

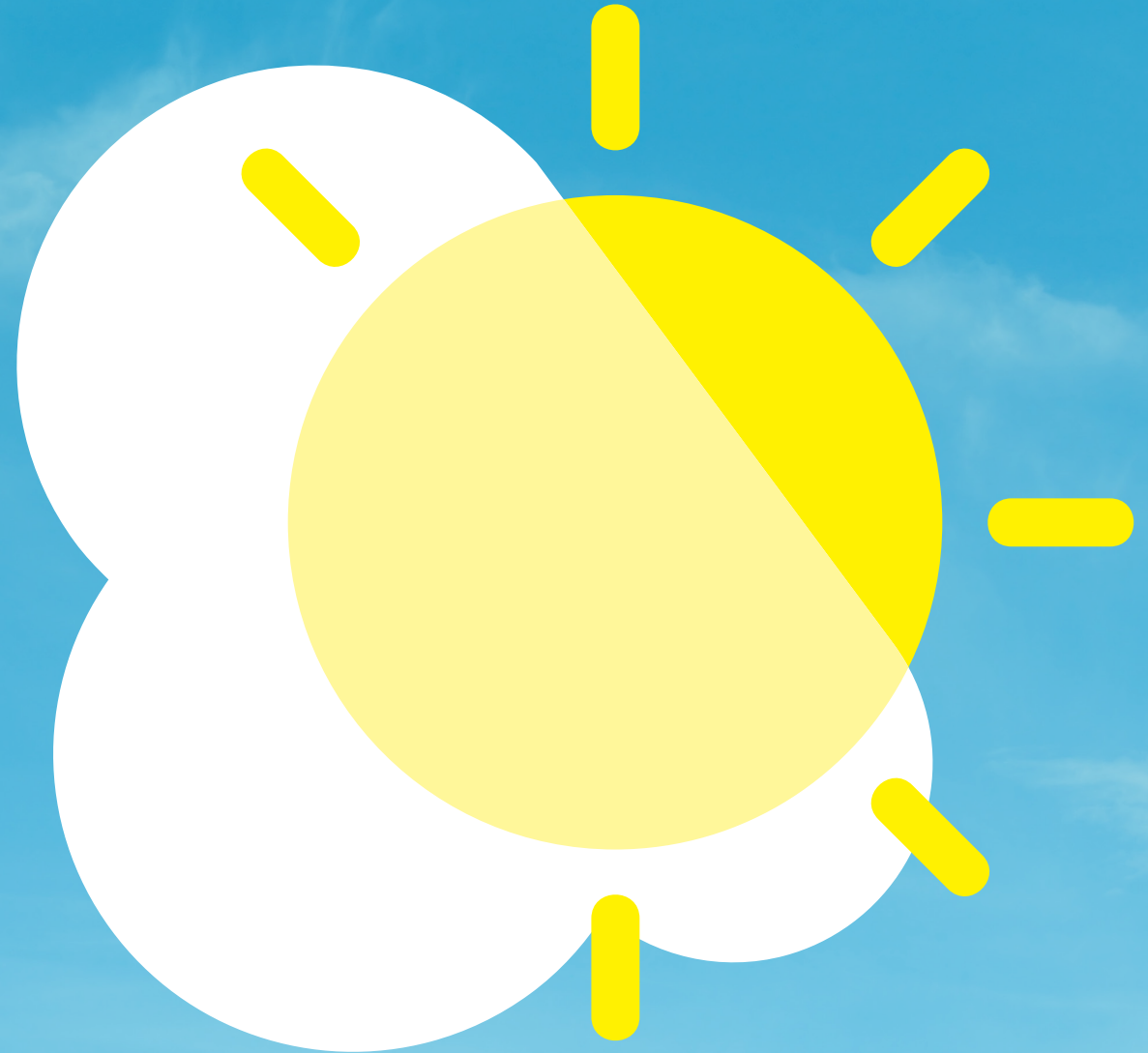
^  
acrif

association des cinémas de recherche d'île-de-france

# Été culturel 2023

## *passeurs d'images*

### île-de-france



PRÉFET  
DE LA RÉGION  
D'ÎLE-DE-FRANCE  
Liberté  
Égalité  
Fraternité

Région  
**île de France**

# Catalogue été culturel

---

## Passeurs d'images en Île-de-France – ACRIF

À l'été 2023, la coordination régionale Passeurs d'images en Île-de-France renouvelle pour la quatrième année ses propositions d'actions culturelles « hors les murs », au bénéfice des salles de cinéma indépendantes du territoire. Ces propositions participatives, menées par des intervenants professionnels, se tiennent dans l'espace public et s'adressent à un public intergénérationnel.

La prise en charge financière par Passeurs d'images en Île-de-France est de 80% du coût total TTC de chaque action, elle est directement versée aux intervenants. La salle accueillant l'action s'engage à régler sur devis le reste à payer à ces derniers.

