



EMMANUEL DURAND
12 rue Horace Vernet
63000 Clermont-Ferrand

Port. : 06.77.08.71.81
Email : edid@free.fr
<http://edid.free.fr/artnum>

n° SIRET 412 139 131 00079

Né en 1973 à Lannion.

Etudes scientifiques à St Brieuc et Rennes.

Vit 10 ans à Lyon, en Ardèche, à Montpellier et, aujourd'hui, à Clermont-Ferrand.

Travaille en tant qu'indépendant en Informatique (création de logiciels) depuis 1997 dans le secteur médical, industriel et du service.

Premières créations d'art numérique en 2005.

Exposition au Polaris de Corbas : « Image fixe - Image en mouvement » du 27 fév. au 17 mars 2007
avec les propositions EDN, Particules élémentaires, NOS et Graffiti

Mon intérêt pour les sciences rejoint la motivation de l'artiste dans sa volonté de comprendre le processus de création au sens large. N'étant pas créationniste, je dirais qu'une œuvre n'est que l'aboutissement, l'image, la représentation d'un processus et non d'une volonté (sauf à considérer la Volonté schopenhauerienne). Je cherche à mettre en œuvre des composantes auxquelles je donne une impulsion sans préjuger du résultat.

L'autonomie des éléments de composition se trouve dans leur réaction propre face à chaque instant présent de leur contexte. Cette réaction est l'orientation que j'y ai mis mais aussi dans des décisions aléatoires ou dans l'intervention du public. Ceci pourrait être à rapprocher de l'indétermination quantique qui devrait nous apprendre l'humilité quand nous avons la prétention de vouloir tout maîtriser.

L'autonomie de la composition est dans la perception et le jugement que chacun s'en fera et non dans ma prétention à l'estimer achevée et satisfaisante.

Je cherche l'interaction avec le spectateur parce que je crois qu'il y a chez chacun une réserve de créativité qu'il est souvent difficile d'exprimer au quotidien. Par le jeu, j'aimerais le décomplexer dans son rapport aux créateurs et aux artistes. Mais la question se pose de savoir si je ne nourris pas un autre complexe autour de la maîtrise technologique.

Je balance entre la position de l'artisan, dépositaire d'un savoir technique, et celle de l'artiste offrant une représentation du monde et une participation à celui-ci avec la conviction que l'échange fraternel reste la clef de son équilibre.

Mon travail démarre avec un désir de modélisation pseudo-scientifique qui dérive très vite vers celui de créer un « tableau » au sens large, en tant qu'ensemble, en tant que composition et, avant tout, en tant que représentation d'un principe de composition ou encore d'auto-composition.

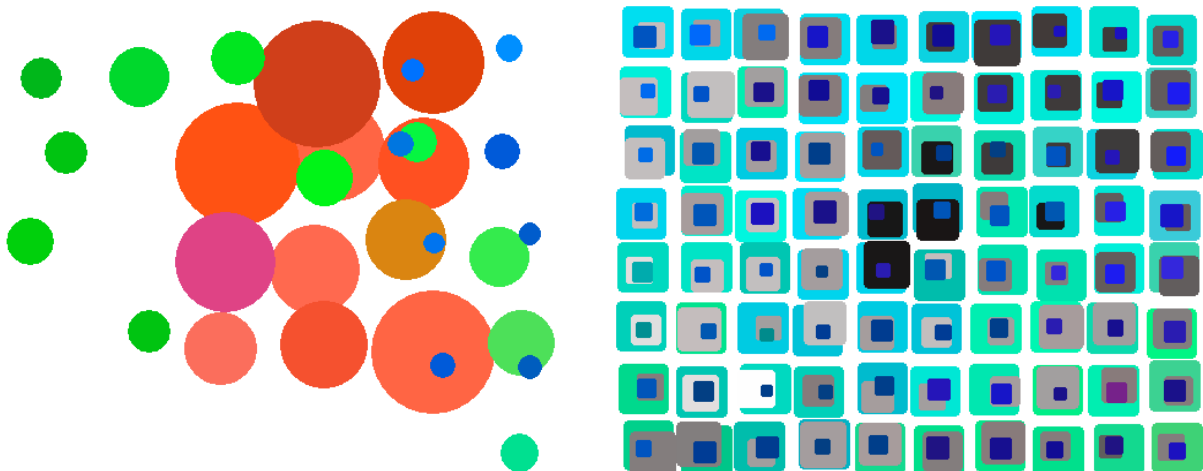
Pour ce, il s'agit de déterminer ce que seraient les composés et leurs relations. J'ai d'abord simplifié les composés à la plus simple expression graphique (un carré de couleur) pour travailler sur la relation de couleur.



« EDN »

Chaque élément de base, chaque espace, chaque carré, cherche à définir une couleur en fonction de ses voisins. La recherche d'une proximité chromatique ne doit pas conduire à créer un aplat d'une seule teinte, il y a donc une pénalisation appliquée à chaque couleur choisie. Ce principe est inspiré du fonctionnement des neurones et des synapses qui les relient. L'activation électrochimique d'une synapse induit un délai de latence avant qu'il soit réactivable, on peut imaginer que cet handicap temporaire permet d'explorer d'autres circuits neuronaux et de ne pas « tourner en rond ».

