

COMPRENDRE	PERCEPTION	LIMITES	TEMPS	1	Comprendre les limites de notre perception en termes de temps Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre les limites de notre perception et s'intéressant particulièrement à notre perception du temps. (Darren ALMOND, Simon STARLING)
			ESPACE	2	Comprendre les limites de notre perception en termes d'espace Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre les limites de notre perception et s'intéressant particulièrement à notre perception spatiale. (Jorge PARDO, Andreas GURSKY)
		MÉCANISMES	TRANSPPOSITION FORMAT	3	Comprendre les mécanismes de la perception par la transposition de format Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre les mécanismes de notre perception et s'intéressant particulièrement aux changements (pertes et ajouts d'informations) qui résultent de la traduction d'un format vers un autre format et aux différences de perception induites par ces changements. (Wade GUYTON, Thomas DEMAND)
			EXPÉRIENCE SENSORIELLE	4	Comprendre les mécanismes de la perception par l'expérience sensorielle Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre les mécanismes de notre perception et s'intéressant particulièrement à notre ressenti physique face à une expérience inhabituelle. (Olafur ELIASSON, Carsten HÖLLER)
	SOCIÉTÉ-CODES	CONDITIONNANT	MIMÉTISME	5	Comprendre la société et ses codes pour montrer par mimétisme leur caractère conditionnant Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre en quoi le « système » (la société et ses codes, la politique) conditionne ou cherche à conditionner notre comportement et notre évaluation des choses. La méthode utilisée par l'artiste consiste à reproduire certains aspects du système afin de les soumettre à l'esprit critique du spectateur. (Aernout MIK, Santiago SIERRA)
			DÉRISION	6	Comprendre la société et ses codes pour montrer par la dérision leur caractère conditionnant Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre en quoi le « système » (la société et ses codes, la politique) conditionne ou cherche à conditionner notre comportement et notre évaluation des choses. L'artiste tourne en dérision certains aspects du système afin de les soumettre à l'esprit critique du spectateur. (Mark DION, Christian JANKOWSKI)
		INJUSTE-EXCLUANT	PARTAGE	7	Comprendre la société et ses codes pour montrer par le partage leur caractère injuste et excluant Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre en quoi le « système » (la société et ses codes, la politique) est injuste ou excluant envers certaines pratiques ou certaines personnes. L'artiste crée des situations d'échange, de communication et de partage afin de dénoncer implicitement les lacunes du système. (Rirkrit TIRAVANIA, HUANG Yong Ping)
			DÉNONCIATION	8	Comprendre la société et ses codes pour dénoncer leur caractère injuste et excluant Artistes orientés avant tout par le désir de comprendre en quoi le « système » (la société et ses codes, la politique) est injuste ou excluant envers certaines pratiques ou certaines personnes. L'artiste met en lumière, en les pointant du doigt, les lacunes du système. (Kara WALKER, Harun FAROCKI)
FAIRE	NARRATION	GROTESQUE	PARODIQUE	9	Faire de la narration à caractère grotesque sur le mode parodique Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en construisant et racontant des histoires. La narration prend une forme grotesque (exagération des traits, attitudes, morphologie des protagonistes) et parodique. (John BOCK, Tom FRIEDMAN)
			INQUIÉTANT	10	Faire de la narration à caractère grotesque sur le mode inquiétant Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en construisant et racontant des histoires. La narration prend une forme grotesque (exagération des traits, attitudes, morphologie des protagonistes) et inquiétante. (Marcel DZAMA, Kai ALTHOFF)
		ONIRIQUE	THÉÂTRAL	11	Faire de la narration à caractère onirique sur le mode théâtral Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en construisant et racontant des histoires. La narration prend une forme onirique et théâtrale. (Neo RAUCH, William KENTRIDGE)
