



# FIELD OF ENCOUNTERS

## Le champ des rencontres

Installation vidéo multi-écrans  
Stéphane Bissières, 2026

*Détecter. Relier. Quantifier.  
Puis perdre le contrôle.*

<b>1. Note d'intention</b>	<b>3</b>
<b>2. Contexte &amp; Positionnement</b>	<b>4</b>
Point de départ	4
Logique sérielle	4
<b>3. Le dispositif</b>	<b>5</b>
Captation, traitement visuel et installation multi-écrans	5
<b>4. Expérience du spectateur</b>	<b>6</b>
<b>5. L'auteur</b>	<b>7</b>
<b>6. Fiche technique</b>	<b>8</b>
A. Installation multi-écrans	8
B. Conditions d'exposition	8
C. Matériel requis	8
<b>7. Contact</b>	<b>8</b>

# 1. Note d'intention

Corréler est devenu une manière de voir. Les comportements ne sont plus saisis comme des actions, mais comme des relations mesurables. Comprendre revient à détecter, relier, quantifier. Cette lisibilité produit une illusion de maîtrise qui, à mesure que les relations se multiplient, bascule en saturation. *Field of Encounters* opère à l'intérieur de cette contradiction.

Le projet applique un protocole simple : des plans fixes en plongée sur des espaces publics, traités de manière identique. Les corps y sont détectés et réduits à des points, les proximités deviennent des connexions, les trajectoires s'organisent en réseaux évolutifs.

Les lieux filmés deviennent des instances d'un même système de lecture. **Comprendre revient à corréler.** Les comportements cessent d'apparaître comme des actions individuelles pour devenir des variations continues au sein d'un champ de relations. **Le réel n'est pas nié, il devient équivalent à ce qui pourrait le simuler.**

Présentée en multi-écrans, l'installation étend cette logique jusqu'à son point de rupture. Les flux se multiplient et la vision globale devient instable : **la lisibilité se dissout dans la fragmentation.**

L'œuvre en révèle la limite : **les systèmes qui promettent la lisibilité produisent leur propre opacité.** *Field of Encounters n'explique pas les flux, il expose les conditions de leur capture.* Ce qui apparaissait comme un outil de lecture devient une expérience de saturation et de perte de maîtrise.

## 2. Contexte & Positionnement

### Point de départ

L'espace public contemporain est traversé par des logiques de captation et de traitement des comportements. Les flux humains ne sont plus seulement organisés par l'architecture : ils sont enregistrés, analysés et transformés en données.

Field of Encounters s'inscrit dans ce régime de perception.

Le dispositif correspond à un mode de lecture du réel où comprendre c'est corrélérer. L'image n'est plus seulement regardée, elle est produite pour être traitée, comme l'ont montré les travaux de Harun Farocki.

Dans cette perspective, les comportements ne sont plus appréhendés comme des actions individuelles, mais comme des variations au sein d'un champ de relations. Un fonctionnement qui rejoint ce que Gilles Deleuze décrit comme une logique de contrôle : un système de modulation continue plutôt qu'une organisation stable.

L'enjeu n'est pas de montrer des flux, mais de rendre perceptible le cadre qui les produit : **le visible est construit.**

### Logique sérielle

Field of Encounters se développe sous forme de série. Chaque séquence applique le même protocole à des lieux distincts. Cette répétition ne vise pas la comparaison, mais l'uniformisation.

Ce qui varie d'une séquence à l'autre, ce sont les configurations produites à l'intérieur d'un même système. Les conditions de lecture, elles, demeurent inchangées.

La série affirme ainsi une continuité : **des espaces distincts deviennent équivalents dès lors qu'ils sont soumis au même processus.** Le projet ne met pas en évidence une diversité de situations, mais la capacité d'un système à les absorber.

### 3. Le dispositif

#### Captation, traitement visuel et installation multi-écrans

Le dispositif repose sur un protocole contraint : des plans fixes en plongée appliqués à des espaces publics. La hauteur de prise de vue empêche l'identification et suspend l'individualité. **Les corps deviennent des présences comparables, inscrites dans un même plan.** L'absence de cadrage ou de focalisation élimine toute hiérarchie perceptive.

Chaque lieu introduit une variation, tandis que la grille d'analyse reste identique. Il s'agit de capter des espaces où les logiques de circulation sont suffisamment structurées pour devenir être rendues visibles.

Le traitement algorithmique opère une réduction : Les corps sont traduits en points, les proximités en connexions, les trajectoires en structures évolutives. Cette opération produit une image entièrement organisée par des relations mesurables. Les connexions lumineuses matérialisent cette opération et produisent une cohérence propre au système.

