

En continu tout au long de la semaine

Installations, sculptures, images, objets, vidéos, etc.

Des œuvres réalisées par des groupes de recherche (œuvres collectives) ou de jeunes artistes qui y sont associés (œuvres en nom propre) sont disposées dans le premier espace de VISION. En effet, si la recherche en art et en design ne produit pas que des œuvres, elle en produit assurément (elles sont toutes nommées et détaillées à partir de la page 19 du présent programme). Et depuis l'Entrée jusqu'à la Bibliothèque, en passant par le Bivouac ou la Galerie, en avançant dans ces lieux investis par les écoles supérieures d'art, le spectateur attentif remarquera que ce qui est présenté change progressivement de statut, passant d'objets s'affirmant « œuvres » à des objets relevant peu à peu du « document ». L'accusé de réception est à construire en tenant compte de ces différents statuts.

Œuvres et installations

Entrée

Feu de camp, installation pliable, performée de manière journalière, cartons, extraits vidéos, dimensions variables, la Coopérative de recherche, École supérieure d'art de Clermont Métropole

Speakers' Corner, dispositif de prise de parole, dimensions variables, École supérieure d'art et de design de Valenciennes

Fabien Zocco, *Searching for Ulysse*, installation générative connectée, reconstitution de l'ouvrage *Ulysse* de James Joyce à travers Twitter, durée infinie, 2013, Laboratoire SLIDERS_Lab, École européenne supérieure de l'image d'Angoulême - Poitiers

Myriam Omar Awadi, *Un Homme porte une lampe spéléologue qui éclaire une boule disco miniature pendue à un fil devant son visage. Sous cette unique lumière, il chante dans la nuit les rythmes sur lesquels il danse. (The artist is shining)*, capatation vidéo de la performance, sonore, 28 min., laboratoire API (Arts/Paysages/Insularités), réalisation Myriam Omar Awadi, Nicolas Givran, Yohann Quèland de Saint-Pern, Balthazar Schnepf, École supérieure d'art de La Réunion, Le Port

Linda Sanchez, *11752 mètres et des poussières...*, 2014, film blu-ray, 71 min., 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Camille Llobet, *Voir ce qui est dit*, film couleur muet, 8.30 min., 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Laura Kuusk, *Almost Film III*, vidéo HD, 7.27 min., 2011, 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Camille Laurelli, *Angus*, vidéo HD, 20.23 min., 2011, 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

URL Fighter #215 (Victor Le), *URL Fighters - PSP: Performance Shooting Protocole*, mini studio photo participatif, programme « Art et transmission », École supérieure des arts & médias de Caen - Cherbourg

Romain Delamart, *Tap Curtains*, rideaux en tulle et draps de laine, installation *in situ*, dimensions variables, École nationale supérieure de création industrielle, Paris - Les Ateliers et l'ANdEA

Pierre Clément, *Le Bivouac*, installation *in situ*, École supérieure d'art des Pyrénées, Pau - Tarbes et l'ANdEA

Constellation, vidéo-projection interactive, écran suspendu, 700 x 400 cm, programme « Bibliomatrix », École européenne supérieure de l'image d'Angoulême - Poitiers

Benoît Villememont, *Le trésor d'Erlette*, carillon automatique, trois cloches en bronze, 18 x 20 cm chacune, 3^e cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges

Découper le temps en son lieu, tables, maquettes, vidéoprojecteur et projecteur super 8, programme « Art contemporain et temps de l'Histoire (ACTH) », École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon

Fabrice Croux, *Pays de cocagne*, sculpture, crépi, paillettes, 40 x 60 x 100 cm, 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Fabrice Croux, *Daniela*, sculpture, matériaux divers, paillettes, 50 x 40 x 80 cm, 3^e cycle, École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

La Scène, installation, accueillant les œuvres des artistes du 3^e cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges avec:

Arthur Zerktouni, *Composition #7*, 2016, installation *in situ*, dimensions variables, fil blanc, lumière noire, systèmes motorisés, tiges métalliques
Morgane Roumégoux, *1m² pour ne rien dire*, estrade en bois, lecteurs dvd, 4 excitateurs électrodynamique

Radio Tok, installation *in situ*, espace de diffusion radiophonique, 3 x 4 m, 3^e cycle « Arts et créations sonores », École nationale supérieure d'art de Bourges

à la recherche pratiquée à l'École supérieure d'art de Clermont Métropole.

FEU DE CAMP

Les jeunes étudiants-chercheurs, travaillant à des moments d'avancement et avec des méthodologies différentes, mettent en place un «Feu de camp» métaphorique dans le cadre de VISION, afin de présenter leurs travaux de manière croisée, d'inscrire leurs interventions dans une logique de questionnements ou d'expérimentations, de mises en commun, en partage, pour les porter au regard d'un public initié ou non à la recherche en école d'art.

La forme participative de ces interventions fait directement écho à la structure même de Coopérative. Elles s'inscrivent comme premier temps (celui du "je", amorçant le "tu" avec la participation des autres étudiants-chercheurs), amorce de la structure journalière du projet «Dérusher des recherches» de la Coopérative de recherche de l'ESACM.

UN FILM INFINI (LE TRAVAIL)

Un projet mené au sein de la Coopérative de recherche de l'École supérieure d'art de Clermont Métropole

Comment représenter le travail, le voir, en parler, comprendre, alors qu'il devient impossible de filmer les lieux de travail, usines, industries, bureaux; c'est-à-dire ce qui représente l'activité la plus chronophage de notre vie de citoyen ? C'est cette question qui alimente et anime la recherche du programme «Un film infini (le travail)». Alimenter n'est pas le point de départ d'une réflexion, mais un véritable processus, de l'ingurgitation jusqu'au rejet. Ce groupe de recherche utilise le film comme médium et le prend comme point de départ.

Le cinéma, inventé à la fin du XIX^e siècle entretient une étroite relation avec le travail moderne: c'est un travail d'équipe qui utilise une machine qui demande un

apprentissage, donc des techniciens; cette machine produit des images qui sont, après avoir été développées, montées entre elles pour faire naître une forme. Cette forme qu'est le film nécessite donc un temps et un lieu et un coût spécifique en fonction du film produit. Mais cela ne s'arrête pas là, il faut ensuite exploiter le film pour le distribuer afin qu'il trouve son public. Le vocabulaire qui suit renvoie directement à l'univers du travail moderne: équipe, apprentissage, techniciens, produire, développement, montage, temps, lieu, coût, exploitation, distribution, public...etc.

