

The Influence Machine de Tony Oursler et son spectateur

Analyse d'une installation audio-visuelle

Travail de fin d'études réalisé par
Adeline Werry

Promoteur
Alexander Streitberger

Année académique 2017-2018
Master de spécialisation en cultures visuelles

Remerciements

Au terme de ce travail de fin d'études, je tiens à remercier plusieurs personnes :

Mr Alexander Streitberger, le promoteur de ce travail, pour son aide dans le choix du sujet ainsi que pour ses conseils avisés en termes de recherche et de rédaction ;

Ma famille pour son soutien et tout particulièrement Muriel Lemaire, ma maman, pour ses avis et relectures ;

Les lecteurs de ce travail de fin d'études, pour leur lecture attentive.

Sommaire

Introduction	1
1. Tony Oursler, ses influences et ses œuvres	3
1.1 Biographie de Tony Oursler	3
1.1.1 La famille de Tony Oursler	4
1.1.2 Les centres d'intérêt de Tony Oursler (religion, magie, psychanalyse, sciences, optique, etc.).....	7
1.2 Le projet artistique d'Oursler et la place de l' <i>Influence Machine</i> dans celui-ci	9
1.2.1 L' <i>Influence Machine</i> parmi ses projections	9
1.2.2 L' <i>Influence Machine</i> , contemporaine de son <i>Optical Timeline (Timestream : I hate the dark, I love the light)</i>	10
2. <i>The Influence Machine</i>	13
2.1 Description de l'installation	14
2.2 Thématiques et objectifs de l'installation	19
3. <i>The Influence Machine</i> et les « ancêtres » de son dispositif.....	25
3.1 Jonathan Crary et les étapes du statut de l'observateur dans l'histoire de la vision.	26
3.2 Influence des appareils optiques du 19 ^{ème} siècle présents dans l' <i>Optical Timeline</i> .	31
3.3 Influence de la Fantasmagorie de Robertson	35
3.3.1 Comparaison des sujets traités	36
3.3.2 Comparaison des dispositifs mis en place.....	37
3.3.3 Comparaison de la place du spectateur dans les deux dispositifs	40
3.4 Influence de la <i>Machine à Influencer</i> de Hauksbee : la question du titre de l'œuvre	42
4. Le spectateur de l' <i>Influence Machine</i>	45
4.1 Rapport de l'Homme-spectateur aux thématiques de l' <i>Influence Machine</i>	45
4.2 Quel spectateur pour <i>The Influence Machine</i> et sa place au sein de l'installation... 47	
4.2.1 Le spectateur de <i>The Influence Machine</i> : un spectateur flâneur ?.....	47
4.2.2 Être spectateur d'une installation audio-visuelle.....	49
Conclusion.....	53
Bibliographie	55
1. Ouvrages et articles	55
2. Sites internet.....	56
Annexes	57

Introduction

Les installations audio-visuelles contemporaines se conforment à un ensemble de règles tant du point de vue de leur contenu que de celui de l'agencement et de la nature de leur dispositif. Cependant, au regard de la diversité du paysage artistique contemporain, il apparaît que les installations se distinguent toujours les unes des autres. En effet, chaque artiste sur base de son propre projet artistique, mais aussi de son vécu et de ses sources d'inspiration apporte une part d'originalité à l'installation qu'il réalise. De même, les diverses installations d'un même artiste ne sont pas toujours comparables les unes aux autres que cela soit dû à un changement de projet artistique, à la mise en place d'un dispositif différent ou encore à l'exploitation d'un nouveau sujet.

L'artiste new-yorkais Tony Oursler, innovateur dans le domaine de l'art vidéo¹, ne déroge pas à la règle avec la création de son *Influence Machine*. Cette installation audio-visuelle destinée à être mise en place en extérieur, présentée pour la première fois au Madison Square Park de New York en octobre 2000², respecte aussi certaines normes, ce qui permet de la qualifier d'installation. Mais, outre cela, elle possède également sa propre singularité : la manière dont elle est conçue par l'artiste lui apporte diverses particularités, la première étant le fait qu'elle se déroule dans un parc, à l'extérieur du musée ou de la galerie. Un autre exemple de spécificité est celui de la thématique qui se voit fortement influencée par le vécu familial de l'artiste ainsi que par ses très nombreux centres d'intérêts. Par le biais de toutes les particularités qui caractérisent l'*Influence Machine*, Tony Oursler fait de son installation une œuvre complexe qui dispose de multiples facettes pouvant paraître parfois ambivalentes : une installation à la frontière entre le son-et-lumière et l'œuvre d'art, dont la thématique est partagée entre actualité et histoire et dont le dispositif très actuel prend pour source d'inspiration des appareils historiques.

Un ouvrage exclusivement dédié aux représentations de l'*Influence Machine* qui ont eu lieu en 2000 à New York et à Londres a été édité par Gerrie van Noord³. Il contient des représentations de l'*Influence Machine*, l'*Optical Timeline*, une autre œuvre d'Oursler, quelques articles majoritairement consacrés aux thématiques suivies, mais surtout une interview de l'artiste au sujet de la conception de son installation. Au vu de l'existence de cet

¹ <https://www.lissongallery.com/artists/tony-oursler>, consulté en date du 11 août 2018.

² <https://www.artangel.org.uk/project/the-influence-machine/>, consulté en date du 11 août 2018.

³ NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000.

ouvrage, nous avons fait le choix de ne pas nous concentrer uniquement sur un aspect tel que les thématiques et de mener une analyse qui puisse mettre en exergue plusieurs aspects de l'installation. En outre, bien que cela n'y soit pas formulé en toutes lettres, les documents existants sur *l'Influence Machine* nous révèlent qu'une grande attention est accordée au spectateur. C'est pourquoi au cours de notre analyse, le propos sera toujours en partie axé sur la figure du spectateur afin de voir comment celui-ci prend place par rapport aux diverses facettes de l'installation et comment il participe lui aussi à sa singularité.

Ce travail de fin d'études sera donc composé de 4 chapitres. Le premier concernera d'une part l'artiste, Tony Oursler et plus particulièrement certains éléments de son passé familial ainsi que ses centres d'intérêts dont l'influence se fera sentir tout au long de l'analyse de l'installation. D'autre part, ce premier chapitre sera consacré aux autres travaux réalisés par Oursler qui entretiennent des similarités avec *l'Influence Machine* ainsi qu'à *l'Optical Timeline*, une ligne du temps également réalisée par l'artiste simultanément à l'installation. Le deuxième chapitre comportera deux parties dédiées à *l'Influence Machine* elle-même et à son rapport à la définition d'installation audio-visuelle : en premier lieu sa description et en second lieu l'examen de ses thématiques qui nous mènera à la question des objectifs recherchés par l'artiste à travers l'installation. Le troisième chapitre abordera, quant à lui, un aspect plus historique en analysant dans quelle mesure *l'Influence Machine* est inspirée de divers appareils d'optique, présents sur *l'Optical Timeline*. Cette analyse sera réalisée sur base d'un ouvrage de Jonathan Crary, *Techniques of the Observer*, consacré à l'histoire de la vision dans lequel il est question de ces divers appareils d'optique et des modes de visions qui les engendrent. Le quatrième chapitre sera entièrement dédié à la figure du spectateur. Bien qu'il soit l'objet d'une grande attention tout au long de l'analyse, ce dernier chapitre précisera encore la figure du spectateur de *l'Influence Machine*. Pour ce faire, le quatrième chapitre sera divisé en 3 points : le premier traitera de la relation liant le spectateur aux thématiques de l'installation, le deuxième précisera sa particularité principale et le troisième le comparera au spectateur de cinéma, un autre type de projections contemporaines des installations audio-visuelles.

1. Tony Oursler, ses influences et ses œuvres

1.1 Biographie de Tony Oursler

Tony Oursler est un artiste né à Nyack, une ville de l'État de New York, en 1957⁴. Alors qu'en 1979 il est diplômé du *California Institute of Arts (CalArts)*, ses installations sont très vite considérées comme innovatrices dans le domaine de l'art vidéo du début des années 1980 à New York⁵. Si ses œuvres sont ainsi considérées, c'est parce que dès le milieu des années 1980, et plus précisément en 1984 avec la mise en place de son installation *L7-L5*, Tony Oursler oriente totalement sa pratique de la vidéo vers des installations dans l'espace et laisse de côté les projections sur de simples écrans plats comme celui de la télévision. Par ses installations dans l'espace, Oursler entend donner une place plus grande au spectateur qui a alors le loisir de prendre place et de circuler au sein de celles-ci constituées de projections sur différents supports tels que des objets ou des éléments prenant place dans l'espace urbain⁶. Chacune de ses installations est différente des autres, cependant, elles disposent d'une base commune : Tony Oursler réalise des projections non pas seulement visuelles, mais audio-visuelles et il met ainsi en place des dispositifs multimédias⁷. Quant aux sujets abordés par Oursler à travers la mise en place de ses installations, ceux-ci sont divers, mais ils sont toujours liés, d'une certaine façon, au grand intérêt de l'artiste pour la science et pour le spiritisme⁸. Ainsi, les nombreuses installations qu'Oursler a pu réaliser ont en grande partie été influencées par ses centres d'intérêts dont la science et le spiritisme font partie, mais aussi l'art, les technologies, la magie, etc. Ces intérêts sont d'ordre personnel, cependant, bon nombre d'entre eux sont également dus au passé familial de Tony Oursler qui constitue donc également une influence majeure pour l'artiste.

⁴ GIELEN Denis (dir.), *Tony Oursler/ Vox Vernacular : une anthologie*, Bruxelles, Fonds Mercator, 2013, p.9.

⁵ <https://www.lissongallery.com/artists/tony-oursler>, consulté en date du 10 juin 2018.

⁶ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p.10.

⁷ <https://www.lissongallery.com/artists/tony-oursler>, consulté en date du 10 juin 2018.

⁸ *Idem.*

1.1.1 La famille de Tony Oursler

De son nom complet Charles Fulton Oursler III, Tony Oursler est le petit-fils de Charles Fulton Oursler, un écrivain catholique particulièrement croyant⁹. Cette dévotion pour le catholicisme ne se limite pas aux pratiques religieuses habituelles, mais se reflète dans son écriture. Il est ainsi l'auteur d'un roman intitulé *The Greatest Story Ever Told* qui consiste en une réinterprétation de *La Bible*. Bien qu'étant auteur de plusieurs livres, pièces et scénarios, ce livre est celui qui eut le plus grand succès parmi ceux écrits par le grand-père d'Oursler au point d'être adapté en un film par le réalisateur George Stevens¹⁰. En outre, il était également actif dans la publication d'un magazine religieux intitulé *Guideposts* en tant que conseiller du rédacteur de celui-ci : le pasteur Norman Vincent Peale¹¹, tandis que sa femme, la grand-mère d'Oursler, Grace Perkins en était l'éditrice¹². Tony Oursler n'a pas connu ce grand-père si dévot, celui-ci étant mort en 1952¹³, mais il en va de la même dévotion chez le père d'Oursler, nommé Junior. Également fort croyant, il fut le fondateur d'un magazine pour lequel il fut rédacteur, nommé *Angels on Earth*, et ce après avoir contribué, à l'instar de ses parents, à la publication du magazine *Guideposts* en tant que rédacteur en chef¹⁴. Il s'agit d'un magazine qui était publié mensuellement et racontait des récits d'apparitions divines qui étaient présentées non pas comme des fictions, mais comme des événements s'étant réellement déroulés¹⁵.

Tony Oursler, quant à lui, ne se présente pas comme une personne croyante. Cependant, il affirme lui-même l'importance de ces croyances familiales sur sa personne : « It's intense [...] you can't get rid of it »¹⁶. En effet, étant issu d'une famille dans laquelle la religion catholique est profondément ancrée, Oursler a reçu une éducation conforme à celle-ci par divers éléments dont certains, s'ils peuvent sembler anodins au premier abord, se révèlent, en réalité, influents pour l'artiste. Ainsi, par exemple, dans un article consacré à la présence du spiritisme dans l'œuvre d'Oursler, Carlo McCormick signale que certaines œuvres de Tony Oursler font écho aux émissions à destination des enfants passant sur les chaînes de télévision chrétiennes. Les protagonistes de ces émissions étaient fort souvent des ventriloques accompagnés de leurs

⁹ NADIS Fred, « Des anneaux chinois et des lanternes magiques : le gothique familial de Tony Oursler », in ECCLES Tom e.a. (ed.), *Imponderable: the archives of Tony Oursler*, Zürich, JRP/Ringier, 2015, p. 561.

¹⁰ McCORMICK Carlo, « The Pathology of Projections and Cynical Spiritualism », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, p. 64.

¹¹ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 561.

¹² *Ibid*, p.570.

¹³ *Ibid*, p.561.

¹⁴ *Ibid*, p. 570.

¹⁵ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, p. 64.

¹⁶ *Idem*.

marionnettes, une thématique qui se retrouve dans certaines œuvres d'Oursler telles que *Switch*, une installation où des visages sont projetés sur des poupées de chiffon qui se mettent à produire des sons ou à parler¹⁷. En outre, si Oursler n'est pas croyant, de par son contexte familial, il a été en contact permanent avec des personnes qui l'étaient, ce qui s'est révélé avoir deux conséquences majeures pour lui. D'une part, cela a constitué le point de départ chez Oursler d'un intérêt pour la propension de l'Homme à inventer des figures pourtant invisibles pour l'œil humain et à avoir foi en celles-ci. D'autre part, cela a amené l'artiste à concevoir l'art comme une religion par la capacité de celui-ci à représenter des figures inexistantes et à jouer des croyances de son public¹⁸.

Outre l'aspect religieux, Tony Oursler a également été influencé par d'autres éléments constitutifs de son passé familial. C'est notamment le cas du lien existant entre sa famille, la magie et le spiritisme. En effet, le grand-père de Tony Oursler n'a pas toujours été cet écrivain dévot décrit ci-dessus. Avant de se tourner vers la religion et de se convertir au catholicisme dans les années 1940, à côté de son métier d'écrivain, il était également magicien¹⁹ sous le pseudonyme Samri Frikell, contraction des noms de deux magiciens qu'il admirait : Samri Baldwin et Wiljalba Frikell²⁰. Il était l'ami du magicien Harry Houdini aux côtés duquel il entendait dénoncer les pratiques des faux médiums. Dans la période d'après-guerre durant laquelle Fulton Oursler exerçait en tant que magicien, les médiums étaient de plus en plus nombreux ainsi que les séances de spiritisme qui se multipliaient, attirant le public en prétendant communiquer avec l'au-delà, aussi bien en privé que lors de spectacles. Les magiciens comme Harry Houdini, Oursler et d'autres présentaient alors leurs propres spectacles comme des processus de démythification en dénonçant et en se moquant des pratiques de ces médiums²¹. Grâce à son métier d'écrivain, il écrivit également à ce sujet à travers des articles, mais surtout à travers la rédaction d'un livre intitulé *Spirit Mediums Exposed*. Il ne s'y montrait pas totalement opposé à l'idée qu'existe une véritable forme de spiritisme, ayant souvent participé lui-même à des séances et en avouant croire en l'existence d'une vie après la mort. Cependant, il voulait dénoncer dans son livre, de la même manière que par les spectacles de magie, les faux médiums en dévoilant notamment leurs pratiques et le fonctionnement des objets utilisés

¹⁷ *Ibid*, pp. 64 et 65.

¹⁸ *Ibid*, pp. 64-66.

¹⁹ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 569.

²⁰ *Ibid*, p. 566.

²¹ *Ibid*, pp. 565 et 566.

par ceux-ci ainsi qu'en se moquant quelque peu de ceux qui y croyaient²². Dans ce mouvement de démythification, le grand-père d'Oursler s'en prit également aux « photographies spirites »²³ qui rencontraient un très vif succès à l'époque et étaient supposées représenter des fantômes, des fées et autres créatures surnaturelles. La dénonciation de ces photographies reposait surtout pour Fulton Oursler dans son opposition aux propos tenus par l'un de ses amis l'écrivain Arthur Conan Doyle qui désignait celles-ci comme authentiques ainsi que toutes les autres formes de spiritisme²⁴.

Alors que le dévouement religieux semblait toucher les deux générations de la famille Oursler précédent celle de Tony, il n'en va pas de même pour la magie et le spiritisme qui ne semblent pas être des sujets auxquels le père d'Oursler s'est intéressé. Malgré cela, la magie et plus encore le spiritisme font partie des sujets auxquels Oursler a accordé une grande attention et desquels l'artiste s'est inspiré pour la réalisation de plusieurs de ses œuvres. La raison en est que Charles Fulton Oursler avait rassemblé un grand nombre de documentations, dont les « photographies spirites »²⁵, liées à ses expériences de démythificateur. Ces images et documents, après lui avoir été montrés à plusieurs reprises durant son enfance, ont trouvé une place centrale dans les archives rassemblées par Tony Oursler auxquelles il a ajouté ensuite d'autres images de ce type, par exemple, des images d'ovnis²⁶. De plus, bien qu'avouant être trop sceptique pour se livrer lui-même à des expériences de spiritisme ou pour croire en la véracité des telles photographies, il n'en développe pas moins une curiosité accrue pour ces phénomènes²⁷. Il lui est ainsi arrivé de rencontrer des médiums dans le but d'observer leurs pratiques et de les enregistrer²⁸.

²² *Ibid*, pp. 566-567 et 569.

²³ *Ibid*, p. 568.

²⁴ *Ibid*, pp. 568 et 569.

²⁵ *Ibid*, p. 568.

²⁶ - *Ibid*, p. 562.

- ECCLES Tom, HOFFMANN Maja et RUF Beatrix, « La vie dans les archives », in ECCLES Tom e.a. (ed.), *Imponderable: the archives of Tony Oursler*, Zürich, JRP/Ringier, 2015, p. 516.

²⁷ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 573.

²⁸ NERI Louise, « Smoke and Mirrors: Tony Oursler's Influence Machine. A conversation between Tony Oursler and Louise Neri », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, p. 60.

1.1.2 Les centres d'intérêt de Tony Oursler (religion, magie, psychanalyse, sciences, optique, etc.)

La religion, le spiritisme et la magie mis à part, Tony Oursler a trouvé de l'intérêt et de l'inspiration pour ses œuvres dans deux autres disciplines : les arts et les sciences.

