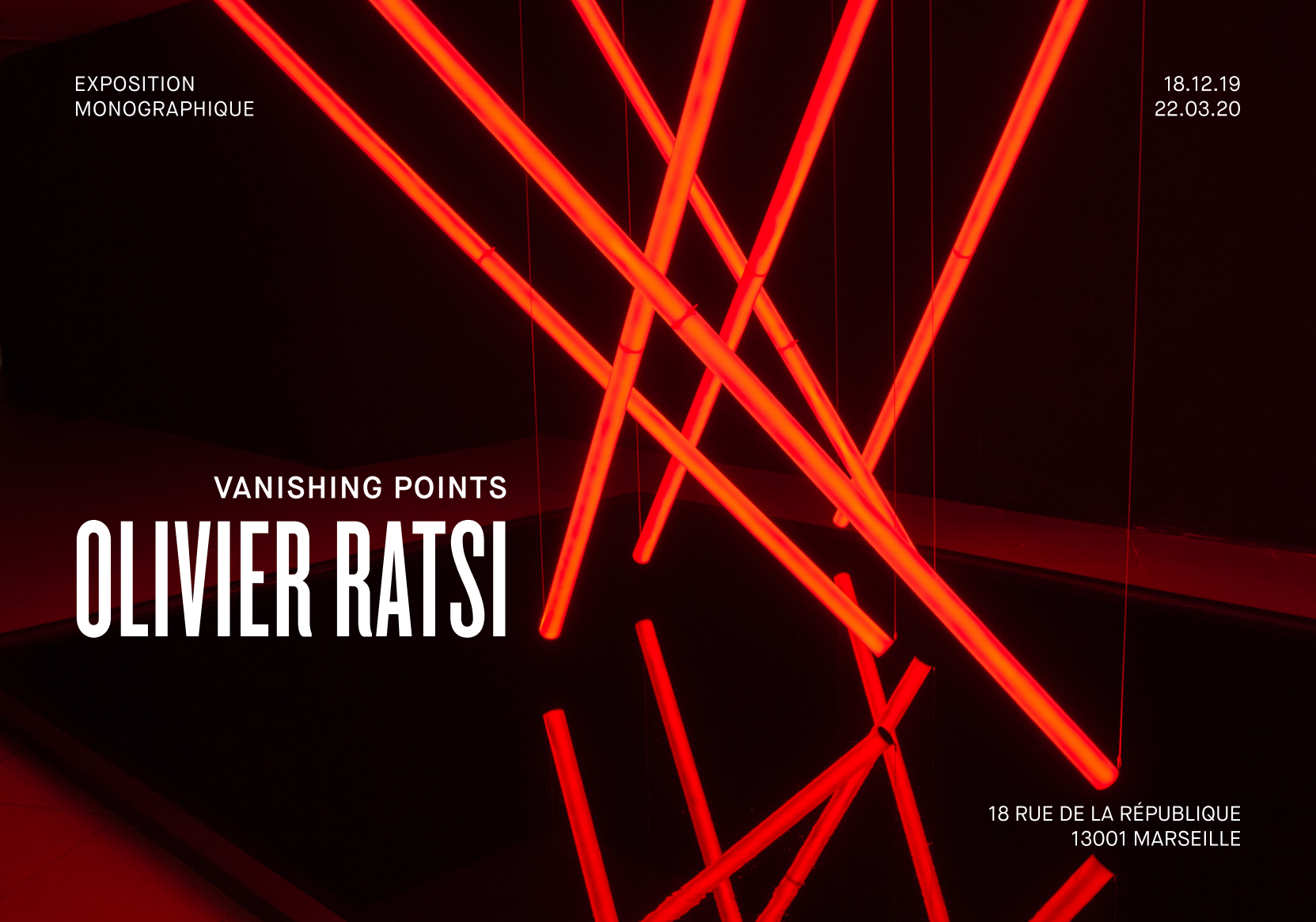

EXPOSITION
MONOGRAPHIQUE
18.12.19
22.03.20
VANISHING POINTS
OLIVIER RATSI
18 RUE DE LA RÉPUBLIQUE
13001 MARSEILLE

business-design.io

L'édition de ce catalogue a été rendue possible
grâce au soutien en mécénat de .D BUSINESSDESIGN.

This catalogue has been financed partly by .D BUSINESSDESIGN.

ZINC et Seconde Nature présentent, en coproduction avec Crossed Lab et le soutien du Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône,

ZINC and Seconde Nature present, in coproduction with Crossed Lab and with the support of the Departmental Council of Bouches-du-Rhône, Vanishing Points, a monographic exhibition by Olivier Ratsi.

VANISHING POINTS, UNE EXPOSITION MONOGRAPHIQUE D'OLIVIER RATSI

SOMMAIRE

10. AVANT-PROPOS

12. OLIVIER RATSI

14. ÉDITO

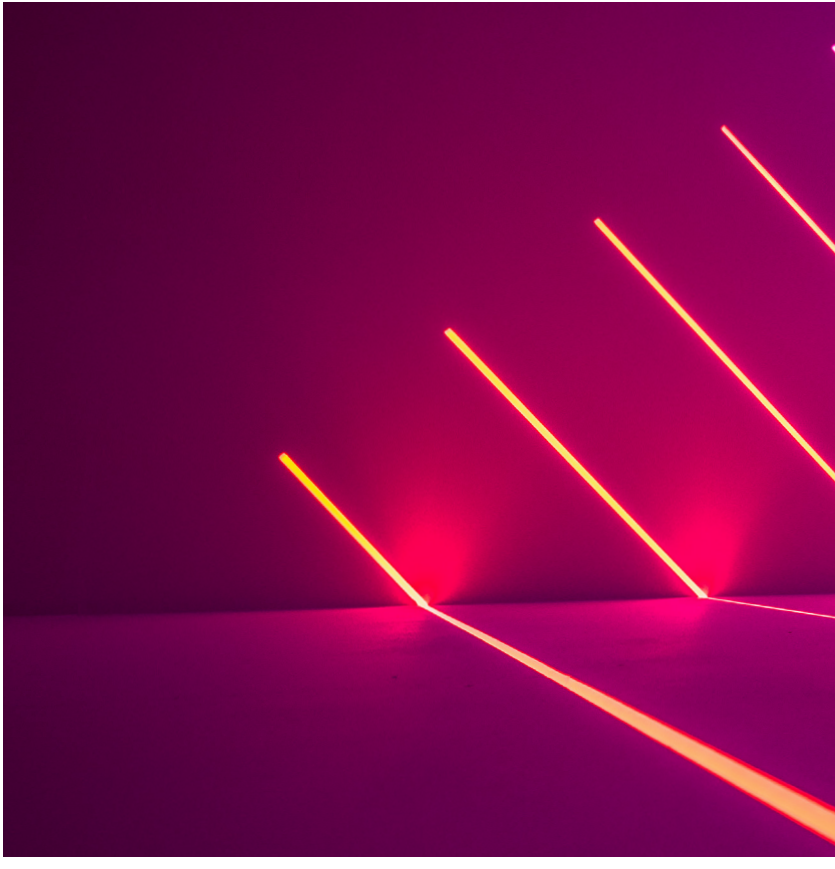
18. INTERVIEW DE L'ARTISTE

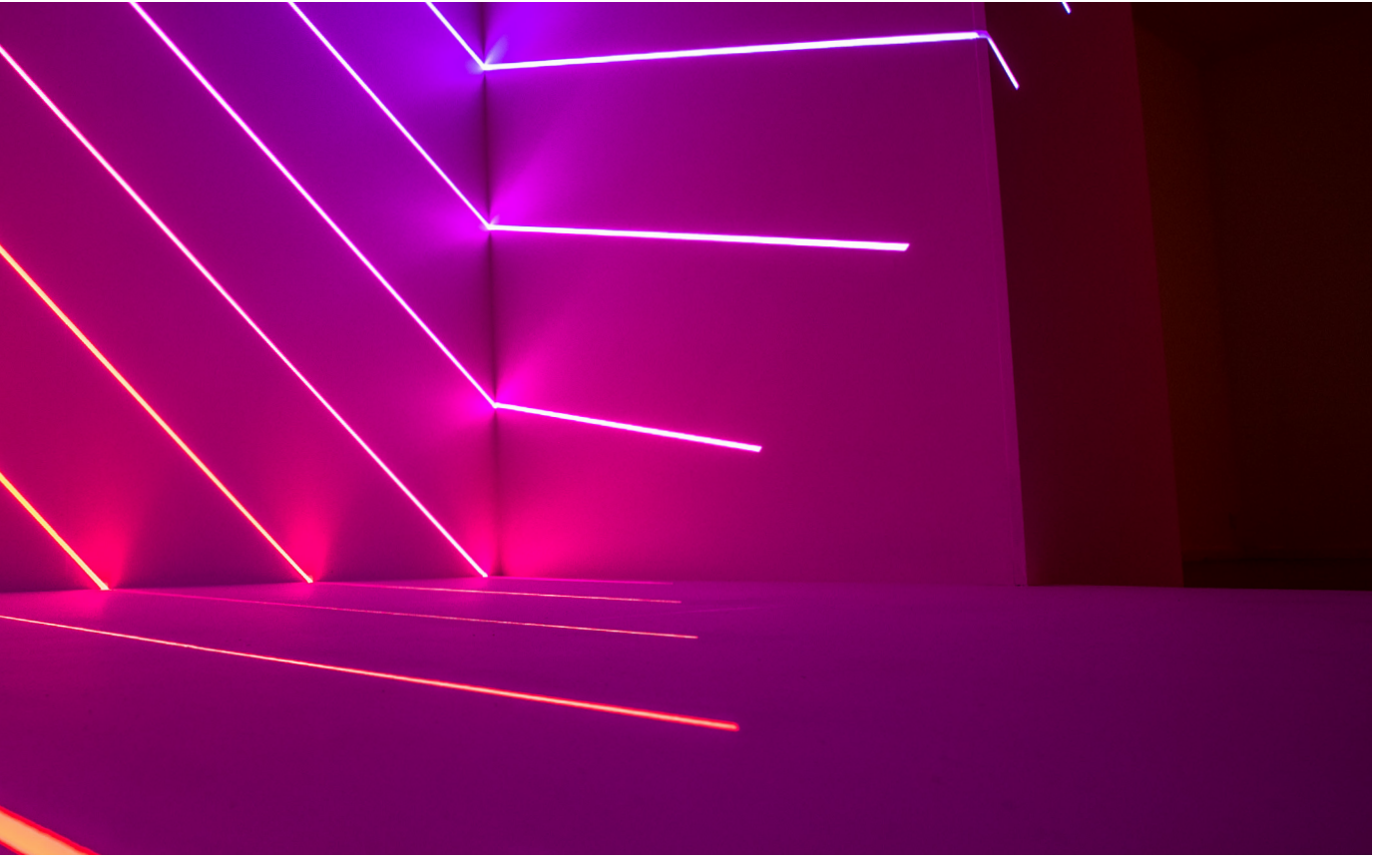
25. ŒUVRES

47. EXPOSITION PROPOSÉE PAR

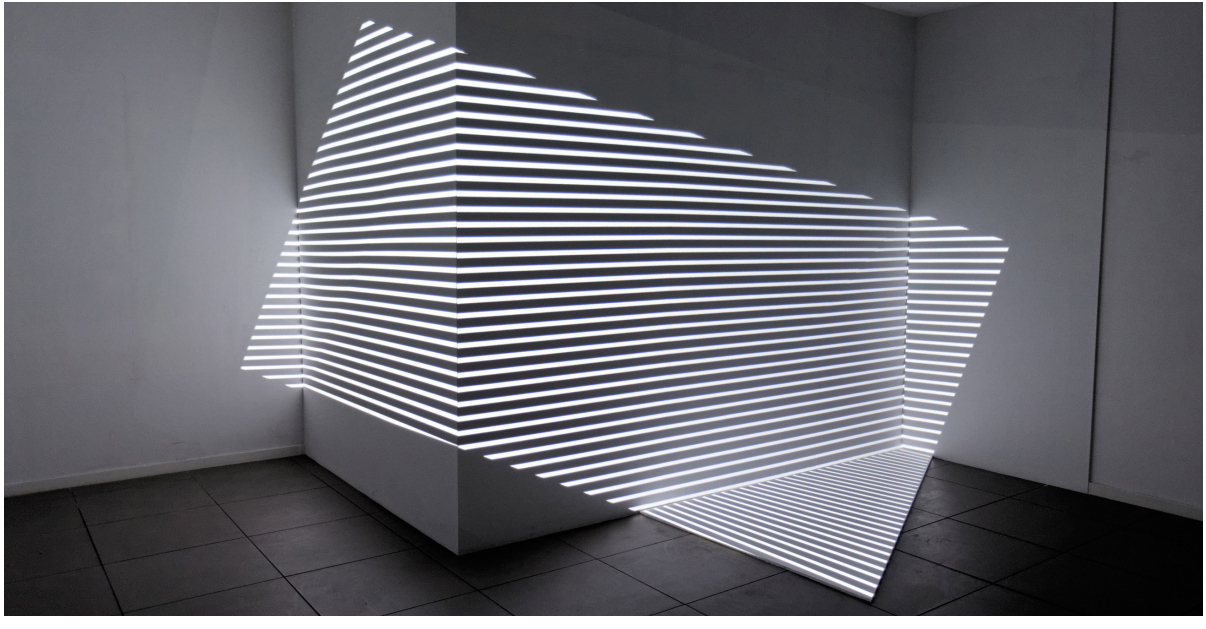
52. CRÉDITS

Spectrum
2019





AVANT-PROPOS



VANISHING POINTS est un road movie mental : un univers parallèle proposé par Olivier Ratsi qui oscille entre architecture réelle et immatérielle.