Ne parle-t-on pas «d'industrie cinématographique»? Le cinéma a donc un lien constitutif avec le travail, mais il est aussi celui qui l'a enregistré (la sortie d'usine des frères Lumière). Il y a un étrange parallèle qui s'opère entre ces deux notions que sont cinéma et travail, comme si une forme de travail (cinéma) s'était émancipée d'un ensemble plus vaste pour se mettre à l'écart et le regarder, comme une sorte de faux-frère voyeuriste et fainéant, se dégageant ainsi du fonctionnalisme industriel et se concentrant plutôt sur l'analyse de son propre objet, sa propre image.

Faire un film à propos du travail équivaut à faire un film qui se travaillerait lui-même, fonctionnant sans scénario, à partir du travail filmé. Ce film poserait la question: quand commence et quand finit le travail? Le travail ne se limite pas au temps payé, il infuse notre vie, jusque dans nos rêves. Le travail nous travaille. Il s'agit donc de construire un film qui agence ces différentes relations

Un Film infini (fragments) est projeté dans le cadre VISION, et présenté lors d'une discussion avec l'équipe du projet.

Un programme de recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes

DESIGN SOCIAL OU LES NOUVELLES FORMES DE CONVIVIALITÉ



Ce programme consiste à détecter, analyser et expérimenter de nouvelles pratiques de design dont le champ d'action et l'horizon de sens est la transformation des relations sociales en vue d'une société plus conviviale. La problématique de la « convivialité » est définie comme la recherche individuelle et collective d'alternatives effectives et viables au système de production et de consommation de masse via des stratégies de partage des savoirs, de mutualisation des outils, de réciprocité des échanges de services. Ces stratégies sont à la fois une remise en question du rôle classique du designer et une opportunité pour imaginer, développer et interconnecter des méthodes et des pratiques qui, grâce aux technologies numériques notamment, peuvent revaloriser des activités marginalisées par l'industrie (artisanat local, gratuité, réparation) et se coordonner à plusieurs échelles, de l'espace domestique à la ville et jusqu'au territoire.

Deux axes ont été développés : « Mutations sociétales » qui prend en charge l'étude des équipements, des outils et des pratiques qui font de l'espace social un espace collectif de participation. Depuis la réflexion menée à partir de 2009 sur la cohabitation en habitat collectif, la question du co-usage l'espace est reposée au niveau de la ville et du territoire transfrontalier. « Modes de production » s'attache à étudier les formes de production qui font de l'objet quotidien un vecteur d'autonomie, de partage et d'expérimentation. Plusieurs projets liés à des workshops et à des ateliers de recherche et de création interrogent le nouveau rapport entre designer et usager, designer et artisan, design et responsabilité socio-écologique.

NOUVELLES ÉCRITURES AUDIO-VISUELLES

spatialisation de l'image, virtualisation de l'espace

Depuis 2009, ce projet interroge, analyse et expérimente les conséquences des technologies sur les écritures audiovisuelles dans leur rapport à l'espace. Le projet s'appuie sur une démarche de recherche – création, à partir de la technologie de prise de vue en camera 360° et la diffusion immersive. La matière réflexive apportée par les étudiants au sein d'un ARC met en évidence de nouvelles formes de

narration immersive. Le projet interroge également la virtualisation de l'espace et la relation entre l'espace vécu par la perception et l'espace physique traversé au moment de l'expérience immersive. Il constitue une étape de recherche sur les questions posées par la réalité virtuelle en terme de scénarisation dans la fiction, le documentaire et le jeu.

Pour VISION, ces programmes de recherche se proposent de sensibiliser le public à la question de la convivialité par le design en proposant des dispositifs mobiles et interactifs de diffusion de contenu.

Équipe :

- Ludovic Duhem, responsable de la recherche de l'École supérieure d'art et de design de Valenciennes
- Ken RABIN, artiste-designer, responsable de la recherche en Design
- Martial Marquet, designer, enseignant en design et technologie
- Pascal Payeur, scénographe, enseignant en art et en design
- Christl Lidl, artiste multimedia, membre du programme « Nouvelles écritures audiovisuelles »

Le SLIDERS_lab mène des expérimentations artistiques et techniques ambitieuses sur les nouvelles manières de concevoir et de réaliser le cinéma. Les logiques mises en place déconstruisent le modèle d'organisation linéaire du cinéma et privilégient la performance audiovisuelle, le jeu et les rencontres des images entre elles. L'opération de montage est décrite par un programme qui dit à l'ordinateur comment disposer l'information sur le disque (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer), la diffuser dans l'ordre spécifié en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir.

Le temps, l'espace et la mémoire sont des lignes de force qui traversent les productions du SLIDERS_lab. Pour mettre en scène ces trois axes, SLIDERS_lab travaille à partir de collections d'images, d'images-mouvements et/ou de sons, organisés dans des architectures, des topologies, des motifs géométriques: tore, diabololo, cyclide de Dupin, hélice, spirale, cube, cylindre...etc. Ces motifs font coexister des images ou des séquences d'images en mouvement. Elles sont réunies sur ces structures par des mots qui les décrivent au sein de listes plus vastes. Elles présentent ainsi des airs de famille, liées par une relation sémantique particulière décrite dans des dictionnaires (critères d'assemblage).

À l'occasion de VISION, SLIDERS_lab propose *Sky Memory Net*, une performance mêlant expérimentations sonores et lumineuses, entraînant le spectateur dans un voyage au sein de l'univers. Le laboratoire présente également la vidéo expérimentale *Digital Vocabulary*, s'inspirant du vocabulaire numérique créé par Woody Vasulka dans les années 1970. Enfin, l'ouvrage *Cinéma, interactivité et société* (sous la direction de Jean-Marc Dallet) donne la parole à des artistes, des philosophes, des critiques, des théoriciens et des scientifiques reconnus qui tous, partant du cinéma, en imaginent les nouvelles voies.

SEARCHING FOR ULYSSE

Une proposition de Fabien Zocco, dans le cadre des projets du laboratoire SLIDERS_lab, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers.

Searching for Ulysse (2013) est une installation vidéo d'une durée infinie. Elle opère une reconstitution du roman *Ulysse* de James Joyce (1922) à travers le réseau Twitter. La lecture du texte initial s'effectue automatiquement à raison d'un mot toutes les 25 secondes. À chaque nouveau mot lu, un programme informatique recherche sur Twitter le dernier message émis contenant le mot en question. Le tweet saisi vient s'afficher à la suite du précédent, constituant ainsi le texte vidéo-projeté. Le mot appartenant à la fois au message et au texte de Joyce s'inscrit dans une couleur distincte. Ainsi se compose un palimpseste proche du *cut-up*, qui s'agrège au fil de la lecture d'*Ulysse*. L'œuvre de Joyce transparaît en filigrane du processus qui se déroule, et se juxtapose à un hypertexte cumulant les fragments d'expressions d'internautes anonymes.