La première peut être considérée comme le centre d'intérêt majeur d'Oursler, d'une part car il en a fait son métier et d'autre part car c'est via son art qu'Oursler enrichit et transmet ses connaissances sur l'ensemble des sujets qui l'intéressent et l'inspirent²⁹. Son attirance pour l'art lui est venue très tôt et il fut soutenu par sa famille. Ce fut en particulier le cas pour Zita Mellon, sa tante qui, en tant que professeure d'art, lui apprit la sculpture et la peinture. Son père joua également un rôle dans son éducation artistique en lui permettant de rencontrer des artistes tels que Salvador Dali. En outre, il se créa lui-même des contacts dans le milieu en travaillant dans un magasin d'encadrement où se rendaient de nombreux artistes. Cette attirance se concrétisa par sa décision de réaliser ses études au *California Institute of Arts* où il continua la peinture tout en découvrant de nouveaux médiums tels que la vidéo. Il réalisa alors de nombreux projets artistiques depuis ses débuts au sein d'un groupe de performance punk³⁰ jusqu'à devenir l'artiste aux multiples œuvres que nous connaissons aujourd'hui.

La seconde discipline à laquelle Oursler porte attention est la science qu'il expérimenta dès son enfance par des bricolages et des petites expériences³¹. A la différence de l'art, avec le temps, ce n'est pas une discipline qu'il va étudier et pratiquer, mais il va plutôt tourner son attention vers l'histoire de celle-ci, son lien avec la technologie et plus spécifiquement la manière dont les grandes découvertes scientifiques vont permettre le développement de technologies nouvelles. Ainsi à partir d'un intérêt pour la science, il va entreprendre des recherches sur l'histoire de la technologie des médias qui lui semble avoir été délaissée à la fois par l'histoire des sciences et par l'histoire de l'art³². Bien que déjà interpellé par la question de l'histoire de la technologie des médias au cours de ses études au *CalArts*, c'est dans les années 1990, lors de la réalisation de son *Optical Timeline* qu'il va véritablement approfondir ce sujet. Pour cela, il va se tourner vers l'histoire des technologies de l'optique telles que la *camera*

²⁹ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 573.

³⁰ *Ibid*, pp. 571 et 572.

³¹ *Ibid*, p. 571.

³² NERI Louise, *op. cit.*, pp. 56 et 57.

obscura ou la lanterne magique³³ avec la volonté d'étudier l'histoire du médium qu'il utilise au sein de ses installations : la projection³⁴.

Ce qui intéresse également beaucoup Oursler dans l'histoire de ces technologies, c'est le lien qu'entretiennent celles-ci avec leurs utilisateurs. C'est pourquoi, dans son étude de l'histoire des technologies, il va particulièrement s'investir dans la recherche sur ce qu'il appelle les « technologies mimétiques »³⁵, ce qui lui permet de lier son intérêt pour l'histoire des technologies à un autre de ses centres d'intérêt, la psychologie. En effet, Oursler désigne des technologies telles que la télévision, la vidéo ou la radio comme des technologies mimétiques qu'il définit comme des « extensions directes des états psychologiques »³⁶ et qui ainsi déclenchent une fascination chez leur public³⁷. Il mène cette réflexion non seulement d'un point de vue historique en étudiant les réactions qui ont pu être rencontrées lors de la création de ces nouvelles technologies, notamment leur association à l'occulte³⁸. Mais, cela le mène également à observer les réactions provoquées chez le spectateur par les technologies qu'il utilise dans ses propres œuvres³⁹.

En approfondissant l'ensemble de ces sujets : l'art, les sciences, la technologie, la psychologie, la religion, la magie et le spiritisme, Tony Oursler s'est adonné à la dernière de ses passions qu'il nous faut mentionner ici. Il s'agit de sa passion pour les collections qui ne l'a pas quittée depuis son enfance alors qu'il collectionnait divers objets tels que des pièces de monnaie ou encore de cartes à jouer⁴⁰. Aujourd'hui, ses collections sont nombreuses et sont de contenus divers : des photographies (collection entamée à partir de celles conservées par son grand-père), des livres sur divers sujets tels que la magie, des objets tels que des lanternes magiques, des bandes dessinées, des photocopies, etc.⁴¹. Ces collections se sont en partie développées au cours des recherches menées par l'artiste lors de la création de ses divers projets artistiques. Ainsi, ses passions, et notamment l'art, ont pu être considérées comme des moyens pour l'établissement des collections. Cependant, elles constituent aussi une source d'inspiration

³³ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 572.

³⁴ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, p. 66.

³⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

³⁶ *Idem.*

³⁷ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p.11.

³⁸ WARNER Marina, « “Ourself behind ourself, concealed...” : Ethereal whispers from the dark side », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, p. 70.

³⁹ NERI Louise, *op. cit.*, p.57.

⁴⁰ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 572.

⁴¹ - *Idem.*

- ECCLES Tom, HOFFMANN Maja et RUF Beatrix, *op. cit.*, p. 515.

majeure pour Oursler dans la mise en place de ses installations⁴². C'est le cas pour *l'Influence Machine*, mais également pour bon nombre d'autres œuvres de Tony Oursler.

1.2 Le projet artistique d'Oursler et la place de *l'Influence Machine* dans celui-ci

1.2.1 *L'Influence Machine* parmi ses projections

Tony Oursler a commencé à travailler l'art vidéo et les projections dès son entrée au *CalArts* dans les années 1970. Cependant, c'est à partir de 1984 que ses œuvres vont véritablement commencer à prendre de l'ampleur, tandis qu'il définit un projet artistique, fil conducteur pour l'ensemble de ses réalisations. En effet, cette année-là, Oursler va mettre sur pied une installation nommée *L7-L5*, la première d'une grande série d'installations composées notamment de projections, non plus seulement sur des écrans plats, mais dans l'espace, sur diverses surfaces⁴³. Pour l'ensemble des installations qu'il réalise à partir de cette période, dont *l'Influence Machine* fait partie, l'objectif artistique sera toujours le même : « faire de la vidéo un art total »⁴⁴, c'est-à-dire qui sorte du contexte habituel de l'écran et qui mêle la conception de vidéos projetées avec d'autres disciplines telles que, par exemple, la peinture ou encore le théâtre⁴⁵. En outre, l'une des particularités de *l'Influence Machine* est d'être projetée dans un espace extérieur, urbain sur le principe du son-et-lumière et non pas dans un espace intérieur comme beaucoup des installations d'Oursler. En cela, *l'Influence Machine* peut être assimilée à plusieurs installations réalisées par Oursler pour être projetées dans des villes sur des surfaces diverses telles que des bâtiments ou encore des arbres. Nous pouvons par exemple en relever plusieurs dans les années 2000 : *Flutch* en 2001 avec la projection de figures sur un bâtiment de Bregenz en Autriche, *Sexta di Cifra* à Barcelone en 2005, *Blue invasion* en 2006 dans un parc de la ville de Sydney, *AWGTHGTWTA* en 2008 à New York ou bien d'autres encore comme *Flow* à Hong Kong en 2018, projection sur des arbres de personnes s'adressant aux spectateurs⁴⁶.

Avec cette dernière installation et comme c'est également le cas pour *l'Influence Machine*, nous touchons à un autre aspect du projet artistique d'Oursler. Il s'agit de sa volonté

⁴² NADIS Fred, *op. cit.*, p. 572.

⁴³ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, pp. 9 et 10.

⁴⁴ *Ibid*, p. 10.

⁴⁵ *Idem*.

⁴⁶ <https://www.tonyoursler.space>, consulté en date du 22 juin 2018.

de concevoir des installations au sein desquelles les spectateurs puissent être actifs⁴⁷. Le rôle que joue le spectateur varie selon l'installation. Il peut aller d'actions concrètes comme l'envoi de sms (lors de la présentation de *AWGTHGTWTA* en 2008, les spectateurs ont été amenés à envoyer des sms qui étaient projetés simultanément à la vidéo) à une prise de conscience à la fois de certains aspects du contexte culturel et social dans lequel vit public⁴⁸, et à la fois des effets manipulateurs de ces projections sur le public⁴⁹. *L'Influence Machine*, à l'instar de beaucoup d'autres installations d'Oursler réalisées avant elle, est davantage à classer dans cette seconde catégorie invitant le spectateur à pouvoir faire des liens avec le contexte social qu'il vit au quotidien. Mais il s'agit là d'un aspect de cette œuvre qui sera abordé en détails dans les prochains chapitres.

1.2.2 *L'Influence Machine*, contemporaine de son *Optical Timeline (Timestream: I hate the dark, I love the light)*

Si dans sa réalisation matérielle et dans le respect de son projet artistique global, *L'Influence Machine* peut être comparée et rapprochée de plusieurs autres installations réalisées par l'artiste, ce n'est, cependant, pas directement en lien avec celles-ci qu'elle a été pensée. En effet, *L'Influence Machine* a été mise en place par Tony Oursler simultanément à une autre œuvre, non pas une installation cette fois, mais une ligne du temps : *Optical Timeline* aussi nommée *Timestream : I hate the dark. I love the light*.

Il s'agit d'une œuvre qui a connu deux phases. La première est celle qui a été réalisée en 1998 en vue d'une rétrospective au *Williams College*. Il s'agissait de réaliser une ligne du temps des différentes découvertes technologiques afin de mettre en évidence la manière dont celles-ci avaient de l'impact les unes sur les autres⁵⁰ (cf. annexe 1). Toutes les évolutions technologiques n'étaient pas visées, mais majoritairement celles qui avaient pu conduire à l'établissement des « technologies mimétiques »⁵¹ comme la télévision et la radio. Sur la ligne du temps se trouvait alors la mention de découvertes dans le domaine de l'optique (en ce compris les inventions relatives au film, à la photographie et à la vidéo) telles que la lanterne magique, le stéréoscope, le télescope ou encore, plus tardivement, l'invention de l'hologramme et du *Portapak*. Des découvertes dans d'autres domaines étaient également rapportées sur cette

⁴⁷ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p.10.

⁴⁸ NERI Louise, *op. cit.*, p.57.

⁴⁹ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, p. 65.

⁵⁰ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

⁵¹ *Idem*.

ligne du temps comme celles dans l'électronique, la physique, la mécanique ou encore dans la télécommunication. En outre, il a joint à cette ligne du temps diverses entrées liées à ces découvertes, relevant d'autres de ses préoccupations : la religion, la philosophie ainsi que l'occulte et le spiritisme. Par ces dernières entrées, en apparence moins directement liées au développement des « technologies mimétiques »⁵², il abordait un autre aspect de sa chronologie, davantage centré sur l'Homme et certaines de ses réactions (principalement celle de considérer les nouvelles technologies comme liées au surnaturel⁵³) face au contexte du développement des technologies et des médias.

Cet aspect de la ligne du temps a été encore davantage développé dans la seconde phase qu'a connue celle-ci. Tony Oursler a en effet entrepris de développer la chronologie telle qu'il l'avait conçue à la base lorsque le *MoMa* lui a demandé de réaliser un site internet⁵⁴. La ligne du temps qui était donc à la base au format papier s'est vue diffusée par un autre médium, celui du web, ce qui a amené Oursler à l'augmenter considérablement : la version papier représentait un tiers de la version internet. Les nouveaux éléments qui sont venus agrémenter la ligne du temps étaient majoritairement en lien avec des technologies plus récentes telles que le développement d'internet et des ordinateurs. Cependant, de nombreuses entrées étaient, quant à elles, en lien avec la psychologie dans cet aspect d'étude des réactions face aux technologies nouvelles⁵⁵.

Avec l'*Optical Timeline*, Tony Oursler a voulu aborder un pan de l'histoire culturelle qu'il jugeait oublié, celui des technologies et des médias⁵⁶. Pour cela, bien que possédant déjà une collection dont de nombreux objets ou textes pouvaient être employés⁵⁷, il dût effectuer de très nombreuses recherches, chaque entrée étant accompagnée d'une note explicative ou d'une citation ainsi que, dans certains cas, d'une illustration⁵⁸. C'est au cours de ces nombreuses recherches que l'idée de l'*Influence Machine* lui est alors venue. Tandis qu'il avait déjà en tête le projet de réaliser un son-et-lumière, les recherches déjà entamées pour l'*Optical Timeline* se sont révélées complémentaires à celles entamées dans le but de réaliser ce nouveau projet⁵⁹. Ainsi, les deux œuvres se répondent, les informations reprises sur la ligne du temps servant d'une certaine façon de matériaux de base au contenu abordé par l'*Influence Machine* et les

⁵² *Idem*.

⁵³ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 572.

⁵⁴ <https://www.moma.org/interactives/projects/2001/timestream/>, consulté en date du 23 juin.

⁵⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p.57.

⁵⁶ *Idem*.

⁵⁷ NADIS Fred, *op. cit.*, p. 572.

⁵⁸ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p.11.

⁵⁹ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

procédés techniques mis en œuvre dans cette dernière étant inspirés de certaines des technologies présentées dans *Optical Timeline*. De plus, tandis que les divers éléments composant l'*Influence Machine* sont visibles par un jeu entre l'ombre ambiante et la lumière produite par la projection, cette opposition n'est pas absente de sa chronologie. En effet, Tony Oursler explique avoir organisé sa ligne du temps sur base de cette opposition⁶⁰, beaucoup d'entrées étant liées à l'un et/ou à l'autre, comme le montre l'un des deux titres : *Timestream : I hate the dark. I love the light.*

⁶⁰ *Ibid*, p. 57.

2. *The Influence Machine*

The Influence Machine est un son-et-lumière extérieur de Tony Oursler qu'il a présenté au public pour la première fois entre le 19 et le 31 octobre 2000 au Madison Square Park de New York ainsi qu'entre le 1 et le 12 novembre 2000 au Soho Square de Londres⁶¹. Depuis lors, contrairement à la majorité des installations d'Oursler qui ne sont présentées qu'une à deux fois, *The Influence Machine* a été mise en place à plusieurs reprises dans diverses villes telles que Manchester en 2011, à nouveau à Londres en 2013, à Wolverhampton au Royaume-Uni en 2014, à Adelaïde en Australie en 2015 et, dernières représentations en date : à l'Université de Stockholm en octobre 2016 et à l'Université d'Edinburg en novembre 2016⁶².

En définissant *The Influence Machine* comme un son-et-lumière⁶³, lors de la mise en place de celle-ci, Tony Oursler a dû envisager le fait que son œuvre puisse aussi bien pencher du côté du spectacle que de l'art. Fidèle au reste de ses travaux, l'artiste a alors préféré rester dans le domaine de l'art et a modifié certains principes du son-et-lumière afin de faire de *The Influence Machine* une installation artistique⁶⁴. Pour cette raison, malgré l'originalité du fait de se baser sur le principe du son-et-lumière et d'être réalisée en extérieur, *The Influence Machine* respecte les diverses caractéristiques propres aux installations telles que les définit Françoise Parfait dans son article *L'installation en collection*⁶⁵. Selon la définition qu'elle en donne, une installation doit tout d'abord disposer de diverses parties qui soient séparées les unes des autres dans l'espace tout en veillant particulièrement à la relation entre l'œuvre et cet espace, mais également entre le public et l'œuvre. En outre, ces dispositifs divers ne doivent pas être des objets sans vie, mais ils doivent donner l'impression au spectateur d'être vivants. En raison de cette demande de diversité, les matériaux employés pour ces dispositifs doivent être variés et mis en tension avec des espaces qui le sont tout autant. Ensuite, pour être considéré comme une installation, l'œuvre doit rester dans le domaine de la performance et de l'expérience que cela soit au niveau de la relation au public ou au niveau de la technologie employée. Enfin, concernant la thématique de l'installation, celle-ci doit être liée à la société actuelle et à son fonctionnement quel que soit l'aspect évoqué : économie, médias, communication, etc. Le but

⁶¹ <https://www.artangel.org.uk/project/the-influence-machine/>, consulté en date du 25 juin 2018.

⁶² <https://www.tonyoursler.space>, consulté en date du 25 juin 2018.

⁶³ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

⁶⁴ *Ibid.*, p.59.

⁶⁵ PARFAIT Françoise, « L'installation en collection », in ASSCHE Christine van (dir.), *Collection Nouveaux Médias. Installations 1965-2005*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006, pp. 32-63.

est alors de toucher les intérêts du spectateur, tandis que ce dernier est perçu comme un acteur au sein de l'installation⁶⁶.

Cette définition de Françoise Parfait est une définition générale valable pour l'ensemble des installations et à laquelle l'*Influence Machine* répond, tant dans sa forme et dans son rapport au lieu d'exposition que dans sa thématique et son objectif.

2.1 Description de l'installation

Au regard des éléments qui la composent, l'*Influence Machine* respecte deux grands points relevés dans la définition de l'installation : être composée d'éléments séparés et de statuts divers ainsi que la relation de ceux-ci avec l'espace dans lequel ils sont présentés⁶⁷.

Concernant donc premièrement, la nature et la disposition des diverses parties de l'*Influence Machine*, celles-ci sont effectivement disjointes les unes des autres. En effet, l'installation est composée de 5 éléments dont 4 projections : *Mediums* (cf. annexe 2), *Chorus* (cf. annexe 3), *The Technician* (cf. annexe 4), *Knocking / Spirit Voices* (cf. annexe 5) et un lampadaire parlant : *Talking Street Light* (cf. annexe 6)⁶⁸. Étant donné que les projections sont au nombre de 4, nous pouvons classer l'installation dans la catégorie des « projections multiples »⁶⁹ dont le but est de multiplier les projections afin d'entourer le spectateur. Dans le cas de Tony Oursler, nous retrouvons cette volonté de créer par les multiples projections un nouvel environnement dans lequel le spectateur puisse circuler. Cependant, la difficulté se trouve dans le fait que l'*Influence Machine* se passe en extérieur, élément qui, pour Oursler, avait l'avantage d'accentuer la possibilité de circulation du spectateur⁷⁰. De ce fait, les lieux où les projections sont réalisées ne sont donc pas clos comme pour les installations réalisées dans les musées, mais ce sont des lieux qui sont ouverts sur le reste de la ville. Ainsi, l'artiste devait pouvoir user de technologies suffisamment nouvelles et performantes afin de pouvoir projeter en extérieur car, à la différence du lieu clos autrefois exigé pour la projection en raison du noir total qu'il procurait⁷¹, le noir supposé de la ville ne l'est jamais véritablement en raison des voitures, lampadaires, etc. De plus, dans le cas des « projections multiples »⁷², le montage de l'installation est considéré

⁶⁶ *Ibid*, p. 33.

⁶⁷ *Idem*.

⁶⁸ NERI Louise, *op. cit.*, p.60.

