



iMAL, Center for Digital Cultures and Technology kondigt met trots **12i** aan, de solotentoonstelling van Marcio Ambrosio (BR), die voorgesteld wordt vanaf 8 tot en met 25 maart 2012.

12i

A playful interpretation of the traditional zoetrope using today's technology

Voor de eerste maal in Europa stelt Marcio Ambrosio zijn speelse, interactieve installatie 12i voor. Marcio liet zich inspireren door het principe van de zoötroop – een voorloper van de cinema uit de 19de eeuw – en combineert de klassieke animatietechnieken met nieuwe technologieën. De kunstenaar leidt de deelnemers naar een magisch universum waarin ze uitgenodigd worden om hun eigen animaties op te nemen, te bekijken en te delen in een sculpturale installatie met beeld en geluid.

De 12i-installatie zorgt voor een grappige en verrassende ervaring bij jong en oud. De deelnemers kunnen hun opgenomen animaties ook delen op de website 12i.tv. De installatie is deels geproduceerd met digitale fabricatietechnieken en is heel participatief. Je krijgt de mogelijkheid om in interactie te treden met je volledige lichaam, wat tot hilarische toestanden leidt.

12i werd voor het eerst voorgesteld tijdens Rumos Arte Cibernética bij Institut Itaú Cultural (São Paulo, Brazilië). Toen alleen al werden er 5000 animaties opgenomen (te bekijken op 12i.tv). Na een eerste productieresidentie bij iMAL in 2011 wordt de installatie nu eindelijk voorgesteld in Brussel.

Over 12i

12i is een knipoog naar de uitvinders van filmanimatie: het is een moderne interpretatie van de traditionele zoötroop waarbij hedendaagse technologie gebruikt wordt. Het project is een humoristisch en poëtisch retourtje tussen het heden en het verleden.

De installatie wil het publiek onderdompelen in een magisch universum door hen de hoofdrol te laten spelen in het 'rad des levens'.

12i is een interactieve, participatieve sculpturale installatie die gevoed wordt door de persoonlijke animaties van de deelnemers. 12i werkt in twee stappen: de opnamestudio (REC) en de cinematografische sculptuur (PLAY).

In de REC-ruimte worden de bezoekers gevraagd om via een beeldscherm hun eigen dansbewegingen op te nemen in een sequentie van 12 beelden. Ze kunnen kiezen uit verschillende thema's of kunnen zelf dansbewegingen bedenken en zo een freestyle dansanimatie creëren. Nadat de 12 beelden opgenomen zijn, ontvangt elke deelnemer een persoonlijk ticket en komt hij terecht in de PLAY-zone, waar de cinematografische sculptuur zich bevindt. Nadat het ticket gescand is door de 12i-zoötroop, toont de sculptuur de persoonlijke animatie van de deelnemer, gecombineerd met die van de andere deelnemers met hetzelfde thema. Deze animaties worden gemixt met audiovisuele inhoud, die in real time in gang wordt gezet door de aanwezigheid van het publiek in de installatie.

12i past de principes toe van traditionele animatie en van de zoötroop – waarbij 12 beelden afwisselend getoond worden en er zo een illusie van bewegend beeld gecreëerd wordt – en combineert deze met



hedendaagse technologie. De installatie is gebaseerd op het fenomeen van de 'nawerking van het oog' en zorgt voor een magische ervaring.

Tot slot worden de animaties van de gebruikers realtime geüpload op de website 12i.tv, zodat ze gedeeld kunnen worden met familie en vrienden.

** Dit apparaat werd uitgevonden in 1833 door William G. Horner en creëert de illusie van bewegend beeld door statische afbeeldingen vlug na elkaar te tonen. De zoötroop werd in de volksmond het 'wiel van de duivel' genoemd (zie Wikipedia).*

Over Marcio Ambrosio

Na zijn opleidingen industrieel ontwerp, grafische vormgeving en animatie heeft Marcio Ambrosio in verschillende sectoren gewerkt: van animatie over reclame tot postproductie. Daarnaast nam hij met zijn kunstwerken deel aan verschillende internationale workshops en festivals, zoals FILE 2007 en 2008 (Brazilië), Japan Media Arts Festival 2008 (Japan) en Transitio_MX (Mexico).

In 2004 richtte hij het collectief zzzmutations op, waarmee hij animatiekortfilms produceert en experimentele, interactieve projecten ontwikkelt. Zijn project Oups! ontving in 2008 de Grand Prize in de categorie Kunst op het Japan Media Arts Festival (Tokio, Japan). In 2009 won dit project de 'Grand Prize Image in Movement' op Transitio_MX (Mexico-Stad, Mexico).

Tegenwoordig werkt hij verder op het snijvlak van animatie en participatieve installaties. Hierbij maakt hij voortdurend gebruik van nieuwe technologieën die variëren van 'computer vision' tot interactief ontwerp met een vleugje elektronica, digitale fabricatie of 'video mapping' (videoprojectie op om het even welk oppervlak, zoals gebouwen of objecten).

www.marcioambrosio.com

Credits

Design en productie: Marcio Ambrosio
Interactive development: Yacine Sebti
Sound design en Webdevelopment: Sophie Klecker

12i werd door Rumos Itaú Cultural gesteund en werd op residentie bij iMAL uitgenodigd.

Praktische info

Tentoonstelling: 8-25 maart 2012
Vernissage: donderdag 8 maart, 18:00 - 22:00
Openingsuren: woensdag > zondag: 12:00-18:00
Toegang: 3/2€

iMAL Center for Digital Cultures and Technology
Koolmijnenkaai 30, 1080 Brussel
www.imal.org +32 2 410 30 93

Over iMAL, Centre de Cultures Digitales et de Technologie

iMAL (interactive Media Art Laboratory) werd in 1999 in Brussel opgericht met als doel artistieke vormen en creatieve praktijken te ondersteunen die computer- en netwerktechnologie gebruiken als medium. In 2007 opende iMAL zijn nieuwe locatie: het Centrum voor Digitale Cultuur en Technologie, ongeveer 600 m² groot, waar artistieke, wetenschappelijke en industriële innovatie elkaar treffen. Deze ruimte is volledig bestemd voor hedendaagse artistieke en culturele praktijken die ontstaan uit het samenbrengen van computer, telecommunicatie, netwerk en media.

www.imal.org