Équipe:

- Frédéric Curien, responsable du laboratoire de recherche, l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Jean-Marie Dallet, théoricien et enseignant à l'Université Paris VIII de Vincennes-Saint Denis
- Hervé Jolly enseignant à l'École européenne supérieure de l'image, Angoulême-Poitiers
- Fabien Zocco, artiste et membre associé du SLIDERS_lab, chercheur au Studio national des arts contemporain – Le Fresnoy

Un projet du Laboratoire API (Arts / Paysages / Insularités), de l'École supérieure d'art de La Réunion

API (ARTS / PAYSAGES / INSULARITÉS) THE ARTIST IS SHINING



Le laboratoire API (Arts/Paysages/Insularités) de l'École supérieure d'art de La Réunion, et plus particulièrement l'axe « Image, anthropologie et interculturalité » s'appuie sur le riche brassage des civilisations que constitue le territoire réunionnais. Une journée de recherche intitulée « Image(s) et Savoir(s) » fut organisée en décembre 2015, à l'occasion de laquelle se croisèrent à différentes échelles les paroles des théoriciens de l'image et les actes des artistes. Il s'agissait notamment de penser et de mettre à l'épreuve une réversibilité de l'image visuelle et de *la connaissance. Si le mot « savoir » a la même racine que le mot « saveur », c'est que « voir » joue avec « comprendre », c'est que la parole elle-même est performative dans le spectacle d'un corps qui parle et qui œuvre.

La proposition « THE ARTIST IS SHINING » est une performance réalisée par Myriam Omar Awadi : au sein d'un dispositif scénique et lumineux qui rappelle tout à la fois une boîte de nuit et la grotte d'un spéléologue, un discours de vingt minutes nous éclaire littéralement sur la notion « d'image mentale ». Cette performance a été réalisée lors de la journée de recherche « Image(s) et Savoir(s) », entremêlée à une exposition d'œuvres achevées ou *work in progress*, l'ensemble obéissant à une scénographie mettant en jeu la forme même d'une « journée de recherche ».

La restitution filmée de cette performance est projetée dans l'espace d'exposition de VISION.

Équipe :

- Cédric Monghy, coordinateur du projet de recherche de l'École supérieure d'art de La Réunion
- Myriam Omar Awadi, artiste et enseignante à l'École supérieure d'art de La Réunion

Programmes de recherche de l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

L'UNITÉ DE RECHERCHE DE L'ESAAA



Créée en 2009, l'Unité de Recherche de l'ESAAA s'est constituée comme une plateforme à partir de laquelle des projets de recherche centrés sur des thématiques spécifiques et des temporalités déterminées se déploient, ou à laquelle ils viennent s'articuler. Cette plateforme est conçue comme relevant d'une dynamique structurelle, d'une temporalité de méta-projet qui pense, élabore et teste les conditions artistiques, épistémologiques et méthodologiques de la recherche en art, pour pouvoir ensuite les redistribuer à tous les niveaux de l'école et au-delà de ses murs. Par ses moyens matériels et humains l'Unité de Recherche soutient l'activité de recherche de façon globale, déployant notamment la question au niveau pédagogique. Elle est aussi une instance de débat et de construction collective essentielle à la dynamique de l'école. Capitalisant l'expérience de la recherche, elle tente de formaliser de nouveaux types de savoir constitués à partir du champ de l'art et en direction de toutes les autres pratiques et discours, en proposant de nouvelles catégories d'intelligibilité des arts et en éprouvant, d'un projet à l'autre, de nouvelles conditions de création artistique. Elle permet ainsi de montrer comment la recherche peut nourrir l'ensemble de l'activité de l'école, tout en construisant vis-à-vis tant du monde de l'art que du monde académique les moyens de déterminer le régime propre de la recherche en art.

Équipe:

- Stéphane Sauzedde, directeur de l'École supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy
- David Zerbib, coordinateur de l'unité de recherche de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy
- Kamel Makhoulfi, coordinateur technique
- Thierry Mouillé, coordinateur du projet « Le laboratoire des intuitions »
- Jean-Marc Chapoulie, chargé du laboratoire « Film Folk Archive Web »

LE LABORATOIRE DES INTUITIONS

Après avoir mis en perspective la notion d'expérimentation en art (avec le L.A.C – Laboratoire Archives Concept 2005-2009), puis la notion de format (avec le L.A.A.C – Laboratoire Actes Archives Concept 2009-2013), l'ESAAA a souhaité développer une nouvelle

session de recherche, en introduisant, pour ce troisième volet, la notion d'intuition, non pas pour définir celle-ci dans la complexité des champs de l'art, mais pour s'en servir comme outil ou levier afin d'activer les rapports (ou apports) sans cesse renouvelés du couple théorie-pratique.

Le laboratoire des intuitions est donc une plateforme pluridimensionnelle, constituée d'artistes et de théoriciens évoluant dans de nombreux champs d'expérimentations et de connaissances, susceptibles de construire des liens dynamiques entre les formes de pensée ; à travers l'art, la philosophie, la sémiologie, les mathématiques, la physique, etc. L'ensemble de ces systèmes d'analyses et de projections partage l'exercice de la représentation visuelle des mondes visibles et invisibles, de la complexité du voir où surgit l'invention : des dessins, des notes, des partitions et des diagrammes.

Thierry Mouillé, coordinateur du projet

FILM FOLK ARCHIVE WEB

Un projet mené au sein de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Folk Film Archive Web (FFAW) est une entreprise de collecte de films « folk » visant à créer une cinémathèque 2.0., puis à mettre en place une matrice à question inscrite dans le champs de l'art contemporain. En effet, une fois le fond d'archive constitué et rendu disponible sur internet, il sera livré à la fois aux artistes et à la recherche scientifique, à l'examen anthropologique, à l'analyse cinématographique et plus largement à l'étude culturelle et politique. *FFAW* ambitionne donc d'être davantage qu'une collecte de données de la culture populaire comme le fit en Angleterre l'anthropologue Tom Harrisson en 1937 (avec *Mass-Observation*) ou plus proche de nous l'artiste Jeremy Deller qui a voulu rassembler tous les objets et les images qui représentaient à ses yeux une vision non-officielle de la Grande-Bretagne. *FFAW* est une extension de ces démarches conjuguées dans le domaine des nouveaux médias, et qui vise à développer d'un même

mouvement un regard d'observation scientifique et artistique.

Le film *Histoire du spectateur* est présenté dans le cadre des soirées de projections organisées pour VISION.

