

Oh... Zeca !

TITRE EN : Oh... Zeca !

LIEN VIMEO (privé) : <https://vimeo.com/890996965/3aae9189a6>

CONTEXTE

/

SYNOPSIS COURT FR

Aux habitués des rues de Bruxelles, Zeca est un personnage. Il est inconnu pour la plupart d'entre nous, mais son allure semble familière. Nous l'observons de loin au fil de la journée. Zeca n'essaye jamais d'attirer l'attention. Sa démarche, pourtant, le distingue.

SYNOPSIS COURT EN

Zeca is a familiar figure to those acquainted with the streets of Brussels. Most don't know him personally but recognize him. We observe him from afar as the day unfolds. Not trying to seek attention he still stands out for his particular pace and ways.

SYNOPSIS LONG FR

/

SYNOPSIS LONG EN

"Oh, Zeca !" Started from a walk. Going up Theux Street to Germoire, on the floor was a broken Spot Led Moving Head (a party lamp). The kind you see in clubs.

After salvaging it, the idea of transforming it into a motion-controlled camera support for stop-motion came to light, and with Camera-etc's open call, the conclusion of the machine became possible, and the shooting as well.

In pixelation, the narrative was built collectively and resulted in a one-shot film. Where the space was delimited into areas, and the machine was programmed to reach each area in a certain amount of frames. Luigi (who portrays Zeca) is guided throughout the film to reach these. The way he gets there is improvised.

Zeca is a familiar figure to those acquainted with the streets of Brussels. Most don't know him personally but recognize him. We observe him from afar as the day unfolds. Not trying to seek attention he still stands out for his particular pace and ways.

FICHE TECHNIQUE

Date de production : 12/2023

Durée : 5'05"

Genre : animation

Thème : /

Technique : motion-control

Couleur : couleur

Son : stéréo

Format : HD 16/9, DCP 16/9

Langue : /

Sous-titres : /

CASTING

Réalisation : Sofia Erzini

Assistants : Benjamin Huynhn, Luigi Bisogno, Penelope Gratacos, Violette Gorgiard

Suivi de projet : David Nelissen

Image : Sofia Erzini

Interprétation : Luigi Bisogno

Son : Penelope Gratacos, Maurice Luijten

Chorégraphe : Luigi Bisogno

Production : Bastien Martin (Camera-etc)

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles : Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel et Service de la Créativité, La Wallonie : Direction Subventions Emploi, la Ville de Liège, la Province de Liège - Culture

CONTACT REALISATION

Sofia Erzini

Née le 04/02/1994

+351 910 579

+32 479 44 81 62

sofia.erzini@gmail.com

ErnestHavaux 12

1040 Etterbeek

Belgique

CONTACT PRODUCTION

Bastien Martin

Camera-etc

+32 4 253 59 97

bastien.martin@camera-etc.be

www.camera-etc.be

Rue de Visé, 490

4020 Liège

Belgique

CONTACT DISTRIBUTION

Dimitri Kimplaire

Camera-etc

+32 4 253 59 97

dimitri.kimplaire@camera-etc.be

www.camera-etc.be

Rue de Visé, 490

4020 Liège

Belgique

BIOGRAPHIE FR

Sofia Erzini (1994 Faro, PT), est une artiste pluridisciplinaire qui vit et travaille à Bruxelles (BE). Elle fait son enseignement artistique tout d'abord aux Beaux-Arts de Lisbonne (PT) en section design produit, puis elle poursuit un enseignement pluridisciplinaire et d'animation-vidéo à l'École de Recherches Graphique de Bruxelles (BE) pour enfin finir sa formation en Master d'animation-vidéo au KASK à Gand (Be).

BIOGRAPHIE EN

Sofia Erzini (1994 Faro, PT), Is a multidisciplinary artist who lives and works in Brussels. Her academic background starts in the faculty of Fine arts, Lisbon in Product Design. She arrived in Brussels in 2018 to learn the practice of artificial eye-making and continued her studies in animation film at ERG, École de Recherche Graphique de Bruxelles, and finally graduated as a Master's student in animation film at KASK, Gent.

Son travail se concentre sur la réalisation de projets audiovisuels en solo et en collectif. Elle utilise différentes techniques qui donnent une nouvelle forme à la vidéo en stop motion. Elle passe par l'utilisation des logiciels 3D, l'animation sur After-Effect, l'utilisation de nouvelles technologies comme le deep fake, l'impression 3D mais aussi la programmation et l'artisanat en général (travail du bois, miniatures,).

FILMOGRAPHIE FR
Oh... Zeca ! (2023)

Her work revolves around crafts, from woodworking to a variety of other materials. Stop-motion is the basis of most of her audiovisual work. Also passionate about numerical arts and mixing many different ways of animating like 3D and AI with the traditional.

FILMOGRAPHIE EN
Oh... Zeca ! (2023)

PLATEFORMES + SVOD

- /

PROJECTIONS

- **Avant-première Camera-etc – Cinéma Sauvenière** (Belgique, Liège – 7 décembre 2023)

FESTIVALS

- /