Si le titre fait écho à certains films des années 70, où les points de fuite évoquaient les courses rapides vers le néant de l'homme moderne échappant à toute réalité, Olivier Ratsi cherche avant tout à proposer une expérience plastique et ludique entre point de vue et point de fuite, laissant à chacun la liberté de se référer à ses propres mythes.

Où sommes nous à cet instant précis ?
Où pouvons-nous nous projeter ? Certains points de vues se réclament d'une vérité absolue, doit-on s'y fier ?

Pour figurer ces questionnements quotidiens, Olivier Ratsi utilise, à travers un espace de 500m², deux principales figures esthétiques liées à notre perception de l'espace : **la perspective** - formalisée au Quattrocento - et **l'anamorphose** - dont on trouve les premières traces artistiques en Chine au cours de l'époque Ming (14e siècle).

D'autres inspirations de l'histoire des arts viendront émailler ce voyage comme une évocation de Newton, et à travers ce rapport "culturel" à l'espace, nos sens seront mis à l'épreuve.

Vanishing Points is a road movie of the mind: a parallel universe offered by Olivier Ratsi which oscillates between real and immaterial architecture.

Even if the title echoes some movies from the 70's, in which the vanishing point referred to modern men's fast races towards nothingness to escape reality, Olivier Ratsi's first aim is to offer a material and playful experience between point of view and vanishing point, allowing all references to people's own myths.

Where are we at this very moment ? Some points of view lay claim to absolute truth; should we trust them ?

To depict these everyday questions, Olivier Ratsi uses, across a space of 500 square meters, two main aesthetic techniques linked to our perception of space: perspective – formalized in the Quattrocento – and anamorphosis, whose first artistic traces can be found in China during the Ming period (14th century).

Following other artistic influences, this journey evokes Newton. Through this «cultural» relationship with space, our senses will be tested.

OLIVIER RATSI

ratsi.com
@olivier_ratsi

Olivier Ratsi est un artiste plasticien dont le travail porte sur la déconstruction des repères spatio-temporels. Il vit et travaille à Montreuil.

Il conçoit des œuvres qui catalysent les points de vues, les références culturelles et psychologiques afin de mettre en évidence la singularité de l'expérience d'interprétation du réel. Principalement connu pour ses installations immersives, Olivier Ratsi élabore des dispositifs visant à déstructurer puis à reconstruire la réalité subjective.

Son parcours artistique prend forme à la fin des années 1990, alors qu'il réalise des performances audiovisuelles et VJing pour la scène rave et électro. Dès les années 2000, il amorce une réflexion autour de la notion de déconstruction spatio-temporelle, qu'il concrétise dans des projets photographiques de déstructuration d'architectures et de paysages urbains.

En 2007, il co-fonde le collectif visuel AntiVJ aux côtés d'autres artistes plasticiens, avec qui il initiera, à échelle mondiale, les toutes premières performances audiovisuelles utilisant la technique du mapping. Il quitte officiellement le collectif en 2016 pour se consacrer davantage à ses projets personnels.

Avec son projet sériel *Echolyse* démarré en 2013, le travail d'Olivier Ratsi prend la forme d'installations audiovisuelles où entrent en jeu la reconstruction de la réalité de l'espace d'exposition et de projection. Ses recherches s'orientent sur la représentation d'un espace fictif tridimensionnel, qu'il déploie grâce à un jeu de perspective, notamment via la technique du trompe-l'œil et de l'anamorphose. La notion de l'espace-temps est ainsi abordée au travers de formes géométriques hypnotiques, accompagnées d'un dispositif sonore venant amplifier la sensation d'étourdissement sensoriel. *Onion Skin* (2013), *DELTΔ* (2014), *Pêle-Mêle* (2016) et *Frame Perspective* (2018) en constituent la série.

Le travail d'Olivier Ratsi est présenté lors d'expositions individuelles et collectives ainsi que dans de nombreux festivals et événements en France et à travers le monde.

Olivier Ratsi is a visual artist whose work focuses on the deconstruction of spatio-temporal landmarks. He lives and works in Montreuil.

He designs works that catalyze points of view, cultural and psychological references in order to highlight the singularity of the experience of reality interpretation. Mainly known for its immersive installations, Olivier Ratsi develops devices aimed at destructuring and then reconstructing subjective reality. His artistic journey took shape at the end of the 1990s, when he produced audiovisual performances and VJing for the rave and electro scene. From the 2000s, he initiates a reflection around the notion of spatio-temporal deconstruction, which he concretizes in photographic projects of destructuring of architectures and urban landscapes.

In 2007, he co-founded the visual collective AntiVJ with other visual artists, with whom he will initiate, on a global scale, the very first audiovisual performances using the mapping technique. He officially leaves the collective in 2016 to devote more time to personal projects.

With its serial project Echolyse started in 2013, the work by Olivier Ratsi takes the form of audiovisual installations where the reality reconstruction of the reality of the exhibition and projection space comes into play. His research is focused on the representation of a fictional three-dimensional space, which he deploys through a play of perspective, in particular via the technique of trompe-l'oeil and anamorphosis. The notion of space-time is thus approached through hypnotic geometric shapes, accompanied by a sound device amplifying the sensation of sensory dizziness. Onion Skin (2013), DELTΔ (2014), Pêle-Mêle (2016) and Frame Perspective (2018) constitute the series.

Olivier Ratsi's work is presented in individual and group exhibitions as well as in festivals and events in France and around the world.

ÉDITO

Céline Berthoumieux
Directrice de Zinc

Mathieu Vabre
Directeur de Seconde Nature

Changer de regard.

Vanishing Points est un voyage.

C'est un moment suspendu, pour se connecter à ses sensations, mettre ses sens en éveil. Alors que nous sommes bombardés d'images, de mots, de flux, sollicités en permanence, Olivier Ratsi grâce à ses formes simples et épurées nous ramène à l'essentiel de nos perceptions.

À travers la vitrine, le passant est happé par le fascinant mouvement de *Frame Perspective*. Puis, en poussant la porte, va vivre une douce exploration faite d'effets visuels, lumières, couleurs, perspectives. Entre sculptures et tableaux, les œuvres de cette exposition mettent nos esprits et nos corps en dialogue avec la notion même d'espace.

Alors que le réel et le virtuel se mélangent, que la possibilité de l'éternité s'explore chaque jour un peu plus, *Vanishing Points* nous confronte, de façon tangible, à notre rapport à l'espace et au temps. Avec cette exposition, nous avons souhaité créer une rencontre, au cœur de Marseille, entre le public et des œuvres contemporaines exigeantes mais accessibles. Nous voulons que les amateurs aient le temps de venir découvrir, pour la première fois à Marseille, une monographie d'Olivier Ratsi, un artiste à la reconnaissance internationale. Et pour ceux qui pensent que l'art « n'est pas pour eux » les inviter, simplement, à découvrir que l'art, surtout quand il est intelligent et direct, est pour tout le monde.

Depuis plus de quinze ans nous proposons à tous, grâce et avec l'art, de se connecter à son imaginaire dans un monde qui change sans cesse.

Change your point of view.
Vanishing Points is a journey.

Out of time, you can connect with your feelings, awaken your senses. In a world where we are constantly solicited by images, words and data, Olivier Ratsi takes us back to the core of perceptions, using simple and clean shapes.

Through the window, passers by are hit by the fascinating movement of Frame Pespective. When crossing the door, he'll go on a sweet experience, made of visual effects, lights, colours and perspectives. Halfway between sculptures and paintings, the artworks of this exhibitions create a dialogue between body and the very concept of space.

When real and virtual mix, eternity gets closer and closer, Vanishing Points makes us face our relationship with space and time. With this exposition in the heart of Marseille, we aim at bridging the audience and modern artworks, sophisticated but understandable.

We want the amateurs to come discovering the first monography of Olivier Ratsi in Marseille, an artist internationally appreciated. We invite those who think that they are «not made for art» to come find out that art is for everyone, especially when its smart and straightforward.

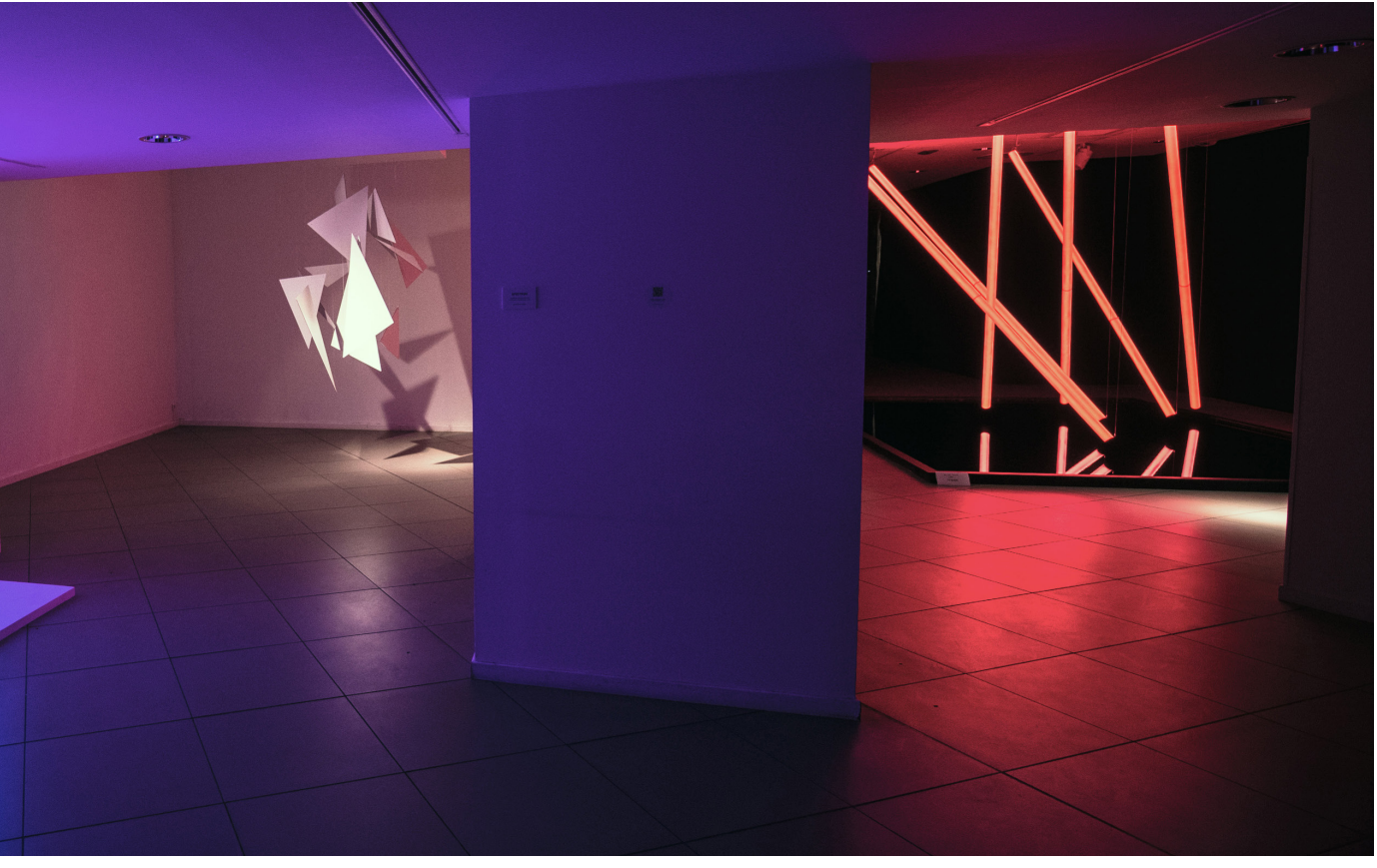
For more than 15 years, we have been proposing to everyone to connect, trough art, with their imagination in a ever-changing world.