Histoire du spectateur, un film de Jean-Marc Chapoulie, 100 min, avec Alexandre Costanzo, André S. Labarthe, Marie Lechner, Jean-Charles Hue, Delphine Chaix, Bastien Gallet, Géraldine Gourbe, Alex Pou, Ariel Kyrou, Eric Bulot, Eric Rondepierre, Guillaume Basquin, Dominique Marchais, Naim Aït Sidhoum, Marc'O, Ariane Michel, Bruno Queysanne, Nicolas Tixier, Denis Savary, Anna Gaiotti

BANGALORE POUR L'INVENTION D'UN TIERS PATRIMOINE

Un projet de recherche mené au sein de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy, en collaboration avec la Srishti School of Art Design and Technology, institution d'enseignement supérieur de la ville de Bangalore

« Bangalore est un lieu d'ajustement de deux héritages culturels urbains : la modernité qui se matérialise dans les aménagements liés à l'impact de l'économie mondiale, et la tradition, qui se manifeste dans le maintien et l'expansion d'activités traditionnelles, manuelles, insérées dans de micro-économies locales. Entre ces deux pôles se construit l'atmosphère particulière de l'espace public bangalorien, et dans cet écart semble aujourd'hui être généré un entre-deux spécifique – un tiers patrimoine que nous souhaiterions littéralement « inventer ». Pour réaliser cette « invention » l'ESAAA propose de travailler avec la Srishti School of Art Design and Technology, institution d'enseignement supérieur de la ville de Bangalore. Il s'agit de produire ensemble un dispositif de création de situations esthétiques, dispositif qui ajouterait aux écarts constitutifs de la condition urbaine de

Bangalore, d'autres écarts : sociaux, culturels et historiques. En effet, le projet « Bangalore » fait l'hypothèse que c'est dans ce jeu des écarts que s'invente un Tiers Patrimoine toujours instable : non pas un objet historique à figer, mais la valeur d'une question à travailler, un commun hybride toujours en construction dès lors que sont réunies des conditions d'écarts, de différence et de coordonnées particulières. »

Équipe :

- Naïm Aït-Sidhoum, architecte et producteur, coordination du projet
- Didier Tallagrand, Nicolas Tixier, participants au projet

LE TROISIÈME CYCLE

Le DSRA – Diplôme Supérieur de Recherche en Art – est un diplôme de troisième cycle créé à l'ESAAA en 2010 et financé par le Ministère de la Culture. Il est délivré par l'École et s'adresse à des artistes, des designers et des théoriciens titulaires d'un Master ou d'un DNSEP et ayant déjà une activité professionnelle. Il s'obtient après trois années de travail s'appuyant sur les ressources de l'ESAAA – son Unité de recherche, ses programmes de recherches, ses enseignants et ses équipes, ses réseaux, mais aussi ses compétences de structure de production, d'édition et de résidence. Le dispositif DSRA croise production, recherche, résidence, édition, séminaires, exposition, et, bien qu'inédit en France lors de sa création (il s'agit du premier troisième cycle à avoir été mis en place dans une école d'art) il a été élaboré en s'appuyant sur de très nombreuses expériences déjà menées dans le champ de l'art dans des structures collaboratives inventées par les artistes pour soutenir leur travail (les lieux que les anglo-saxons appellent *artist run spaces*). Le travail conduit dans le cadre du DSRA depuis 2010 sera présenté à travers une collection d'œuvres, de documents, de films, de conférences et de productions éditoriales émanant des jeunes artistes ayant participé ou participant à ce programme.

Participants

Céline Ahond, Grégoire Bergeret, Fabrice Croux, André Fortino, Thomas Jeames, Charlie Jeffery, Laura Kuusk, Camille Laurelli, Camille Llobet, Grégoire Motte,

Eléonore Pano-Zavaroni, Lionel Renck, Pascale Riou,
Linda Sanchez, Adrian Torres Astaburuaga.

Dans le cadre de VISION, tous les artistes-chercheurs membres du troisième cycle de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy présentent quelques uns de leurs projets, sous diverses formes: conférences, ouvrages, dessins, sculptures, vidéos...

Adrián Torres Astaburuaga

«Une cité n'est pas quelque chose d'artificiel et stérile, mais une construction humaine qui se développe sur un territoire naturel pré-anthropique. Le centre historique de Valencia en Espagne cache un grand nombre d'espaces végétalisés sans usage où se lit cette mémoire naturelle. Les anciens cours d'eau, aujourd'hui souterrains, la topographie et les couches composants la stratigraphie urbaine sont des atouts pour toute réactivation par l'usage de ces espaces.»
Le projet de recherche d'Adrián Torres Astaburuaga développe, cette problématique à travers différents médias: édition (ouvrage), film-performance et cartographie-palimpseste.

Le film *Sonographies de l'Eau* consiste en une série d'improvisations sonores enchaînées et enregistrées *in situ* dans ces délaissés urbains. Témoin visuel de l'atmosphère des friches, il est aussi récit sonore où des sons produits par des interprètes-explorateurs interagissent avec les ambiances propres de ces tiers paysages qui mettent en crise la dialectique urbain/nature.

Le film *Sonographies de l'eau* est présenté dans le cadre des soirées de projections organisées pour VISION.

Sonographies de l'eau, un film d' Adrián Torres Astaburuaga, 2015, 25 min.

Linda Sanchez

Récits d'une recherche qui prend la forme d'une étude et plus exactement de plusieurs études. L'intuition de départ était de s'arrêter beaucoup plus longtemps non pas uniquement sur le travail en cours, les œuvres, mais

sur ce qu'il génère comme forme, phénomènes, devenir.

En choisissant un objet de départ miniature - la goutte d'eau - Linda Sanchez déploie des modalités d'observation: pour construire des outils d'enregistrement et éprouver des protocoles d'expérimentation. Se mettre à l'écoute de tous les effets advenant pendant l'expérience, les suivre, tenter de les reproduire, les capter, en produire des relevés. Pas de récit global, pas de finalité, mais des études présentées ici en sections, au plus près et à l'échelle de la goutte d'eau.

Pour VISION Linda Sanchez présente notamment une conférence intitulée «11752 mètres et des poussières».

SUMMERLAKE

Un programme de résidence de l'école supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy

Pendant le mois d'août, l'ESAAA organise Summerlake, une résidence internationale pour une dizaine de jeunes artistes et théoriciens. Ces estivants d'un genre un peu particulier utilisent les outils et les espaces de travail de l'école, sont logés dans la résidence Wogenscky qui jouxte l'école, face au lac et à la base nautique, et pendant un mois ils sont encadrés et visités par des professionnels invités.

Extension de l'activité de recherche de l'ESAAA et du DSRA, Summerlake est un dispositif de production à fort potentiel pour le champ de l'art et du design, mais aussi pour les étudiants de l'école qui trouvent ici encore, par ricochet, une occasion de rencontrer des mondes singuliers.

Les résidents 2015: Stéphane Bérard, Rémi Dal Negro, Pierre Gaignard, Stephen Loye, Lou Masduraud, Cécile Noguès, France Valliccioni, Electronish Volume

Les résidents 2014: Ivan Argotte, Pauline Bastard, Mathieu Clainchard, Jean-Alain Corre, Florence Giroud, Carl Palm, Lionel Renck, Adrien Vescovi.

