

# HUMAN LIKES

Art numérique
Stéphane Bissières, 2026

Détecter. Relier. Corréler : Le visible est construit.

HUMAN LIKES est un projet artistique qui se décline en trois formes distinctes : une installation interactive, une installation multi-écrans et une installation plastique. Chacune explore, selon un dispositif qui lui est propre, la transformation des présences humaines en réseaux de relations.

Contact
Stéphane Bissières - +33 6 80 87 20 71
stephanebissieres@gmail.com
www.stephanebissieres.com/humanlikes

1. Note d’intention 3
2. Contexte 3
3. Le dispositif 4
5. L’auteur 6
6. Fiche technique - forme « Interaction » 7
7. Plan d'implantation - forme « Interaction » 8
8. Fiche technique - forme « Flux » 9

# 1. Note d’intention

Corréler est devenu une manière de voir. Les comportements sont désormais saisis comme des relations mesurables. Détecter, relier, quantifier : les présences humaines deviennent des données, les proximités des connexions, les déplacements des configurations.
HUMAN LIKES est un projet artistique qui se décline en trois formes complémentaires : Interaction, une installation interactive ; Flux, une installation multi-écrans ; et Trace, une installation plastique. La première met en relation les visages des spectateurs en temps réel. La deuxième transpose cette logique à l’échelle des espaces publics, où les corps deviennent les éléments de réseaux évolutifs. La troisième extrait une configuration issue de l’interaction pour en matérialiser la trace, une fois les présences disparues.
D’une forme à l’autre, le rapport à l’espace, au temps et aux présences se transforme. Le projet met ainsi en évidence une tension : tout système de représentation sélectionne et réduit les éléments du réel pour les rendre lisibles. Mais à mesure que les relations se multiplient, cette lisibilité peut basculer dans la saturation. Le système continue de produire ses configurations, tandis que leur lecture devient plus difficile.
HUMAN LIKES ne cherche pas à restituer les relations humaines dans leur complexité, mais à exposer les opérations par lesquelles elles sont détectées, modélisées et représentées. Ce qui semble révéler une organisation du vivant donne finalement à voir les limites de sa mise en données.

# 2. Contexte

L’espace contemporain est traversé par des dispositifs de captation et de traitement des comportements. Les flux humains ne sont plus seulement organisés par l’architecture : ils sont également enregistrés, analysés et traduits en données. HUMAN LIKES s’inscrit dans ce contexte et dans une réflexion sur les images produites par les systèmes techniques. L’image n’est plus seulement destinée à être regardée : elle devient une matière opératoire, susceptible d’être analysée, segmentée et transformée.
Dans cette perspective, les comportements ne sont plus appréhendés uniquement comme des actions individuelles, mais comme des variations au sein d’un champ de relations. Ils deviennent les éléments d’un système qui les mesure, les organise et les reconfigure en continu.
L’enjeu n’est donc pas seulement de montrer des flux, mais de rendre perceptible le cadre technique et algorithmique qui les constitue en objets d’analyse. Le visible n’est pas donné : il est construit.

# 3. Le dispositif

HUMAN LIKES réunit trois dispositifs autonomes. Chacun repose sur un mode de captation, un traitement et une forme de restitution spécifiques. Leur continuité est conceptuelle, et non technique : ils explorent différentes manières de produire une représentation à partir de données issues des présences humaines.

**1) Forme Interaction : Installation interactive**
Une caméra capte les spectateurs placés face à l'installation. Un système de détection et de suivi des visages, développé avec OpenCV et TouchDesigner, repère leur présence et leur position. Ces informations alimentent en temps réel un réseau graphique qui relie les visages détectés. Les connexions évoluent avec les déplacements et les variations de position. L'image projetée superpose ainsi aux visages une structure relationnelle en constante transformation. Le spectateur n'est pas seulement face à l'image : sa présence et ses mouvements participent directement à sa production.

**2) Forme Flux : Installation multi-écrans**
Flux repose sur un protocole de captation contraint : des plans fixes en plongée, appliqués à différents espaces publics. Ce point de vue déplace la perception des corps : ils sont appréhendés selon leur position et leurs déplacements dans l'espace, plutôt qu'à travers leurs caractéristiques individuelles. Chaque lieu introduit une variation, tandis que la grille d'analyse demeure identique. Le protocole s'applique à des espaces dont les logiques de circulation sont suffisamment structurées pour être traduites en configurations spatiales. Le traitement algorithmique opère une réduction : les corps sont traduits en points, les proximités en connexions, les trajectoires en structures évolutives. Le réel est ainsi appréhendé à travers sa capacité à être capté, segmenté et traité. L'installation déploie ce protocole sur plusieurs écrans, qui présentent des séquences issues de lieux distincts. Leur disposition — linéaire, angulaire ou semi-circulaire — engage physiquement le regard et confronte le spectateur à la multiplicité des flux.