⁶⁹ ASSCHE Christine van, « Aspects historiques et muséologiques des œuvres nouveaux médias », in ASSCHE Christine van (dir.), *Collection Nouveaux Médias. Installations 1965-2005*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006, p.25.

⁷⁰ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 59 et 60.

⁷¹ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 24.

⁷² *Ibid*, p. 25.

comme devant être fait par le spectateur lui-même, acteur en mouvement parmi les projections afin d'avoir une vision de l'installation dans son entièreté⁷³. C'est une donnée qui est très présente lorsque Tony Oursler décrit lui-même son œuvre. Pour lui, l'installation ne doit pas comporter de narration fixe et unique, mais c'est au spectateur, dans l'environnement qui lui est donné, selon le trajet qu'il choisira d'effectuer parmi les projections, que revient la liberté de créer ou non son propre récit sur base des quelques éléments de récit apportés par chacune des parties de *l'Influence Machine*⁷⁴. Outre le fait que *l'Influence Machine* se déroule en extérieur, un autre point particulier en comparaison d'autres installations est la dispersion des diverses parties. En effet, si, pour pouvoir revêtir une œuvre du titre d'installation, celle-ci doit être composée de parties séparées, le fait que les 4 projections et le lampadaire parlant soient tout à fait dispersés dans des lieux aussi grands que peuvent l'être les parcs reste une donnée peu courante et surprenante vis-à-vis de l'ensemble des installations existant au début des années 2000⁷⁵. En effet, lorsqu'Oursler met en place pour la première fois *l'Influence Machine* en 2000 dans le Madison Square Park de New York, il ne se contente pas de séparer les projections les unes des autres, mais il les éparpille dans cet espace qui lui est donné permettant d'autant plus la circulation du spectateur.

Quant à la nature des 5 parties composant *l'Influence Machine*, elles respectent bien les deux impératifs de la définition de l'installation : d'une part, elles sont de natures variées et d'autre part, elles ne peuvent pas être associées à des objets inertes⁷⁶. En ce qui concerne tout d'abord la variété des éléments de *l'Influence Machine*, cette dernière nous semble pouvoir être définie comme hybride, caractéristique des installations telles que les définit Christine Van Assche dans un article consacré aux œuvres nouveaux médias⁷⁷. En tant qu'hybrides, non seulement les installations sont composées d'éléments différents tels que des éléments sonores, des peintures, des sculptures, des objets, etc., mais les vidéos projetées sont elles aussi hybrides intégrant des sons, des peintures, des personnes, etc.⁷⁸ Chez Oursler, l'hybridité est une caractéristique importante et ce pas uniquement pour *l'Influence Machine*. En effet, le projet artistique d'Oursler est empreint de cette hybridité car en voulant faire de ses installations un art total, il veille toujours à mêler à l'art de la vidéo d'autres disciplines telles que le théâtre, la sculpture ou la peinture⁷⁹. En ce qui concerne à présent *l'Influence Machine*, nous pouvons

⁷³ *Idem.*

⁷⁴ NERI Louise, *op. cit.*, p. 62.

⁷⁵ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 26.

⁷⁶ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, p. 33.

⁷⁷ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 27.

⁷⁸ *Idem.*

⁷⁹ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 10.

percevoir une esthétique hybride à divers niveaux. Le premier niveau où se trouve l'hybridité est celui des aspects matériels et techniques de l'installation qui est composée de 5 parties différentes les unes des autres. Celle qui diverge le plus des 4 autres sur ce point est *Talking Street Light* qui n'est pas une projection, mais un lampadaire. Celui-ci est similaire aux autres présents dans le parc où est placée l'installation, à l'exception du fait qu'il semble être vivant. En effet, grâce aux technologies mises en place, des paroles proviennent de celui-ci tandis que sa lumière varie en fonction de celles-ci. Ces paroles n'étaient pas n'importe lesquelles car Oursler avait alors mis en place un site internet sur lequel chacun était libre de venir écrire des textes. Ceux-ci étaient enregistrés et rediffusés à partir du lampadaire⁸⁰. Quant aux 4 autres parties, bien qu'étant toutes des projections demandant le même type de matériel de diffusion, elles divergent quant aux surfaces sur lesquelles elles sont projetées. Ainsi pour *Mediums*, la projection se fait sur de la fumée produite par un souffleur tenu par les participants au projet, pour *Chorus* la projection se fait à la fois sur un bâtiment et sur la cime des arbres, pour *The Technician* la vidéo est dirigée vers le tronc des arbres ainsi que vers des grillages et enfin pour *Knocking / Spirit Voices*, les images sont uniquement projetées sur un bâtiment. En outre, alors que le son est aujourd'hui considéré comme une part intégrante de l'installation⁸¹, une bande sonore ayant été réalisée par Tony Conrad à la demande d'Oursler vient s'associer aux éléments visuels. Il ne s'agit pas ici des dialogues et des monologues déjà présents dans chacune des parties de l'installation, mais de musique. Celle-ci n'est pas sans importance car elle a été composée sur base d'une partition pour un instrument de musique appelé harmonica de verre. Cet instrument était fréquemment utilisé par Robertson pour ses *Fantasmagories*, source d'inspiration importante pour Tony Oursler⁸². Le second niveau d'hybridité se trouve, quant à lui, dans le contenu de chacune des parties de l'installation. Nous l'avons déjà mentionné, pour *Talking Street Light*, l'artiste a employé un moyen particulier de récolte de données pour produire son script : internet. Il en va de même pour les 4 projections-vidéo qui possèdent chacune un script différent ayant été récolté selon diverses méthodes tandis qu'elles se distinguent également par le contenu projeté. Ainsi, *Mediums* est composé uniquement de visages projetés dans la fumée. Les acteurs auxquels appartiennent ces visages sont Sidney Lawrence et Tracy Leipold⁸³ qui interprètent les rôles de personnages célèbres se trouvant sur l'*Optical Timeline* d'Oursler tels que Kate Fox, une jeune médium ou John Baird, inventeur de

⁸⁰ NERI Louise, *op. cit.*, p. 60.

⁸¹ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 28.

⁸² NERI Louise, *op. cit.*, p. 56.

⁸³ *Ibid*, p. 61.

la télévision mécanique⁸⁴. Ceux-ci semblent mener une sorte de conversation, mais ils récitent en réalité des monologues écrits par Oursler lui-même au sein desquels il a introduit diverses citations écrites par ces personnages⁸⁵. Quant à la partie intitulée *Chorus*, elle est composée à la fois d'une vidéo d'un groupe de personnes projetées sur un bâtiment et à la fois de trois têtes projetées cette fois sur la cime de trois arbres. Le groupe de personnes ainsi que les trois têtes disposent chacun d'un monologue également écrit par Oursler qui s'est inspiré d'enregistrements de médiums et de séances auxquelles il a assisté⁸⁶. Chacun des personnages, par ses paroles, nous semble être un esprit ou un médium tentant de communiquer avec un esprit par le biais de séance ou encore d'internet. Chacun des monologues semble effectivement tourner autour d'une tentative de communication : « where are you ? Signal is weak! »⁸⁷, « No where did you go »⁸⁸, « Who's there ? »⁸⁹, « who's there ? [...] HELLO? HELLO? »⁹⁰. En réalité, les trois têtes projetées, bien qu'associées à *Chorus*, peuvent rejoindre celles de *Mediums* et font référence à d'autres personnages de la ligne du temps d'Oursler⁹¹. En ce qui concerne *The Technician*, il comprend trois éléments : la projection d'une tête d'homme qui semble se cogner sur le tronc de l'arbre où il est projeté, la projection de mots écrits à la verticale sur le tronc d'un arbre et la projection d'un texte défilant sur un grillage. L'homme ne parle pas et les mots disposés sur les arbres tels que « esprit » ou « lumière » ont été sélectionnés par Oursler, tandis que le texte défilant sur le grillage a été trouvé par Oursler sur internet. Il comprend une série de questions, de textes et de symboles sans lien les uns avec les autres qui sont supposés représenter une conversation internet entre une personne et un esprit⁹². La dernière projection est *Knocking / Spirit Voices*, elle représente un poing qui est filmé tandis qu'il tape sur une table. A celui-ci est associé une bande sonore supposée être composée de voix d'esprits que Tony Oursler a pu trouver sur internet⁹³. Ainsi, comme nous nous sommes attelés à le démontrer par cette description, *l'Influence Machine* est constituée d'un objet et d'un ensemble de projections qui malgré leur lien thématique possèdent chacun leurs particularités.

⁸⁴ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 12.

⁸⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p. 61.

⁸⁶ *Idem.*

⁸⁷ NOORD Gerrie van (ed.), *op.cit.*, p. 40.

⁸⁸ *Ibid*, p. 41.

⁸⁹ *Ibid*, p. 38.

⁹⁰ *Ibid*, p. 39.

⁹¹ <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>, consulté en date du 26 juin 2018.

⁹² NERI Louise, *op. cit.*, p. 62.

⁹³ *Idem.*

Deuxièmement, il nous faut aborder la relation particulière qu'entretient l'*Influence Machine* avec les lieux dans lesquels elle a été projetée. La description de l'installation ci-dessus présente cette dernière telle qu'elle a été proposée la première fois en octobre 2000 à New York. Cependant, l'*Influence Machine* a été remise en place à nouveau dans plusieurs villes et pays. Au regard de la relation instaurée entre les lieux de projections et l'installation par l'artiste, elle a donc pu subir quelques modifications au cours de ses diverses représentations. Nous pouvons, par exemple, déjà relever une modification lors de sa deuxième présentation en novembre 2000 à Londres : *Talking Street Light* qui était au Madison Square Park un lampadaire devient une fenêtre éclairée dans une ancienne bâtisse se trouvant au centre du Soho Square. Toutefois, une donnée persiste, quelle que soit la ville, Tony Oursler choisit toujours de s'installer dans un lieu extérieur : le parc. En décidant de créer une installation pour un espace extérieur, Tony Oursler rejoint les artistes qui ne se contentent pas de projeter dans des lieux clos, mais qui intègrent leurs projections à des environnements spécifiques. En agissant comme cela, il intègre alors une nouvelle forme d'hybridité aux deux niveaux présentés ci-dessus : le fait de mêler l'espace public à l'espace privé, et donc aussi de mêler l'art à la vie publique⁹⁴. En effet, Oursler fait sortir l'art du musée en décidant d'installer son œuvre dans un parc, lieu public par excellence au cœur des villes. Le choix du parc n'était pas anodin car il lui semblait être le lieu le plus propice à une part de son projet : celle de faire de son installation un environnement dans lequel le spectateur pouvait se promener. Le public mêlait alors son passage quotidien dans le parc à la découverte de son installation. En outre, l'extériorisation dans le parc était également un élément important pour lui afin de pouvoir réaliser une véritable séparation entre les différentes parties de l'*Influence Machine*. Pour ces deux raisons, Tony Oursler a veillé à ce qu'une continuité se crée entre l'installation et la ville dans son ensemble. Ainsi, les bruits de voitures, les lampadaires allumés dans les parcs, la lumière de la ville ou encore la météo étaient des éléments qu'Oursler admettait comme parties intégrantes de l'installation⁹⁵. Cependant, les éléments amenés par la vie de la ville avec lesquels il fallait fusionner n'étaient pas des éléments contraignants, mais plutôt des éléments recherchés par Oursler. Par exemple, pour la première mise en place de l'*Influence Machine* à New York, Oursler a fait coïncider la représentation avec des travaux de rénovation qui étaient en cours dans le parc, l'objectif étant de mêler des aspects bien réels de la vie tels que des travaux avec ses projections⁹⁶. Toutefois, Oursler a tout de même dû faire face à deux contraintes, la première était celle du noir. Bien que suffisamment

⁹⁴ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 28.

⁹⁵ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 59 et 60.

⁹⁶ <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>, consulté en date du 27 juin 2018.

performants pour pouvoir projeter dans le noir « incomplet » de la ville, les projecteurs employés dans les différentes parties ainsi que les jeux de lumière de *Talking Street Light* nécessitaient tout de même que la lumière du jour soit dissipée un minimum. C'est pourquoi les projections se déroulaient depuis la tombée de la nuit et ce jusque 21 heures⁹⁷. La seconde contrainte concernait le public car en mêlant son installation avec un espace public, il savait qu'il aurait à faire à des spectateurs en passage. Oursler a alors pris en compte cette donnée lors de la rédaction de ses scripts et il dit avoir veillé à ce que ceux-ci soient plus clairs que pour ses autres œuvres⁹⁸ dont beaucoup se déroulent à l'intérieur du musée face à un public averti. De plus, ces scripts n'étaient jamais longs et tournaient en boucle durant toute la durée de la présentation de sorte que le spectateur puisse passer rapidement d'un à l'autre s'il le désirait. Ainsi, *Influence Machine* n'est pas indépendante de l'environnement dans lequel elle est disposée et ne pourrait donc en aucun cas être transférée à l'intérieur d'une salle de musée. En effet, elle a été spécifiquement pensée en relation avec l'extérieur et le parc non seulement dans le type de projection, plusieurs vidéos étant par exemple projetées sur des arbres, mais aussi dans son adaptation au type de public proposé par cet espace extérieur.

2.2 Thématiques et objectifs de l'installation

Nous avons jusqu'ici abordé *Influence Machine* dans ses aspects formels et techniques en abordant les lieux de projections et les médiums employés. Cependant, il reste à évoquer la thématique suivie par l'artiste dans sa réalisation. Pour respecter toujours la définition d'installation, la thématique doit être en prise avec la société actuelle ainsi que son fonctionnement⁹⁹. C'est ce que fait Oursler en choisissant pour thématique la technologie. Toutefois, *Influence Machine* a la particularité de posséder une double thématique qui allie donc aux technologies le thème de l'occulte, des esprits et des médiums. Il s'agit de deux domaines qui font partie des centres d'intérêts principaux d'Oursler. Ceux-ci sont souvent associés l'un à l'autre par l'artiste comme c'était notamment le cas dans son *Optical Timeline* plaçant, par exemple, en relation dans le temps des découvertes liées aux technologies mimétiques avec des événements survenus dans le domaine de l'occulte.

⁹⁷ *Idem.*

⁹⁸ NERI Louise, *op. cit.*, p. 60.

⁹⁹ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, p. 33.

Abordons dans un premier temps cette thématique de l'occulte que Tony Oursler désigne également sous le terme « gothique »¹⁰⁰. Celle-ci est très présente dans l'installation et se retrouve d'une manière ou d'une autre dans chacune de ses parties, que ce soit sous la forme d'un lampadaire parlant, de voix supposant être celles d'esprits, d'apparitions de fantômes avec les têtes projetées sur la fumée ou sur les arbres. Il s'agit du thème qui se présente comme le plus évident des deux au point que certains comparent l'installation au principe des maisons hantées ; cette réaction était d'autant plus présente lors de ses deux premières représentations à New York et Londres étant donné que celles-ci se déroulaient durant la période de la fête d'Halloween¹⁰¹. En outre, les fantômes ou esprits qui sont projetés ne sont pas n'importe lesquels, mais, comme mentionné dans le point précédent, ils représentent des personnages tels que Kate Fox ou Konstantin Raudive¹⁰². C'est pourquoi la thématique gothique peut être considérée comme inséparable d'une dimension historique sous-jacente à l'œuvre. C'est sur ce point notamment que se retrouve l'empreinte sur l'*Influence Machine* de son *Optical Timeline* dans laquelle une partie importante est consacrée à l'occulte et au spiritisme. Ainsi, nous pouvons citer plusieurs éléments liés au thème de l'occulte qui prennent également place dans sa ligne du temps. C'est, par exemple le cas de la partie *Knocking / Spirit Voices* dont la vidéo projetée représentant un point tapant sur une table fait référence au code Morse, premier moyen de communication à distance qui a aussi été considéré comme moyen de communication avec l'au-delà¹⁰³. Les sœurs Fox, parmi les premières à avoir développé les séances de spiritisme, ont, quant à elles, remanié ce code en vue d'appeler les esprits lors de ces séances¹⁰⁴. Il s'agit là de deux événements : l'invention du code morse et son utilisation par les sœurs Fox qui sont relatés dans la ligne du temps d'Oursler. Un second exemple est celui de *Mediums* dont les projections sont celles d'acteurs jouant des personnages dont certains sont issus de cette section « occulte » de l'*Optical Timeline*. C'est le cas de Kate Fox, déjà évoquée ci-dessus avec sa sœur pour leur utilisation du code morse, mais également de Konstantin Raudive, un parapsychologue letton ayant mené des recherches autour des années 1950 afin de pouvoir communiquer avec les morts par voie électronique¹⁰⁵. Cependant, ce sont les références aux *Fantasmagories* de Gaspard Robertson qui forment les expressions majeures de l'impact de la

¹⁰⁰ NERI Louise, *op. cit.*, p.59.

¹⁰¹ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, pp. 65 et 66.

¹⁰² GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 132.

¹⁰³ NERI Louise, *op. cit.*, p.58.

¹⁰⁴ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 74.

¹⁰⁵ Cf. la note explicative sur Konstantin Raudive présente dans l'*Optical Timeline* reproduite dans NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 79-103.

ligne du temps sur l'*Influence Machine*. Tandis que dans l'*Optical Timeline*, l'entrée consacrée à Robertson et à la *Fantasmagorie* est des plus importantes car elle crée une connexion directe entre deux des domaines mis en parallèle par Oursler : l'optique et l'occulte. Il en va de même, dans l'installation où les références à Robertson sont présentes tant de manière ponctuelle que globale. Parmi celles-ci, nous trouvons non seulement l'utilisation de l'harmonica de verre pour la bande son, instrument souvent utilisé par Robertson, mais surtout les projections sur la fumée, procédé fréquemment employé dans les *Fantasmagories*¹⁰⁶. Toutefois, la référence à ces dernières est plus étendue que cela : en tant que première forme de son-et-lumière ou du moins premier spectacle constitué par la projection d'images en mouvement, elles ont dirigé Oursler dans sa volonté de réaliser un son-et-lumière remanié. De plus, parce qu'elles étaient basées sur des effets spéciaux faisant voir des esprits, des fantômes ou encore le diable, les *Fantasmagories* ont influencé Oursler dans son choix thématique¹⁰⁷.