Un projet proposé par le programme de recherche «Art et Transmission», de l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg

ART ET TRANSMISSION URL FIGHTERS: PSP + OSP



Le programme de recherche «Art et Transmission» étudie comment l'approche dramatique et la mise en valeur du corps dans son rapport à l'espace peuvent sensibiliser le public. Le programme intègre en son sein artistes et curateurs, tout en privilégiant l'accueil et la formation des collectifs ainsi que la mise en relation des étudiants de différentes écoles d'art.

Les médiums de la performance, de la mise en scène, de l'art sonore, de la chorégraphie, de l'art vidéo, de l'art numérique, et de l'installation sont des moyens utilisés pour questionner la pertinence de la relation entre les artistes et le spectateur. Leur problématique commune est de provoquer, de par l'énergie vibrante de l'action intense, une réaction émotionnelle auprès de l'audience. Les actions du programme de recherche se réalisent souvent dans une perspective interactive et participative, permettant ainsi une proximité avec l'auditeur/spectateur/acteur.

Plusieurs notions sont au centre de la réflexion : le dialogue initiateur, qui transpose le spectateur en acteur, et qui peut structurer une performance protocolaire, évolutive. Une seconde notion est celle d'engagement, se recoupant dans le dialogue à travers des sujets actuels, politiques, sociaux et économiques. Ces formats, traités de façons plus ou moins abstraits, intègrent également le domaine de l'entreprise. Par tous ces attributs, le programme de recherche «Art et Transmission» a pour but de porter l'étudiant-artiste vers des corps engagés.

PSP (Performance Shooting Protocole) permet l'accès au réseau URL Fighters, inventé par le groupe de recherche, et se présente comme un studio de photographie participatif. Un candidat participant est appelé à choisir une URL, puis se voit alors attribuer un personnage, membre de l'équipe «URL Fighters» et doit choisir son *Cocoït* (découpe en bois rudimentaire qui prend la forme d'une arme). L'URL Fighter se place ensuite armé du *Cocoït* devant un appareil photo et un vidéoprojecteur qui diffuse le logo de l'URL sélectionnée. Les photographies prises, l'URL Fighter repart avec un code, une photographie, et un nouveau personnage.

OSP (Ode Start Protection) est une performance sonore et se réalise à la suite de la *PSP*. Les pulsions artistiques donnant corps aux OSP ne font que très rarement l'objet d'une étude en amont. URL Fighters souligne la

spontanéité de cet effort en privilégiant le caractère *live* de la représentation performative. Ce parti-pris esthétique laisse place entière au hasard, à la surprise ainsi qu'à la vitesse d'exécution. Il s'inscrit dans le cadre d'une réflexion globale accordée aux sujets et problématiques sur lesquels s'appuie la pratique artistique d'URL Fighters. Par ce procédé, les performances sonores d'URL Fighters se distinguent radicalement de la musique *mainstream* contemporaine. Le collectif ne vise pas à produire des sonorités familières, mais plutôt étrangères, rapides et fluctuantes, construites à l'image de la société actuelle. Idiosyncrasique, le style d'URL Fighters pourrait s'apparenter à un genre «électro-post-punk psycho-bordélique». Sur scène, sur fond de projections vidéo accompagnées parfois de chorégraphies, l'énergie et l'unicité des performances invitent à l'autocritique, à la réflexion ainsi qu'à l'introspection.

À l'occasion de VISION, le programme de recherche propose de jouer les deux volets du projet «URL Fighters: PSP + OSP».

Équipe :

- Membres du programme de recherche «Art et Transmission», l'École supérieure d'arts & médias de Caen-Cherbourg :
- Victor Le, Paul Collins, Grégoire Quillet, Paul-Aymar Greuet, Clément Angélique, Jaïs Elalouf, Leïla Zahouairy-Tollay, Antoine Lemare, Anne Houel, Deepak Ananth, Françoise Schein, Alain Mellor, Eddy Marnelax

Participants à la performance

«URL Fighters: PSP + OSP» :

Fred Forest, Erik Samakh, Victor Bureau, Maud Gasca, Paul Hutzli, Audrey Bottet, Marieve Pelletier, Charlène Leroux, Tiphaine Cailloux, Raphael Boukris, Aïda Zanjani, Stanca Souare, Deborah Lavot

un compromis entre vitesse, précision et répétition. Le développement d'outils de captation du squelette et de la main (*type Kinect* ou *Leap Motion*) permet-il d'imaginer, dans son rapport au geste, d'autres modes d'apprentissage et de contrôle? De modifier les rapports homme / robot autour de cette notion de fabrication, pour passer de la juxtaposition à la collaboration? Quelles esthétiques nouvelles cela permet-il de travailler? Quels sont les éléments complémentaires à développer (interfaces, matières, visualisations,...)?

Ce projet de recherche propose d'explorer les relations possibles entre homme et robot sur des processus industriels spécifiques. En prenant comme base un robot six axes standard, les membres du programme de recherche ont procédé à des expérimentations sur la communication et le contrôle de l'activité du robot par l'humain. À l'occasion de VISION, ces expérimentations seront présentées sous formes de vidéos, de maquettes et d'échantillons.

Équipe:

- Simon d'Hévin, coordinateur du projet «Interaction humaine en robotique industrielle»
- Justyna Swat, membre de l'équipe de recherche du projet «Interaction humaine en robotique industrielle»

TOPOPHONIE

Un projet de recherche de l'École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, en partenariat avec l'IRCAM, le LIMSI CNRS et les sociétés Orbe, User Studio et Navidis

Le projet «Topophonie» (2009 2012) portait sur la navigation sonore dans les flux d'objets et événements audiographiques spatialisés. Une topophonie est un espace navigable composé d'un ensemble de sources sonores ou audiographiques. «Audiographique» désigne des formes graphiques et sonores dans lesquelles les modalités visuelle et sonore sont synchronisées et spatialisées. Le projet de recherche

«Topophonie» propose des méthodes et des architectures logicielles pour la navigation sonore et visuelle dans des espaces composés d'éléments sonores et visuels multiples et disséminés. En faisant travailler une équipe scientifique pluridisciplinaire (audionumérique, image de synthèse, design sonore) et des entreprises spécialisées dans le domaine des rendus multimédias interactifs, le projet «Topophonie» a permis de développer des modèles, des interfaces et des rendus audiographiques navigables d'ensembles d'objets granulaires, animés et spatialisés. L'équipe du projet est composée de chercheurs spécialisés en rendu sonore granulaire et en rendu graphique avancé interactif, de designers numériques et d'entreprises spécialisées dans les domaines d'applications concernés.