## Contacts et inscriptions

---

### → Claudie Le Bissonais

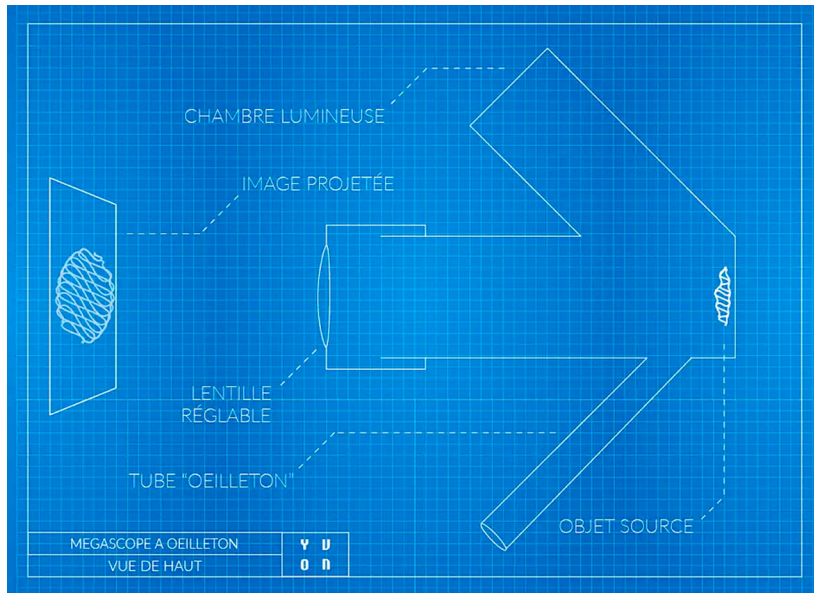
déléguée régionale *Passeurs d'images* Île-de-France

lebissonais@acrif.org

### → Coralie Billet

coordinatrice *Passeurs d'images* Île-de-France

billet@acrif.org



## Corps, Sport, Mouvement au Mégascope

Proposé par l'association *Une Fumée d'écran*

**Jonathan Landais et Audrey Jean proposent plusieurs manipulations qui permettent à un groupe de comprendre l'intérêt pour l'analyse du mouvement par de nombreuses disciplines scientifiques et artistiques.**

### MOUVEMENT ET MÉGASCOPE

Les artistes présenteront aux participants une machine de pré-cinéma, le mégascope, chambre obscure pensée pour reproduire à l'écran un objet fixe ou animé. Les participants sont alors invités à créer une mise en scène à partir d'objets qui leur sont proposés ou qu'ils ont sur eux.

Ces projecteurs très particuliers produisent des images avec une « présence » fascinante entre apparition spectrale et holographie.

Les passants sont invités à venir voir la scène. En journée, chaque spectateur peut passer sa tête dans une tente opaque permettant de créer le noir nécessaire.

En soirée, la tente est ouverte de sorte à projeter les images sur n'importe quel support environnant. Toutes les heures, les artistes jouent une courte création à l'aide du dispositif.

### CAPTURER LE MOUVEMENT DE LA COURSE

En 1878, Eadweard Muybridge conçoit un système de photographie historique au concours de Leland Stanford dont les images sont devenues iconiques. L'atelier consiste à amener les participants à reproduire cette prise de vue avec des appareils photos de smartphone.

### MACHINES DE PRÉ-CINÉMA, CAPTURER ET RESTITUER LES GESTES

Muybridge inventa le zoopraxinoscope pour rendre compte du mouvement avant l'invention du cinéma. Le principe de l'atelier est d'utiliser des machines de pré-cinéma pour restituer un geste, un mouvement capturé par les participants. Les images sont produites à l'aide d'une imprimante thermique qui permet une très grande flexibilité et mobilité en termes d'utilisation.

#### Durée :

→ les horaires de l'atelier sont aménageables, la proposition dure 6 heures maximum.

#### Jauge et public :

→ La jauge maximum par session est de 20 personnes (comprenant un maximum de 12 enfants). L'accueil des participants peut se faire au fil de l'eau et/ou sur réservation. Chaque session dure environ 20 minutes. Le contenu et la scénographie sont adaptés à un public de 7 ans et +, comprenant les personnes à mobilités réduites.

#### Lieu(x) possibles :

→ la tente de type barnum de format 3x4,5m peut-être installée sur n'importe quel espace plat adapté. Le calme sera bienvenu mais pas impératif. En extérieur ou à l'intérieur du cinéma. La libre circulation n'est nécessaire que le long de 3 des 4 côtés du barnum.

#### Besoins techniques et/ou humains :

→ 2 arrivées 16A ou possibilité de location d'un groupe électrogène silencieux. La mise à disposition d'un barnum supplémentaire (environ 3x3m) sera bienvenue. Dans le cas d'une installation sur la voie publique, une autorisation d'occupation de l'espace public sera nécessaire (demande faite par le cinéma). Le temps d'installation est de 2h30. Une personne du cinéma pourra accueillir les intervenants pendant la première demi-heure d'installation.