Dans un second temps, il nous faut aborder le thème de la technologie ou plus spécifiquement des « technologies mimétiques »¹⁰⁸. Bien qu'étant a priori moins perceptible en comparaison du premier thème, plusieurs des personnes ayant écrit au sujet de l'*Influence Machine* ne la relevant pas, celui des technologies est toutefois bien observable dans l'installation. Celui-ci est, tout d'abord, présent dans certains des textes directement projetés ou déclamés par les acteurs. Nous avons ainsi déjà relevé dans le point précédent que l'ensemble des paroles provenant de *Talking Street Light* provenaient d'internet¹⁰⁹. De même, le texte projeté dans *The Technician* provenait d'internet et comprenait des symboles produits par un clavier d'ordinateur tel que l'arobase. Tandis que dans *Chorus, William*¹¹⁰, l'un des trois esprits projetés sur les cimes des arbres, récitait un texte faisant référence au monde d'internet et des ordinateurs comme en témoigne cette première phrase : « This is William alone with a problem trying download “ Doctor Nic” surf spectrum clear electric ocean channel U-R-L Doctor Nic open dot closed enter me Question I am here and you are ?... »¹¹¹. Ensuite, là où la technologie est peut-être la plus évidente, c'est au niveau du médium même. En effet, Tony Oursler a dû avoir recours à des technologies diverses et récentes, notamment pour les dispositifs de projection, afin de pouvoir projeter sur un noir qui n'était pas total. En outre, alors que dans le son-et-lumière classique, ces dispositifs de projection sont cachés, ce n'est pas le cas ici¹¹². Ils

¹⁰⁶ NERI Louise, *op. cit.*, p. 56.

¹⁰⁷ *Idem.*

¹⁰⁸ *Idem.*

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 60.

¹¹⁰ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 133.

¹¹¹ NOORD Gerrie van (ed.), *op. cit.*, p. 41.

¹¹² McCORMICK Carlo, *op. cit.*, p. 66.

sont disposés et manipulés à la vue de tous par les techniciens s'occupant de l'installation¹¹³, à l'instar d'autres éléments tels que le canon à fumée pour *Médium*. Cela fait de ces dispositifs technologiques des éléments intégrants de l'installation et non pas de simples outils. Enfin, si la technologie ne semble pas être la thématique centrale, c'est pourtant bien celle-ci qui sous-tend la réflexion menée par Oursler dans l'*Influence Machine*. En effet, l'installation se présente comme une reconstruction à petite échelle du schéma dans lequel l'Homme se trouve face aux « technologies mimétiques »¹¹⁴ ainsi que face aux nouvelles technologies de communication telles qu'internet¹¹⁵. L'ensemble de ces technologies créent des espaces illusoires imitant le réel et hypnotisent ainsi leurs spectateurs. Avec l'*Influence Machine*, Oursler fait usage de ces technologies pour recréer un monde illusoire dans lequel les esprits et fantômes existeraient. Cependant, sa volonté n'est pas de tromper le spectateur en voulant le persuader de la réalité de ces apparitions, mais plutôt de pousser le spectateur à avoir un regard critique sur le caractère illusoire de ce qui lui est présenté dans le but de le reproduire face à l'ensemble des technologies qu'il côtoie au quotidien. C'est pour cette raison que les dispositifs technologiques sont rendus visibles aux yeux de tous¹¹⁶.

Ainsi, comme cela a été démontré ci-dessus, l'*Influence Machine* possède effectivement deux thématiques différentes : la technologie et l'occulte ; la première touchant directement les intérêts du spectateur par son lien avec la contemporanéité et la seconde disposant d'un caractère plus historique notamment par ses nombreuses références à l'*Optical Timeline*. Toutefois, les deux thématiques se recoupent en plusieurs points. Par exemple, nous avons mentionné que le caractère occulte se trouvait dans la projection de « fantômes » de personnages issus des entrées consacrées à ce même domaine sur la ligne du temps. Cependant, certains de ces personnages étaient également issus d'autres parties de la ligne du temps qui regorgeaient d'entrées liées à des découvertes technologiques comme celles de l'optique ou de la télécommunication. C'était le cas de John Baird, l'inventeur de la télévision mécanique, mais aussi de Philo T. Farnsworth, inventeur de la télévision électronique ou encore Robertson, inventeur de la *Fantasmagorie*¹¹⁷, utilisant un dispositif de projection inédit pour l'époque. Un autre exemple est celui des diverses voix supposées être celles d'esprits qui retentissaient indépendamment d'une projection visuelle et qui étaient en réalité des productions du net. Parmi celles-ci se trouvait la voix présumée être celle d'un esprit parlant par le biais d'un

¹¹³ <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>, consulté en date du 1 juillet 2018.

¹¹⁴ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

¹¹⁵ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 76.

¹¹⁶ NERI Louise, *op. cit.*, pp.56 et 62.

¹¹⁷ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 132.

lampadaire dans de *Talking Street Light* dont les mots étaient en réalité ceux que des internautes lambda avaient pu écrire sur le site web dédié à cet effet. Il en va de même pour les voix d'esprits dans *Knocking / Spirit Voices* qui étaient en fait des enregistrements de personnes se faisant passer pour des esprits que Tony Oursler avait trouvés sur internet¹¹⁸. Mais, c'est dans le dernier point évoqué au sujet des technologies que le dialogue entre les deux thèmes est le plus significatif car il touche à l'objectif recherché par Oursler en réalisant une telle installation. En créant ces apparitions fantomatiques et en plongeant le spectateur dans un environnement où chacun des éléments fait référence au monde de l'au-delà, il place le spectateur dans un monde illusoire par lequel il pourrait être hypnotisé. Cependant, les technologies rendues visibles sont là pour rendre compte de ce caractère illusoire. A travers cela, le but d'Oursler est de faire réfléchir le spectateur au fait qu'il est confronté à des éléments qui ne sont pas de l'ordre du réel et qu'il est libre de se laisser hypnotiser ou non par ceux-ci. Oursler porte donc ici, comme c'est le cas dans plusieurs de ses œuvres, un grand intérêt à la manière dont le public interagit avec les médiums qui forment son installation. En outre, l'objectif d'Oursler n'est pas uniquement de créer une prise de conscience chez le public durant le temps qu'il passe dans l'installation, mais le public est amené à voir dans celle-ci un écho de la situation sociale actuelle. Par l'usage des technologies de projections, mais aussi par ses renvois à des éléments tels que le code morse et les conversations avec des esprits sur internet, Oursler fait référence aux outils de télécommunication qu'il nomme également technologies mimétiques pour les plus récents comme l'ordinateur ou la télévision. Ainsi, c'est plus largement vis-à-vis de ses propres réactions face à ces technologies mimétiques qu'Oursler invite le spectateur à réfléchir. C'est pourquoi il conçoit l'*Influence Machine* comme le moyen de mener l'enquête sur les raisons de notre fascination pour quelque chose d'illusoire ainsi que de prendre conscience des mécanismes mis en place par les technologies pour nous tromper afin d'être capable de contourner ou de se servir de celles-ci à notre avantage¹¹⁹.

¹¹⁸ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 60 et 62.

¹¹⁹ *Ibid*, pp. 57-58 et 62.

3. *The Influence Machine* et les « ancêtres » de son dispositif

A travers l'objectif de prise de conscience du public de l'effet hypnotique induit par les technologies, *l'Influence Machine* apparaît comme considérablement ancrée dans le contexte social actuel. Toutefois, comme cela a été brièvement évoqué, l'installation renferme également un caractère plus historique. Celui-ci se perçoit notamment à travers un autre aspect de *l'Influence Machine* : celui de moyen pour l'étude du médium de prédilection de Tony Oursler, la projection-vidéo. Il s'agit d'une étude qu'il avait déjà largement entamée dans son *Optical Timeline*¹²⁰ en étudiant l'histoire de l'optique ainsi que des télécommunications qui, tous deux, menaient à la découverte des technologies mimétiques dont la projection-vidéo fait partie. Pour cette raison, de nombreux appareils optiques mentionnés dans la ligne du temps semblent apparaître comme des sources d'influence majeures pour l'installation. Cependant, ce qui intéresse une nouvelle fois Oursler à travers l'histoire de son médium, ce n'est pas seulement son fonctionnement et son évolution simple, mais plutôt la position que prend l'utilisateur ou le spectateur face à chacune des étapes de cette évolution¹²¹. Ainsi, à travers sa recherche de l'histoire de son médium, nous pouvons percevoir chez Oursler un rapprochement entre une histoire des révolutions techniques dans le domaine de l'optique et des télécommunications et une histoire de la vision, celle du spectateur face à ces techniques en évolution. L'un des auteurs majeurs à avoir théorisé cette question de l'histoire de la vision et de l'évolution de la place accordée au regard du spectateur est Jonathan Crary. En effet, dans son premier ouvrage, *Techniques of the observer*, publié en 1990, Crary étudie principalement le changement de perception survenu au 19^{ème} siècle quant à la place définie pour le spectateur, qu'il préfère appeler observateur¹²², ainsi que les conséquences de ce changement dans divers champs du savoir. Dans sa version de l'histoire de la vision, Crary évoque de nombreux appareils optiques dont les fonctionnements apparaissent comme des conséquences de l'évolution de la place accordée à l'observateur. Beaucoup de ces appareils évoqués se trouvent parmi ceux présents dans *l'Optical Timeline* et qu'Oursler indique comme des sources d'inspiration pour *l'Influence Machine*. En outre, avec *Techniques of the observer*, Crary mène aussi une étude de l'histoire du spectacle liée à l'évolution de la vision qui est un élément sur lequel a beaucoup réfléchi Oursler lorsqu'il a réalisé *l'Influence Machine*. C'est pourquoi, nous évoquerons tout d'abord

¹²⁰ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, p. 66.

¹²¹ NERI Louise, *op. cit.*, p. 57.

¹²² CRARY Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle, suivi de Spectacle, attention et contre-mémoire*, trad. de l'anglais par Maurin Frédéric, Bellevaux, Éditions Dehors, 2016, p. 33.

ci-dessous ces deux aspects évoqués par Jonathan Crary dans son ouvrage, afin d'ensuite évaluer la place tenue par les appareils optiques, conséquences de cette évolution, dans l'*Influence Machine*. Finalement, nous aborderons les cas particuliers de la *Fantasmagorie* de Robertson et de la *Machine à Influencer* d'Hauksbee qui ne peuvent être associés aux appareils optiques du 19^{ème} siècle.

3.1 Jonathan Crary et les étapes du statut de l'observateur dans l'histoire de la vision

Lorsque Jonathan Crary aborde l'histoire de la vision, il définit un bouleversement majeur au début du 19^{ème} siècle, entre les années 1810 et 1840. Ce bouleversement consiste principalement dans le délaissement du modèle de vision qui régnait jusqu'alors en maître : celui de la *camera obscura* ou chambre noire¹²³. Cette première étape dans l'histoire de la vision abordée par Crary correspond à une période allant de la fin du 16^{ème} siècle à la fin du 18^{ème} siècle. Si le principe de la chambre noire existe de très longue date : plus de 2000 ans, cependant, c'est au début du 17^{ème} siècle qu'elle va acquérir une grande importance¹²⁴. En effet, durant cette période, elle a fait l'objet de nombreuses modifications, notamment concernant sa forme : elle devient transportable à partir du 17^{ème} siècle et sa taille se réduit de plus en plus au cours du 18^{ème} siècle. En outre, elle a acquis de nombreux rôles à la fois en tant qu'objet technique et en tant que base pour la réflexion et le discours. Dans le premier cas, elle était employée comme moyen de divertissement en étant considérée comme « un spectacle fort amusant en ce qu'elle présente des images parfaitement semblables aux objets »¹²⁵, mais elle servait également dans la recherche scientifique et dans les pratiques artistiques. Dans le second cas, elle apparaissait à la base de nombreux discours philosophiques ainsi que scientifiques, notamment dans le domaine de l'optique où elle était considérée comme un modèle. Mais, elle apparaissait surtout comme métaphore de la vision humaine et ce dans toute l'Europe, devenant ainsi un élément obligatoire pour la compréhension et la représentation de la vision ainsi que pour la compréhension des rapports entre l'homme observant et le monde extérieur¹²⁶. Toutefois, malgré les multiples rôles qui lui sont conférés et les modifications qu'elle subit, la chambre noire a conservé ses principes fondamentaux mis en avant dans diverses théories dont s'inspire Crary¹²⁷. En relation avec ces principes, Jonathan Crary évoque deux conséquences de

¹²³ *Ibid*, pp. 35 et 44.

¹²⁴ *Ibid*, pp. 61 et 62.

¹²⁵ *Ibid*, p. 68.

¹²⁶ *Ibid*, pp. 62, 64-66, 71 et 76.

¹²⁷ *Ibid*, p. 65.

l'utilisation de la chambre noire entraînant des modifications dans l'histoire de la vision. La première est le fait que cet appareil d'optique se voit considéré comme étant à la base d'un principe d'« individuation »¹²⁸ : c'est-à-dire que l'observateur qui est, d'une certaine manière, séparé du reste du monde en se trouvant enfermé dans les parois de la chambre noire est ainsi amené à avoir une meilleure gestion, plus pure, de sa perception du monde extérieur. Par ce principe, l'observateur est alors considéré comme plus libre alors qu'il est coupé de la réalité. La seconde conséquence provoquée par l'utilisation de la chambre noire est la différenciation entre la vision et le reste du corps. La chambre noire est ainsi considérée comme pouvant permettre à l'observateur de faire abstraction de ses autres sens pour se concentrer uniquement sur la vue tandis qu'à celle-ci est présentée une vision du monde objective produite par la mécanique de la chambre¹²⁹. Ces deux aspects mènent tous deux à évoquer le principe fondamental de la chambre noire dans sa relation avec l'observateur : ce dernier est perçu comme séparé du fonctionnement technique de l'appareil et ce bien que l'étude de la chambre noire soit liée à celle de la vision humaine et bien que cet appareil d'optique ne doive donc pas être considéré uniquement en tant qu'outil technique. La chambre noire apparaît ainsi comme le moyen d'une représentation objective du monde dans laquelle l'observateur n'a pas de rôle : s'il est présent physiquement, il ne fait cependant que recevoir une image objective du monde grâce au fonctionnement de l'appareil vis-à-vis duquel il ne dispose que d'une place complémentaire, non nécessaire¹³⁰. En outre, cette objectivité de la représentation apparaît comme un autre principe phare de la *camera obscura* qui est la plupart du temps présentée comme l'appareil optique par excellence permettant la représentation de la vérité. En effet, parce qu'elle donne des limites au monde extérieur perçu comme infini et ce sans l'intervention d'un observateur, la chambre noire est considérée comme le seul appareil permettant une étude objective du monde. Vers la fin du 18^{ème} siècle cependant, d'autres appareils optiques tels que la lanterne magique s'inspirent du fonctionnement de la chambre noire et le détournent non pas afin de représenter une vérité objective, mais pour créer des projections illusionnistes. Néanmoins, le modèle de la *camera obscura* axé sur une représentation objective reste dominant vis-à-vis de ces appareils illusionnistes.¹³¹ La vision reste donc dominée par le modèle de la chambre noire durant tous les 17^{ème} et 18^{ème} siècles, une vision basée sur le

¹²⁸ *Ibid*, p. 76.

¹²⁹ *Ibid*, pp. 76-78.

¹³⁰ *Ibid*, pp. 79 et 80.

¹³¹ *Ibid*, pp. 64, 69 et 70.

principe de l'objectivité de l'image sur laquelle la subjectivité propre à l'observateur n'a aucun impact.

La seconde étape dans l'histoire de la vision abordée par Crary est celle entamée au début du 19^{ème} siècle avec l'abandon du modèle de la chambre noire. Alors que la stabilité de son modèle avait déjà été quelque peu ébranlé à la fin du 18^{ème} siècle dans son principe lié à la véracité de l'image perçue, la chambre noire est alors totalement mise de côté au profit de la construction d'une nouvelle conception du rôle de l'observateur. Crary considère que ce renversement a débuté vers 1810, une date correspondant à la publication du *Traité des couleurs* de Goethe dans lequel, le premier, il indique deux changements majeurs par rapport à la chambre noire : la forte séparation qui existait entre l'intérieur de la chambre et le monde extérieur permettant l'individuation n'est plus ; la prise en compte de la subjectivité de l'homme et de son corps alors désigné comme le lieu grâce auquel se déroule l'expérience optique apparaît. L'idée de projection d'images objectives du monde disparaît donc au profit de l'idée que l'image telle qu'elle est perçue se construit au contact de l'homme¹³². C'est un changement qui va prendre de plus en plus d'ampleur pour parvenir finalement au milieu du 19^{ème} siècle dans une situation où l'image en elle-même n'a plus lieu d'être et est toujours déterminée par sa réception. En outre, tandis que la perception de ces images était domptée par des concepts de stabilité et de fixité avec la chambre noire, avec la production de nouveaux appareils dans lesquels l'observateur était incorporé, de nouveaux concepts de mobilité et d'abstraction par rapport aux lieux émergent¹³³. Ce sont ces nouveaux appareils d'optique que Crary utilise pour observer plus en détails cette modification de la place de l'observateur dans l'expérience visuelle. Ces appareils d'optique évoqués par Jonathan Crary se retrouvent en grand nombre dans l'*Optical Timeline* d'Oursler et tous deux partagent un point de vue similaire par rapport à ceux-ci : ces technologies n'ont pas évolué par elles-mêmes, elles sont donc à étudier simultanément à d'autres domaines afin de comprendre comment ceux-ci influent les uns sur les autres, ce que ne fait pas l'histoire culturelle traditionnelle¹³⁴. Parmi ces appareils, bon nombre sont liés au développement de théories construites par Goethe et d'autres dans sa lignée autour de cette nouvelle conception de l'observateur et en premier lieu celle de l'« image consécutive »¹³⁵ ou de la persistance rétinienne. Celle-ci dispose de deux conséquences sur la manière de penser l'expérience optique. La première est la confirmation que cette dernière se

¹³² *Ibid*, pp. 113-115.

¹³³ *Ibid*, pp. 11 et 44.

¹³⁴ - *Ibid*, p. 36.

- NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

¹³⁵ CRARY Jonathan, *op. cit.*, p. 151.

déroule bien dans l'homme et est en grande partie créée par le contact des images avec les sens de celui-ci. La seconde est l'introduction de la notion de temporalité dans l'expérience optique car la perception n'est plus considérée comme instantanée, mais une durée devient nécessaire pour que l'image soit perçue et qu'elle puisse être modifiée. Ainsi, Jonathan Crary évoque divers appareils optiques issus de ces théories à partir des années 1820, par exemple, le thaumatrope popularisé en 1825 par John Paris ou le phénakistiscope inventé par Joseph Plateau vers 1830 ou encore le zootrope inventé en 1834 par William G. Horner¹³⁶. Néanmoins, ces appareils optiques dont le fonctionnement est pensé sur base des théories de la persistance rétinienne ne sont pas les seuls à désigner l'observateur comme une part intégrante à leur mécanique. Crary prend alors pour exemple le cas de l'appareil perfectionné au début des années 1820 par Louis J.M. Daguerre : le diorama qui a été pensé sur base de l'intégration d'observateurs immobiles¹³⁷. Mais il évoque surtout le cas du stéréoscope qui, malgré qu'il diffère des autres appareils cités ci-dessus car il ne donne pas une illusion de mouvement, est l'appareil optique le plus utilisé durant tout le courant du 19^{ème} siècle et qui participe également à cette nouvelle conception de l'observateur¹³⁸.

Dans cette seconde étape de l'histoire de la vision dominée par l'idée d'inclusion de l'observateur dans le fonctionnement de l'appareil d'optique, il nous faut à présent évoquer un autre pan important de l'expérience optique au 19^{ème} que Jonathan Crary développe dans *Techniques of the observer*. Il s'agit de l'assujettissement de l'observateur aux appareils optiques. En effet, alors qu'ils adoptent la subjectivité du spectateur dans leur fonctionnement, ils l'assujettissent en demandant un positionnement spécifique du corps toujours dépendant de leur mécanique pour percevoir l'image. Si cette dernière n'a plus nécessairement de référent extérieur comme avec la chambre noire, cependant, l'image est liée à l'observateur tout comme il est lié à l'appareil, tous deux ne disposant pas d'une pleine autonomie¹³⁹. Cette domination de la technique sur l'observateur se retrouve ainsi dans tous les appareils évoqués ci-dessus. Dans le cas du thaumatrope, du phénakistiscope et du zootrope, une position spécifique de l'observateur par rapport à l'objet est demandée et il en va de même pour le stéréoscope qui dans ce cas demande même le contact entre l'homme et l'appareil, mais l'exemple principal qu'évoque Oursler au sujet de cet assujettissement est le diorama. Celui-ci exige également une position spécifique de l'observateur ainsi que son immobilité, mais il impose également à

¹³⁶ *Ibid*, pp. 151-158 et 160-169.

¹³⁷ *Ibid*, pp. 168-170.

¹³⁸ *Ibid*, pp. 174-176.

¹³⁹ *Ibid*, p. 13.

l'observateur sa propre temporalité¹⁴⁰. Ce deuxième pan de l'expérience optique au 19^{ème} siècle rejoint les préoccupations de Crary concernant la notion de spectacle qu'il associe à celle de surveillance telle qu'elle est définie par Michel Foucault. En effet, l'ensemble de ces appareils optiques qui étaient utilisés au départ pour la recherche scientifique et qui sont par la suite devenus des objets de divertissement, étant ainsi apparentés à une « préhistoire du spectacle »¹⁴¹, sont désignés par Crary comme similaires au dispositif de surveillance qu'est le panoptikon qui impose une position particulière du corps dans l'espace, stabilise l'observateur, gouverne son attention et homogénéise la perception de chacun¹⁴².

Bien que Jonathan Crary se concentre majoritairement sur le bouleversement ayant eu lieu au passage du 18^{ème} au 19^{ème} siècle, il aborde également brièvement, en lien avec sa recherche sur l'histoire de la notion de spectacle, la manière dont la conception de l'observateur a évolué durant les siècles suivants. Durant le 20^{ème} siècle, l'observateur va continuer à être perçu selon les deux facettes évoquées ci-dessus : un homme dont la subjectivité est prise en compte dans l'acte de perception, mais un corps assujéti au fonctionnement des appareils d'optique bien qu'il y participe¹⁴³. Cependant, les appareils optiques, eux, changent grandement et le 20^{ème} siècle voit le développement et le perfectionnement de technologies telles que les appareils photos, les caméras et la télévision. C'est dans les années 1920, en plein développement de ces nouveaux appareils optiques ainsi que des technologies de communication que la notion de spectacle va voir le jour selon Crary. Il associe cette notion de spectacle à sa pensée sur la technologie qu'il désigne comme « un mode de gouvernement des corps et des subjectivités »¹⁴⁴. Il prend la télévision comme exemple principal à cette association. La télévision emploie également un mode de vision où l'observateur est assujéti par le fonctionnement de l'appareil, mais également, pour la première fois à ce point, par la domination institutionnelle de ceux produisant les programmes qui définissent ce que chacun a la possibilité de voir. Crary aborde donc la télévision comme un développement du panoptikon qui permet à la fois le spectacle et la surveillance et ce tout particulièrement à partir des années 1990 où de nouvelles télévisions disposent de technologies permettant d'analyser les comportements de leurs utilisateurs¹⁴⁵. Dans le courant du 20^{ème} siècle, ce mode d'assujétissement du spectateur va donc rester dominant et ce même après une nouvelle

¹⁴⁰ *Ibid*, pp. 169 et 170.

¹⁴¹ *Ibid*, p. 196.

¹⁴² *Ibid*, p. 50.

¹⁴³ *Ibid*, p. 215.

¹⁴⁴ *Ibid*, p. 13.

¹⁴⁵ *Ibid*, pp. 14, 221 et 227.

modification apportée à partir des années 1970 avec le développement de technologies liées à l'ordinateur telles que l'animation, l'holographie, la robotique, les simulateurs, etc. Ces technologies ont toutes pour point commun de ne plus prendre en compte le corps de l'observateur dans leur fonctionnement car ils ne se réfèrent plus à la position de l'observateur dans un espace réel, mais à des données informatiques. Cependant, l'aspect dominant de ces technologies sur l'observateur reste présent car ce sont eux qui vont, aux côtés des appareils tels que la télévision, devenir les modes de diffusion qu'utilisent les diverses institutions¹⁴⁶. Quant au 21^{ème} siècle qui est celui dans lequel s'inscrit l'*Influence Machine* qui nous occupe, Crary ne l'aborde pas étant donné qu'il a publié pour la première fois *Techniques of the observer* en 1990. Toutefois, les propos tenus par Crary au sujet de la deuxième moitié du 20^{ème} siècle semble pouvoir être, au moins en partie, appliqués aux évolutions connues notamment concernant internet et les technologies numériques au cours des 10 ans qui séparent la publication de *Techniques of the observer* en 1990 et la première présentation de l'*Influence Machine* en 2000.

Ainsi, Jonathan Crary nous fournit une histoire de la vision faite de diverses étapes au sein desquelles sa préoccupation majeure reste toujours l'observateur. A travers ces différentes étapes, Jonathan Crary aborde des questions qui rencontrent les intérêts d'Oursler dans la réflexion qu'il a menée pour la mise en place de l'*Influence Machine* et il prend également pour exemples des appareils optiques auxquels Tony Oursler s'est lui aussi intéressé. L'analyse des diverses étapes de l'histoire de la vision de Crary serviront donc à présent de point de départ pour analyser le degré d'influence des appareils optiques sur l'installation d'Oursler ainsi que le modèle de vision suivi par celle-ci.

3.2 Influence des appareils optiques du 19^{ème} siècle présents dans l'*Optical Timeline*

Dans l'*Influence Machine* se trouve un aspect plus historique qui apparaît comme complémentaire à l'ensemble des technologies déployées. Celui-ci est en grande partie dû à l'influence de l'*Optical Timeline* portée sur l'installation. Dans cette dernière, Tony Oursler mentionne plusieurs des appareils optiques dont Jonathan Crary a fait mention et qu'il désigne comme les conséquences du changement de modèle de vision au 19^{ème} siècle : c'est notamment le cas du thaumatrope et du stéréoscope. De plus, Crary évoque également le fait que ce changement s'est fait ressentir dans les siècles qui ont suivi bien que les technologies employées

¹⁴⁶ *Ibid*, pp. 27 et 28.

ne soient plus les mêmes. Il s'agira donc dans un premier temps d'évaluer la position d'Oursler par rapport au modèle de vision dominant du 19^{ème} siècle pour ensuite, dans un second temps, aborder la manière dont l'*Influence Machine* s'oppose à d'autres modes de diffusion des images qui lui sont contemporains.

En ce qui concerne l'influence des appareils optiques développés au 19^{ème} siècle, nous pourrions penser que ceux-ci, en tant que dispositifs de projection ou dispositifs illusionnistes, ont fortement influencé Oursler dans la mise en place de son installation. En effet, étant donné que l'un des objectifs des recherches pour cette installation était d'examiner l'histoire du médium, un dispositif illusionniste et de projection, Oursler aurait pu s'inspirer du fonctionnement des appareils d'optiques tels que le thaumatrope ou le stéréoscope. Néanmoins, les rapports définis entre la mécanique et les observateurs de ces appareils ne correspondaient pas du tout à ceux qu'Oursler désirait établir dans l'*Influence Machine* et étaient même en opposition avec ceux-ci. Le premier de ces rapports est l'inclusion de l'observateur au sein du fonctionnement des appareils optiques : la présence de l'œil humain se révèle nécessaire à la perception correcte de l'image qui est, elle, complètement dénuée de rapport avec le monde extérieur dans lequel l'observateur se trouve¹⁴⁷. Dans le cas de l'*Influence Machine*, Oursler inclut également le spectateur dans le fonctionnement de l'installation, mais pas dans ses aspects techniques. Le spectateur joue un rôle, ne fût-ce que par sa présence qui ajoute par exemple l'ombre d'une silhouette à l'image projetée, mais aussi par le processus de création de sa narration propre dans une installation où aucun récit ne lui est imposé¹⁴⁸. Ainsi, Oursler fait intervenir la subjectivité de son spectateur qui est amené à concevoir l'*Influence Machine* de la manière qu'il le désire, mais celle-ci n'intervient pas directement dans le fonctionnement des projecteurs. De plus, alors qu'au 19^{ème} siècle, le dispositif illusionniste produit des images qui ne nécessitent pas de lien avec la réalité, ce n'est pas le cas de l'*Influence Machine* qui, comme nous l'avons mentionné dans sa description, se met en place sur base d'une forte adaptation entre les lieux de projections et les vidéos projetées. Le second rapport entre le fonctionnement des appareils optiques et leur observateur est un rapport de domination sur le sujet. En effet, le corps de l'observateur est assujéti à l'appareil d'optique qui lui impose une position, bien souvent l'immobilité et dans certains cas, comme celui du diorama, une temporalité. En outre, Cray n'aborde pas ce point, mais ces appareils définissent également un point de vue fixe et délimité par un cadre. De fait, une fois au contact d'un appareil tel que le stéréoscope, au même titre que le kaléidoscope, le microscope ou le télescope qui demandent un contact direct entre

¹⁴⁷ *Ibid*, pp. 44 et 136.

¹⁴⁸ NERI Louise, *op. cit.*, p.62.

l'œil et l'appareil, l'observateur n'est plus en mesure de percevoir ce qui se déroule dans le monde extérieur¹⁴⁹. Au sein de l'*Influence Machine*, le spectateur n'est pas assujéti, au contraire, Tony Oursler a pensé son installation en opposition à cette idée de domination des technologies. Pour se faire, Tony Oursler indique s'être longuement penché sur la question de la mobilité du spectateur dans l'espace et à la manière dont cela modifierait les projections ainsi que leur perception¹⁵⁰. Cette réflexion s'est traduite dans la réalisation de l'installation par la dispersion des différentes parties de celle-ci dans l'espace choisi du parc. Avec cette dispersion, l'objectif était double : d'une part, il s'agissait de favoriser le déplacement du spectateur afin d'éviter de lui imposer un point de vue fixe. Pour cette raison, les projections et l'installation étaient pensées de telle sorte que le spectateur puisse choisir librement la position dans laquelle il désirait se placer par rapport à l'installation. D'autre part, outre la position face à la projection, le déplacement était lui aussi voulu très libre et non pas déterminé par la technique comme dans le cas du diorama¹⁵¹. Pour se faire, Oursler indique ne pas avoir mis en évidence une narration globale à toute l'installation. Chaque spectateur était alors libre de s'arrêter ou non devant les projections et d'imaginer son propre récit selon l'ordre et l'attention qu'il consacrait à chacune des parties de l'*Influence Machine*. Ainsi, Oursler refuse d'imposer une position fixe aussi bien au corps du spectateur qu'à ses pensées car il ne recherche pas un public qui soit convaincu par son installation, mais plutôt qui se positionne par rapport à elle et qui réfléchisse à partir de celle-ci¹⁵². Toutefois, ces principes de liberté du spectateur semblent quelque peu en contradiction avec un autre aspect caractéristique de l'*Influence Machine* abordé précédemment : celle-ci plonge le spectateur dans un monde illusoire fait d'apparitions fantomatiques, l'installation étant ainsi supposée faire écho à l'état actuel du monde rempli de technologies visuelles qui créent des mondes illusoires par lesquels beaucoup se laissent hypnotiser. Mais cette contradiction est en réalité contournée par la visibilité des dispositifs sonores et de projections qui permettent de rappeler au spectateur le caractère illusoire des projections et de lui rendre sa liberté de jugement¹⁵³. C'est sur ce seul point qu'une similitude est perçue entre le fonctionnement de l'*Influence Machine* et de certains appareils optiques du 19^{ème} siècle. En effet, beaucoup de ces appareils comme c'est le cas du thaumatrope ou du zootrope disposent d'un mécanisme se trouvant à la vue de tous et, avec le temps, le fait que le corps de l'homme soit un élément technique nécessaire à la vision voulue des images est de

¹⁴⁹ COMOLLI Jean-Louis, *Corps et cadre. Cinéma, éthique, politique*, Paris, Verdier, 2012, p. 10.

¹⁵⁰ NERI Louise, *op. cit.*, p.60.

¹⁵¹ CRARY Jonathan, *op. cit.*, p. 170.

¹⁵² NERI Louise, *op. cit.*, pp.60 et 62.

¹⁵³ *Ibid*, pp.56 et 62.

moins en moins accepté par le spectateur. Ces appareils optiques sont alors de moins en moins utilisés et remplacés par d'autres dont la mécanique n'est pas apparente¹⁵⁴. C'est donc bien par le fait de la visibilité du fonctionnement de l'appareil qu'une prise de conscience de l'assujettissement à celui-ci a eu lieu dans l'esprit des spectateurs, tout comme le recherche Oursler dans l'*Influence Machine*.

En outre, ces appareils optiques qui disparaissent peu à peu laissent place au 20^{ème} siècle à de nouvelles technologies qui suivent cependant toujours le mode de vision initié au 19^{ème} siècle. C'est notamment le cas des technologies telles que la télévision qu'Oursler définit comme des technologies mimétiques et qui constituent l'un des centres d'intérêts majeurs d'Oursler. S'il utilise lui-même ce type de technologies dans l'installation, c'est cependant dans l'optique de dénoncer l'assujettissement évoqué ci-dessus, auquel sont soumis leurs utilisateurs à cause, notamment, de leur caractère hypnotique¹⁵⁵. Tony Oursler partage un point de vue similaire à Jonathan Crary au sujet de ces technologies mimétiques dont il associe le développement à l'émergence de la notion de spectacle¹⁵⁶. Crary développe une vision assez négative de cette notion de spectacle en s'opposant à l'opposition mise en place par Michel Foucault entre la société de surveillance et la société du spectacle définie par Guy Debord. En effet, pour Crary, le spectacle engendre une même gouvernance du corps de l'observateur et de sa subjectivité que celle des dispositifs de surveillance¹⁵⁷. Oursler, quant à lui, ne dispose pas d'une position aussi tranchée sur la notion de spectacle, mais lorsqu'il s'est tourné vers l'idée de réaliser l'*Influence Machine* sous la forme d'un son-et-lumière, il s'est interrogé sur cette notion. Il indique ainsi avoir préféré rester dans le domaine de l'expérimentation qu'est celui de l'art afin de favoriser le déplacement et la diversité des points de vue en opposition au spectacle qu'il associe à un spectateur assis¹⁵⁸. Ainsi, de même que leurs conceptions des technologies mimétiques étaient similaires, le choix d'Oursler de rester dans le domaine de l'art indique une conception du spectacle proche de celle de Crary. Cela se traduit dans le discours d'Oursler par la phrase suivante : « we go and look at art, as an experience that respects our integrity as participants »¹⁵⁹.

Si Oursler porte de l'intérêt aux appareils optiques datant du 19^{ème} siècle afin de mener une étude sur l'histoire de son médium à travers l'*Optical Timeline*, cependant, ceux-ci ne peuvent

¹⁵⁴ CRARY Jonathan, *op. cit.*, pp. 192-195.

¹⁵⁵ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 56 et 57.

¹⁵⁶ CRARY Jonathan, *op. cit.*, p. 221.

¹⁵⁷ *Ibid*, pp. 227 et 228.

¹⁵⁸ NERI Louise, *op. cit.*, p. 60.

¹⁵⁹ *Ibid*, p. 62.

donc pas être considérés comme des sources d'inspiration majeures pour l'*Influence Machine*. En effet, bien qu'ils soient eux aussi, pour la plupart, des appareils destinés à créer des images illusoires, d'une part, ils sont basés sur un modèle de vision qu'Oursler dénonce avec l'*Influence Machine* et d'autre part, ils sont apparentés à la notion de spectacle dont l'installation d'Oursler tend à s'écarter. L'impact de ceux-ci repose donc uniquement sur la prise de distance d'Oursler par rapport à eux.

3.3 Influence de la *Fantasmagorie* de Robertson

La *Fantasmagorie* est considérée comme la première forme de spectacle populaire dont la thématique principale est le diable et l'imaginaire gothique¹⁶⁰. Il s'agit d'un appareil optique destiné à la projection ayant été inventé dans les années 1790 par Etienne-Gaspard Robertson. Pour ce faire, celui-ci s'était inspiré et avait quelque peu modifié le principe de la lanterne magique dont les spectacles avaient été décrits pour la première fois par Athanasius Kircher envers qui Robertson montrait une certaine admiration¹⁶¹. La *Fantasmagorie* ainsi que la lanterne magique se trouvent toutes deux dans l'*Optical Timeline* d'Oursler et, nous l'avons mentionné, la première disposait d'une position non négligeable au sein de la ligne du temps en raison du lien qu'elle établit entre l'occulte et l'optique. En outre, la *Fantasmagorie* constitue la source d'inspiration majeure de Tony Oursler pour l'*Influence Machine* et c'est principalement de la découverte qu'il a faite de celle-ci lors d'un voyage à Londres que l'idée de réaliser un son-et-lumière lui est parvenue¹⁶². Nous avons évoqué notamment l'utilisation de l'harmonica de verre, instrument de prédilection de Robertson, mais l'influence de la *Fantasmagorie* prend beaucoup plus d'ampleur que cela au sein de l'installation. Elles partagent donc divers points communs, que ce soit du point de vue des thématiques abordées, des dispositifs mis en place ou de la place accordée au spectateur.