Pour VISION, le projet «Topophonie» est présenté par les documents sonores et vidéos.

www.topophonie.com

Équipe:

- Olivier Hirt, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Armand Behar, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Veronica Rodriguez, coordination de la recherche à l'ENSCI
- Roland Cahen, compositeur électro-acoustique, designer sonore et enseignant chercheur en charge du studio sonore à l'ENSCI

TAP CURTAINS

Un projet de recherche de Romain Delamart, École nationale supérieure de création industrielle – Les Ateliers, en co-production avec l'ANdEA

Le projet des *Tap curtains* repose sur l'association d'un système de rails à géométrie ouverte et de rideaux à opacité variable. Leur installation permet d'inventer des espaces textiles temporaires et de répondre à des problématiques spatiales variées allant de la scénographie à l'aménagement d'intérieur. L'assemblage de ces rails permet de composer une multitude de formes et de dessiner les parois de

nouveaux espaces autonomes qui modifient l'appréhension de l'espace. Le rideau suspendu associe le tulle à un tissu plus épais afin de jouer avec l'opacité et la transparence. Les compositions en bande permettent de dessiner sur toute la longueur du rideau différentes hauteurs de « privacité », d'intimité, d'isolation visuelle, phonique ou symbolique. Le jour peut se faire à hauteur de regard, à hauteur d'assise, il peut ouvrir un panorama ou dessiner un simple repère lumineux.

Avec simplicité et légèreté, *Tap curtains* permet par exemple de neutraliser des espaces d'exposition ou de conférence, de délimiter des espaces de travail dans une bibliothèque ou bien un lieu d'attente dans un hall d'hôtel, une cabine d'essayage dans une boutique ou un espace de rencontre dans une gare, un espace de réunion dans un *open-space*, etc.

Pour VISION, les *Tap Curtains* de Romain Delamart sont installés dans l'espace du Saut du Loup au Palais de Tokyo, à la fois comme une production – fruit d'un travail de recherche – et comme un élément scénographique à part entière.

Équipe:

- Romain Delamart, artiste, designer
- Olivier Hirt, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Armand Behar, responsable de la recherche à l'ENSCI
- Veronica Rodriguez, coordination de la recherche à l'ENSCI

Une plateforme de recherche de l'École supérieure d'art des Pyrénées Pau – Tarbes

L'OBSERVATOIRE DES REGARDS



L'Observatoire des regards, plateforme initiale regroupant les différents axes de recherche de l'École supérieure d'art des Pyrénées, est né d'un projet avec un télescope, pétri d'imaginaires scientifiques bien connus tels l'infiniment petit et l'infiniment grand, imaginaires d'une école parmi les plus petites de France, Tarbes à l'époque, mais aux ambitions immenses. *L'Observatoire des regards* témoigne d'un itinéraire de recherche qui est aussi une expérience intellectuelle collective : Que voit-on ? Que regarde-t-on ? Qui regarde quoi ?

Au cœur de l'École supérieure d'art des Pyrénées et dans la ville, à 2877m d'altitude, sous terre ou en mer, vers moins 25000 ans avant notre ère ou à l'échelle microscopique, le regard est mis en question. Entre eux, les différents axes de recherche tissent un développement rhizomique et font de *L'Observatoire des regards* une plateforme dense, multiple, dédiée à la compréhension et à la pratique de l'art contemporain ; elle regroupe un ensemble de questionnements théoriques et culturels, non hiérarchisé et transversal, au sein duquel chaque étudiant-chercheur peut trouver matière et écho à ses préoccupations et à ses engagements.

LE BIVOUAC

Bivouac plutôt que camping : camping c'est le terrain de camping où l'on s'installe pour un séjour. Bivouaquer, c'est se mettre là à cet endroit-ci et repartir demain ou dans deux jours. Camper, décamper, implique un mouvement un passage.

Le grec *Skènè* donnera « scène » en français : « *Skènè* signifie la tente et l'adjectif *skènités* veut dire nomade, vagabond. Le spectacle s'étend partie après partie, la scène se serre et se dilate. Le spectacle range les objets côte à côte, tandis que la scène communique son rythme, son geste de camper décamper aux images. » (Michel Guerin, *L'Espace plastique*, édition La part de l'oeil, 2008).

Le bivouac est un lieu de recherche exposé qui se déploie pendant plusieurs jours durant VISION. Il se présente ainsi comme une œuvre vivante avec sa plasticité, son climat propre : un accrochage fonctionnel et méthodique s'organise à la manière du matériel de camping ; des conférences et

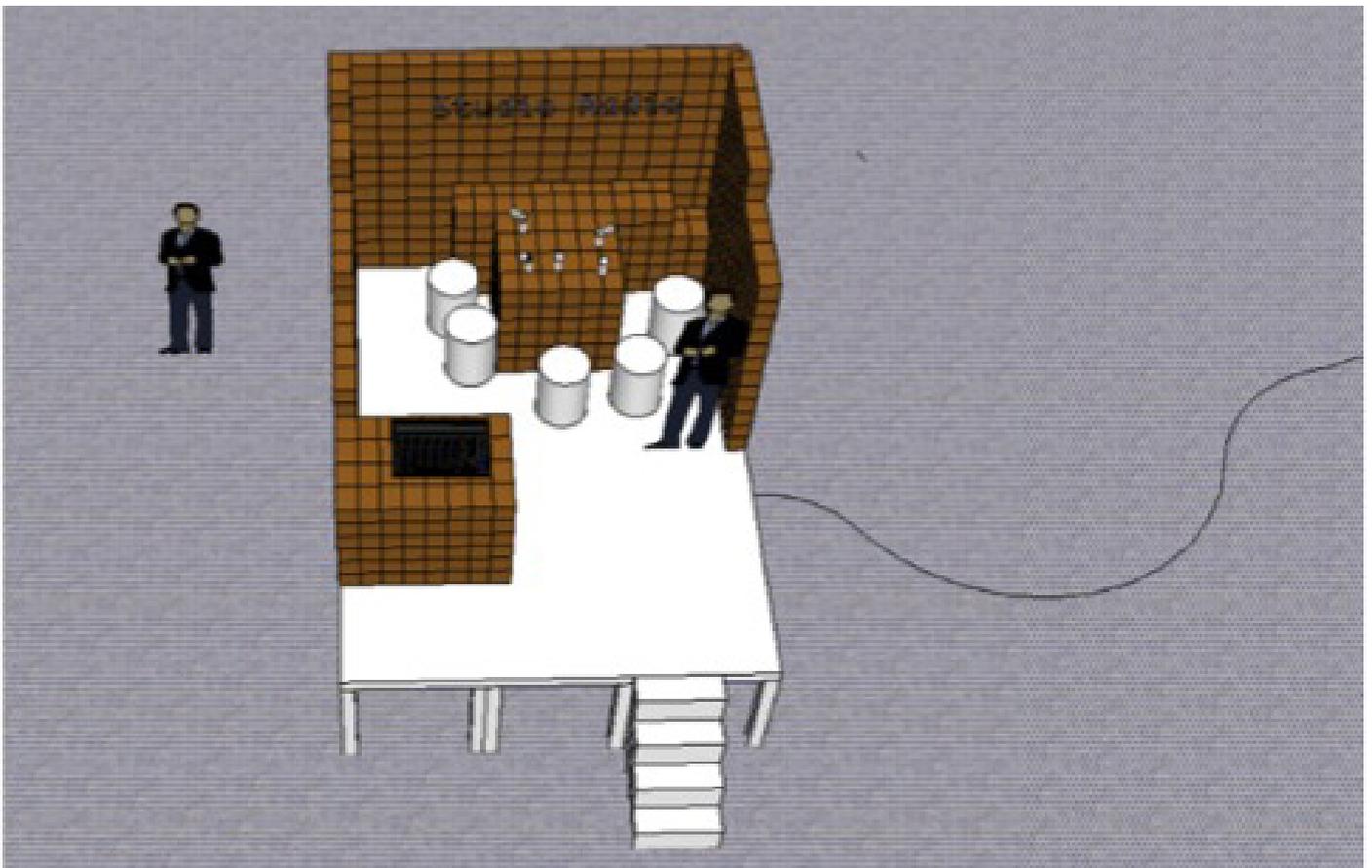
lectures sont programmées sous la tente. Le Bivouac se déplace, se peuple, s'étend et se restreint en fonction de la météo ; avance au fur et à mesure qu'il tisse sa recherche et dégage les enjeux de sa constitution en prenant appui sur les différents projets développés au fil du temps par *L'Observatoire des regards*.