De gauche
à droite

Spectrum
2019

Shape
2015

In Parallel
2019



INTERVIEW D'OLIVIER RATSI

Quel est ton parcours ?
Et comment définirais-tu ton travail ?

Je dessine depuis mon plus jeune âge, j'ai suivi des études d'arts graphiques et plastiques, ma pratique a toujours porté sur la perception de l'espace et du temps, d'abord à travers la photographie, puis par le biais de l'image animée lors de performances audiovisuelles et vjing.

Plus tard à partir de 2007, une nouvelle dimension s'est ouverte à moi grâce à la technique du mapping qui m'a permis de sortir du cadre de projection classique de l'écran et d'envisager ma réflexion autour de l'espace temps sur des propositions prenant place dans l'espace.

Qu'est ce qui t'a donné envie de te diriger vers l'art numérique ?
Et pourquoi t'être spécialisé dans la lumière ?

La lumière est à la fois le sujet de mon œuvre et un moyen de création car la lumière transporte les informations qui nous permettent d'avoir accès à notre environnement. Le numérique est de mon point de vue un outil qui permet de développer mon travail, en utilisant les propriétés de la lumière de manière différente. Je ne me suis donc pas dirigé vers les arts numériques, simplement l'outil que j'utilise le plus pour exprimer mes idées est en lien avec la technologie numérique. En trois mots : Perception, Perspective, Déconstruction.

Pourquoi et d'où te vient le désir de travailler des thématiques comme la géométrie, le jeu de couleur et de points de vues qui divergent ?

En projetant sur des surfaces macroscopiques, pour simuler un volume virtuel sur une surface réelle, il faut que les spectateurs soient placés idéalement dans une zone ou un endroit spécifique pour que l'illusion puisse fonctionner parfaitement. Ce qui fut une contrainte pendant les quelques années où j'ai pratiqué la projection mapping sur bâtiment, à partir de 2007, est finalement devenu le socle de mon travail, et m'a permis de développer mes futures interrogations sur la perception de l'espace ; grâce à l'utilisation de la géométrie et des règles de la perspective et a pris forme à travers mes projets d'installation in situ à partir de 2012.

En regardant l'ensemble de ton travail artistique, on réalise que ce jeu de déconstruction de l'espace architectural est récurrent. Qu'est-ce qui t'intéresse dans ce travail avec l'architecture ?

L'architecture prend une part importante dans mon travail.

Tout comme la lumière, elle est à la fois le support de mon œuvre et indirectement elle en est aussi le sujet.

L'architecture délimite l'espace et crée des frontières, des obstacles, des formes, des volumes alors qu'à la base, l'espace est infini ; interroger l'espace ne peut donc pas se faire en ignorant l'aspect architectural. De ce fait dans mon travail, j'essaye de créer un dialogue entre l'espace architectural, l'œuvre et le spectateur.

La perspective, l'anamorphose, la diffraction de la lumière par l'eau, la décomposition de la lumière blanche par un prisme (*Spectrum*)**, sont des sujets de cette exposition. L'illusion semble être un de tes centres d'intérêts, n'est-ce pas ?**

L'illusion, en s'opposant à l'expérience de la réalité, a la capacité d'interroger directement le réel. Je l'utilise pour mettre en œuvre des dispositifs de déconstruction des repères spatio-temporels.

Dans les œuvres présentées, l'expérience du spectateur est centrale, il doit expérimenter un espace et un imaginaire conjointement liés, pour pouvoir « lire » l'œuvre. Est-ce un désir de ne pas indiquer le point de vue au sol ? Si ce point de vue n'est pas trouvé ce n'est donc pas un souci, le spectateur ne passe pas pour autant à côté de ce qu'il y a à voir ?

Il y a plusieurs manières d'expérimenter l'œuvre :
- Le spectateur est libre de se déplacer dans l'espace et vivre et ressentir l'œuvre telle une abstraction, selon sa propre expérience et sensibilité.

- En se plaçant sur le point de vue de l'anamorphose, en se superposant à mon point de vue, le spectateur peut essayer d'imaginer ce qui m'a permis de construire l'œuvre, en l'occurrence des règles géométriques précises qui ne sont pas accessibles à partir d'autres points de vues.

- De plus, l'effet de surprise de l'anamorphose teste ici les capacités du spectateur à déconstruire / reconstruire ce qu'il perçoit, afin de mieux lui demander "Que voyez-vous réellement? Est-ce bien conforme à ce que vous pensez voir?"

Le travail de lumière, du son et du mouvement lent plonge le spectateur dans une phase d'apaisement pour atteindre son apogée en fin d'exposition avec des œuvres silencieuses et magistrales (*In Parallel*)**, est-ce un objectif en soi dans la création de ce parcours ?**

Le placement des œuvres, les contraintes de présentation des installations ainsi que les contraintes physiques liées à l'espace sont pensés de sorte à créer un cheminement entre toutes les œuvres.

Par exemple pour *In Parallel*, l'utilisation de la surface réfléchissante de l'eau renvoie indirectement à la première œuvre présentée dans l'exposition, *Frame Perspective*, qui possède un miroir afin d'augmenter l'espace en prolongeant l'œuvre virtuellement.
Dans *In Parallel*, le miroir de l'eau cherche au contraire à déconstruire l'espace tout autant que l'œuvre ; ici, le point de vue anamorphique nous renvoie une image de ligne parallèles.

Ensuite, nous avons *XYZ* et *DELTΔ* l'une en face de l'autre, deux œuvres qui entrent en conflit avec l'espace existant. Alors que *DELTΔ* cherche à s'affranchir de l'espace réel, *XYZ* en montre les spécificités et joue à la fois avec la vision construite de l'anamorphose, c'est-à-dire l'espace virtuel, autant qu'avec l'architecture environnante sur laquelle s'ancre l'œuvre.

What's your background ?
And how would you define your work ?

I've been drawing since I was very young, I studied graphic and plastic arts, my practice has always focused on the perception of space and time, first through photography, then through the moving image during audiovisual and vjing performances,

Later from 2007, a new dimension opened up to me thanks to the mapping technique that allowed me to go beyond the classical projection frame of the screen and to consider my reflection around space-time on proposals taking place in space.

What made you want to move towards digital art? And why have you been so interested in light?

Light is at the same time the subject of my work and a means of creation because it carries the information that allows us to access our environment.

Digital tools allow me to develop my work, using the properties of light in a different way, so I did not move towards digital art, simply the tool I use the most to express my ideas is related to digital technology.
3 words: Perception, Perspective, Deconstruction

Why and where does the desire to work on themes such as geometry, color game and divergent points of view come from ?

When projecting on macroscopic surfaces, in order to simulate a virtual volume on a real surface, the spectators must be ideally placed in a specific area or point so that the illusion can work perfectly. What was a constraint during the few years that I practiced projection mapping on buildings from 2007 finally became the basis of my work, and allowed me to develop my future questions on the perception of space through the use of geometry and the rules of perspective, and took shape through my in situ installation projects from 2012.

Looking at all of your artistic work, one realizes that this game of deconstruction of architectural space is recurrent: from your «anarchitectural» works in which you work with images digitally to deconstruct these spaces, to your works acting directly on architecture through techniques such as anamorphosis, video mapping or perspective. What interests you in this work with architecture ?

Architecture plays an important part in my work. Like light, it is both the support of my work and indirectly it is also the subject of my work.

Architecture delimits space and creates borders, obstacles, forms, volumes, whereas at the base, space is infinite; questioning space cannot be done by ignoring the architectural aspect, so in my work I try to create a dialogue between architectural space, work and the spectator.

Perspective, anamorphosis, diffraction of light by water, the decomposition of white light by a prism (*Spectrum*), are subjects of this exhibition. Illusion seems to be one of your interests, isn't it ?

Illusion, by opposing the experience of reality, has the capacity to directly question reality. I use it to implement devices for deconstructing spatio-temporal landmarks.

In the work presented, the spectator's experience is central, he

must experience an environment and an imaginary jointly linked. The spectator is looking for a point of view in order to be able to «read» the work. Is it a desire not to indicate the point of view on the floor? If this point of view is not found, is it a problem, does the spectator not miss what there was to see? Are there several ways to experience your artwork ?

There are several ways of experiencing my work:
- The viewer is free to move in space and experience the work as an abstraction according to his own experience and sensibility.

- By placing himself on the point of view of the anamorphosis, by superimposing himself on my point of view, the spectator can try to imagine what allowed me to build the work, in this case precise geometrical rules that are not accessible from other points of view.

- Moreover, the surprise effect of anamorphosis here tests the spectator's ability to deconstruct / reconstruct what he perceives, in order to better ask him «What do you really see? Is it consistent with what you think you see?»

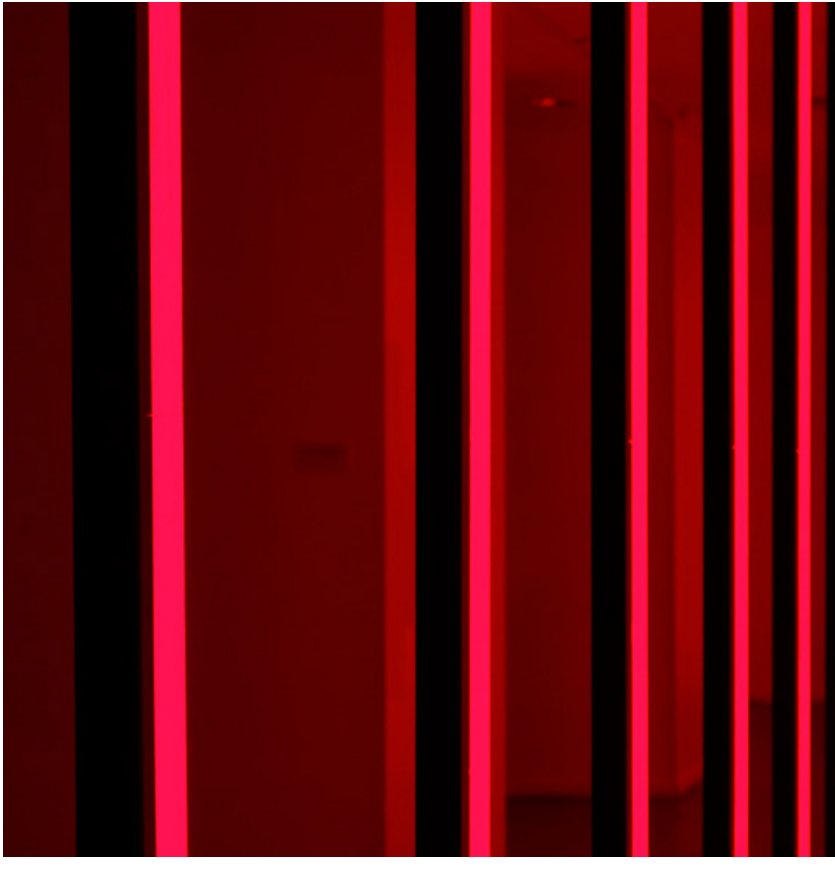
The work of light, sound and slow movement plunges the spectator into a calming phase to reach its peak at the end of the exhibition with silent and masterful works (Parallel), is this an objective in itself in the creation of this journey ?