			POÉTIQUE	12	Faire de la narration à caractère onirique sur le mode poétique Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en construisant et racontant des histoires. La narration prend une forme onirique et poétique, proche de la rêverie. (Peter DOIG, YANG Fudong)
	JEU	FUN	MERCHANDISING	13	Faire du jeu fun par une communication de type merchandising Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en jouant avec elle. Ils réalisent leurs œuvres en prenant pour modèle les stratégies du merchandising. (Jeff KOONS, Takashi MURAKAMI)
			DO-IT-YOURSELF	14	Faire du jeu fun par un travail de type do-it-yourself Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en jouant avec elle. Ils s'attachent à garder l'aspect imparfait du « fait maison » au cœur de leur processus de création, par opposition à l'aspect industriel « zéro défaut ». (Christian MARCLAY, Urs FISCHER)
		MORBIDE	ENVIRONNEMENTS	15	Faire du jeu morbide par le façonnage d'environnements Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en jouant avec elle. En particulier en créant des lieux ou univers à caractère morbide ou dérangeant. (Ugo RONDINONE, ELMGREEN & DRAGSET)
			HYBRIDATION	16	Faire du jeu morbide par l'hybridation Artistes orientés avant tout par le désir de créer une autre réalité en jouant avec elle. En particulier en créant par hybridation des créatures et des entités morbides ou dérangeantes. (Matthew BARNEY, Jake & Dinos CHAPMAN)
RESSENTIR	SOI SA VIE	MYTHE PERSONNEL	PROJET MÉTAPHYSIQUE	17	Ressentir son existence par l'élaboration d'un mythe personnel au projet métaphysique Artistes orientés avant tout par le désir de se construire une identité en élaborant un mythe personnel à connotations métaphysiques. C'est-à-dire un mythe qui, selon la définition admise, a pour objet « la quête de l'être absolu, des causes de l'univers et de la nature de la matière ». (Kiki SMITH, Mark MANDERS)
			SOCIALEMENT ENGAGÉ	18	Ressentir son existence par l'élaboration d'un mythe personnel socialement engagé Artistes orientés avant tout par le désir de se construire une identité en élaborant un mythe personnel à connotations politiques : c'est-à-dire que le mythe qu'ils se construisent a pour objet la politique et révèle les aspirations de l'artiste à changer le système. (AI Weiwei, Shirin NESHAT)
		DRAME PERSONNEL	JEU DE RÔLES	19	Ressentir son existence par une mise en scène de type jeu de rôles de son drame personnel Artistes orientés avant tout par le désir de ressentir leur drame existentiel en l'abordant par le jeu de rôles. (Cindy SHERMAN, YUE Minjun)
			RÉCIT FACTUEL	20	Ressentir son existence par un récit factuel de son drame personnel Artistes orientés avant tout par le désir de ressentir leur drame existentiel en l'abordant par le récit factuel. (Sophie CALLE, Tracey EMIN)
	CORPS	FRAGILITÉ	MISE EN SCÈNE	21	Ressentir la fragilité de l'existence par sa mise en scène Artistes orientés avant tout par leur intérêt pour l'éphémère et la dimension précaire de l'existence. Ils veulent mettre en scène le fragile. (Gabriel OROZCO, Erwin WURM)
			PRÉSENCE AURATIQUE	22	Ressentir la fragilité de l'existence par une mise en présence à caractère auratique Artistes orientés avant tout par leur intérêt pour le fragile, l'éphémère et la dimension précaire de l'existence. Ils réalisent des œuvres où l'« élément fragile » a une aura qui n'est pas due à sa mise en scène mais à l'énergie véhiculée par sa simple présence. (Rachel WHITEREAD, Marlene DUMAS)
		PLAISIR	SENSUALITÉ	23	Ressentir physiquement le plaisir sensuel Artistes orientés avant tout par leur goût pour le ressenti sensuel et charnel. (Ernesto NETO, John CURRIN)
			TRASH	24	Ressentir physiquement le plaisir trash Artistes orientés avant tout par leur goût pour le ressenti intense à caractère soit trash soit fétichiste. (Monica BONVINICINI, Paul MCCARTHY)