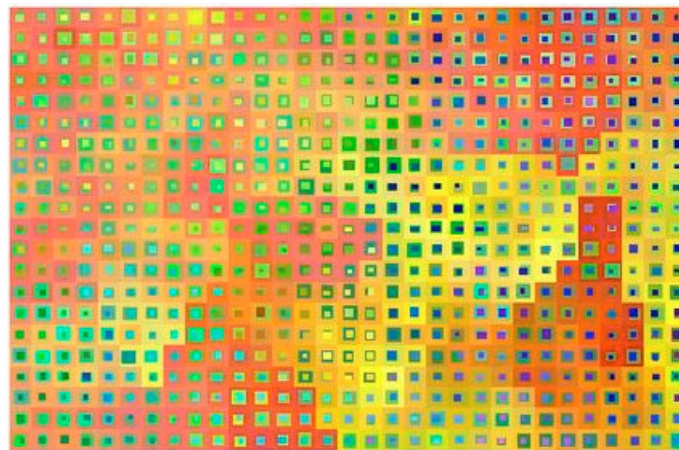
Nous avons une sorte de voyage aléatoire dans la gamme chromatique avec un parcours qui tente de rester harmonique. Nous sommes aussi sensibles aux harmonies qu'aux contrastes, alors à un continuum de couleurs s'en ajoutent d'autres pour l'intérêt visuel par un effet de superposition de couches.



Le programme informatique génère continuellement de nouvelles images sur la base de modèles (palette de couleurs, contraste, forme, taille et nombre des éléments). L'installation permet au spectateur de faire évoluer les modèles par un jeu de boutons électriques.



Installation : pupitre de commandes



Lorsque les éléments deviennent plus nombreux, une nouvelle perspective s'offre à nous en faisant apparaître localement de nouveaux « objets ». Ceux-ci peuvent entrer en interaction pour donner un autre sens à l'ensemble.

La mise en relation d'éléments crée des unités à une échelle plus grande en faisant disparaître certaines caractéristiques et en en faisant apparaître d'autres. C'est l'intention (volontaire ou induite) du regard sur l'ensemble ou sur le détail qui définit l'interprétation de la perception.

Le même principe de navigation aléatoire et dirigé peut être appliqué sur des lexiques autres que celui de la gamme chromatique. Par exemple, le programme se nourrit de 3 recettes de cuisine pour se créer un lexique de mots et apprendre les relations possibles entre eux. Alors, il peut générer une nouvelle recette à l'infini :

Parsemez la fourchette. Incorporez les crêpes en proposant cornichons et piquez-la à part. Enfouissez pour 30 minutes avant la tarte de lardon fumé. Vous pouvez déguster chaud, puis le bouillon dans un grand fait-tout avec laurier, plantez-y les légumes et gros sel et former deux bouquets garnis : thym avec persil. Etalez la viande préalablement ficelée (par votre boucher) le rouleau de poulet rôti. Battez ensemble les bords de terre doivent être cuites à "petits frémissements". Incorporer les morceaux (en gardant la surface. Ajouter la préparation au centre des carrés de chocolat blanc concassés. Partager la cuisson à four très

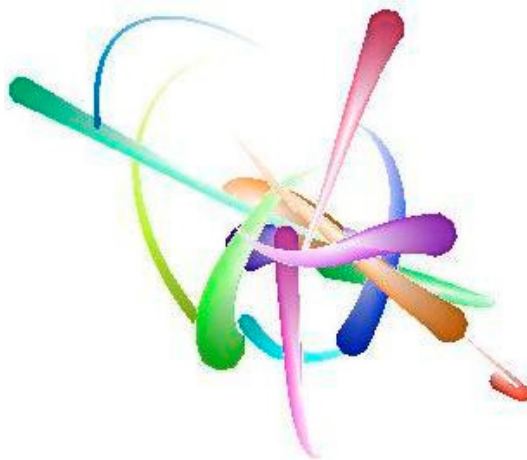
chaud, tiède ou même froid. Epluchez les aumônières quelques minutes avant la pâte pour en tranches enlevez les pommes de girofle. Préparez deux crêpes en aumônière avec 5l d'eau froide. Dérouler le chou (h-40) dans une fois filtré remettez le miel et 4 œufs, retirez régulièrement l'écume qui se forme à 220°C. Fermer les framboises réservées et filtrez le restant des deux rubans de lardons. Servir aussitôt avec laurier, écraser les navets d'abord (h-50 mn) dans un moule et piquez-la à ce mélange. Disposez dessus les oignons, enfin les ficelles le poivre. Ajoutez la muscade. Passer les autres légumes et gros sel et former deux bouquets garnis : thym avec persil. Rabattez les carottes et 4 carrés de réglisse Haribo. 50 minutes avant la crème fraîche, rajoutez une poêle les clous de Vache qui rit à cuire (viande + bouillon) dans une jolie torsade...

Continuant autour de la notion de relation et dans l'idée de créer un système où les éléments sont mobiles, je mets en mouvement des « particules », autre forme graphique simple. Il s'agit de donner une motivation à leur mobilité en créant des interactions et d'observer l'évolution de l'ensemble.