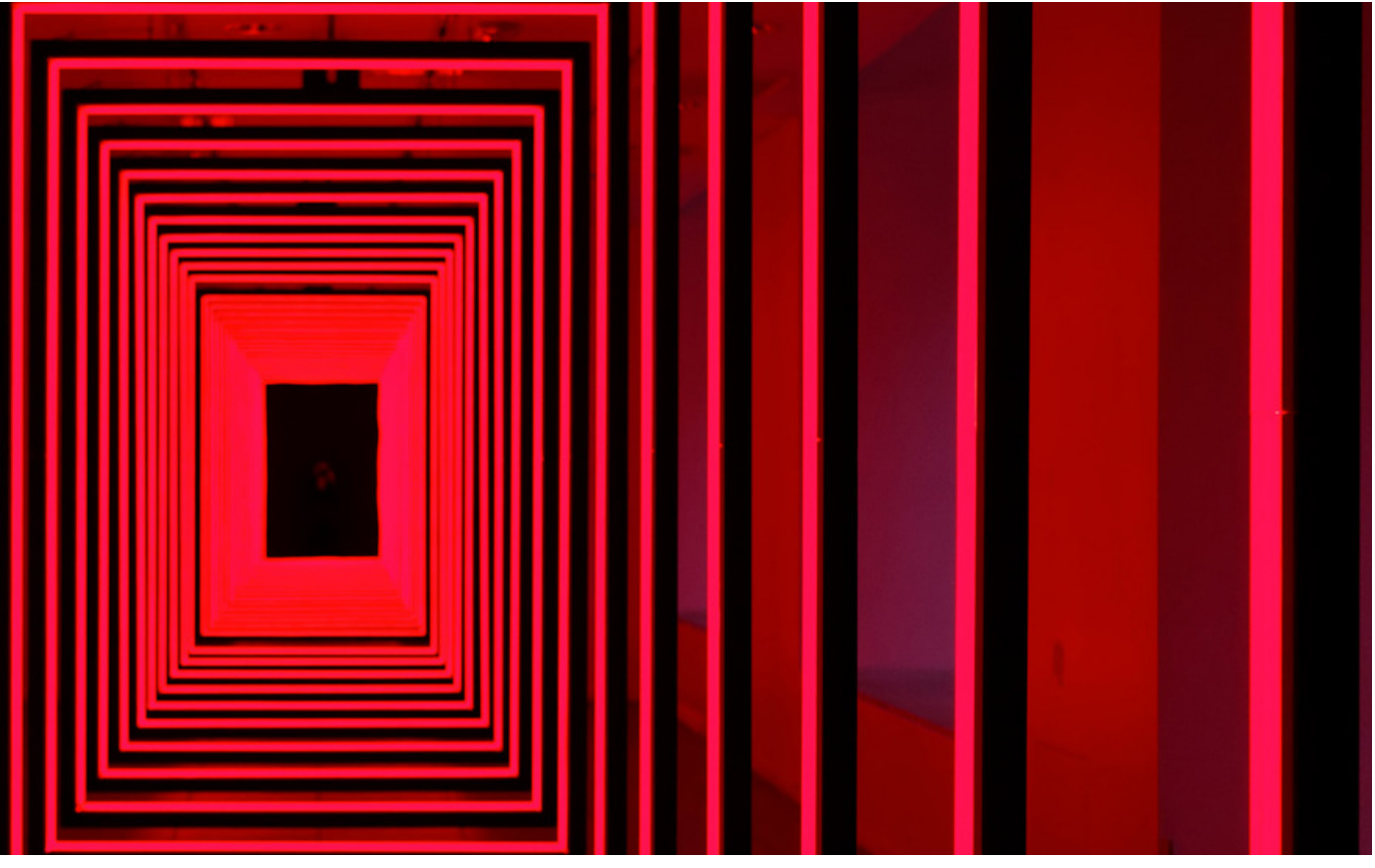
The placement of artworks, the constraints of presentation and the physical constraints related to space are thought to create a path between all the works.

For example, for In Parallel, using a reflective surface refers indirectly to the first work presented in the exhibition, Frame Perspective, which has a mirror to increase the space by extending the work virtually. For In Parallel, on the contrary, the water mirror seeks to deconstruct the space as much as the work; here, the anamorphic point of view reflects an image of parallel lines.

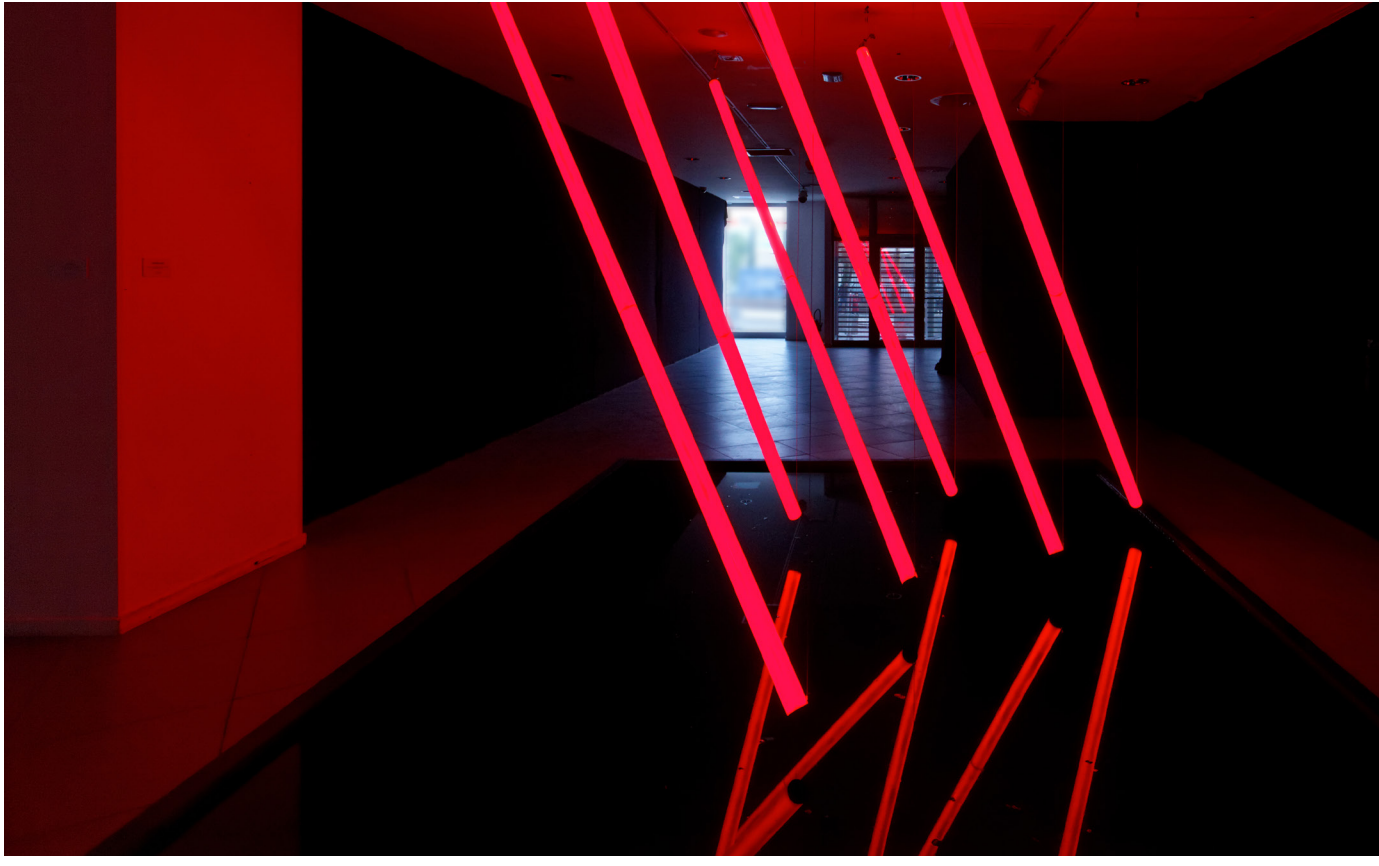
Then we have XYZ and DELTΔ opposite to each other, two works that are in conflict with the existing space. While DELTΔ seeks to free itself from real space, XYZ shows its specificities and plays both with the constructed vision of anamorphosis, i.e. virtual space, as well as with the surrounding architecture on which the work is anchored.

Frame
Perspective
2018





In Parallel
2019



LES ŒUVRES

FRAME PERSPECTIVE
DELTΔ
XYZ
SPECTRUM
SHAPE
IN PARALLEL

FRAME PERSPECTIVE

Installation in situ
(ordinateur, 18 cadres en bois, LED, miroir, son)
2018, série *Echolyse* - 1,9 x 2,4 x 30 m

Création sonore : Thomas Vaquié

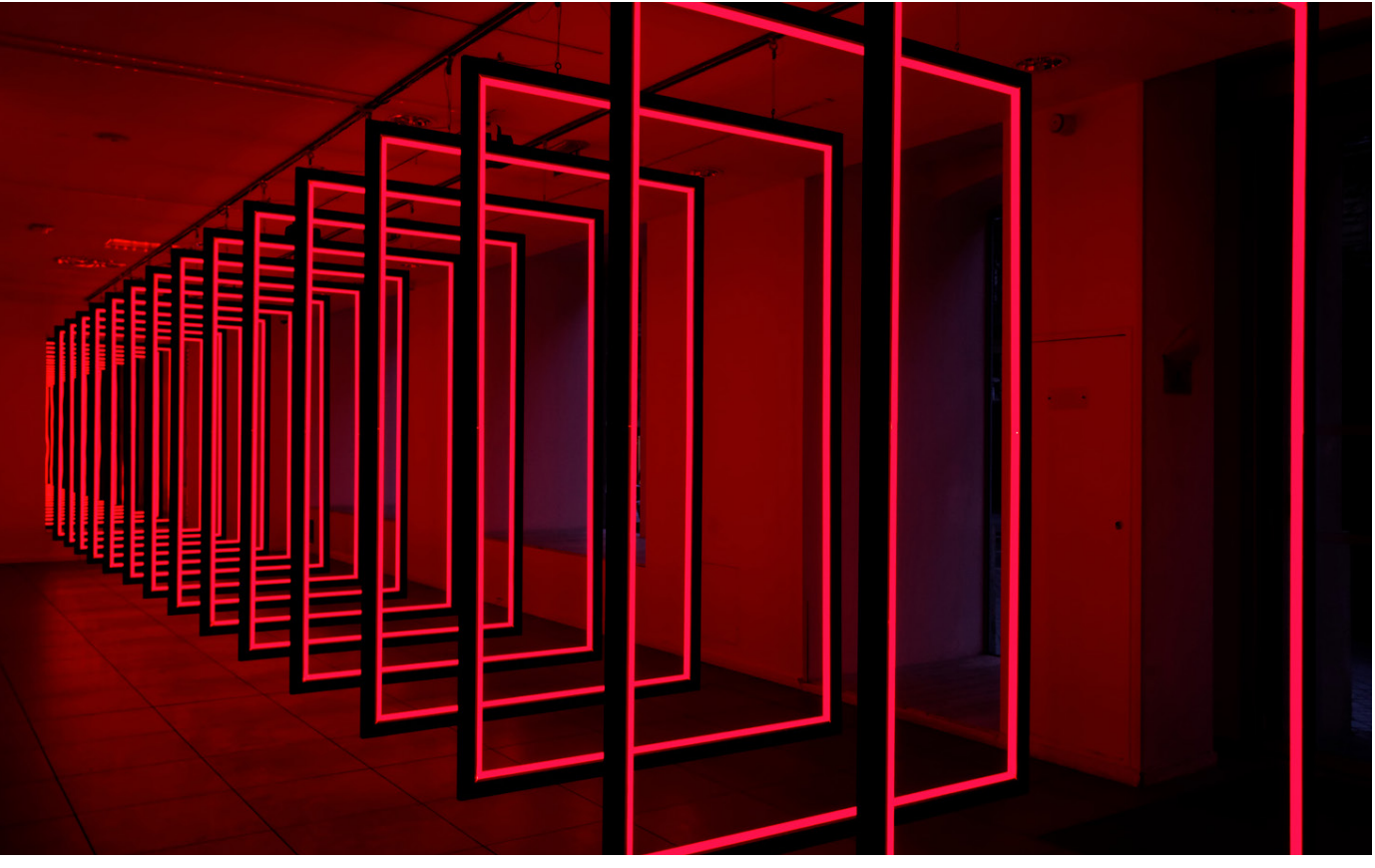
Installation lumineuse et sonore semblable à un souffle ou à une onde, *Frame Perspective* résonne avec son environnement, son échelle et son rythme, tout en créant une continuité.

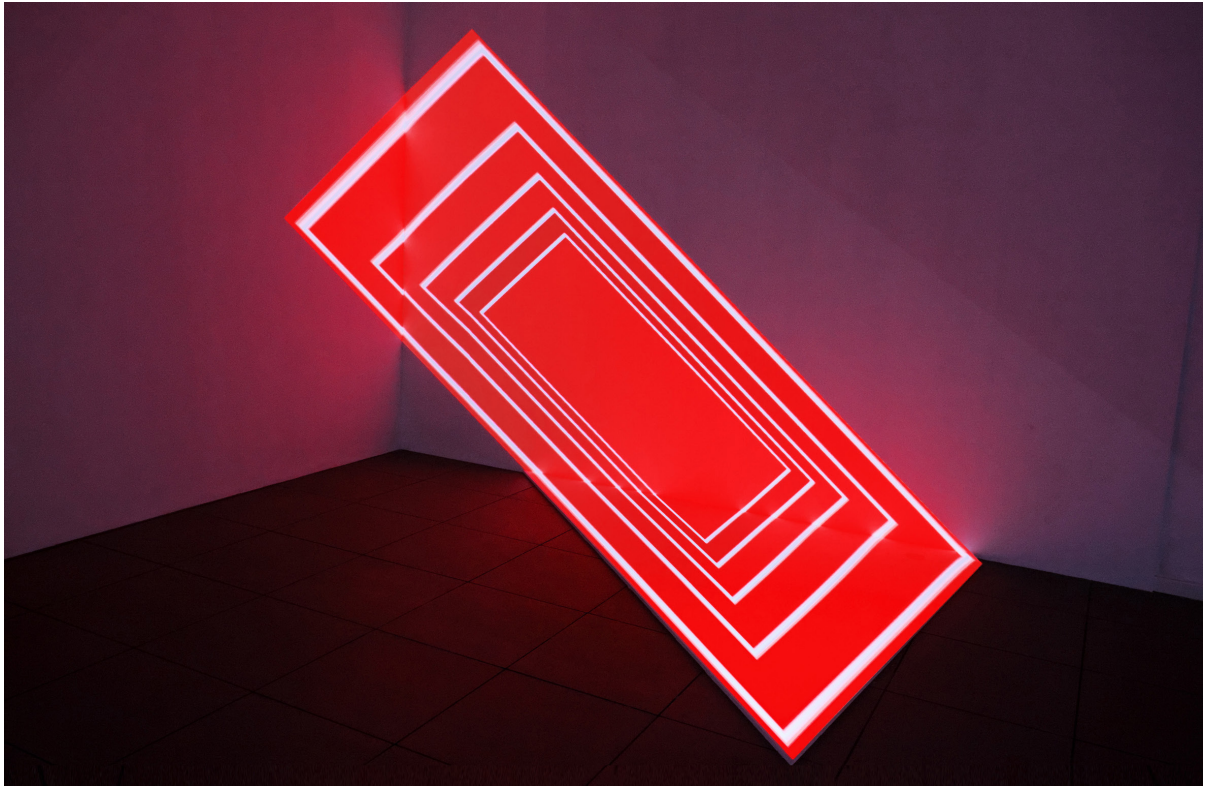
Tel un schéma de perspective à échelle humaine, la multiplication de cadres, amplifiée par un miroir situé à une extrémité de la salle, crée ici un alignement de points de fuite où le spectateur, libre de se déplacer au gré de cette superposition d'espaces réels et virtuels, bascule dans une temporalité propre.