Équipe :

- Artistes enseignants au sein de l'École supérieure d'art des Pyrénées :
Elsa Mazeau, Frédéric Delpech, Philippe Fangeaux, Chrystelle Desbordes
- Artistes diplômés associés au programme « L'observatoire des regards » :
Pierre Clément, Cindy Coutant, Béatrice Darmagnac, Carolle Priem-Schutz
- Étudiants de l'École supérieure d'art des Pyrénées :
Cassandra Cechella, Cyril Boixel, Inès Lavialle, Marion Mounic, Maxime Raynaud, Thomas Stefanello
- Jean-Christophe Bailly, essayiste et écrivain, invité au sein de l'Observatoire des regards
- Federico Nicolao, philosophe et enseignant au sein du programme de l'Observatoire des regards
- Christiane Voltaire, philosophe et intervenant invité au sein l'Observatoire des regards

Un programme de recherche en post-diplôme de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

ARTS ET CRÉATIONS SONORES



Le post-diplôme Arts et Création Sonore existe depuis bientôt trois ans ; il accueille de jeunes artistes issus des arts plastiques et des musiques expérimentales sur la base d'un projet personnel de recherche annuel. Au cours de cette année de résidence, les participants rencontrent une quinzaine d'intervenants et terminent leur résidence par une présentation de l'état de leurs recherches sous la forme d'une exposition. L'atelier de radiophonie créé au sein de ce programme permet l'invitation régulière d'intervenants issus des pratiques radiophoniques est un apport important dans l'expérimentation et la recherche de ce programme de post-diplôme.

Pour VISION, les membres du post-diplôme proposent l'installation d'un studio de diffusion radiophonique, au sein de l'espace du Saut du Loup au Palais de Tokyo. Ainsi, différentes écoles y diffusent leurs archives sonores, bandes sons, interviews... matière à part entière de leurs recherches.

Équipe :

- Collectif Post-diplôme projet «Platerforme Radio Auditorium» :
Gaël Moissonier, Julien Vadet, Elsa Welfelé, Johanna Beaussart, et l'équipe étudiante de RadioRadio de l'École nationale supérieure d'art de Bourges
- Membres du programme post-diplôme arts et créations sonores :
Julie Michel, Simon Deterne, Marine Angé, Julien Pauthier, Victor Tsacomas, Aurélia Nardini, Alexandra Brilliant, Morgane Roumegoux, Arthur Zerktouni, Benoit Villemont
- Nadia Lecocq, coordinatrice de la recherche à l'École nationale supérieure d'art de Bourges
- Jean Michel Ponty, enseignant au sein du programme post-diplôme arts et créations sonores

CARILLON

Un projet proposé par Benoit Villemont, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Le projet *Carillon* se nourrit des contes et légendes où interviennent des cloches, en tant qu'éléments déterminants du récit et porte sur la fabrication de sons campanaires et de cloches en bronze aux formes non-conventionnelles, réalisées grâce à l'impression 3D.

Carillon est une installation d'un carillon automatique de cloches de bronze suspendues. Un carillon stellaire, puisqu'il sera connecté aux étoiles de la constellation de Persée, tant dans son comportement sonore que dans sa disposition spatiale. Une musique naît de ces cloches, pour résonner dans l'espace architectural spécifique du Palais de Tokyo. Chaque cloche est recouverte d'inscriptions ésotériques (se rapportant à son nom, sa fonction particulière, et ses coordonnées dans le monde) et forme ainsi une installation éveillant un mystère sensible.

COMPOSITION#7

Un projet proposé par Arthur Zerktouni, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Jeu de traduction du sonore en onde visuelle, ce projet est une adaptation réduite et auto-portée de l'installation *Composition#5* réalisée par Athur Zerktouni dans le cadre du post-diplôme d'art et création sonore de l'École nationale supérieure d'art de Bourges.

Composition#7 se présente comme un cube rempli de fins fils de coton fluorescents. Chacun des fils est suspendu à un système motorisé qui lui permet d'entrer régulièrement en vibration. Ainsi une relation

directe se crée entre le son produit par les moteurs et leurs conséquences ondulatoires sur les fils : l'installation donne à voir, à la manière d'un oscilloscope, la composition musicale générée par les moteurs. Il se tisse dès lors un jeu audiovisuel qui oscille entre la matière et l'immatérialité causée par la finesse des fils, leur éclairage fluorescent et le mouvement de l'onde qui les parcourt de haut en bas : l'ensemble de la structure devient vibrant et se comporte comme une partition musicale abstraite tridimensionnelle. La création musicale s'articule autour de légers sons percussifs métalliques générés mécaniquement. Il n'y a pas d'amplification et le son se propage comme une aura autour de l'installation. Elle est pensée comme une partition organisée en décalages de phases et inspirée du minimalisme répétitif.

Il s'agit donc de donner à voir le son en tenant compte de ses qualités immatérielles et spatiales, de confondre les sens. *Compositon#7* est une expérience sensible tant dans le choix de la délicatesse des matériaux qui la compose que dans la finesse illusoire avec laquelle elle se présente au spectateur.