## Urbex en multiplexe

Proposé par le collectif **Gongle**

**Inspirés des explorations urbaines et des pratiques de commentaire du gaming, les « Urbex en multiplex » sont mis en scène et captés simultanément dans l'espace public et en ligne.**

### EXPLORATION

Ce dispositif théâtral participatif propose aux publics une expérience d'attention aux environnements, mêlant marche, dessin et commentaire sportif. Chaque Urbex s'inscrit dans un contexte précis, avec une question qui lui est propre, définie au préalable par la salle de cinéma et l'équipe de Gongle. Le public reçoit d'abord les règles du jeu et l'équipement nécessaire au tournage. Des équipes sont ensuite constituées et partent pour une exploration (40 minutes) pendant

laquelle elles partagent, sur une application de visioconférence, vidéos et commentaires. En compagnie d'un expert ou d'un chercheur local, Nil Dinç articule ces contributions qui font aussi l'objet d'un schéma par des artistes visuels.

### PROJECTION

Lorsque les équipes reviennent au point de rendez-vous, elles assistent à la projection de la vidéo à laquelle elles viennent de contribuer, le mixage son est

réalisé en direct sur des images jouant sur le «split screen» et les effets de mosaïque, rappelant un les matchs de football en multiplex des temps anciens.

### Durée :

→ 3 heures

### Jauge et public :

→ Tout public, dès 5 ans accompagnées d'adultes. Dans le cas d'un groupe composé uniquement de jeunes, l'âge est défini avec les intervenants en fonction de la thématique et de l'encadrement. La jauge est de 9 équipes de 2 à 4 personnes.

### Lieu(x) possibles :

→ Il est nécessaire de disposer de deux espaces, de préférence dans le même bâtiment : un espace pour accueillir le public de 30m<sup>2</sup> minimum et un espace qui servira de studio et de salle de projection de 100m<sup>2</sup> minimum type auditorium. Un dispositif extérieur est envisageable à condition de trouver des solutions pour une connexion internet stable.

### Besoins techniques et/ou humains :

- Une connexion internet filaire de qualité avec une bande passante suffisante pour un direct zoom de 10 ordinateurs est nécessaire
- En fonction de l'espace mis à disposition pour studio/projection, une mise en lumière sera à étudier. Dans ce cas prévoir un lieu de repli adapté est obligatoire en cas d'intempérie ou tente/barnum. Les conditions/espace de réalisation du schéma est à définir avec les intervenants en fonction des possibilités.
- Autres besoins techniques : un écran HDMI avec adaptateur minimum 22 pouces en 16/9 ; un système audio/son adapté à la jauge pour la projection avec 1 mixette (2 entrées micros + 2 entrées ligne + 1 aux pré fader ; des câbles Ethernet pour connecter les ordinateurs ; Dispatch électrique dans le studio 16A mono suffisant





## Parcours de projection cinématographique nocturne

Proposé par Benoît Labourdette

Des projections itinérantes sur les murs de la ville, dans le quartier autour d'une salle de cinéma, pour vivre le bonheur de la projection partagée. Benoît Labourdette propose deux formules de son parcours : l'une coconstruite par l'intervenant et la salle de cinéma et une autre abordée sous forme d'ateliers de programmation à proposer à un groupe de participants afin qu'ils imaginent le contenu et l'animation de leur projection itinérante.

### Deux parcours au choix

#### Parcours 1 – DÉCOUVERTE DE PARCOURS DE PROJECTION NOCTURNE « SPORTIF »

Ces projections itinérantes sont des propositions très ludiques, faisant vivre de belles et originales expériences de cinéma aux spectateurs. À partir d'un « pico-projecteur » (vidéoprojecteur portable) associé à une enceinte portable, le public redécouvre des lieux du quotidien dans une dimension totalement inattendue.

#### Parcours 2 – CRÉATION DE PARCOURS DE PROJECTION NOCTURNE « SPORTIF »

La proposition de Parcours de projections nocturnes, est abordée sous la forme d'un atelier : c'est un groupe de spectateurs qui construit la projection et qui en assure l'animation. Ils construisent un programme de films, pensé pour être projeté sur les murs de leur quartier, la nuit, en public. Le choix d'un film, puis le choix d'un lieu par rapport à ce film, le sens de cette rencontre, la façon dont le quartier a été investi, dont la projection a été préparée en lien avec les habitants, le temps de répétition, notamment technique, renforcent l'implication de tous et toutes.

#### Durée :

- **Parcours n°1** : une heure de projection
- **Parcours n°2** : trois ateliers (durée à définir avec les intervenants) et une projection (d'une heure)

#### Jauge et public :

- Tout public, 10 à 15 personnes pour les ateliers et jusqu'à 80 spectateurs pour la projection.

#### Lieu(x) possibles :

- Rues, cours d'immeubles, places, parcs... (en extérieur)

#### Besoins techniques et/ou humains :

- La mobilisation du groupe (ateliers et projection) est assurée par la salle de cinéma. Afin que l'atelier se déroule bien, il est nécessaire que le groupe soit accompagné par une personne référente.



**Le dispositif  
*Passeurs d'images*  
Île-de-France  
est soutenu par  
la DRAC Île-de-France  
et la Région  
Île-de-France.**

^  
**acrif**

association des cinémas de recherche d'île-de-france

19, rue Frédérick Lemaître – 75020 Paris

E-mail : [contact@acrif.org](mailto:contact@acrif.org)