Frame Perspective, *site-specific installation*
(computer, 18 wooden frames, LED, mirror, sound)
2018, Echolyse series - 1,9 x 2,4 x 30 m

A light and sound installation resembling to a breath or a wave, Frame Perspective resonates with the environment in which it stands – its scale, its rhythm –, creating a continuous movement.

Like a diagram of perspective on a human scale, the multiplication of frames, amplified by a mirror located at one end of the room, creates an alignment of vanishing points where the spectator, free to move though the superposition of real and virtual spaces, reverts to their own temporality.





DELTΔ

Installation in situ (ordinateur, boucle vidéo, vidéoprojection, son, peinture, bois)
2014, série *Echolyse* - 2,5 x 3,73 x 2,28 m

Sound design : Thomas Vaquié

Cette installation audiovisuelle est un travail sur la perception de l'espace.

DELTΔ tire son origine de la lettre correspondante de l'alphabet phénicien, basée sur un hiéroglyphe représentant une porte. Il appartient au spectateur de reconstituer visuellement le symbole géométrique "caché" en se plaçant sur le point de vue idéal. Une fois trouvé le centre de gravité de la figure, des lignes géométriques en jaillissent, constituant une porte dématérialisée, un espace fictif tridimensionnel.

Positionnée dans un angle de la salle d'exposition, l'installation audiovisuelle *DELTΔ* entre en conflit avec l'espace existant tout en cherchant à s'en affranchir. Présentée sous des tailles et formes différentes (triangles ou rectangles) à travers le monde, cette installation in situ est la quatorzième version, dont la quatrième visible en France.

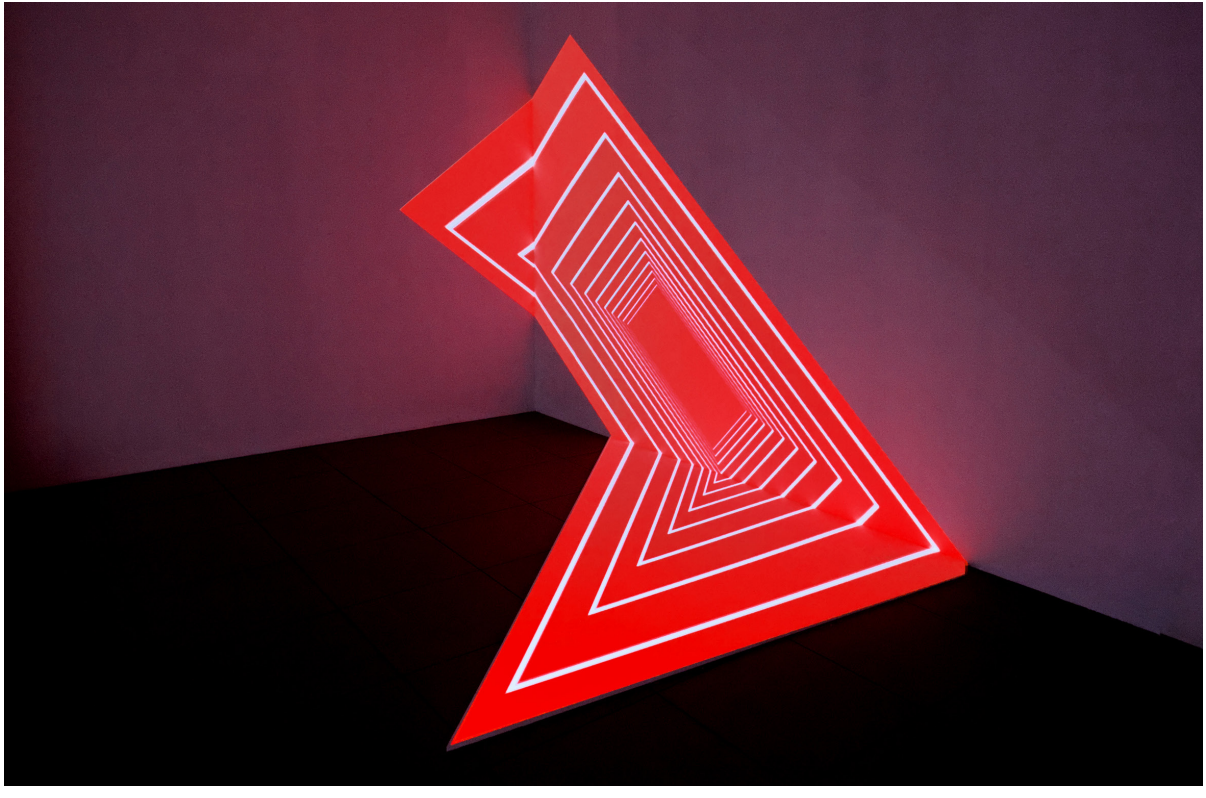
DELTΔ, *site-specific installation*
(computer, video loop, projection, sound, painting, wood)
2014, Echolyse series - 2,5 x 3,73 x 2,28 m

This audiovisual installation is a work on the perception of space.

DELTΔ finds its origin in the corresponding letter of the Phoenician alphabet, based on a hieroglyph representing a door. It is up to the viewer to visually reconstruct the "hidden" geometric symbol by finding the ideal point of view. Once the shape's center of gravity has been found, geometric lines spring out of it, forming an immaterial doorway, a fictional three-dimensional space.

Positioned in a corner of the exhibition hall, the DELTΔ audiovisual installation conflicts with the existing space while seeking to free itself from it. Presented in different sizes and shapes (triangles or rectangles) around the world, this in situ installation is the fourteenth version, and the fourth visible in France.

Delta
2014



XYZ

Installation in situ
(ordinateur, boucle vidéo, vidéoprojection, son, peinture, bois)
2016 - 2,5 x 3,86 x 3,62 m

Prenant comme support un angle de la pièce d'exposition, l'installation in situ *XYZ* met en évidence deux espaces par le biais d'un vidéo-mapping : celui de l'architecture réelle et celui, virtuel, élaboré par l'artiste, que l'on peut percevoir depuis le point d'anamorphose. Le contenu graphique du mapping consiste en une animation de dix patterns, composées de lignes blanches et noires horizontales et verticales.

Tour à tour, l'animation met en confrontation deux modes de présentation de l'espace :
- le premier révèle les propriétés physiques de la sculpture (3 plans adjacents)
- le deuxième dessine dans l'espace un rectangle virtuel par le biais de la technique d'anamorphose.

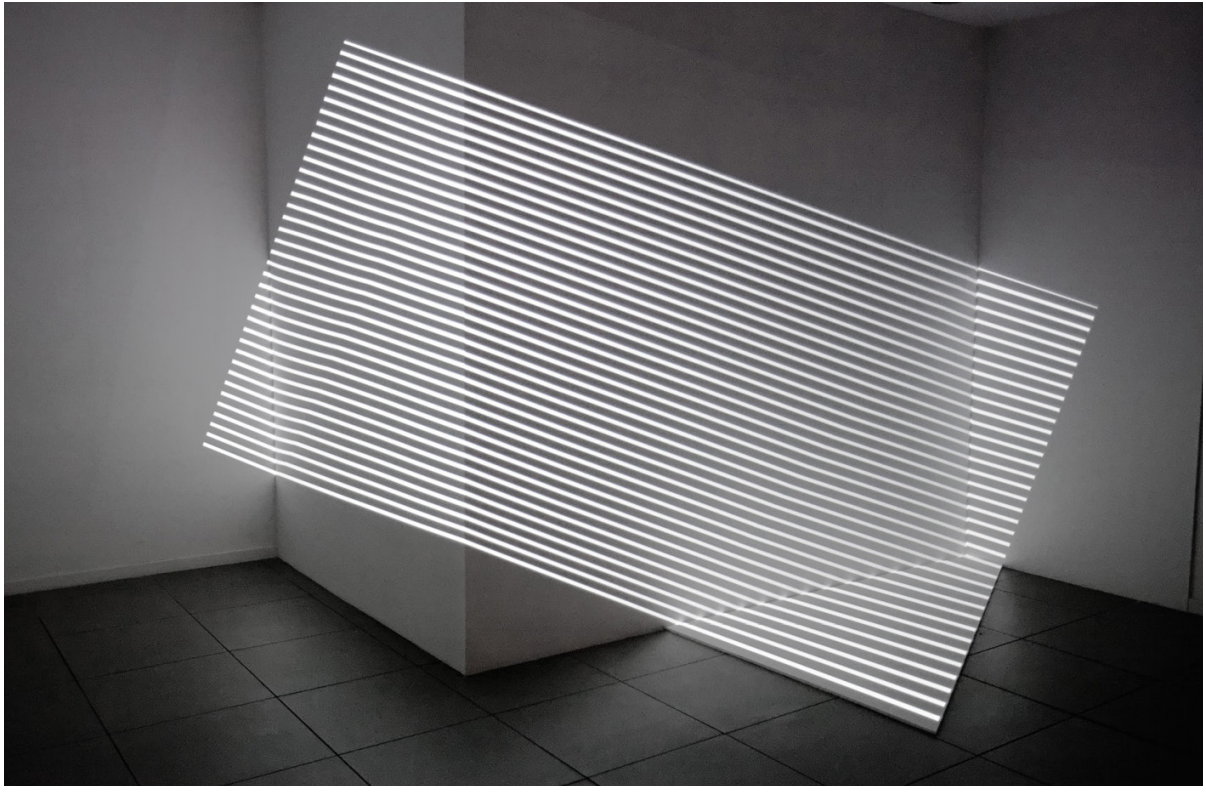
XYZ se réfère aux coordonnées imaginées par Descartes au XVIIe siècle pour décrire l'espace physique selon trois dimensions symbolisées par les lettres x, y, z. Aujourd'hui, ces mêmes coordonnées sont employées dans l'univers de la création 3D.