**3) Forme Trace : Installation plastique**
Trace reprend une configuration produite par HUMAN LIKES lors de sa présentation au Museum of Contemporary Art de Shenzhen, le 17 mars 2019. Les visages et les présences ont disparu ; seul subsiste le réseau généré à cet instant. La structure relationnelle est extraite de l'image puis transposée dans l'espace physique. Les distances entre les points deviennent une cartographie matérialisée, notamment sous la forme d'un réseau d'ancrages au sol reliés par des drisses marines, ou d'impressions sur des surfaces verticales ou inclinées. Chaque réalisation constitue une variation plastique d'une même œuvre. Le principe relationnel demeure, tandis que sa matérialisation s'adapte aux caractéristiques de l'espace et aux choix de présentation. La configuration, initialement dépendante d'une interaction en temps réel, acquiert ainsi une existence autonome. Elle devient la trace physique d'un événement passé : les données en conservent l'organisation spatiale sans en restituer les acteurs.

# 4. Expérience du spectateur

### 1) Interaction : Être partie prenante de l'image

Dans Interaction, le spectateur découvre que sa propre présence participe à la construction de l'image. Son visage apparaît dans la projection, intégré à un réseau de connexions qui évolue avec les positions et les mouvements des personnes détectées.
Il regarde une image dont il est simultanément l'un des éléments. Il peut observer la formation du réseau, mais aussi constater que ses propres déplacements en modifient la configuration. La frontière entre observation et participation devient ainsi incertaine : le spectateur est à la fois celui qui regarde et l'un des éléments du dispositif observé.

### 2) Flux : Éprouver les limites de la lecture

Dans Flux, le spectateur n'intervient pas dans les situations représentées. Il observe des espaces publics transformés en réseaux de points, de connexions et de trajectoires.
Face à un écran, il peut identifier les règles du système et suivre certaines configurations. Mais lorsque son regard s'élargit à plusieurs écrans, les flux se multiplient et les relations deviennent plus difficiles à saisir. Se concentrer permet de suivre une séquence, mais isole du reste. Prendre du recul offre une vision plus globale, au prix d'une perte de précision.
La disposition des écrans engage physiquement le regard dans cette oscillation. Le spectateur éprouve ainsi l'écart entre la lisibilité locale des configurations et la difficulté d'en saisir l'ensemble.

### 3) Trace : Observer ce qui demeure

Dans Trace, le spectateur ne rencontre plus les personnes ni l'interaction qui a produit la configuration. Il découvre une structure autonome, matérialisée dans l'espace, dont les points et les distances constituent les éléments visibles.
La relation humaine n'est plus donnée à voir directement : elle subsiste sous la forme d'une empreinte. Le spectateur est confronté à une cartographie sans acteurs, à la présence matérielle d'un événement passé.
Le QR code intégré à l'installation permet d'accéder à la vidéo originale et de retrouver les présences à l'origine de cette structure. La confrontation entre la trace physique et l'enregistrement met en regard deux états d'un même événement : son déroulement et la persistance abstraite de sa configuration.

# 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 - forme « Interaction »

**ACCESSOIRES**
- 1 pied de micro (pour fixer la caméra)
- 1 multiprise 5 entrées avec interrupteur d'arrêt

**VIDEO**
Voir plans d'implantation en page suivante.
(Possibilité aussi de projection sur écran LED).

- 1 vidéo projecteur.
- 1 écran rétro projection 2m de large minimum.
- 1 câble HDMI de la distance nécessaire entre l'ordinateur et le projecteur.