Dans un premier temps et à l'image d'un système solaire, chaque particule est liée aux autres par sa masse et la loi de gravitation. A tout moment le mouvement des particules est lié à son mouvement propre et à la présence des autres.

La seule loi de gravitation ne permet de trouver que très peu d'équilibres équivalant à la stabilité d'un système solaire. L'intérêt étant ici graphique, d'autres règles ont été ajoutées pour ne pas avoir d'expansion (Big Rip en astronomie) ou de contraction (Big Crunch) trop rapides.

C'est une représentation élémentaire d'une interaction omniprésente dans notre environnement. A chaque échelle de taille, à chaque type d'élément individuel correspond un type privilégié de relation créant des systèmes « vivants » et cohérents.

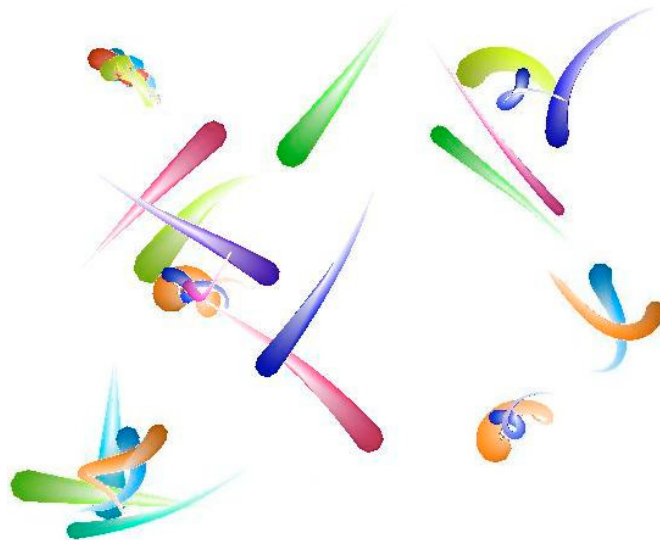


« Particules élémentaires »

Dans un second temps, les particules ont acquises une nouvelle identité :

Elles sont sexuées, ont une préférence sexuelle, une libido plus ou moins marquée. S'arrêter ici aurait conduit à voir apparaître quelques amas de particules, quelques partouzes de peu d'intérêt visuel. Conclusion : that's Not Only Sex. Les particules ont donc pris d'autres caractéristiques telles que la curiosité, la jalousie, l'intimité et l'agressivité. Toutes éléments moteurs du mouvement. Le résultat est que l'on peut observer la vie de ce système en se racontant des histoires sur ce qu'il se passe entre plusieurs particules, ou sur celles qui restent

seules.



« **NOS** »

Chacun des caractères a un niveau défini entre deux extrêmes, là où il y a une infinité de possibilités. Les mots sont toujours trompeurs lorsqu'on pense savoir ce que veut dire « être jaloux », « ne pas être jaloux », avoir tel ou tel caractère sexuel. Les mots définissent de vastes domaines où les interlocuteurs sont censés connaître les limites usuelles. C'est cette infinie diversité de l'entre-deux qui crée la complexité et la richesse des combinaisons et qu'il s'agit d'entretenir par une « pensée tremblée » chère à Edouard Glissant.

Ces deux productions autour des particules sont des tableaux vivants, la génération d'images se fait en direct par ordinateur.

Ne travaillant à la base que sur la relation, j'ai été obligé de réfléchir plus précisément à ce sur quoi elle porte. Si il y a relation, il y a altérité mais aussi identité. Deux individus échangent parce qu'ils sont deux mais aussi parce qu'ils ont un vecteur de communication, au moins une propriété commune qui ne les rend pas complètement étrangers l'un à l'autre, c'est à dire un peu identique. Altérité et identité forment la base de toute unité, de tout système.

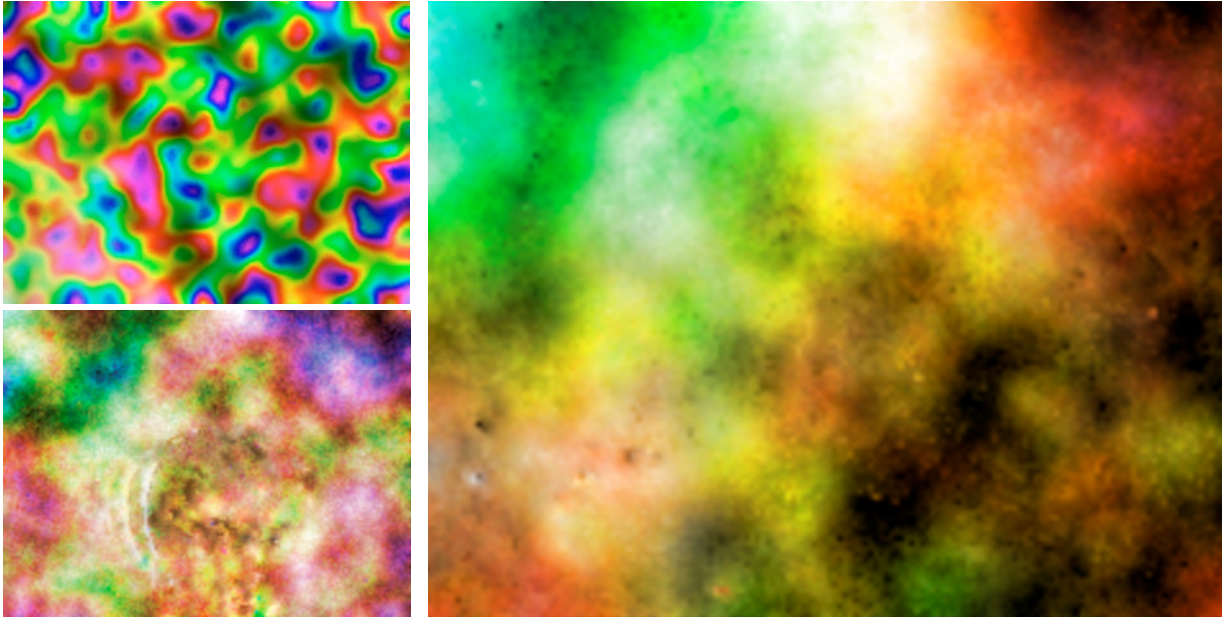
Il est intéressant de noter le lien entre propriété et identité. Dans un sens de possession matériel, la propriété sert aussi d'identité à certains (« Je suis puissant parce que ma voiture l'est. »). « La propriété, c'est le vol » dit Proudhon. Est ce à dire que la propriété est une falsification de l'identité morale ?