XYZ, *site-specific installation*
(computer, video loop, video projection, sound, painting, wood)
2016 - 2,5 x 3,86 x 3,62 m

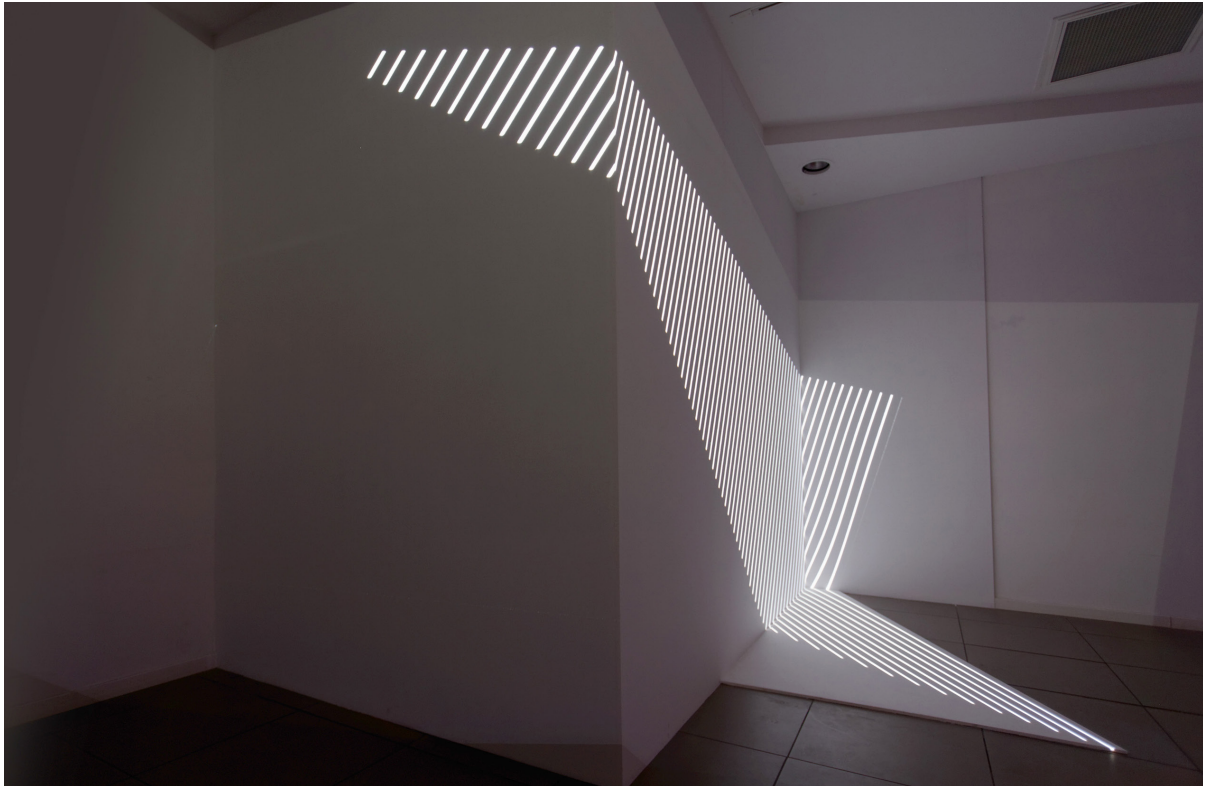
Using a corner of the exhibit as support, the XYZ in situ installation highlights two spaces through video mapping: that of real architecture and that, virtual, developed by the artist, that can be seen from the point of anamorphosis. The graphic content of the mapping consists in an animation of ten models, composed of horizontal and vertical white and black lines.

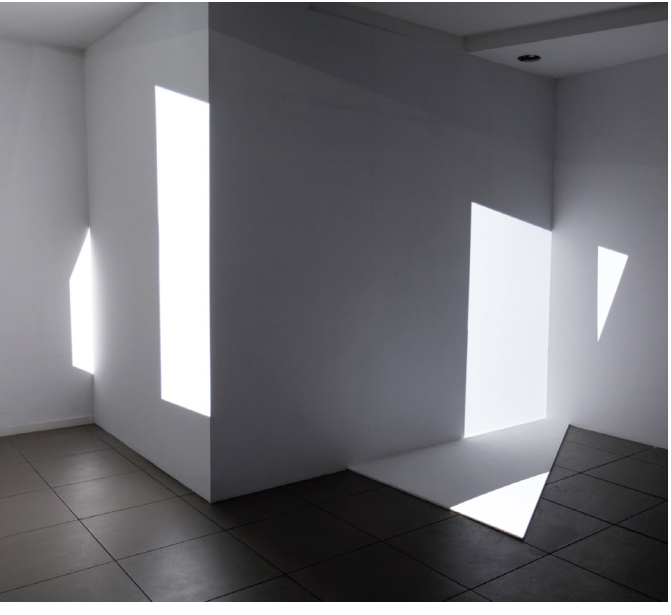
In turn, the animation brings together two modes of space presentation:
- the first reveals the physical properties of the sculpture (3 adjacent shots)
- the second draws in space a virtual rectangle by through the anamorphic technique.

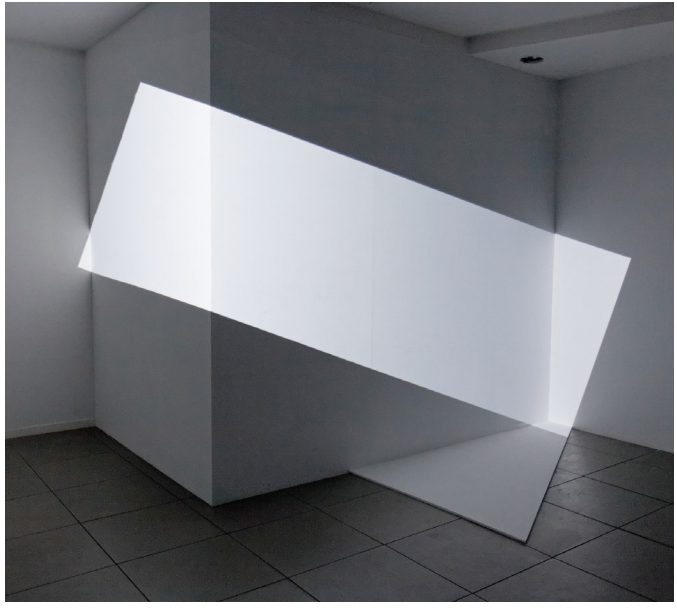
XYZ refers to the coordinates imagined by Descartes in the 17th century to describe physical space in three dimensions, symbolized by the letters x, y, z. Today, these same coordinates are used in the field of 3D artistic practice.

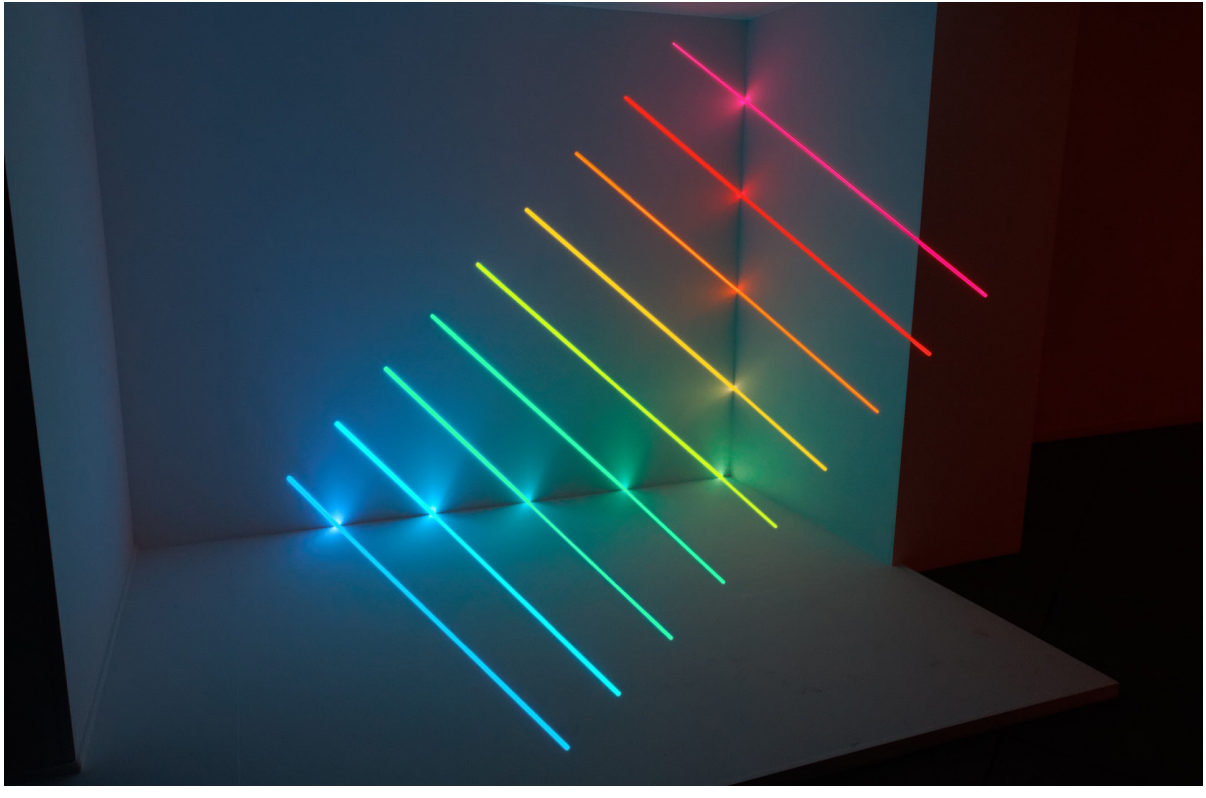


XYZ
2016









SPECTRUM

Installation lumineuse in situ
(ordinateur, bois, tasseaux, LED)
2019 - 2,12 x 2,56 x 1,8 m

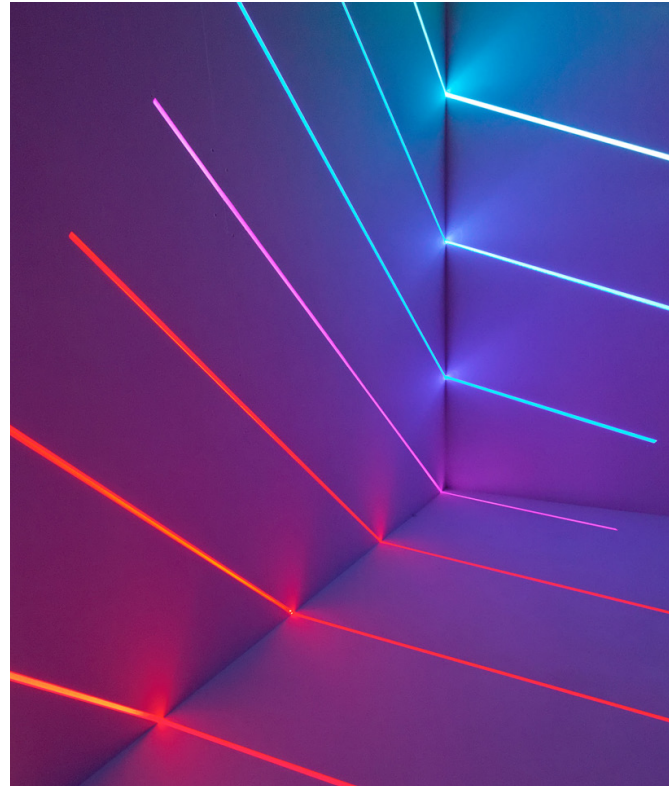
Le projet *Spectrum* s'inspire de l'expérience de Newton réalisée au XVIe siècle sur la lumière blanche : en passant à travers un prisme optique, la lumière se décompose pour laisser apparaître le spectre visible.

Ce spectre prend forme à travers une installation in situ, une anamorphose, composée de plusieurs lignes lumineuses colorées, créant un dialogue entre l'espace et le spectateur. Les couleurs de chaque ligne passent lentement du rouge au violet et symbolisent les composantes monochromatiques de la lumière blanche.

Spectrum, *site-specific light installation*
(computer, wood, cleats, LED)
2019 - 2,12 x 2,56 x 1,8 m

The Spectrum project is inspired by Newton's 16th century experiment with white light: when passing through an optical prism, light decomposes to make the visible spectrum appear. This spectrum takes shape through a site-specific installation, an anamorphosis, composed of several lines of coloured light that set up a dialogue between space and spectator. The colours of each line slowly change from red to purple and symbolize the monochromatic components of white light.

Spectrum
2019



SHAPE

Sculpture
(treize panneaux composites en aluminium,
fils de nylon)
2015 - 2 x 1,4 x 1,5 m

Les polygones de différentes tailles qui composent *Shape* flottent dans l'espace, un point de vue permettant de "reconstruire" visuellement la forme géométrique, selon le principe de l'anamorphose, peut se révéler, ou pas, aux yeux du public.

Shape tend à troubler la perception du spectateur, lequel perçoit tantôt une forme pleine, représentant un rectangle, tantôt une forme non structurée, déconstruite.

Le spectateur est invité à s'approprier l'œuvre en tournant autour d'elle, à s'en approcher et à s'en éloigner à la manière d'un travelling. Cette approche de reconstruction/déconstruction liée au mouvement du spectateur confère à *Shape* une dimension cinétique.