¹⁶⁰ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 75.

¹⁶¹ Cf. les notes explicatives sur Robertson et Kircher présentes dans l'*Optical Timeline* reproduite dans NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 79-103.

¹⁶² NERI Louise, *op. cit.*, p. 56.

3.3.1 Comparaison des sujets traités

L'invention de la Fantasmagorie par Robertson s'est développée dans un contexte où les gens étaient de plus en plus attirés par le secteur de l'occulte et par toutes les choses leur semblant relever du surnaturel. Les diverses formes de divertissements publics se tournaient alors vers ces sujets¹⁶³. Oursler replace le point de départ de ce phénomène dans sa ligne du temps à l'année 1947 qui correspond à la transformation de sa maison en une sorte de château hanté par le britannique Horace Walpole¹⁶⁴. Robertson lui-même était fort attiré par ces sujets et se montrait très croyant en l'existence de diverses formes de surnaturels, particulièrement en celle du diable. Dans un premier temps, Robertson s'était donc tourné vers le domaine des sciences occultes espérant pouvoir prouver l'existence du diable, mais n'y étant jamais parvenu, il fit le choix dans un second temps de se tourner vers la technique et les effets spéciaux afin de construire une représentation de celui-ci¹⁶⁵. Le diable est donc la thématique centrale de la *Fantasmagorie* de Robertson en tant qu'incarnation de la mort, néanmoins, l'image du diable n'est pas la seule à être projetée. En effet, Robertson se base sur la thématique plus large du surnaturel et met en scène des images de fantômes, de squelettes, de morts-vivants, d'esprits, etc.¹⁶⁶. En outre, les esprits et fantômes projetés représentaient pour la plupart des personnages issus de la Bible, de la mythologie ou encore de la littérature. Il jouait ainsi souvent des scènes d'apparitions fantomatiques issues de ces trois types de récits, par exemple l'apparition d'Eurydice à Orphée, ou encore des scènes issues de légendes autour de la sorcellerie¹⁶⁷. A ces personnages imaginaires se combinent également des représentations de personnages réels, plus ou moins contemporains de Robertson, mais décédés. Par exemple, beaucoup des personnes représentées étaient en lien avec le régime de la Terreur ayant pris fin juste avant l'invention de la *Fantasmagorie*. C'était le cas de Robespierre et de Danton dont Robertson faisait sortir les têtes fantomatiques de leur cercueil¹⁶⁸.

Le thème choisi par Robertson pour ses *Fantasmagories* se retrouve tout à fait dans *l'Influence machine* car il en constitue l'un des deux sujets principaux de l'installation.

¹⁶³ WARNER Marina, *op. cit.*, pp. 75 et 76.

¹⁶⁴ Cf. la note explicative sur Horace Walpole présente dans l'*Optical Timeline* reproduite dans NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 79-103.

¹⁶⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p. 56.

¹⁶⁶ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 75.

¹⁶⁷ MILNER Max, *La fantasmagorie : essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982, p. 11.

¹⁶⁸ - *Idem*.

- WARNER Marina, *op. cit.*, p. 75

Toutefois, tandis que Robertson tente davantage de représenter tous les personnages surnaturels possibles allant de la sorcière au squelette, Oursler lui se tourne plus exclusivement vers les esprits et fantômes ainsi qu'à l'entrée en contact avec ceux-ci grâce aux sciences occultes. Le point sur lequel la thématique de Robertson rejoint celle d'Oursler est donc la mise en scène de fantômes représentant divers personnages, mais encore une fois avec une variante. En effet, les personnages fantomatiques d'Oursler représentent des personnages historiques provenant de sa ligne du temps parmi lesquels se trouvent Robertson¹⁶⁹, tandis que ce dernier opte pour des personnages soit fictifs soit quasi contemporains. De plus, de son côté, Oursler, tout comme Robertson, réalise un lien avec l'actualité que connaît son public. Mais, tandis que Robertson le fait par le biais de la représentation de ces personnages quasi contemporains, c'est-à-dire en restant fidèle au thème des esprits et des fantômes, Oursler, lui, mêle ce thème à un second, celui des technologies qu'il désigne comme le lieu où la fascination pour la mort et l'occulte s'exprime le plus actuellement¹⁷⁰.

3.3.2 Comparaison des dispositifs mis en place

La *Fantasmagorie* est un spectacle qui demandait beaucoup de matériel et beaucoup de conditions techniques à son bon déroulement. Tout d'abord, il y a l'élément le plus important de tout le dispositif : l'appareil de projection qui est appelé fantascopie. Il s'agit en réalité d'un remaniement effectué par Robertson des principes de fonctionnement de la lanterne magique. Les images projetées l'étaient à partir de plaques de verre sur lesquelles des figures étaient peintes et sur lesquelles la source de lumière présente au sein des parois du fantascopie venait se projeter. Ces plaques de verre pouvaient également être au nombre de deux afin d'introduire un mouvement dans l'image grâce à la mobilité d'une de ces deux plaques. En outre, la projection se faisait depuis l'arrière d'un écran devant lequel se trouvaient les spectateurs¹⁷¹. Afin de créer des effets spéciaux, par exemple l'impression que le personnage se dirigeait vers le spectateur, Robertson avait fait placer le fantascopie sur des rouleaux, ce qui lui permettait d'avancer et de reculer l'appareil¹⁷². Il utilisait également dans ce même but des doubles projections en plaçant une lanterne magique traditionnelle à l'oblique de l'écran qui pouvait par exemple projeter le décor dans lequel le personnage évoluait. D'un point de vue technique, pour

¹⁶⁹ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 132.

¹⁷⁰ NERI Louise, *op. cit.*, p. 58.

¹⁷¹ LEVIE Françoise, *Etienne-Gaspard Robertson. La vie d'un fantasmagore*, Bruxelles, les Éditions du Préambule et Sofidoc, 1990, pp. 313-316.

¹⁷² WARNER Marina, *op. cit.*, p. 75

que les images puissent être projetées correctement et créent l'effet escompté ainsi que pour pouvoir disposer les appareils de projection, la fantasmagorie demandait une salle d'au moins 20 mètres de long dont 8 étaient destinés aux appareils sur 8 mètres de large. Les murs de la salle devaient également être totalement recouverts de noir afin de plonger les spectateurs dans une obscurité totale¹⁷³. La plupart des représentations de la *Fantasmagorie* ont eu lieu à Paris dans l'ancienne chapelle du couvent des Capucins. Ce lieu avait l'avantage de renforcer les effets recherchés par la thématique grâce à l'atmosphère religieuse qui y régnait et à la proximité de la chapelle avec le cimetière des anciens moines¹⁷⁴. Cependant, Robertson semble aussi avoir fait voyager ses *Fantasmagories* dans des villes telles que Berlin, Prague ou encore Madrid¹⁷⁵. Ensuite, un autre élément important pour la représentation était la présence d'un écran que Robertson dénommait le miroir et qui était en fait une toile blanche amidonnée. Celui-ci marquait la jonction entre les appareils et le public, les premiers restant ainsi totalement invisibles durant toute la durée du spectacle. Toutefois, lors de certaines représentations, la projection ne se déroulait pas sur une toile, mais sur de la fumée. Dans ce cas précis, le fantascopie était dissimulé parmi les éléments de décors tandis que la fumée provenait d'un brasero. L'emploi de la fumée était souvent utilisé lorsqu'il s'agissait d'un récit où l'un des personnages était amené à ressusciter¹⁷⁶. Puis, outre toutes ces projections, des acteurs se trouvaient également parfois dans la salle. Ils étaient vêtus de costumes et apparaissaient soit directement parmi le public soit sous le principe des ombres chinoises en se plaçant derrière la toile¹⁷⁷. Finalement, s'ajoutaient toujours à tout ce dispositif visuel des éléments sonores tels que de la musique, des bruits d'ambiance comme celui de la pluie ou du tonnerre ou encore des dialogues. Ceux-ci étaient interprétés par un certain Fitz-James, un ventriloque, tandis que la musique pouvait être soit celle d'un harmonica de verre pour des sons plus doux soit celle de tamtams chinois pour des sons plus forts¹⁷⁸.

Toutes ces informations, Robertson les relate lui-même dans ses mémoires qu'Oursler affirme avoir lues¹⁷⁹ et si, du point de vue thématique, une influence se faisait déjà ressentir, concernant les dispositifs mis en place, elle est d'autant plus forte. Nous retrouvons ainsi dans l'*Influence Machine* divers éléments présents dans la *Fantasmagorie*. Premièrement, la projection d'images sur la fumée qui constitue l'un des éléments phares de l'installation

¹⁷³ LEVIE Françoise, *op. cit.*, pp. 313 et 316-317.

¹⁷⁴ MILNER Max, *op. cit.*, p. 10.

¹⁷⁵ LEVIE Françoise, *op. cit.*, pp. 291-309.

¹⁷⁶ *Ibid*, pp. 320-322.

¹⁷⁷ *Ibid*, pp. 318 et 319.

¹⁷⁸ *Ibid*, pp. 325 et 326.

¹⁷⁹ NERI Louise, *op. cit.*, p. 56.

d'Oursler¹⁸⁰. Même si avec le développement de la technique, Oursler n'a plus eu recours au simple brasero, mais à des canons à fumée, le principe reste fondamentalement le même : par le biais d'un projecteur une image pouvant être en mouvement est projetée sur de la fumée afin de donner l'impression d'une présence fantomatique. Deuxièmement, Robertson comme Oursler font appel au jeu d'acteurs et ce même si les modalités de la présence de ces acteurs sont différentes en raison des possibilités techniques de chacune des époques. Dans le cas de la *Fantasmagorie*, les appareils destinés à filmer n'existant pas encore, les acteurs jouent donc directement leur rôle au moment de la représentation, tandis que chez Oursler, le jeu d'acteurs prend place dans l'image projetée. Troisièmement, l'accompagnement sonore mêle dans les deux cas musique, effets sonores et dialogues, Tony Oursler allant même jusqu'à reprendre les mêmes instruments que ceux employés par Robertson. Dernièrement, l'importance accordée au choix du lieu se retrouve à la fois chez Oursler et Robertson. En effet, Robertson ne fait pas un choix anodin en prenant place dans un lieu lui permettant de renforcer davantage l'atmosphère qu'il désire créer et Oursler fait de même par son choix de s'installer dans des parcs et de s'adapter à cet environnement en prenant les éléments tels que les lampadaires, les bruits de voitures, etc. comme des parts intégrantes de l'installation¹⁸¹. Mais, tandis qu'Oursler adapte la représentation au lieu, Robertson lui transforme le lieu pour que les conditions de noir complet nécessaires à la projection soient suivies. En outre, la *Fantasmagorie* comme l'*Influence Machine* ont voyagé et ont été installées à plusieurs reprises dans différents pays. Toutefois, tandis qu'Oursler ne modifie que quelques éléments afin de mieux s'adapter au lieu dans lequel il place son installation, Robertson, possédant un nombre considérable de plaques de verre était en mesure de modifier la représentation du tout au tout d'une fois à l'autre¹⁸².

Ainsi, la *Fantasmagorie* est l'appareil d'optique de l'*Optical Timeline* dont le fonctionnement est le plus proche de celui de l'*Influence Machine* car si des différences peuvent être relevées entre les deux, celles-ci peuvent pour la plupart être considérées comme des variantes dues aux avancées technologiques. C'est par exemple le cas du lieu de la présentation : Oursler pourrait projeter ses vidéos sur n'importe quelle surface et dans n'importe quel lieu car le noir complet n'est pas nécessaire grâce au perfectionnement des projecteurs. Le fantascopie lui demande une salle qui soit plongée dans le noir complet ainsi qu'une surface de projection qui puisse laisser voir une image projetée depuis l'arrière, ce qui ne serait pas le cas si Robertson projetait ses images sur des bâtiments comme le fait Oursler.

¹⁸⁰ <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>, consulté en date du 30 juillet 2018.

¹⁸¹ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 59 et 60.

¹⁸² LEVIE Françoise, *op. cit.*, pp. 291-309.

3.3.3 Comparaison de la place du spectateur dans les deux dispositifs

C'est sur la place accordée au spectateur que l'*Influence Machine* et la *Fantasmagorie* se ressemblent le moins. En effet, elles sont toutes deux associées à des époques et donc à des modes de visions fort différents, tout comme c'était le cas avec les appareils optiques datant du 19^{ème} siècle. Néanmoins, la *Fantasmagorie* ne peut être associée à ses appareils car datant des années 1790, elle n'appartient pas au modèle de vision apparu à partir de 1810, mais davantage à celui qui l'a précédé basé sur les principes de la chambre noire¹⁸³. Crary examine ces principes comme l'individuation qui consiste à couper le spectateur de la réalité afin de lui faire voir une vision plus pure du monde extérieur. Mais il se réfère aussi l'idée selon laquelle la chambre noire renverrait une image objective du monde extérieur ou encore au fait que le spectateur n'ait aucun rôle à jouer dans le fonctionnement de l'appareil¹⁸⁴. Toutefois, si elle suit un modèle de vision similaire, la *Fantasmagorie* ne suit pas les principes de la *camera obscura* à la lettre. Crary ne fait pas mention de la *Fantasmagorie* en tant que telle, mais bien de la lanterne magique dont elle découle et qu'il associe aux appareils qui, vers la fin du 18^{ème} siècle, vont s'inspirer de la chambre noire non pas pour représenter des vérités objectives, mais des images illusoires¹⁸⁵.

En effet, la *Fantasmagorie* respecte le principe basé sur le fait que le spectateur n'ait aucun rôle à jouer dans le fonctionnement du fantascopie, ce qui se traduit par la présence d'un écran entre les appareils et le public. Outre les aspects techniques, l'écran est ainsi disposé afin de cacher tous les dispositifs de projection car la volonté de Robertson est de ne rien divulguer des procédés qu'il emploie afin de parfaire l'illusion¹⁸⁶. La *Fantasmagorie* respecte également plus ou moins le principe d'individuation : le public est tout à fait coupé du monde extérieur en étant enfermé dans une salle entièrement recouverte de noir. Cependant, il n'y a pas une seule personne qui soit coupée du monde extérieur par les murs de la salle, mais un public entier. De plus, l'objectif recherché n'est pas de permettre au public d'avoir une vision plus pure du monde extérieur, mais plutôt d'avoir l'impression de se trouver face à un monde imaginaire, celui de l'au-delà qui semble se rapprocher de lui¹⁸⁷. Quant au fait de représenter une vérité objective, la *Fantasmagorie* s'oppose totalement à cela car elle entend présenter les images complètement illusoires aux spectateurs sur base d'un dispositif qui fasse croire à ceux-ci

¹⁸³ CRARY Jonathan, *op. cit.*, pp. 35 et 44.

¹⁸⁴ *Ibid*, pp. 76, 79 et 80.

¹⁸⁵ *Ibid*, pp. 69 et 70.

¹⁸⁶ LEVIE Françoise, *op. cit.*, pp. 310 et 313.

¹⁸⁷ *Idem*.

qu'elles sont réelles. Il semble d'ailleurs que l'illusion était poussée très loin comme le montrent les récits de certaines personnes présentes à ces représentations qui rapportent que les spectateurs avaient alors la réaction voulue lorsqu'effrayés par les images, ils hurlaient et parfois tentaient de quitter la salle¹⁸⁸.

L'*Influence Machine*, quant à elle, ne va pas suivre le mode de vision défini par la *Fantasmagorie* car les rapports établis entre le public et le spectacle ne correspondent pas du tout, comme c'était le cas pour les appareils d'optique du 19^{ème} siècle, à ceux qu'Oursler entend mettre en place. Le premier point sur lequel ils divergent est la place attribuée au spectateur. Dans le cas de l'installation d'Oursler, le spectateur est amené à circuler entre les différentes parties de l'installation et est libre de se placer où il le désire. Au contraire, dans la *Fantasmagorie*, le spectateur est assis et garde cette place durant tout le spectacle. En outre, le spectateur ne se trouve pas parmi les projections comme c'est le cas dans l'*Influence Machine*, mais se trouve face à celles-ci. Et, si parfois, des acteurs s'infiltraient dans le public, l'objectif n'est pas d'environner le public pour qu'il se sente inclus dans la représentation, mais seulement de détourner son attention tandis que le fantascopie, élément central du spectacle, est déplacé¹⁸⁹. Dans l'installation d'Oursler, aucune narration n'est prédéfinie et les vidéos projetées sont d'une durée relativement courte afin de permettre au spectateur de circuler entre celles-ci et de créer son propre récit. Outre la liberté physique, il s'agit également d'une liberté qui n'est pas accordée au spectateur de la *Fantasmagorie* où un temps et un récit sont définis à l'avance comme le rapportent les résumés des diverses représentations¹⁹⁰. Le second point sur lequel elles se distinguent est l'effet recherché par leur créateur sur les spectateurs. Robertson cherche à créer l'illusion d'un au-delà qui soit total au point d'effrayer son public crédule face à l'absence d'appareils de projection visibles. Tandis qu'Oursler, lui, ne cherche pas à faire peur : il crée également un espace illusoire en transformant le parc en un lieu d'apparitions fantomatiques, mais son objectif est de faire prendre conscience qu'il ne s'agit que d'une illusion. De plus, le but de Robertson était également de divertir et d'impressionner son public tandis que pour Oursler, il ne s'agissait pas seulement de cela, mais aussi de faire prendre part au spectateur à une expérience artistique qui le mène à la réflexion.

La *Fantasmagorie* et l'*Influence Machine* partagent donc plusieurs points communs dans leurs thématiques et leurs dispositifs. Ils possèdent cependant quelques différences dont

¹⁸⁸ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 75

¹⁸⁹ LEVIE Françoise, *op. cit.*, p. 323.