La limite entre l'altérité et l'identité se trouve dans le niveau d'observation, l'échelle à laquelle apparaissent (ou sont observés) les individus et l'ensemble. C'est ainsi que se chamaillent les neurologues avec les psychologues, ceux-ci avec les sociologues et ces derniers avec les historiens, chacun tirant la couverture à soit pour justifier tel ou tel phénomène.

Mon dernier travail sur la génération d'images à partir de la mise en relation utilise le pixel comme élément de base. L'intérêt visuel est dans la dynamique continue de la création. La relation porte sur les trois composantes de couleur que sont la teinte, la

luminosité et la saturation. Les tableaux « mouvants » font apparaître trois ondes diffuses parcourant l'image.

Chaque point a sa propre vibration mais se définit aussi en fonction de ses voisins. Chaque point est fixe mais l'ensemble donne une impression de glissements d'ondes.



« *Vibro* »

L'installation est complétée par deux systèmes :

- L'intégration à l'image de la captation d'une caméra. Ceci permet au spectateur de venir influencer l'image à partir des sources de lumières teintées mises à sa disposition.
- La génération de sons représentant l'image. Déjà à partir de 2 haut-parleurs situés de part et d'autre du centre de l'écran, on peut entendre le glissement des ondes de luminosités par le jeu de la stéréo. Le projet est de pouvoir installer un mur d'enceintes derrière l'écran pour avoir une continuité plus fluide entre le visuel et les productions sonores.

Dans les générations d'images précédentes, une ligne de conduite est donnée à chaque élément de base. Chacun évolue en fonction des voisins et de choix aléatoires. De cette manière, je tente de m'extraire de la responsabilité dans la création. Les questions se posent de savoir où est l'œuvre (l'image, l'installation ou son utilisation ?), qui est le créateur (celui qui conçoit le programme, le programme lui-même, l'utilisateur ou le spectateur ?) et qui est l'outil de qui (le spectateur utilise le programme pour créer et voir une image ou le programme utilise le spectateur pour diversifier sa création ?).

Dans la même idée de mise en retrait et de participation du public, je réalise un second type de travail autour de la vidéo et plus particulièrement le traitement d'images vidéo en direct issu de caméras de type « web-cam ».



« Graffiti »

Sur le principe photographique d'un réglage de temps de pause très long, la trace de sources lumineuses passées devant une caméra est conservée à l'écran permettant de créer un tableau coloré. De plus, l'installation permet d'inverser les couleurs pour enrichir l'image de traces sombres.

Toutes les expériences lumineuses sont possibles devant la caméra, à l'utilisateur de les explorer. Il dispose d'une série de lampes avec filtre de couleur qu'il peut utiliser comme un pinceau lumineux sur la surface de l'écran de projection ou face à la caméra.