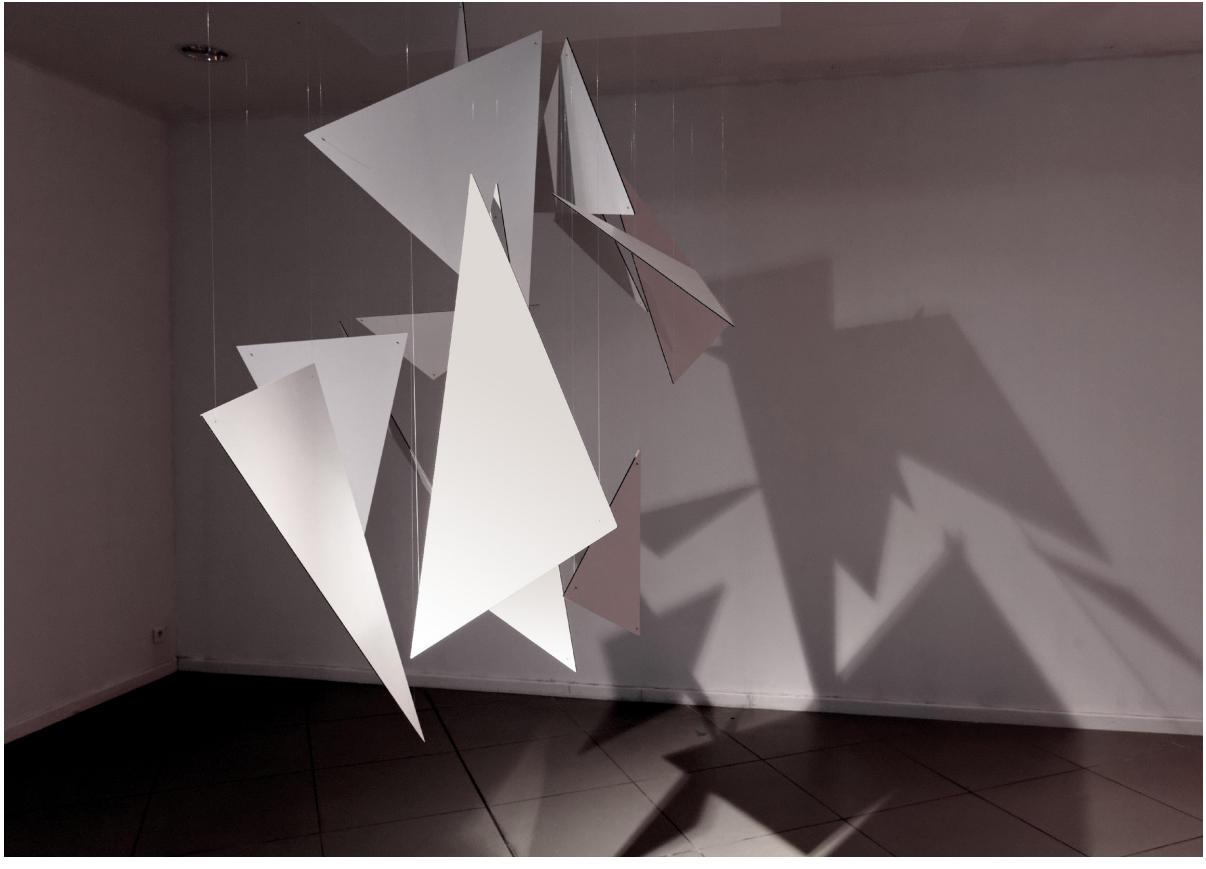
Shape, *sculpture*
(thirteen aluminum composite panels,
nylon threads)
2015 - 2 x 1,4 x 1,5 m

The polygons of different sizes that make up Shape, are floating in space; a marking on the ground indicates the standpoint from which the geometric shape can be visually "reconstructed", according to the principle of anamorphosis, may or may not be revealed to the public.

Shape tends to disturb the viewer's perception, which sometimes sees a solid shape, representing a rectangle, sometimes a shape that is unstructured, deconstructed.

The viewer is invited to appropriate the work by turning around it, approaching it and moving away in the manner of a traveling shot. This approach of reconstruction/deconstruction, linked to the spectator's movement, gives Shape a kinetic dimension.

Shape
2015



IN PARALLEL

Installation lumineuse in situ
(six tubes acryliques, LED, câbles, bassin d'eau)
2019, création in situ pour *Vanishing Points*
3,1 x 3,64 x 5,04 m

In Parallel se compose de six tubes lumineux disposés à première vue en quinconce. Ils sont en suspension au dessus d'un bassin d'eau, leur disposition dans l'espace représente un parallélisme parfait lorsque le spectateur se situe sur un point prédéfini. Cependant leur reflet semble renvoyer une image différente de la réalité : en effet, l'image projetée dans le bassin ne reflète pas ce parallélisme que le spectateur perçoit pourtant en direct.

In Parallel met en contradiction la "véracité" d'un reflet "naturel", en dissociant une composition perçue et son image reflétée par un bassin d'eau.

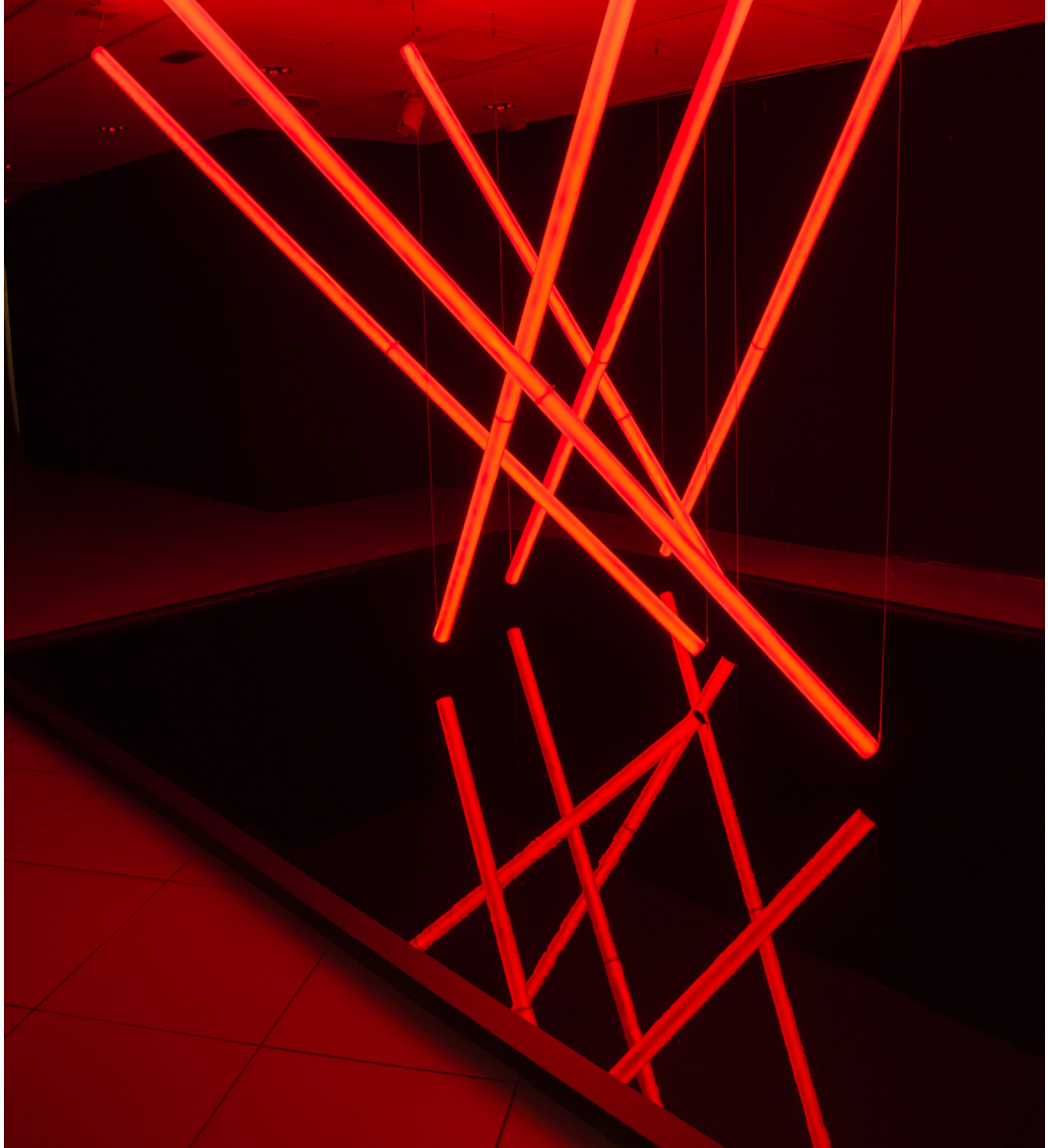
In Parallel est un temps de doute face à notre réalité (in)tangible.

In Parallel, *site-specific light installation*
(six acrylic tubes, LEDs, cables, water basin)
2019, in situ creation for Vanishing Points
3,1 x 3,64 x 5,04 m

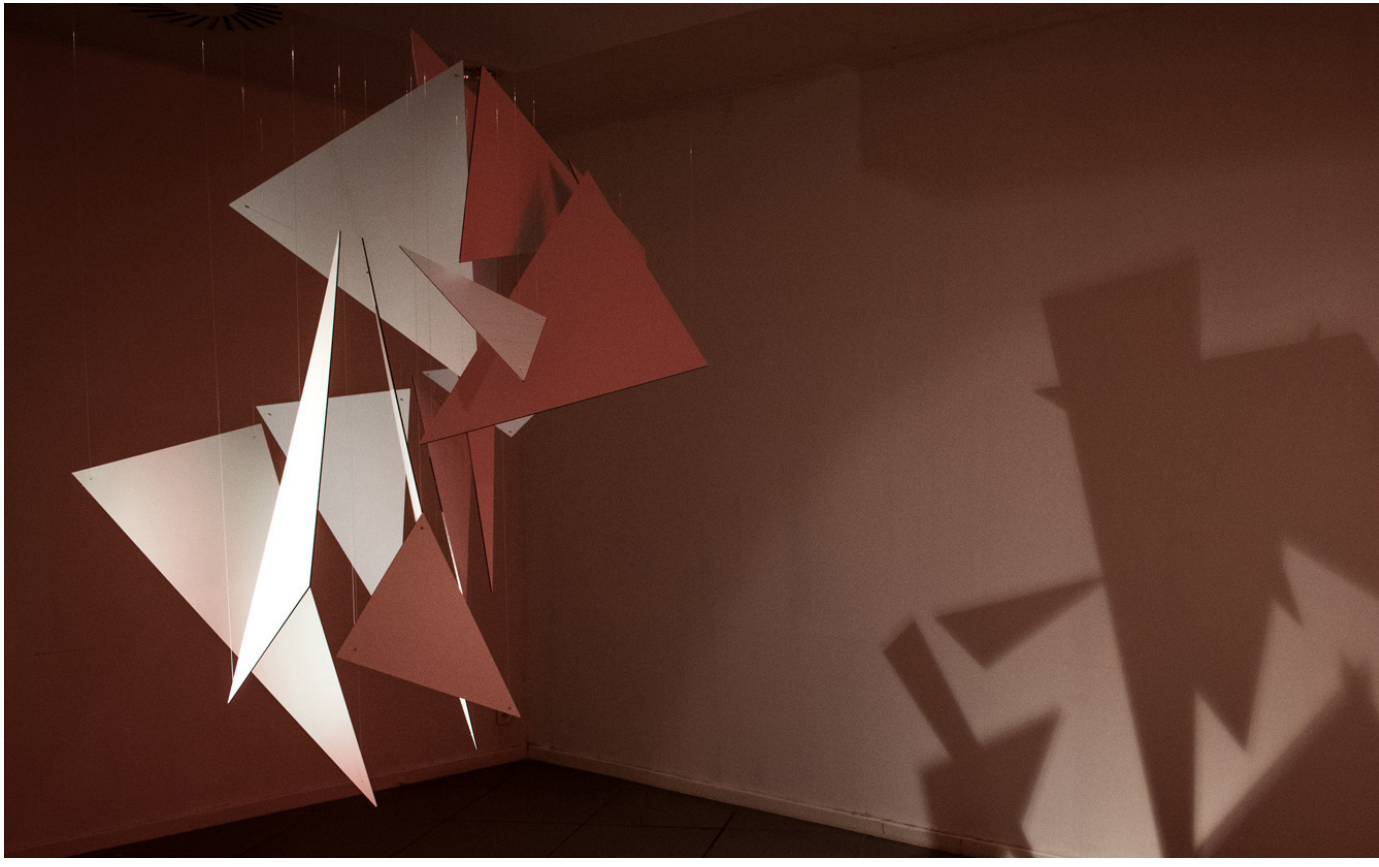
In Parallel is composed of 6 tubes of light, arranged (at first sight) in a staggered formation. They hang in suspension above a pool, aligned in perfect parallel when the spectator stands at a specific point. However, their reflection seems to respond with an image that differs from reality; the mirror version in the pool does not corroborate the parallelism that the spectator perceives live.

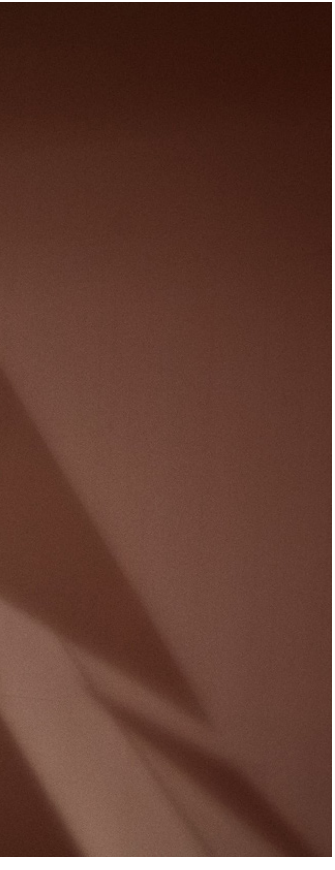
In Parallel contradicts the "veracity" of a "natural" reflection, by dissociating a perceived composition from its reflected image, via a pool of water.