¹⁹⁰ *Ibid*, pp. 291-309.

les plus nombreuses sont dues à la question du spectateur. Mais si autant de différences se font ressentir malgré l'influence évidente de la *Fantasmagorie*, c'est avant tout une question d'époques. Les appareils d'optique et les sujets fantasmagoriques qui fascinaient énormément le public au 18^{ème} siècle n'ont plus aujourd'hui le même impact. Les spectateurs sont en effet aujourd'hui habitués à côtoyer les technologies mimétiques, nos appareils optiques actuels, que dénoncent Oursler¹⁹¹. En outre, les sujets surnaturels traités dans la *Fantasmagorie*, s'ils continuent de faire peur, ne produisent cependant probablement plus autant d'effet qu'avant tant ils sont devenus des lieux communs dans des divertissements publics tels que les jeux vidéo, le cinéma, etc.

3.4 Influence de la *Machine à Influencer* de Hauksbee : la question du titre de l'œuvre

La *Machine à Influencer* est un appareil ayant été inventé en 1706 par Francis Hauksbee, un élève d'Isaac Newton¹⁹² qui apparaît également sur l'*Optical Timeline* d'Oursler. Cependant, elle ne peut être associée à la *Fantasmagorie* ou aux appareils d'optique du 19^{ème} siècle car il ne s'agit pas d'une machine liée à l'optique. C'est pourquoi, Oursler classe celle-ci dans la rubrique « Physique/Mécanique/Électronique » de la ligne du temps. Il s'agit en réalité d'une expérience liée aux principes de l'électricité : elle était composée d'un globe qui semblait vide, mais dans lequel se trouvait une charge électrique. Le globe tournait sur lui-même et au contact d'une personne émettait une lumière verdâtre. Il ne s'agissait pas à proprement parler d'une expérience scientifique, mais elle était davantage présentée comme objet de divertissement auquel des facultés magiques étaient attribuées. De la même manière que la *Fantasmagorie*, à l'époque, cette machine fascinait beaucoup et Oursler l'a définie comme l'ancêtre de la télévision car elle hypnotisait le public de la même manière que la télévision le fait aujourd'hui¹⁹³. Avant d'inspirer le titre de l'installation à Oursler, cette machine a également inspiré celui d'un article rédigé en 1918 par Victor Tausk, pionnier de la psychanalyse. Dans cet article, il y évoquait le cas de plusieurs de ses patients qui avaient la conviction d'être sous l'influence d'une machine. Les patients décrivaient cette machine de manière peu précise, mais affirmaient qu'elle avait la capacité de leur voler leurs pensées et leurs émotions par le biais d'ondes qui à la place leur faisaient voir diverses images¹⁹⁴.

¹⁹¹ WARNER Marina, *op. cit.*, pp. 70 et 71.

¹⁹² *Ibid*, p. 71.

¹⁹³ NERI Louise, *op. cit.*, p. 59.

¹⁹⁴ WARNER Marina, *op. cit.*, p. 71.

La raison pour laquelle Oursler a choisi le titre d'*Influence Machine*, quasi similaire à celui de la machine d'Hauksbee et à celui de l'article de Tausk, est donc probablement la relation qu'entretiennent ces deux éléments avec les technologies mimétiques qui est l'une des thématiques principales de l'installation. Tandis qu'Oursler établit un lien fort entre les technologies et la psychologie dans sa définition des technologies mimétiques¹⁹⁵, cette relation se retrouve présente dans la *Machine à Influencer* d'Hauksbee. En effet, elle crée une fascination qui induit une propension du public à lui accorder des fonctions magiques plutôt que de chercher à comprendre le fonctionnement purement mécanique de la machine¹⁹⁶. De plus, le fait qu'Oursler désigne la *Machine à influencer* comme l'ancêtre de la télévision n'est pas anodin car elle est l'objet technologique qu'Oursler prend la plupart du temps comme référence à l'influence exercée par les technologies sur le subconscient de chacun. Quant à l'article de Victor Tausk, bien que dans ce cas, la machine ne soit qu'une création de l'esprit de ses patients, il est lui aussi une forme de témoignage de l'impact psychologique causé par les technologies. Et, si Oursler est lui aussi, comme chacun, fasciné par ces technologies, il entend, cependant, amener ses spectateurs à une prise de conscience de leur impact. Celle-ci pourrait s'apparenter à celle réalisée par les patients de Tausk, sans, bien sûr, la part de folie par laquelle ils étaient touchés étant donné l'absence physique de cette machine.

Dès lors, au regard des nombreux rapports que nous avons relevés ci-dessus entre l'*Influence Machine* et les divers appareils optiques ou autres objets se trouvant dans l'*Optical Timeline* d'Oursler, il est certain qu'une base historique conséquente est sous-jacente à l'installation. Cependant, l'étude de *Techniques of the observer*, ainsi que des différents modes de visions que Jonathan Crary attribue aux diverses époques dont proviennent ces appareils, a permis de démontrer que l'*Influence Machine* ne partageait la plupart du temps pas les mêmes enjeux que ceux-ci, tout particulièrement ceux concernant les spectateurs. Cette divergence est avant tout le fait de la différence de contexte social et culturel existant entre les époques auxquelles appartiennent l'installation d'Oursler et ces appareils optiques. C'est pourquoi, à côté de l'aspect historique, l'*Influence machine* dispose également d'un côté très actuel, en grande partie représenté par la thématique et la présence des technologies. Toutefois, Oursler est amené à établir des liens entre les modes de visions de ces appareils et le mode de vision actuel dont il entend se détacher ou encore entre les appareils eux-mêmes et les technologies actuelles. Par

¹⁹⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p.56.

¹⁹⁶ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 12.

conséquent, les aspects historiques et contemporains peuvent être désignés comme complémentaires au sein de l'installation.

4. Le spectateur de l'*Influence Machine*

Tout au long de cette analyse de l'*Influence Machine*, de nombreux éléments ont déjà été abordés autour de la question du spectateur. Il s'agit en effet d'une donnée chère à Oursler vis-à-vis de laquelle il mène une réflexion aussi poussée que pour beaucoup d'autres aspects entrant en compte dans la réalisation de l'installation. En outre, Oursler lui accorde une place particulière dans l'*Influence Machine* en le plaçant au cœur de son objectif. C'est pourquoi, il n'est pas possible de ne pas aborder la question du spectateur lorsque l'installation est décrite ou lorsque celle-ci est comparée avec les « ancêtres » de son dispositif. Pourtant, certains éléments au sujet du spectateur de l'*Influence Machine* n'ont pas encore été abordés ou très peu. Nous ne prétendons pas ici aborder les réactions qui ont été celles des spectateurs ayant réellement participé aux représentations de l'*Influence Machine*, car il s'agit de données que nous ne possédons pas. Mais nous envisageons plutôt de détailler un spectateur type en fonction de la manière dont sa place dans l'installation a été réfléchi par l'artiste ainsi qu'en tant que membre de la société actuelle à laquelle Oursler se réfère. De plus, si la question du spectateur a jusqu'ici majoritairement été traitée en comparaison avec une situation passée, elle sera cette fois abordée uniquement en relation avec l'actualité des représentations de l'*Influence Machine*. Il s'agira donc tout d'abord de définir la relation existant préalablement à la rencontre avec l'installation entre les thématiques de celle-ci et les spectateurs. Ensuite, il s'agira de tenter de définir ce qui caractérise le spectateur de l'installation telle que l'a pensé Oursler, pour enfin comparer celui-ci avec d'autres types de représentations contemporaines aux installations artistiques comme le cinéma.

4.1 Rapport de l'Homme-spectateur aux thématiques de l'*Influence Machine*

Tony Oursler a mené de nombreuses recherches dans des domaines variés comme ce fut le cas pour ceux qui sont devenus les thématiques de l'*Influence Machine* : l'occulte et les technologies. Mais outre ces sujets en eux-mêmes, ce à quoi Oursler porte toujours une attention particulière est le rapport entretenu par les personnes avec ceux-ci. C'est pourquoi nous pouvons considérer que la manière dont l'occulte et les technologies sont présentes et s'entrecroisent dans l'*Influence Machine* a été pensée par Oursler sur base d'une conscience aigüe de la relation des spectateurs avec ces sujets¹⁹⁷. Sur base de cette constatation, il s'agit à

¹⁹⁷ NERI Louise, *op. cit.*, p.57.

présent de déterminer quelle est cette relation et la manière dont elle a influencé *l'Influence Machine*.

La relation existante entre l'Homme et le gothique peut être perçue comme universelle. En effet, quelle que soit la culture ou l'époque à laquelle il appartient, l'Homme a toujours eu une propension à imaginer l'existence d'un monde de l'au-delà et à croire en celui-ci au point d'en avoir une certaine peur. Encore aujourd'hui, l'Homme est fortement attiré par toutes formes de vie après la mort et par la recherche de faits surnaturels auxquels il croit grâce à un phénomène d'« auto-tromperie ». Autrement dit, l'Homme se trompe lui-même et renforce sa croyance en donnant vie à ces divers phénomènes, fruits de son subconscient et de sa culture. Pour ce faire, c'est l'art qui est reconnu comme le moyen de prédilection pour représenter ce monde de l'invisible. Tony Oursler, conscient et intéressé par cette propension de l'homme à croire et inventer cela¹⁹⁸, fait de même et utilise lui aussi l'art à cette fin en recréant dans son installation l'apparition de formes appartenant à l'au-delà comme les fantômes de personnages historiques. De ce fait, le phénomène d'« auto-tromperie » du spectateur est à l'œuvre dans *l'Influence Machine* et Oursler joue de celui-ci : il attend une coopération du spectateur de sorte qu'il se laisse persuader par la vraisemblance des projections¹⁹⁹ afin de lui faire prendre conscience par la suite qu'il s'agit d'une manipulation de son esprit par le biais des technologies.

Il faut donc à présent aborder la relation entre l'Homme et les technologies qui pèse sur ce second volet de *l'Influence Machine*. Les technologies ont un impact très fort sur l'esprit de chacun et c'est un phénomène qui tend à s'accroître avec le développement d'internet. En effet, l'idée que les technologies manipulent inmanquablement leurs utilisateurs est une affirmation souvent posée²⁰⁰. De plus aujourd'hui, les technologies sont si présentes que certains affirment que l'espace public est abandonné au profit de l'espace privé dans lequel nous interagissons majoritairement avec celles-ci²⁰¹. Oursler lui confronte les technologies à l'espace public qu'est celui du parc et reprend cette idée que les technologies manipulent l'homme comme message principal de *l'Influence Machine*. Les technologies pour lui peuvent être perçues comme des êtres vivants qui s'insinuent dans notre subconscient afin de nous faire croire en l'existence d'un espace inexistant imitant la réalité. Oursler relève notamment le fait que cet impact des technologies se perçoit d'autant plus fort chez les enfants qui évoquent des personnages présents à la télévision comme s'ils étaient des personnes réelles. Quant aux adultes, ces

¹⁹⁸ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, pp. 64-66.

¹⁹⁹ GIELEN Denis (dir.), *op. cit.*, p. 13.

²⁰⁰ - *Ibid*, p. 13.

- CRARY Jonathan, *op. cit.*, p. 13.

²⁰¹ MATOSSIAN Chakè, *Espace public et représentations*, Bruxelles, Éditions La Part de l'œil, 1996, p. 87.

technologies contribuent également à remplacer les liens sociaux par leur ressemblance de plus en plus forte avec le réel²⁰². Cependant, comme pour les phénomènes occultes, c'est parce que les gens se laissent manipuler que ces technologies ont de l'impact²⁰³. Oursler à travers *The Influence Machine* se questionne sur ce phénomène et désire une prise de conscience des spectateurs.

En outre, les technologies ont toujours été en partie liées au thème de l'occulte dans l'esprit des hommes car dans bien des cas, lorsqu'une nouvelle découverte technologique était faite, des propriétés cachées lui étaient attribuées comme le fait de pouvoir être utilisée comme moyen de communication avec les morts²⁰⁴. Oursler met cette liaison à profit dans l'installation en se servant des technologies comme point d'accroche dans la société actuelle pour toucher le spectateur tout en y mêlant des représentations liées à l'occulte en partie tirées de l'histoire passée. Ces deux éléments fascinent inmanquablement les spectateurs et c'est ce qu'Oursler entend traiter : il veut que les spectateurs soient pleinement conscients de cette fascination, non pas pour l'empêcher, mais pour en comprendre les raisons²⁰⁵.

4.2 Quel spectateur pour *The Influence Machine* et sa place au sein de l'installation

4.2.1 Le spectateur de *The Influence Machine* : un spectateur flâneur ?

Différents éléments ont déjà été développés au sujet du spectateur dans l'installation : sa mobilité entre les diverses parties de l'installation, sa liberté quant au point de vue par rapport auquel il se place, sa liberté quant à la construction d'une narration, sa participation devant mener à une réflexion voulue par l'artiste, sa divergence vis-à-vis des spectateurs des appareils dont le dispositif est inspiré ainsi que son rapport de fascination aux thématiques abordées. Pourtant, un élément significatif pour la conception de *The Influence Machine* n'a encore que peu été abordé à son sujet : son statut de spectateur en passage. Ce dernier avait brièvement été évoqué dans la description de l'installation afin de démontrer l'adaptation réalisée par l'artiste à la ville. En vue de cette adaptation, Oursler avait dû faire face à diverses contraintes dont l'une était ce statut de spectateur en passage qui l'avait notamment poussé à adapter les scripts des vidéos²⁰⁶. Si ce statut nous apparaît comme significatif pour *The Influence Machine*, c'est

²⁰² NERI Louise, *op. cit.*, pp. 56 et 61.

²⁰³ GIELEN Denis (dir.), *op. Cit.*, p. 13.

²⁰⁴ McCORMICK Carlo, *op. cit.*, pp. 66 et 67.

²⁰⁵ NERI Louise, *op. cit.*, p. 62.

²⁰⁶ *Ibid*, p. 60.

parce qu'il constitue une particularité par rapport aux visiteurs des installations qui sont placées dans les musées et qu'il met donc en exergue l'une des spécificités de l'installation, celle d'être réalisée en extérieur. Effectivement, tandis que le visiteur du musée a pleine conscience qu'il va se trouver en contact avec diverses œuvres et installations, ce n'est pas le cas de la plupart des visiteurs de l'*Influence Machine* qui la rencontrent dans un parc où leur passage constitue peut-être une habitude quotidienne. En outre, si le propre de tout spectateur d'une installation est d'être confronté à une certaine désorientation due à son entrée dans un espace-temps propre à celle-ci²⁰⁷, les circonstances sont ici différentes : l'installation s'adapte à l'espace du parc et ne coupe ainsi pas tout à fait le spectateur de ses points de repères habituels. De même, une continuité se crée entre la ville et l'installation par la présence permanente des bruits de voitures, de la lumière extérieure au parc, etc. qui finissent par prendre part à la représentation²⁰⁸. D'une certaine façon, le spectateur, spécifiquement celui qui ne resterait que quelques minutes, participe également à cette continuité car, par son passage, il lie l'installation avec son trajet en partie déterminé par la structure de la ville. Sur base de ces différentes précisions, le spectateur en passage de l'*Influence Machine* semble partager quelques points communs avec la figure du flâneur définie par Benjamin et qu'évoque Victor Burgin dans son article *The City in Pieces*²⁰⁹. Dans cet article, Burgin développe les réflexions de Lacis et Benjamin sur la porosité de la ville de Naples comme symbole des villes qui n'ont pas encore été déterminées par la séparation amenée par la modernité entre un espace public et un espace privé. Et, en opposition à cette séparation, il désigne le flâneur comme celui qui transgresse les frontières établies entre ces espaces et transforme la rue en une habitation. Le flâneur est également celui qui crée une porosité entre l'extérieur de la ville où il apparaît comme un spectateur et l'intérieur du bâtiment où il est acteur²¹⁰. Dans le cas de l'*Influence Machine*, il ne s'agit pas d'une transformation de la rue en habitation. Cependant, le transfert entamé par Oursler de son art depuis l'espace institutionnalisé du musée vers l'espace public, est complété par la présence du passant. Celui-ci, dans un rôle plus ou moins similaire au flâneur, complète, par sa présence en tant qu'acteur et spectateur de l'installation, ce déplacement d'un lieu d'exposition habituellement intérieur vers l'extérieur de la ville. En outre aujourd'hui, avec l'avènement des technologies comme internet, un nouveau renversement se produit entre l'espace intérieur et extérieur car les interactions sociales auparavant extérieures se déroulent maintenant depuis chez soi. Ce ne sont

²⁰⁷ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, pp. 51 et 52.

²⁰⁸ NERI Louise, *op. cit.*, pp. 59 et 60.

²⁰⁹ BURGIN Victor, « The City in Pieces », in STREITBERGER Alexander (ed.), *Situational Aesthetics : Selected Writings by Victor Burgin*, Leuven, Leuven University Press, 2009.

²¹⁰ *Ibid.*, pp. 227-230.

donc non plus les gens qui se déplacent vers l'espace du musée, mais c'est au musée à se déplacer vers eux²¹¹. C'est en somme ce que réalise Oursler en s'installant dans le parc qui, s'il n'est plus lieu d'interaction sociale, reste cependant lieu de passage. Ainsi, c'est ce statut de passant voire de flâneur qui nous semble le mieux caractériser le spectateur de l'*Influence Machine* car en plus de contribuer à l'insertion de l'œuvre dans la ville, il reflète aussi divers aspects du spectateur dans sa relation à l'installation comme sa mobilité et sa liberté.

4.2.2 Être spectateur d'une installation audio-visuelle

Lors de la description de l'*Influence Machine*, nous avons veillé à démontrer que malgré ses particularités, elle respectait en tous points la définition d'installation artistique en ce compris les points concernant le spectateur. Ce dernier, bien qu'ayant le statut particulier de spectateur en passage, rencontre donc lui aussi le profil type du spectateur d'installation audio-visuelle et s'oppose ainsi à d'autres types de spectateurs qui lui sont pourtant contemporains, particulièrement au spectateur de cinéma. Après avoir abordé la différence entre le spectateur de l'installation d'Oursler et celui des « ancêtres » de son dispositif, il convient donc à présent de le comparer avec le spectateur de cinéma qui, en tant que projection vidéo, constitue une forme de divertissement supposée proche de l'installation.