Le dispositif ne simule pas, il transforme des situations filmées en configurations opératoires. **Le réel n'a plus de statut privilégié, ce qui compte, c'est sa « traitabilité ».**

L'installation étend ce protocole dans l'espace. Chaque écran présente une variation issue d'un contexte différent, selon une même grille. Une séquence isolée reste partielle, c'est leur coexistence qui fait apparaître le système.

La disposition des écrans - linéaire, angulaire ou semi-circulaire - engage physiquement le regard. Elle ouvre un champ perceptif élargi sans en stabiliser la lecture.

## 4. Expérience du spectateur

Le spectateur est confronté à un dispositif dont il identifie les règles : détection, proximité, corrélation. L'image se structure, les flux deviennent lisibles, les configurations apparaissent. Ce premier niveau produit une forme de maîtrise. Le regard s'adapte, reconnaît ses logiques, anticipe ses évolutions.

Mais cette maîtrise reste partielle. Dès que l'attention s'élargit - d'un écran à plusieurs, d'une séquence à l'ensemble - la lisibilité se dégrade. Les flux se multiplient, les configurations se superposent, l'attention se disperse. Ce qui est compréhensible à une échelle devient instable à une autre.

Le spectateur oscille entre ces deux régimes : se concentrer permet de saisir des relations, mais isole. Prendre du recul permet de voir, mais empêche de saisir. Cette oscillation constitue le cœur de l'expérience.

Le surplomb renforce cette tension. Il offre une position dominante, immédiatement mise en défaut par la multiplicité des flux. La capacité de lecture promise par le dispositif se heurte à sa propre limite.

L'oeuvre ne stabilise pas un regard sur les comportements collectifs : elle expose les conditions et les limites de leur interprétation. **Le spectateur n'est pas seulement placé face à un système, il en éprouve le fonctionnement et l'instabilité.**

## 5. L'auteur

Stéphane Bissières est compositeur et artiste Nouveaux Media. Il vit et travaille à Paris en France.

Sa création est une réflexion sur les formes d'hybridation du vivant et notre relation à la technologie. Il s'intéresse à la représentation concrète des données et plus généralement à la matérialisation du virtuel afin de traduire les transformations brutales et profondes que subit la société, mais aussi pour provoquer l'émerveillement et l'interrogation chez l'observateur, pour lui procurer le sentiment d'être un témoin.

Influencées par le courant minimaliste, ses créations sonores ou cinétiques explorent la répétition du motif pour influencer la perception du temps et de l'espace. Stéphane Bissières trouve l'inspiration dans les modèles mathématiques et l'observation de leurs expressions dans la nature, il transpose

des mécanismes d'écriture musicale à ses créations cinétiques en envisageant cette écriture sous forme d'algorithmes plus que de partitions. Il développe ainsi une approche générative pour explorer la notion de vie artificielle en construisant des systèmes dynamiques capables de générer d'infinies variations avec un caractère commun reconnaissable, tel un code génétique. Il expose notamment au musée d'art contemporain de Shenzhen, à la Nuit Blanche de Paris, lors la Biennale NémO au 104 à Paris, etc.

Sélection d'expositions : *Biennale NémO (Paris)*, *Contemporary art museum de Shenzhen (Chine)*, *The Exchange Gallery, Falmouth (UK)*, *Station Beirut (Liban)*, *Nuit Blanche (Paris)* *galerie Plateforme (Paris)*, *Le Cube (Issy)*, etc.



## 6. Fiche technique

### A. Installation multi-écrans

- Nombre d'écrans : 3 à 9 (modulable selon l'espace)
- Type d'écrans : Moniteurs LED ou vidéoprojection
- Dimensions recommandées :
  - Moniteurs : minimum 55 pouces
  - Projection : base minimum 2,5 m par image
- Disposition :
  - Linéaire, angulaire ou semi-circulaire
  - Hauteur centre écran : ~150 cm
- Son : Diffusion pour chaque écran

### B. Conditions d'exposition

- Espace semi-obscur
- Murs neutres (blanc ou sombre)
- Distance minimale de recul : 2 à 4 mètres selon taille
- Accès électrique standard

### C. Matériel requis

- Écrans ou vidéoprojecteurs 3 à 9 (modulable selon l'espace)
- Lecteurs média (même nombre que les écrans)
- Enceintes actives (même nombre que les écrans)

## 7. Contact

Stéphane Bissières - +33 6 80 87 20 71  
stephanebissieres@gmail.com  
[www.stephanebissieres.com/foe](http://www.stephanebissieres.com/foe)