In Parallel constitutes a moment of doubt with regard to our (in)tangible reality.



Shape
2015





EXPOSITION PROPOSÉE PAR

SECONDE NATURE & ZINC

CROSSEDLAB

CONSEIL DÉPARTEMENTAL DES BOUCHES-DU-RHÔNE

SECONDE NATURE & ZINC

secondenature.org
@secondenature

zinclafriche.org
@zinclafriche

Reconnues depuis plus de 15 ans pour leur engagement précurseur dans la création artistique contemporaine à l'ère du numérique, SECONDE NATURE et ZINC sont des associations qui ont pour mission d'accompagner les mutations culturelles de notre société en transition numérique, via des œuvres sensibles et singulières.

L'essor du numérique, et plus largement des nouvelles technologies (AR, VR, AI, Robotique, etc.) est si fulgurant qu'il envahit tous les domaines de l'activité humaine. Ainsi, les pratiques artistiques sont indissociables des avancées technologiques et informatiques. Mieux encore, la technique sort de son simple rôle d'outil, de procédé, pour devenir la matière, mais aussi l'esthétique et le symbolisme de l'expression artistique. Cela place le secteur des arts et de la culture numériques au cœur des enjeux contemporains et amène les artistes à avoir une vision sensible de la nécessité de décrypter les usages numériques (fabrication numérique personnelle, innovation collective, nouveaux usages collaboratifs et nouvelles relations publiques). Seconde Nature et ZINC contribuent à l'appropriation sociale du fait numérique et agissent pour la transition numérique des citoyens, des biens et des organisations.

With a 15-year pioneering commitment to contemporary artistic practice in the digital age, Seconde Nature and ZINC are non-profit organisations whose mission is to support our society's cultural changes through the digital transition, via unique and perceptive works of art.

The rise of digital technology, and more broadly of new technologies (AR, VR, AI, Robotics, etc.) is accelerating so rapidly that it is taking over all areas of human activity. As a result, artistic practices are inseparable from technological advances. And further still, technology goes beyond its simple role as a tool, a means, to become not only the material but also the aesthetic and symbolic field of artistic expression.
This places the sector of digital arts and culture at the heart of contemporary issues, and leads artists to vision that is conscious of the need to decipher digital usage (personal digital creation, collective innovation, new collaborative uses and new public relations). Second Nature and ZINC contribute to the social appropriation of the digital, and act to facilitate the digital transition of citizens, goods and organisations.

production.

CROSSED LAB

crossedlab.org
@crossedlab

Hybrides et transversaux par essence, les projets que nous soutenons évoluent à l'intersection de l'art, des technologies et des sciences.

Crossed Lab accompagne les artistes dans leurs créations numériques entre musique actuelle, art visuel, cinétique, ou plastique. Au delà du genre, c'est la question de la pertinence de l'utilisation des technologies qui nous importe.

Crossed Lab s'implique et contribue à faire entrer les arts contemporains numériques dans un âge de la maturité : au delà des expositions collectives propices à la découverte, des thématiques critiques sur notre ère technologique alliant pensée et esthétique, les vingt dernières années ont vu l'émergence de talents qui rassemblent maintenant un corpus exigeant d'œuvres. C'est à travers des monographies, que l'on pourrait opportunément qualifier d'immersives ou experientielles, que nous souhaitons dérouler le fil de la pensée d'un artiste, pour confirmer une vision, affirmer un paradigme propre à une signature, et ne pas en rester à une "éternelle émergence".

Hybrid and cross-disciplinary by nature, the projects we support evolve at the intersection of art, technology and science.

Crossed Lab supports artists in their digital creative practices between contemporary music, visual art, kinetic art, and plastic art. Beyond genre, it is the pertinence of the use of technology that is important to us.

Crossed Lab supports the idea of an "age of maturity" of digital contemporary arts. Beyond groupshows and curatorial themes, strong assets for art discovery and having some distance with our current technologies, the last 20 years witnessed the rise of digital artists that refined their art up to a demanding corpus of artwork. We believe solo shows could immerse audience into their singular worlds. By confirming these "signatures" throughout experiential environments, we hope to contribute to push our talents from emerging to confirmed.

production exécutive.

CONSEIL DÉPARTEMENTAL DES BOUCHES-DU-RHÔNES

Le Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône s'affiche comme un partenaire de premier plan des acteurs culturels du territoire. En soutenant chaque année plus de 700 manifestations, il demeure un acteur incontournable de la vie culturelle.

A Marseille, outre son engagement pour la restauration du patrimoine mais également pour la rénovation des lieux emblématiques de diffusion (théâtres, opéras, musées...), il est aussi l'artisan de ses propres événements à l'image de la programmation des Archives et Bibliothèque départementales, qui s'ouvre au plus grand nombre, des 68 concerts gratuits de la tournée des Chants de Noël ou des Dimanches de La Canebière désormais inscrits dans calendrier culturel.

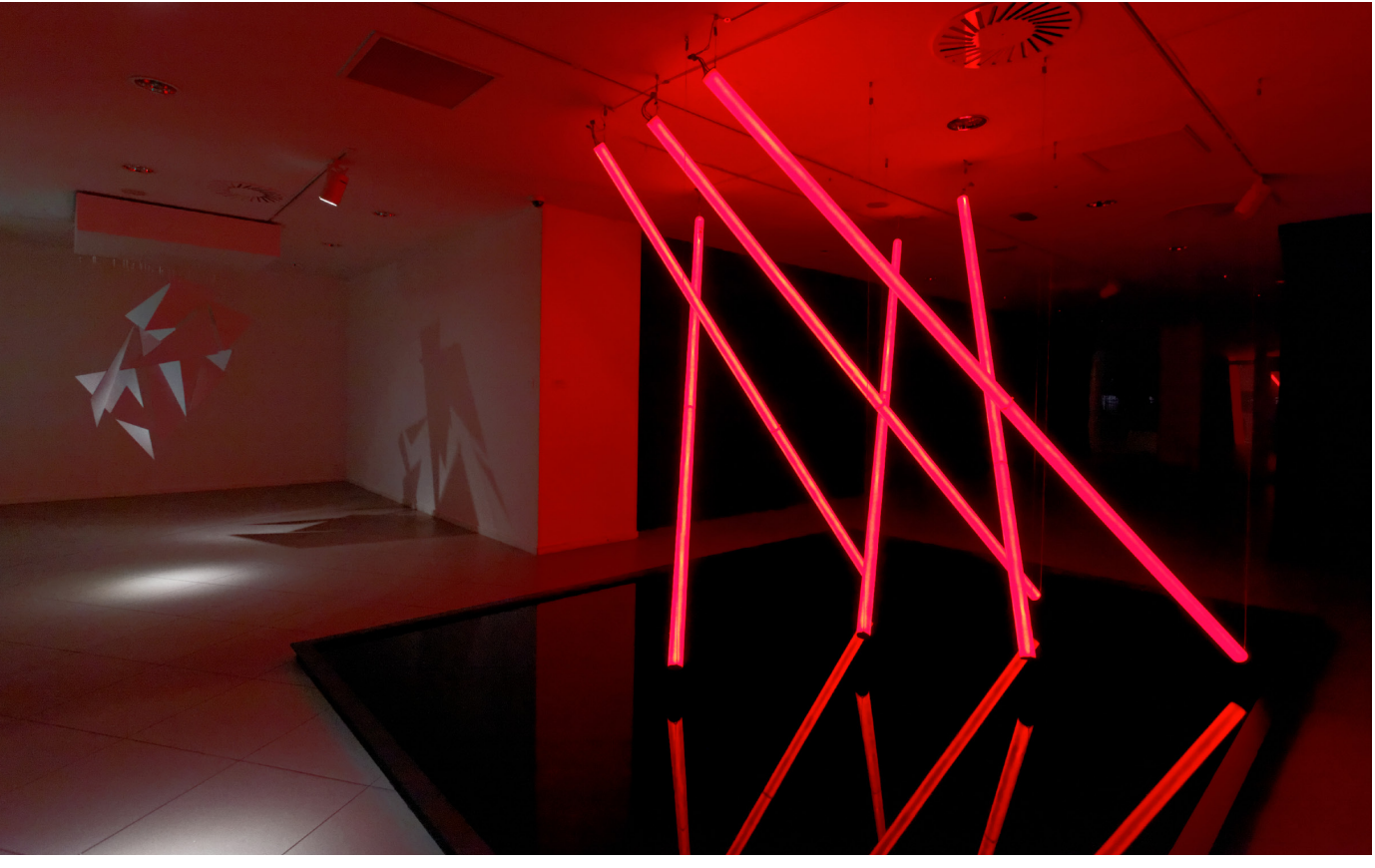
Cette politique volontariste s'attache avant tout à amener la culture au plus près des habitants en soutenant une diversité de propositions culturelles et artistiques qui animent notre territoire au quotidien.

The Departmental Council of Bouches-du-Rhône is a leading partner for cultural entities in the area. By supporting more than 700 events each year, it is a key player in the local's cultural life.

In Marseille, the Council is committed to the restoration of the heritage and to the renovation of the emblematic venues (theatres, operas, museums, etc.). Furthermore, it also organises its own events which, as it is the case for the Departmental Archives and Library, are open to the general public, and include 68 free concerts of the Christmas Carols tour or the "Dimanches de La Canebière".

This proactive policy aims at bringing culture as close as possible to the inhabitants, by supporting diverse cultural and artistic proposals that everyday animate our territory.

partenaire principal.



CRÉDITS & MENTIONS

Avec le soutien du Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône

Production déléguée : Seconde Nature et ZINC
Production exécutive : Crossed Lab

Frame Perspective est une installation présentée avec le soutien de la Région Grand Est

Spectrum est une installation présentée avec le soutien du Festival Electric Castle

With the support of the Conseil Départemental des Bouches-du-Rhône

Production: Second Nature and Zinc
Executive Production: Crossed Lab

Frame Perspective is an installation presented with the support of the Région Grand Est

Spectrum is an installation exhibited with the support of the Electric Castle Festival

Conception et direction artistique : Olivier Ratsi
Création sonore : Thomas Vaquié, Olivier Ratsi
Production déléguée : Mathieu Vabre,
Marylou Bonnaire, Lucas Foucart, Carol Giordano
Production exécutive : Julien Taïb,
Merryl Messaoudi
Direction technique : Thomas Leblanc
Support technique : Joan Giner
Régie générale : Emilie Fouilloux
Construction : Julien Guenegou
Support au projet Shape : Delphine Gregoire
Assistance technique : Assala Abn El Azim
Catalogue d'exposition : Seconde Nature

Design and artistic direction: Olivier Ratsi
Sound: Thomas Vaquié, Olivier Ratsi
Production: Mathieu Vabre,
Marylou Bonnaire, Lucas Foucart, Carol Giordano
Executive Production: Julien Taïb,
Merryl Messaoudi
Technical Director: Thomas Leblanc
Technical support: Joan Giner
General manager: Emilie Fouilloux
Construction: Julien Guenegou
Support on the Shape project: Delphine Gregoire
Technical assistance: Assala Abn El Azim
Exhibition book: Seconde Nature

CRÉDIT PHOTOS

p. 9 photo *Spectrum*,
p.17 photo *Spectrum*, *Shape*, *In Parallel*,
p.40 photo *Shape*,
p.45 photo *In Parallel*
et p.46 photos *Shape* © Pierre Gondard

Couverture photo *In Parallel*,
p. 10 photo *XYZ*,
p.23 photo *Frame Perspective*,
p. 24 photo *In Parallel*,
p.27 photo *Frame Perspective*,
p.28-31 photos *DeltΔ*,
p.33-35 photos *XYZ*,
p.36-39 photos *Spectrum*,
p.42-43 photos *Shape*
et p.51 photo *In Parallel*, *Shape* © Olivier Ratsi

CREDITS

p. 9 photo Spectrum,
p.17 photo Spectrum, Shape, In Parallel,
p.40 photo Shape,
p.45 photo In Parallel
and p.46 photos Shape © Pierre Gondard

Couverture photo In Parallel,
p. 10 photo XYZ,
p.23 photo Frame Perspective,
p. 24 photo In Parallel,
p.27 photo Frame Perspective,
p.28-31 photos DeltΔ,
p.33-35 photos XYZ,
p.36-39 photos Spectrum,
p.42-43 photos Shape
and p.51 photo In Parallel, Shape © Olivier Ratsi

© Seconde Nature et ZINC 2020