



iMAL, Centre de Cultures Digitales et de Technologie, est heureux d'annoncer la première exposition solo de Marcio Ambrosio (BR), **12i**, présentée du 8 au 25 mars 2012.

12i

Une interprétation ludique du zootrope traditionnel au moyen des technologies d'aujourd'hui

Marcio Ambrosio présente pour la première fois en Europe son installation interactive 12i. Inspiré du principe du zootrope, un dispositif précurseur du cinéma, Marcio combine à nouveau techniques d'animation et nouvelles technologies. Ainsi, il nous emmène dans un univers magique où les spectateurs sont invités à enregistrer, regarder et partager leurs propres animations sur une sculpture mixant son et images.

L'installation 12i est définitivement drôle et surprenante, pour le plaisir des petits et des grands qui peuvent aussi partager leurs animations sur le site 12i.tv. Partiellement conçue avec des techniques de fabrication numérique, elle est hautement participative et permet d'interagir avec le corps tout entier, rendant l'expérience absolument désopilante.

12i a été présentée durant Rumos Arte Cibernética à l'Institut Itaú Cultural (São Paulo, Brésil) où 5.000 animations ont déjà été enregistrées (voir 12i.tv). L'installation est finalement présentée à Bruxelles après une première résidence de production à iMAL en 2011.

A propos de 12i

12i est un hommage aux inventeurs du cinéma d'animation, une relecture du zootrope* à partir des nouvelles technologies. Un aller-retour constant entre passé et présent qui plonge le spectateur dans un univers plein d'humour et de poésie, en lui donnant le premier rôle dans la "roue de la vie".

12i est une installation sculpturale, interactive, ludique et participative, alimentée par les animations du public. Elle se tient en deux parties, le studio d'enregistrement (REC) et la sculpture cinématographique (PLAY).

Dans le studio d'enregistrement, le visiteur est invité à enregistrer sa propre animation corporelle découpée en une séquence de 12 images. Il peut choisir entre une série de thèmes prédéfinis ou créer une animation "Freestyle". À la suite de l'enregistrement, celui-ci reçoit un ticket d'identification qui lui permettra de visualiser son animation sur la sculpture cinématographique. En scannant le ticket dans le zootrope, l'animation est projetée à travers trois viseurs et associée à d'autres animations et sons relevant du même thème. Le contenu audio-visuel est activé en temps réel par la présence du public dans l'installation.

12i respecte les principes de l'animation traditionnelle et du zootrope en se servant des nouvelles technologies pour recréer l'illusion du mouvement par le phénomène de persistance rétinienne. Ainsi, 12i offre une expérience magique à la portée de tous.



Pour encore plus de plaisir, les animations créées par le public sont chargées en temps réel sur le site internet 12i.tv et peuvent être partagées avec famille et amis.

* jouet inventé en 1833 par William Horner et qui par la rotation rapide d'une séquence d'images crée l'illusion du mouvement (voir Wikipedia).

A propos de Marcio Ambrosio

Diplômé en design industriel, graphisme et dessin d'animation, Marcio Ambrosio (BR) a travaillé dans différents secteurs: animation, publicité et post-production. En parallèle, il a participé à divers ateliers et festivals internationaux avec ses installations, dont FILE 2007 et 2008 (Brésil), Japan Media Arts Festival 2008 (Japon), Transitio MX (Mexico).

En 2004, il a formé le collectif zzzmutations où il produit des films d'animation et développe des projets expérimentaux et interactifs. En 2008, son projet Oups! a reçu le "Grand prix Division Art" au Japan Media Arts Festival (Tokyo, Japon), ainsi que le "Grand prize Image in movement" à Transitio MX (Mexico City, Mexico) en 2009.

Aujourd'hui, il continue à travailler à la croisée de l'animation et de l'installation participative avec l'influence constante des nouvelles technologies, en passant de la vision par ordinateur au design interactif avec une touche d'électronique, de fabrication numérique ou encore du mapping vidéo.

www.marcioambrosio.com

Crédits

Concept et production par Marcio Ambrosio
Développement interactif par Yacine Sebti
Montage son et développement web par Sophie Klecker
Sculpture par Marcio Ambrosio

12i a reçu le soutien de Rumos Itaú Cultural et a bénéficié d'une résidence de création à iMAL.

Informations pratiques

12i

8-25 mars 2012

Vernissage le 8 mars, 18:00 - 22:00

Ouvert du mercredi > dimanche: 12:00-18:00

Tarif: 3/2€

iMAL Center for Digital Cultures and Technology

30 Quai des Charbonnages, 1080 Bruxelles

www.imal.org +32 2 410 30 93

A propos d'iMAL, Centre de Cultures Digitales et de Technologie

iMAL (interactive Media Art Laboratory), association créée en 1999 à Bruxelles, a comme objectif de stimuler le processus d'appropriation créative des Nouvelles Technologies. Fin 2007, iMAL ouvre son nouveau lieu, un Centre de Cultures et Technologie Digitales en plein centre de Bruxelles. A la croisée des innovations artistiques, scientifiques et industrielles, cet espace de 600 m2 est dédié aux nouvelles formes artistiques, pratiques culturelles émergentes et innovations industrielles qui naissent de la convergence entre informatique, télécommunications, réseaux et médias.

www.imal.org