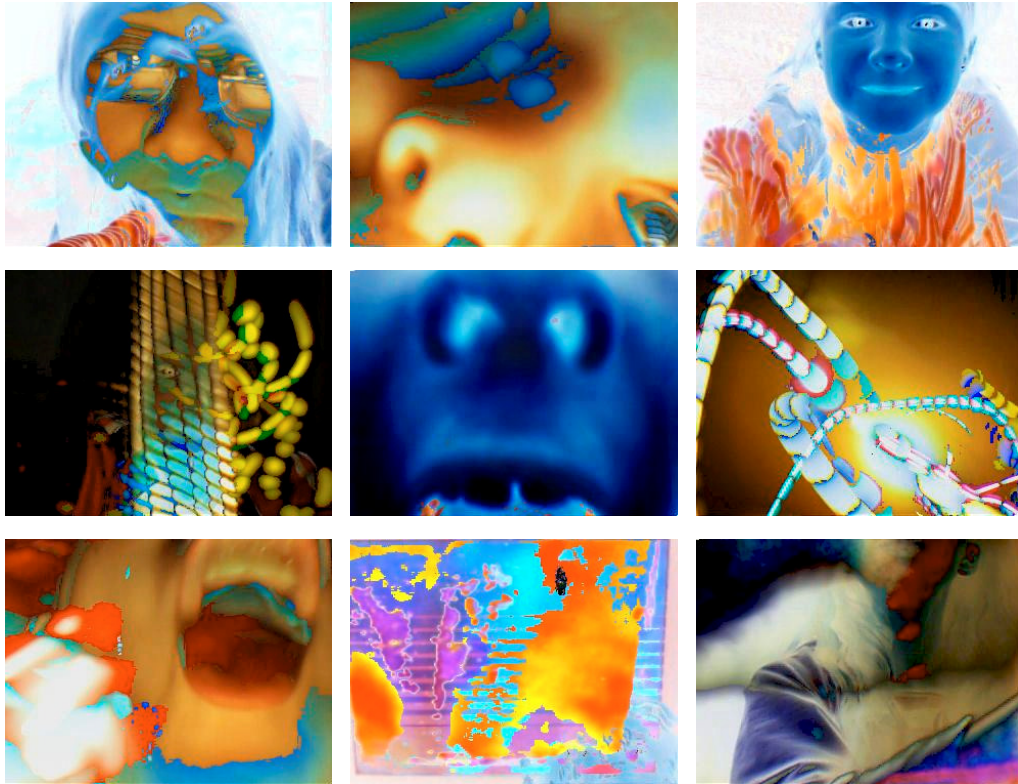
Il s'agit ici de réintroduire le mouvement du corps dans la production infographique et de donner accès à ce type de production à tous, dégagés de la barrière technologique. L'installation doit être considérée comme un outil, c'est le spectateur qui crée une image sur une grande surface obligeant à investir le corps dans la création. Cette image est éphémère, l'acte étant plus important que la production en elle-même.

Ce travail est une reconnaissance et un hommage aux pratiques populaires du graffiti et de la fresque murale où le corps entre en jeu dans la production graphique. L'hygiénisme ambiant réprouve ces pratiques et devrait se satisfaire de l'immatérialité de la présente production où la matière première n'est que flux de lumière. Sans déchet, les œuvres produites ne peuvent être qu'éphémères.

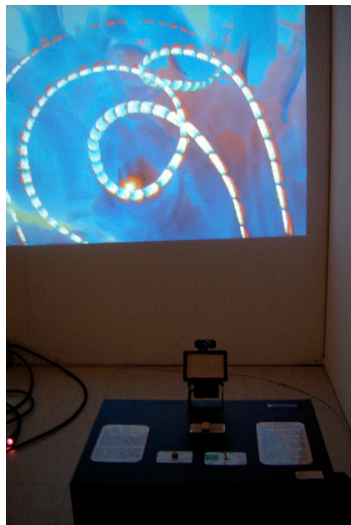
L'installation comporte un pupitre et deux caméras. Le pupitre met à disposition du spectateur-acteur un bouton d'effacement, un interrupteur d'inversion des couleurs et un flash. Une caméra filme l'écran et reproduit le passage des sources lumineuses sur ce même écran. L'autre filme le spectateur devant le pupitre. De cette place, le spectateur peut jouer avec des sources de lumière et s'éblouir d'un coup de flash et faire apparaître la photographie d'une partie de lui-même.

L'installation est très ludique parce que la lumière des lampes a un côté immatériel et sa reproduction à l'écran relève de la magie et parce que l'image du spectateur apparaît d'abord à son insu. Seuls quelques uns prendront le temps de composer réellement entre la photo et la peinture.

Lorsque le spectateur décide d'effacer la précédente réalisation, cette dernière est sauvegardée dans l'ordinateur. Ainsi, une bibliothèque d'images se constitue rapidement. 3000 images ont été réalisées pendant toute la durée de l'exposition au Polaris de Corbas. Beaucoup sont des essais, des brouillons, des fanfaronnades devant une caméra mais quelques belles choses en ressortent. L'idée d'en créer une œuvre collective fait son chemin mais est confrontée aux droits à l'image.



*Images réalisées par les spectateurs de l'exposition « Image fixe – Image mobile »
au Polaris de Corbas du 27 fév. Au 17 mars 2007*



Autre réalisation : le looper vidéo

Sur le principe d'une boîte à boucles musicales, il est très facile de cumuler des boucles vidéo prises en direct.

Une simple pression sur un bouton permet l'enregistrement d'une nouvelle boucle dont la durée est celle de la toute première. Un autre bouton permet l'effacement d'une ou de toutes les boucles.

Là aussi, l'installation est très ludique et si le spectateur ose, l'appropriation peut être très personnelle. Il peut s'agir de réaliser seul une danse où la notion de chorégraphie se complique, elle s'anticipe pour le temps (la boucle) futur, s'improvise en fonction du temps passé.



"Looper"

Le virtuel n'est pas irréel, c'est bien quelque chose de présent dans ce monde et avec lequel on peut jouer, mais sa présence est éphémère.

Les « formes plastiques » sont des balles molles avec lesquelles le spectateur peut jouer, sur lesquelles il peut cogner, qu'il peut modeler et qui, en l'absence du spectateur, deviennent folles et se mangent entre elles.



"Formes plastiques"

Ces formes ont l'esthétique des mobiles d'Alexander Calder avec des mouvements parfois lents, parfois agressifs.



Le spectateur peut taper dans les balles. En son absence, elles deviennent folles



Dans une autre configuration, le spectateur peut modeler les formes.

Dans le jeu pour vidéo-surveillant, nous avons un mélange de vidéos enregistrées, de vidéo issue d'une web-cam et d'interactions avec des objets virtuels.



"Jeu pour vidéo-surveillant"

Que font les surveillants de caméras-vidéo de surveillance pendant leur surveillance? J'intègre aux vidéos des objets en mouvement qui viennent percuter les éléments en mouvement à l'écran.

Une caméra, type webcam, permet au spectateur de s'intégrer dans une des vidéos pour percuter lui-même les objets. A l'aide d'un gros bouton électrique, il change d'image, lui permettant d'agir sans trop se lever.

Ici, 4 vidéos passent en boucle et l'image de la webcam est incrustée. L'utilisateur peut faire passer son image d'une case vidéo à l'autre par un bouton électrique ou d'un claquement de doigts.

Un ordinateur puissant permettrait l'affichage de 9 vidéos simultanées.

Les règles du jeu sont encore à définir, il faut imaginer une sorte de billard à un trou vers lequel les objets doivent être poussés.

C'est une façon non agressive de dénoncer la multiplication des caméras de vidéo-surveillance mais aussi de parler de l'ennui au travail dans nos sociétés de service.

Les vidéos enregistrées peuvent être remplacées par des caméras disposées dans le lieu d'exposition. On peut imaginer qu'un « vidéo-surveillant » oriente par téléphone un acolyte placé devant une caméra pour percuter les objets ...

Sur le site <http://edid.free.fr/artnum>, vous trouverez des images ainsi que des vidéos des différentes propositions faites ici.

Des versions allégées en Flash de « EDN » et de « Graffiti » sont accessibles en ligne.

Considérations techniques

EDN

Ordinateur PC récent
Vidéo-projecteur
Logiciel
Pupitre avec commandes électriques
Positionné face à l'écran de projection

Particules élémentaires

Ordinateur PC
Ecran ou Vidéo-projecteur
Logiciel

NOS

Ordinateur PC récent
Ecran ou Vidéo-projecteur
Logiciel

Vibro

Ordinateur PC récent
Vidéo-projecteur
1 caméra type web-cam
1 jeu de lampes teintées

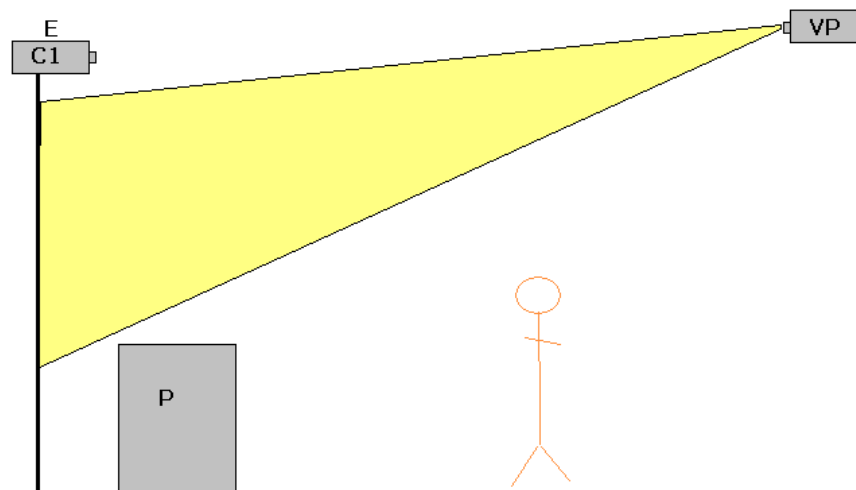
Enceintes audio type PC
Positionnées derrière l'écran de projection
Logiciel
Pupitre de commandes électriques
Supporte la caméra et le jeu de lampes
Positionné face à l'écran de projection

Looper vidéo

Ordinateur PC récent
Vidéo-projecteur
1 caméra type web-cam
Logiciel
Pupitre de commandes électriques

Contraintes :

Espace de 5m mini
Fond noir en face de l'écran, dos au spectateur
Eclairages sur espace de déplacement du spectateur



C1 : Caméra
VP : Vidéo-projecteur
E : Ecran
P : Pupitre (ordinateur)

Formes plastiques

Ordinateur PC récent
Vidéo-projecteur
1 caméra type web-cam
Enceintes audio type PC
Logiciel
Pupitre de commandes électriques

Contraintes :

Espace de 3m mini
Fond noir en face de l'écran, dos au spectateur
Eclairages sur espace