OISEAU TALE

Un projet proposé par Julie Michel, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

OISEAUTALE

est un mix-montage proposé sous forme de performance par le collectif NightOwl (Olivier Crabbé et Julie Michel), et s'inscrit dans le projet de recherche *BREATHSOUND* développé par Julie Michel. Prenant pour point de départ le « Silbo », langage sifflé sur l'île volcanique de la Goméra aux Canaries, le projet *BREATHSOUND* s'articule autour d'une création radiophonique et d'une installation composée de matériaux pluriels. Ce projet cherche à frotter la question du langage à celle de l'environnement, du territoire et du paysage et à en explorer les relations. Il explore la question du langage hors de l'urbain et cherche à en déplacer la prémisse - le langage comme

le propre de l'humain - pour l'ouvrir à d'autres règnes, d'autres rapports entre espèces.

La performance *OISEAUTALE* fait advenir ces zones de fabulations. Elle se compose en partie de sons captés à La Goméra (captations de terrain, entretiens...) et d'une discographie qui nourrit le projet et permet de penser / brouiller les relations entre musiques humaines et musiques animales. Des sifflements. Humains, oiseaux et machines se croisent, se relancent et brouillent les frontières. Des sons captés à la Goméra, une pièce d'Éliane Radigue, des charmeurs imitateurs d'oiseaux, les beats du Fan Club Orchestra...

OISEAUTALE, un mix-montage de NightOwl pour le projet *BreathSound* de Julie Michel, 30 min

FAIS ATTENTION AU SOL SUR LEQUEL TU MARCHES (AUTOUR DE KNUD VIKTOR)

Un projet proposé par Julie Michel, membre du programme post-diplôme arts et créations sonores de l'École nationale supérieure d'art de Bourges

Fais attention au sol sur lequel tu marches (autour de Knud Viktor) est un mix-montage proposé sous forme de performance *live* par le collectif NightOwl (Olivier Crabbé et Julie Michel). À travers différents matériaux sonores (archives radios, entretiens réalisés par NightOwl, diffusion des deux vinyles originaux, voix et instruments live, *field recording*...), cette pièce présente une étape du travail de recherche mené autour de l'œuvre de Knud Viktor, un des pionniers de l'art et de l'écologie sonore.

À l'occasion de VISION, Julie Michel jouera en *live* ces deux volets de mix-montages sonores

« Art contemporain et temps de l’histoire » (ACTH), une unité de recherche constituée d’artistes diplômés de l’École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon, de doctorants du Centre d’histoire et de théorie des arts (CEHTA/CRAL) de l’EHESS et d’artistes des chercheurs associés, sous la direction de l’artiste Bernhard Rüdiger (Ensba Lyon) et de l’historien de l’art Giovanni Careri (CEHTA-EHESS Paris).

ART CONTEMPORAIN ET TEMPS DE L’HISTOIRE



Le groupe de recherche de l'école nationale supérieure des beaux-arts de Lyon s'est constitué en 2004 autour de problématiques sur la construction du réel dans l'art contemporain. L'unité de recherche « Art contemporain et temps de l'histoire (ACTH) » s'interroge depuis 2009 sur le rapport entre art contemporain et régimes de temporalité historique – là où l'art élabore, par ses moyens propres, la remise en question d'une conception progressive et linéaire du temps historique. Comment les œuvres peuvent-elles *faire signe* aux formes de l'expérience historique contemporaine, notamment à celles qui défient la figurabilité de l'événement historique, sa possibilité d'élaboration ou de mémoire ? Comment parviennent-elles à saisir la temporalité paradoxale de certains événements historiques, rencontrant là les travaux de ceux qui, tel Michel Foucault, ont conçu l'événement non pas comme *fait* historique, mais comme « point d'intersection » entre plusieurs « vitesses, durées et lignes d'histoire » ?

L'art contemporain peut être le laboratoire d'exploration de ces intersections et, par l'inventivité de la forme, réussir à dépasser la réduction médiatique de l'événement à une *icône*. Il a maintes fois su saisir la condition historique de la modernité tardive en ce qu'elle a de paradoxal dans l'expérience d'un *temps suspendu*, dépourvu de toute idée de progression ou de causalité. L'unité de recherche « ACTH » s'intéresse aux formes plastiques qu'a prise cette suspension temporelle – que celles-ci aient consisté à restituer, par le travail de l'art, le *hors-temps* des noyaux *traumatiques* de l'histoire, ou qu'elles aient matérialisé la temporalité itérative et biologique d'une *histoire naturelle* échappant à l'échelle et à la temporalité humaines.

ATLAS

Lors d'une « exposition expérimentale » au Réfectoire des Nonnes à l'école nationale supérieure des beaux-arts de Lyon en 2011, le groupe ACTH avait présenté des œuvres tout en les reliant à des reproductions d'autres œuvres susceptibles d'entrer en dialogues avec elles. Depuis cette expérience, la forme *Atlas* s'est imposée comme la plus adaptée dans la mesure où elle permet la visualisation d'une sorte de jeu de domino dans

lequel le principe linéaire de la cause et de son effet est remplacé par une articulation à entrées multiples.

Le groupe ACTH s'intéresse ainsi à une caractéristique fondamentale de la cartographie puisque la carte se définit moins par la *nature spatiale* de son objet (de l'objet qu'elle représente au sens référentiel) que, comme le résume Teresa Castro dans *La pensée cartographique des images*, par « le processus fondamental qui préside à la fabrication de n'importe quelle carte – la spatialisation de l'information ». L'*Atlas* est donc un dispositif cartographique, non pas au sens où l'espace est une qualité de l'objet « représenté » ou « mis en forme » mais parce qu'il donne à ses objets – aux objets qu'il organise et construit – une disposition, des caractères d'espace. L'*Atlas* trace ainsi une sorte d'isomorphisme entre les relations spatiales manifestées et les relations et configurations de nature sémantique, comme cela arrive dans un atlas littéraire qui organise, en y traçant des relations, un « monde de lettres ».

Pour VISION, le groupe ACTH présente une cartographie d'œuvres dans le lieu de leur création où d'exposition que la maquette illustre, une forme d'atlas en trois dimensions, autour duquel le visiteur déambule, produisant ainsi les liens entre les œuvres et les lieux évoqués.

Équipe :

- Bernard Rüdiger, artiste et directeur de l'unité de recherche « Art contemporain et temps de l'histoire » à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon
- Jenny Lauro-Mariani, membre du groupe ACTH et chercheuse à l'École des hautes études en sciences sociales et à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon
- Simon Bergala, membre du groupe ACTH et chercheur à l'École des hautes études en sciences sociales et à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon