GM

LES FAUTEUILS ESCAMOTÉS



Tirages sérigraphie  
30 x 40 cm  
encre fluorescente sur papier noir



Les rangées de fauteuils qui accueillait les spectateurs ont été enlevées. Ne restent sur le sol que les traces des pieds métalliques et les trous des vis qui fixaient solidement les fauteuils.

Ces traces regardées une à une, bien que globalement de même forme générale, ont chacune leur spécificité.

Leur forme allongée, quasi fusiforme, avec deux trous à l'avant, (deux yeux caves !), évoque l'image d'un poisson vivant dans les profondeurs abyssales ou dans quelques grottes obscures.

Périodiquement disposés sur le sol, entre les traces indélébiles de chewing-gum laissées par des spectateurs, en un banc ordonné, ces créatures aquatiques se dirigent vers la sortie, laissant derrière eux un écran de cinéma vide et dès lors inutile.

Les sérigraphies réalisées à partir de photographies réalisées sur place en mars 2024 ont été imprimées avec une encre fluorescente sur papier noir.



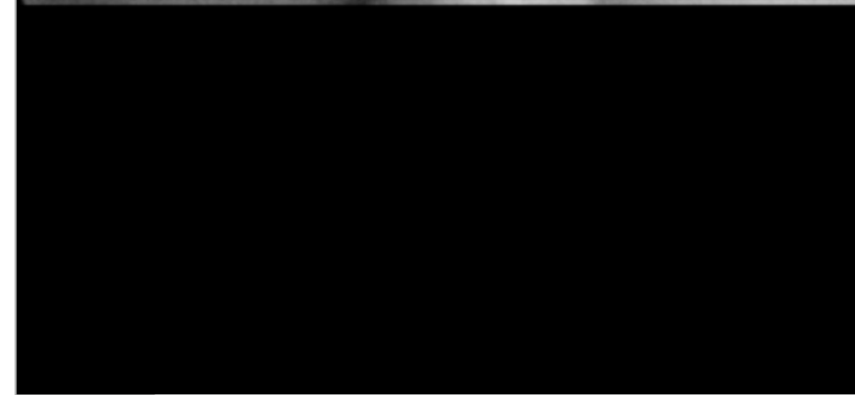
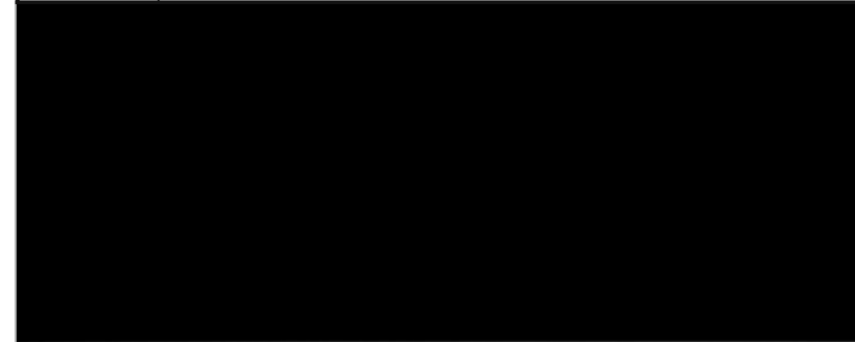
12 / BR

CONTRECHAMP



12 / BR

CONTRECHAMP

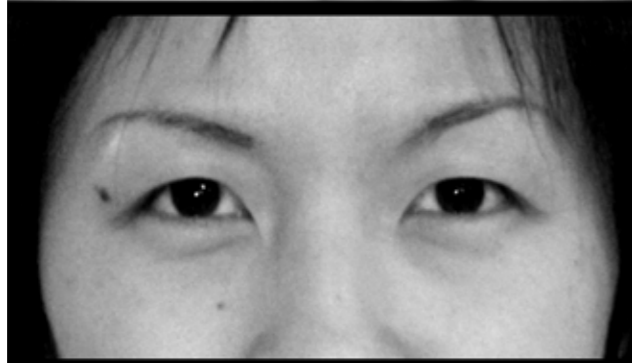


Diaporama / 38 vues  
source photographiques  
*Le studio Estibal / BR / 2014*



12 / BR

CONTRECHAMP



12 / BR

CONTRECHAMP



Au delà du film lui-même, le spectacle est dans la salle, dans mise en scène des spectateurs. Dans la petite ville de Tarare où les possibilités de sorties sont réduites, le cinéma est un lieu de sociabilité. Tout le monde se connaît plus ou moins et l'organisation des séances est plus permissive. On fume, flirte, réagit à la projection, et on se retrouve à l'entracte sur la mezzanine...

La série de photos se concentre sur les spectateurs, en gros plan. Un contrechamp à l'écran, somme d'instant suspendus, jeux de regards et d'émotions.