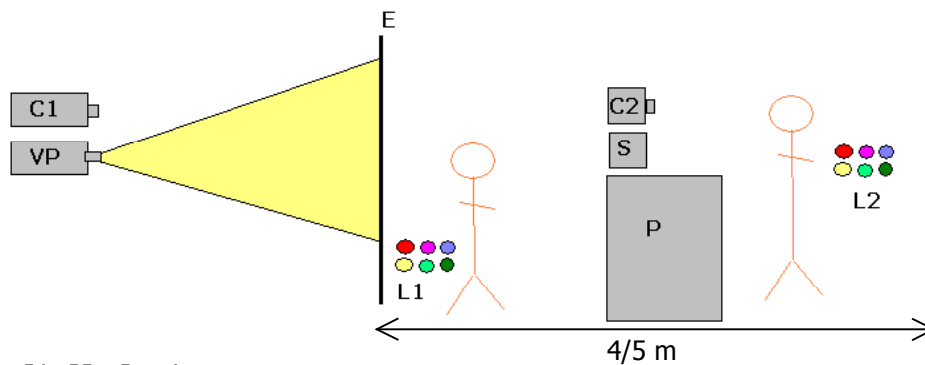
Graffiti

Ordinateur PC puissant, 6 ports USB
Vidéo-projecteur

2 caméras type web-cam (avec fonction de zoom)
 Logiciel
 2 jeux de 6 lampes teintées
 Pupitre avec commandes électriques, spot (75W)

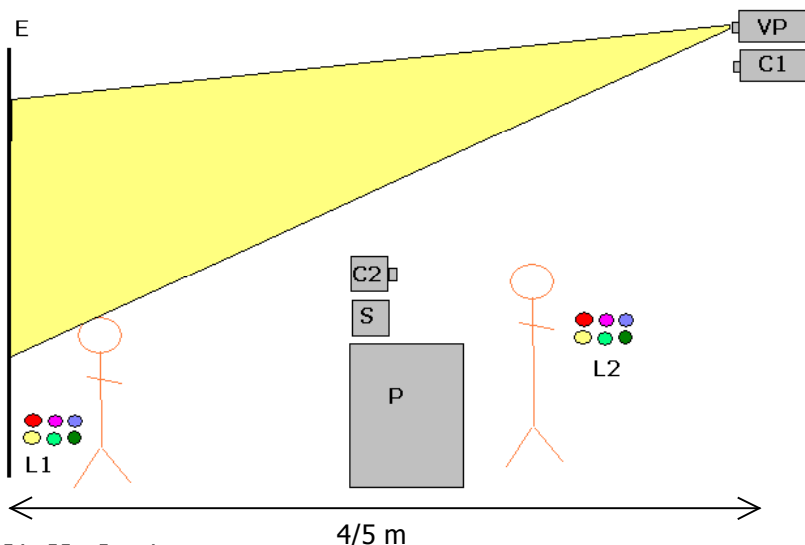
Contraintes :

Luminosité ambiante faible
 Fond noir en face de l'écran, dos au spectateur
 Câble de l'ordinateur à la caméra C1 : 6,5 m maxi (ce qui peut contraindre à ne pas mettre l'ordinateur dans le pupitre)
 La position de la caméra C1 est calibrée en début de journée et ne doit pas pouvoir être « secouées » par les spectateurs.



C1, C2 : Caméras
 VP : Vidéo-projecteur
 E : Ecran spécial "Projection arrière" P : Pupitre (ordinateur)
 S : Spot 75W L1, L2 : jeux de lampes teintées

Schéma 1 : nécessite un écran spécial translucide et un espace suffisant.



C1, C2 : Caméras
 VP : Vidéo-projecteur
 E : Ecran
 S : Spot 75W P : Pupitre (ordinateur)
 L1, L2 : jeux de lampes teintées

Schéma 2 : nécessite que le spectateur de droite ne soit pas dans le champ de projection sans que le haut de la projection sur l'écran ne soit trop haut non plus : un enfant, à gauche, devrait atteindre de la main le milieu de la surface de projection.

Jeu pour vidéo-surveillant

Ordinateur PC puissant
 Ecran PC (21" mini)
 1 caméra type web-cam (micro intégré)

1 caméra type Ethernet, câblage réseau
Logiciel
Pupitre de support d'écran et de caméra
Chaise de bureau face à l'écran

Contraintes :

Fond noir derrière la chaise
Eclairage du spectateur assis sur la chaise

Catalogue de l'exposition « Image fixe – Image mobile » au Polaris de Corbas du 27 février au 17 mars 2007

Mon travail se situe dans un entre-deux de l'image fixe et de l'image mobile, il se place dans le mouvement de construction de l'image, finie à chaque instant présent mais dans un présent qui ne peut s'arrêter. Le mouvement se veut infini, sans finalité et, par conséquent, on ne peut pas considérer d'autre résultat au processus que celui de se représenter lui-même. Les images produites sont des instantanés ou des interruptions du processus, elles sont volatiles et éphémères. Nous passons notre temps à construire l'avenir, à ne pas vouloir quitter le passé, nous en oublions de vivre le présent. Mon travail sur le mouvement de construction est une intégration de soi dans un présent en perpétuelle évolution.