**LUMIERE**
- 2 projecteurs type PAR ou F1 ou découpe
- Dimmer 2 canaux

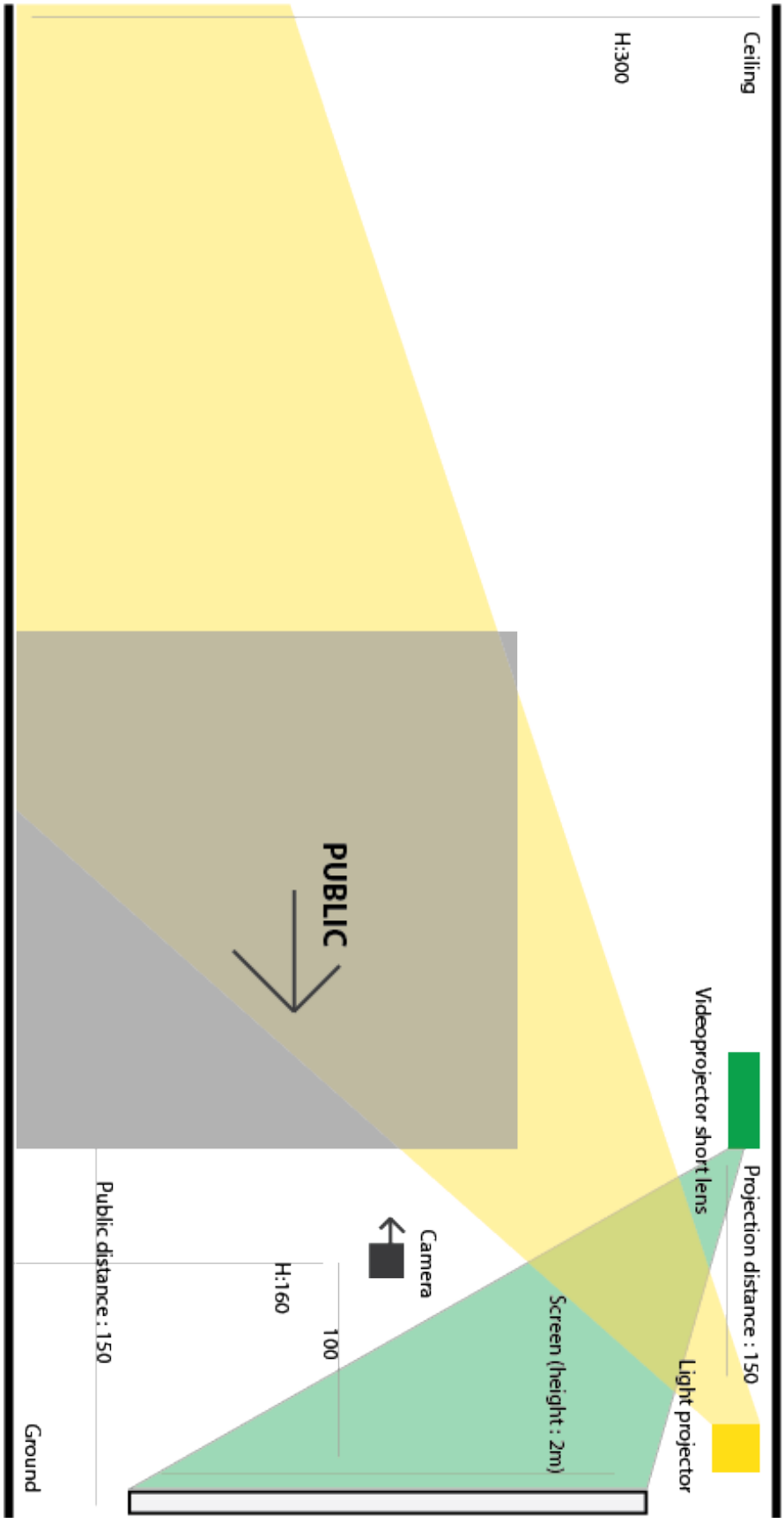
Les visages doivent être légèrement éclairés afin de permettre une meilleure détection. Selon les caractéristiques du lieu, des projecteurs seront disposés au dessus ou au dessous de l'écran afin d'éclairer légèrement le public sans perturber la diffusion vidéo.

**SON** (optionnel)
- 2x Enceintes actives + sub
- table mixage
- Cables

**ORDINATEUR**
- 1 Mac ou PC récent, de puissance suffisante avec Touchdesigner installé
- 1 webcam HD USB, type logitech HD820
- Rallonge USB 5m
- 1 pied droit pour support caméra à 1m50 de haut (type pied de micro)
- Boîtier de taille suffisante pour cacher l'ordinateur

*Stéphane Bissières - +33 6 80 87 20 71 / stephanebissieres@gmail.com*

# 7. Plan d'implantation - forme « Interaction »



# 8. Fiche technique - forme « Flux »

## 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)

*Stéphane Bissières - +33 6 80 87 20 71 / stephanebissieres@gmail.com*