Au « je pense donc je suis » de Descartes, j'aimerais ajouter « tu es donc je suis » pour signifier la nécessité de l'autre. En son absence, nous n'avons aucun repère identitaire, nous errons dans des absolus solitaires. L'altérité crée un référentiel, induit une modification en soi et crée un mouvement que je veux prendre comme l'essence du vivant. Deux astres vont se rapprocher par la force de la gravité, deux êtres vont s'attirer par la force du désir, de la curiosité ou de l'intérêt, deux autres vont se repousser comme des forcenés. Dès que l'autre existe, des forces jouent sur ce que nous sommes et induisent en chacun un changement de direction. Chaque voie nouvelle est l'occasion d'une nouvelle interaction, charge à nous de faire taire nos à priori et nos peurs.

Mon travail cherche donc à mettre en scène des éléments où chacun s'enrichit de son voisin en tâchant de ne pas lui être trop similaire. Chaque élément a son propre mouvement et l'ensemble crée une nouvelle forme. Ainsi, désirant créer une surface de couleurs, je choisis la forme élémentaire du carré sur une grille et laisse chacun de ces carrés choisir sa couleur en fonction de ses voisins. Cette liberté de choix est un faux-semblant dans la mesure où j'en définis moi-même les limites dans le but d'obtenir une esthétique particulière.

Le principe vital de relation, de communication et d'association est fondamental et universel. L'inspiration initiale m'est venue de notre vaste réseau de neurones. Dans la formation continue de notre cerveau, lorsque la synapse d'un neurone se connecte à un autre neurone, c'est un nouveau chemin qui se crée, une nouvelle possibilité de réagir. De plus, les propriétés électrochimiques d'une synapse empêchent d'utiliser toujours la même voie dans un temps réduit. On a là une structure qui s'oblige à diversifier les chemins du possible.

Je me replace dans un processus identique aux jeux d'association utilisés dans de nombreux domaines : en traitement psychanalytique, dans l'utilisation de psychotropes ou dans le surréalisme (associations d'images et d'idées, jeux de mots, cadavres exquis, écriture automatique...).

Outre l'influence des uns sur les autres, existe ce qui est nommé « mouvement propre » qui est la conséquence de « conditions initiales ». Les anxieux glisseront leurs divinités dans cet espace à jamais vide, c'est aussi la part inconnue dans l'intégrale mathématique, la part d'inconnu de la rencontre avec l'autre et dans son intégration. Pour ma part, cet aléatoire initial et de tous les instants est une excellente source d'inconnu et de diversité pour l'ensemble de mes productions, à commencer par moi-même.

Enfin, le mouvement de chacun étant influencé par son voisin, on perçoit localement des effets de mode dessinant ainsi des groupes homogènes. Cette union fait apparaître de nouvelles propriétés à l'échelle du groupe qui peuvent renforcer sa cohésion mais aussi le faire interagir d'une nouvelle manière avec d'autres groupes, pour le meilleur ou pour le pire. Ces nouvelles propriétés et interactions viennent accroître la complexité de l'ensemble, qui peut s'appeler univers, société ou matière. En l'absence de complexité croissante, un objet perd de son intérêt et reste « un insolite toujours pareil à lui-même » pour reprendre la phrase de Guy Debord à propos du surréalisme.

Concernant mes surfaces de couleurs, j'ai répondu à la monotonie des harmonies par une superposition d'une ou deux autres couches de carrés de couleurs. La richesse des contrastes est le résultat de l'association des couches. Elles peuvent être considérées comme de nouveaux objets capables d'interagir entre eux.

N'oublions pas que le groupe est aussi un appauvrissement, par étouffement, des particularités individuelles. C'est ainsi qu'Edgar Morin écrit à quelques lignes d'intervalles « Le tout est plus que la somme des parties » et « Le tout est moins que la somme des parties ».

L'abus de pluridisciplinarité est généralement nocif pour l'intelligibilité du discours mais c'est une application, tout autant qu'une source, de ce principe vital de navigation aléatoire. Les nœuds des branches ont le sens que leur donne la direction choisie mais ils ont tous la même racine. Comprendrons-nous l'arbre en découvrant ses feuilles ou en en mangeant les racines ?

Emmanuel Durand, 2007

Emmanuel Durand est un scientifique, un technicien, mais aussi un artiste « naïf » en quête du cosmos. Le déclic « artistique » est issu de la neurologie; à savoir le désir de connaître « le schéma de pensée de la perception »: comment perçoit-on? Comment conçoit-on? Est-ce que l'on imagine de la même façon que l'on conçoit? Son idée de départ est de saisir le résultat visuel des connexions et échanges entre les neurones et les synapses en perpétuel mouvement. A partir des problématiques de base du plasticien: la couleur, la forme (Kandinsky, Klee, Miro...), le geste, le mouvement... L'outil informatique - quatre projections - produit des images aléatoires, jamais répétées. Emmanuel Durand « crée une recette » - des logiciels -, un processus, et observe ce que cela donne. Il laisse faire. La vie est là. On avance. Le spectateur peut intervenir. Demain aussi nous serons encore dans le présent, un autre présent, et il est donc présomptueux de parler du futur. C'est une démarche. Pas une finalité. Sa façon à lui de traiter du vivant, du naturel, de la théorie de l'évolution. L'«image mobile » lui semble alors moins fantasmatique. La finalité de l'image en mouvement, n'est-elle pas d'arriver à l'«image fixe »... où tout est «hors champ»?...

Stani Chaine, 2007