Plusieurs points de comparaison émergent entre le spectateur de l'installation audio-visuelle d'Oursler et le spectateur du cinéma. Le premier concerne l'existence ou non d'un cadre délimitant les projections présentées aux spectateurs. Le cinéma comme l'installation d'Oursler se situent dans la ville, mais tandis que le premier s'en coupe, la seconde elle s'y développe et s'y adapte. De ce fait, le spectateur du cinéma est confronté à un premier cadre qu'est celui du bâtiment, mais un second plus important encore est celui que représente l'écran. Celui-ci, accueillant la projection elle-même déterminée par le champ de la caméra, délimite ce qu'il est permis de voir au spectateur, comme c'est le cas de beaucoup des appareils optiques. Le spectateur bien que conscient de cette limite, mais ne pouvant déroger à celle-ci, fait le choix de ne pas la voir et de se laisser halluciner par les images que ce cadre lui renvoie. Par la présence de celui-ci, le cinéma s'écarte sur ce point de toute forme de spectacle qui ajoute généralement des éléments visibles à ce qui existe au préalable au lieu d'en enlever comme le fait la caméra et ensuite l'écran²¹². Bien que voulant rester dans le domaine expérimental de

²¹¹ MATOSSIAN Chakè, *op. cit.*, p. 88.

²¹² COMOLLI Jean-Louis, *op. cit.*, pp. 10, 17-19.

l'art, sur ce point, l'installation d'Oursler se rapproche donc davantage des spectacles que du cinéma car si les cadres ne sont pas totalement absents de l'*Influence Machine*, ceux-ci sont beaucoup plus souples que celui de l'écran de cinéma. Ainsi, le parc, qui pourrait être considéré comme le cadre principal de l'installation, constitue en réalité une limite très floue. Effectivement, par le fait de son adaptation à la ville, le cadre est contourné : l'installation se mêle à la ville de même que des éléments urbains, comme par exemple les lampadaires de rue, prennent part à l'*Influence Machine*. Quant au cadre qui détermine les projections, il est vrai que celle-ci sont déterminées par le champ de la caméra, comme dans le cas des films. Toutefois, en comparaison de l'écran de cinéma, pour plusieurs des projections, la nature du dispositif de l'installation rend ce cadre flou : les projecteurs ne sont pas statiques, tout comme la fumée et les arbres qui servent d'écran. En outre, dans la salle de cinéma, ce cadre est défini en grande partie par l'opposition entre la lumière produite par l'image projetée à laquelle le spectateur consacre son attention et l'obscurité de la salle qui est l'emplacement défini pour le corps du spectateur²¹³. Pour l'*Influence Machine*, le cadre reste plus flou car le spectateur n'est pas plongé dans une obscurité quasi-totale et est donc amené à considérer les projections dans leur rapport aux lieux où elles sont projetées. De plus, il n'est pas limité à une certaine obscurité séparée de l'espace de projection.

Ces éléments sur l'obscurité mènent à un deuxième point de comparaison qui concerne donc cette place accordée au spectateur. Dans le cas de la salle de cinéma, le spectateur est caractérisé par son immobilité²¹⁴ : il se retrouve obligatoirement assis face à l'écran, position qu'il aura à garder durant toute la durée de la séance et ne lui permettant qu'un seul point de vue par rapport à la projection. Dans le cas des installations, la position assise est possible également, mais celle-ci n'est en rien imposée au spectateur²¹⁵. Oursler, lui, a fait le choix de placer le spectateur dans une situation de forte mobilité. Le spectateur n'est pas assis à une place fixe, mais est amené à se déplacer librement entre les projections, à se placer où il le désire par rapport à celles-ci et à les observer à plusieurs reprises selon divers positionnements.

Cette liberté se retrouve également dans l'implication intellectuelle du spectateur qui constitue un troisième point de comparaison. Celui-ci concerne tout d'abord le récit présenté au spectateur. Dans le cas du cinéma, le spectateur est face à une projection dont le contenu dispose d'une continuité narrative. Celle-ci lui est imposée par le film tandis que lui ne peut que la recevoir et l'accepter. Tandis que, dans le cas d'une installation, la situation est supposée

²¹³ *Ibid*, pp. 33 et 34.

²¹⁴ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 25.

²¹⁵ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, p. 39.

être différente : le montage est supposé ne pas apporter cette continuité au récit et ainsi surprendre le spectateur²¹⁶. C'est effectivement le cas dans *Influence Machine* où Oursler désire raviver la capacité du spectateur à créer sa propre narration²¹⁷. Il réalise cela en ne proposant pas lui-même de récit et en l'amenant à se déplacer entre les diverses projections pour imaginer celui-ci. Ensuite, l'implication du spectateur varie également en fonction du degré de fascination qu'il porte aux projections. Du côté du cinéma, le spectateur a toujours fonctionné comme une dupe, trompé par les images et le dispositif cinématographique. Néanmoins, alors qu'avant il en était conscient, avec l'évolution des technologies de projection et d'effets spéciaux, l'illusion de réalité est de plus en plus forte pour le spectateur²¹⁸. Il rejoint ainsi la définition pourtant ancienne donnée par Roland Barthes selon laquelle le spectateur sortant du cinéma se trouvait dans un état d'hypnose amené par les images, mais aussi par l'obscurité organisée de la salle²¹⁹. Sur ce point, l'installation artistique s'oppose fortement au cinéma car les moyens sont donnés à un spectateur supposé alerte de percevoir la manière dont sont produites les images qui pourraient dans un premier temps le fasciner²²⁰. C'est en effet la volonté que développe Oursler à travers *Influence Machine* en espérant un spectateur qui développe son propre point de vue par rapport à son travail²²¹. S'il joue sur cet effet hypnotiseur des images, le spectateur est supposé prendre conscience de l'illusion de celles-ci en percevant la présence des projecteurs. Ainsi, tandis qu'à la fin d'une séance de cinéma, le spectateur a tendance à continuer à croire dans les images illusoire²²², dans l'installation, le spectateur est supposé partir avec une conscience de cet effet illusoire.

Un quatrième point de comparaison concerne un élément qui a été encore très peu évoqué au sujet de *Influence Machine* : sa durée. Dans le cas du spectateur de cinéma, une certaine durée lui est imposée, celle du film qui correspond donc logiquement à la durée pendant laquelle le spectateur tourne son attention vers l'écran. Mais, pour l'installation, la situation est plus complexe. Victor Burgin évoque cette différence et parle de l'« uncinematic time » dont la particularité est d'être double : il comprend la durée de l'exposition et celle durant laquelle le spectateur regarde. De ce fait, il évoque que dans l'installation, ce qu'il considère comme la première image ou comme le premier mot ne l'est peut-être pas pour le spectateur qui arrive

²¹⁶ ASSCHE Christine van, *op. cit.*, p. 27.

²¹⁷ NERI Louise, *op. cit.*, p. 62.

²¹⁸ COMOLLI Jean-Louis, *op. cit.*, pp. 12-14.

²¹⁹ BARTHES Roland, « En sortant du cinéma », in « Psychanalyse et cinéma », numéro thématique, *Communications*, 23, 1975, pp. 104 et 105.

²²⁰ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, pp. 39 et 50.

²²¹ NERI Louise, *op. cit.*, p. 62.

²²² COMOLLI Jean-Louis, *op. cit.*, p. 47.

alors que la projection est déjà en cours. Étant donné cela, il oppose les projections réalisées en galerie aux films narratifs et les caractérise par la répétition, par un temps indéterminé et par une hiérarchie faible entre les éléments projetés²²³. Cette dualité évoquée par Burgin est effectivement celle qui se joue dans *l'Influence Machine*. Alors que les projections sont diffusées en boucle depuis la tombée de la nuit jusque 21 heures²²⁴ et ce durant des périodes variées selon la ville dans laquelle elle se trouve, le spectateur lui choisit librement le temps qu'il désire consacrer à l'observation de celles-ci. De plus, les projections mises en place par Oursler sont en effet sur un même pied d'égalité et diffusées de manière répétitive de sorte que le spectateur puisse en entendre la totalité quel que soit le moment où il commence à y prêter attention. Mais, cet effet répétitif a également un impact sur la conscience du spectateur car au fur et à mesure des répétitions, la compréhension de ce qui est présenté se développe davantage tout en participant à l'effet hypnotique de l'image²²⁵. Cette répétition contribue donc une nouvelle fois à la liberté du spectateur dans *l'Influence Machine* car il n'est pas assujéti au temps de la représentation.

Alors que les premières séances de cinéma se déroulaient dans la rue avec un spectateur proche de la figure du flâneur²²⁶, la tendance s'est tout à fait inversée aujourd'hui. Le spectateur de cinéma se construit en opposition au flâneur, car en acceptant de se contraindre à une position immobile et rigide qu'implique le cinéma, il abandonne les principes de passage et de curiosité qui le caractérisent²²⁷. Dans *l'Influence Machine*, le spectateur ne renonce pas totalement à ce statut de passant et les nombreuses oppositions relevées ci-dessus avec le spectateur de cinéma confirment ainsi le rapprochement entre la figure du flâneur et le spectateur de l'installation. Pourtant, malgré cette si forte opposition, le spectateur tel qu'Oursler le perçoit n'est pas si éloigné de la manière dont Barthes évoque un spectateur de cinéma idéal : un spectateur double qui soit à la fois fasciné par la projection et conscient de tout ce qui environne celle-ci²²⁸. La différence repose néanmoins sur le fait que en tant que spectateur de l'installation, cette double facette constitue la norme²²⁹, ce qui n'est pas le cas pour le spectateur de cinéma.

²²³ BURGIN Victor, « Uncinematic Time », in GELDER Hilde van et SYMONS Stéphane (ed.), *Victor Burgin's Parzival in Leuven: reflections on the 'Uncinematic'*, Leuven, Leuven University Press, 2017, pp. 77 et 78.

²²⁴ <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>, site consulté en date du 10 août 2018.

²²⁵ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, pp. 54 et 55.

²²⁶ BURGIN Victor, « Barthe's Discretion », in *In/Different Spaces. Place and memory in visual culture*, Berkeley e.a., University of California Press, 1996, p. 165.

²²⁷ COMOLLI Jean-Louis, *op. cit.*, p. 200.

²²⁸ BARTHES Roland, *op. cit.*, p. 106.

²²⁹ PARFAIT Françoise, *op. cit.*, p. 50.

Conclusion

A l'issue de cet examen des diverses facettes de l'*Influence Machine* de Tony Oursler, diverses conclusions semblent pouvoir être tirées.

Premièrement, les divers sujets et la nature des dispositifs de l'*Influence Machine* sont profondément liés aux influences d'Oursler que constituent sa famille et ses centres d'intérêts. Il en va de même pour l'objectif de l'installation qui est d'étudier les raisons de la fascination de l'Homme pour les technologies mimétiques ainsi que de déclencher une réflexion chez son spectateur vis-à-vis du caractère trompeur de celles-ci. En effet, dans la plupart des sujets qui attirent l'attention d'Oursler, ce à quoi il s'intéresse le plus est la manière dont les hommes interagissent avec ceux-ci. En outre, le caractère démythificateur de son grand-père fait écho à cette volonté de dénoncer les illusions produites par les technologies.

Deuxièmement, l'*Influence Machine* respecte en tous points les caractéristiques d'une installation audio-visuelle type : les éléments qui la composent sont variés et séparés les uns des autres, la thématique est liée aux préoccupations de la société actuelle et elle est adaptée au lieu qui l'accueille. Toutefois, chacun de ces points est également touché par la singularité de l'installation d'Oursler. Les 4 projections sont différentes et se joint à elles une « lumière parlante » tandis qu'elles sont séparées les unes des autres, plus que dans n'importe quelle installation, par leur disposition dans le parc et non dans un lieu clos. De ce fait, l'artiste doit faire intervenir d'autres éléments tels que les sons pour pouvoir environner complètement le spectateur, mais celui-ci se retrouve également beaucoup plus libre dans ses déplacements. De même, l'adaptation au lieu est aussi particulièrement forte car Oursler crée une continuité entre la ville et l'installation. Pour ce faire, les éléments appartenant à la ville tendent à être considérés comme des parties intégrantes de l'installation, ce qui est également le cas du spectateur. Quant à la thématique : les technologies mimétiques sont effectivement un sujet lié à la société actuelle. Mais celle-ci se lie à une seconde thématique, celle de l'occulte, déjà en partie associée à la technologie dans l'esprit du spectateur, qui est, elle, pourtant davantage reliée à un aspect historique.

Troisièmement, en lien avec cet aspect historique, l'*Influence Machine* s'inspire en de nombreux points d'appareils optiques qu'Oursler a rencontré en voulant reconstituer l'histoire de son médium : la projection vidéo. C'est tout particulièrement du fantascopie et de la lanterne magique inclus dans le spectacle fantasmagorique de Robertson. Cependant, bien que s'inspirant en partie de leurs dispositifs et de leurs effets illusionnistes, il s'y oppose également à cause de la figure du spectateur. En effet, alors que le spectateur de l'*Influence Machine* est

très libre dans ses déplacements, ce n'est pas le cas des spectateurs de ces appareils. De plus, l'objectif de l'*Influence Machine* est de faire prendre conscience au spectateur de l'illusion qui lui est présentée tandis que ces appareils le complaisent dans l'illusion.

Quatrièmement, bien que le projet de l'*Influence Machine* soit basé sur l'idée d'un spectacle son-et-lumière, la mise en place d'un dispositif visible basé sur l'idée d'un spectateur libre dans ses déplacements et ses réflexions replace davantage l'installation dans le domaine de l'art. Pour cette raison, le spectateur de l'installation s'oppose aux spectateurs qui sont assis et face à des images dont le dispositif de projection est caché comme c'est le cas lors des séances de cinéma.

Aussi, nous pouvons résumer ainsi ces diverses conclusions : l'*Influence Machine* est une installation établie sur base de sources d'influences variées dont il s'inspire selon des degrés variés. Il s'agit également d'une installation disposant de nombreuses particularités qui la rendent originale parmi la multitude d'installations existantes. Cependant, comme le reflètent les diverses conclusions ci-dessus, ces différents degrés d'inspiration et la raison de la singularité de l'*Influence Machine* reposent avant tout sur la poursuite de l'objectif de celle-ci au cœur de laquelle se trouve le spectateur. D'une part, tous les éléments mis en place dans l'*Influence Machine* sont ainsi les facteurs des particularités du spectateur : sa liberté de déplacement et de point de vue, mais aussi son engagement intellectuel dans la construction d'une narration ou sa réflexion quant aux thèmes abordés. Tandis que, d'autre part, la singularité du spectateur lui-même avec son statut de flâneur, détermine d'autres aspects de l'*Influence Machine*. L'installation et son spectateur sont donc sujets d'un impact réciproque.

L'analyse de l'*Influence Machine* nous a ainsi permis de découvrir toutes les recherches nécessaires et les nombreuses réflexions menées afin de parvenir à l'établissement d'une telle installation. Elle a également mis en évidence la complexité d'une œuvre qui a priori pourrait s'apparenter à un simple spectacle de fantômes ainsi que tous les éléments mis en place qui induisent le comportement du spectateur. Bien qu'il ait déjà été comparé à d'autres spectateurs, il pourrait donc être pertinent de se pencher sur ces éléments afin de le comparer à présent aux spectateurs d'autres œuvres de l'artiste. Cela permettrait d'identifier si l'impact réciproque existant entre le spectateur et l'*Influence Machine* est un principe récurrent chez l'artiste.

Bibliographie

1. Ouvrages et articles

- ASSCHE Christine van (dir.), *Collection Nouveaux Médias. Installations 1965-2005*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006.
 - ASSCHE Christine van, « Aspects historiques et muséologiques des œuvres nouveaux médias », in ASSCHE Christine van (dir.), *Collection Nouveaux Médias. Installations 1965-2005*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006, pp. 14-31.
 - PARFAIT Françoise, « L'installation en collection », in ASSCHE Christine van (dir.), *Collection Nouveaux Médias. Installations 1965-2005*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 2006, pp. 32-63.
- BARTHES Roland, « En sortant du cinéma », in « Psychanalyse et cinéma », numéro thématique, *Communications*, 23, 1975, pp. 104-107.
- BURGIN Victor, « Barthe's Discretion », in *In/Different Spaces. Place and memory in visual culture*, Berkeley e.a., University of California Press, 1996, pp. 161-176.
- BURGIN Victor, « The City in Pieces », in STREITBERGER Alexander (ed.), *Situational Aesthetics : Selected Writings by Victor Burgin*, Leuven, Leuven University Press, 2009.
- BURGIN Victor, « Uncinematic Time », in GELDER Hilde van et SYMONS Stéphane (ed.), *Victor Burgin's Parzival in Leuven: reflections on the 'Uncinematic'*, Leuven, Leuven University Press, 2017, pp. 76-87.
- COMOLLI Jean-Louis, *Corps et cadre. Cinéma, éthique, politique*, Paris, Verdier, 2012.
- CRARY Jonathan, *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIXe siècle, suivi de Spectacle, attention et contre-mémoire*, trad. de l'anglais par Maurin Frédéric, Bellevaux, Éditions Dehors, 2016.
- ECCLES Tom e.a. (ed.), *Imponderable: the archives of Tony Oursler*, Zürich, JRP/Ringier, 2015.
 - ECCLES Tom, HOFFMANN Maja et RUF Beatrix, « La vie dans les archives », in ECCLES Tom e.a. (ed.), *Imponderable: the archives of Tony Oursler*, Zürich, JRP/Ringier, 2015, pp. 515-517.
 - NADIS Fred, « Des anneaux chinois et des lanternes magiques : le gothique familial de Tony Oursler », in ECCLES Tom e.a. (ed.),

Imponderable: the archives of Tony Oursler, Zürich, JRP/Ringier, 2015, p. 561-573.

- McCORMICK Carlo, « The Pathology of Projections and Cynical Spiritualism », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, p. 64.
- GIELEN Denis (dir.), *Tony Oursler/ Vox Vernacular : une anthologie*, Bruxelles, Fonds Mercator, 2013.
- LEVIE Françoise, *Etienne-Gaspard Robertson. La vie d'un fantasmagore*, Bruxelles, les Éditions du Préambule et Sofidoc, 1990.
- MATOSSIAN Chakè, *Espace public et représentations*, Bruxelles, Éditions La Part de l'œil, 1996.
- MILNER Max, *La fantasmagorie : essai sur l'optique fantastique*, Paris, PUF, 1982.
- NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000.
 - McCORMICK Carlo, « The Pathology of Projections and Cynical Spiritualism », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 64-67.
 - NERI Louise, « Smoke and Mirrors: Tony Oursler's Influence Machine. A conversation between Tony Oursler and Louise Neri », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 56-62.
 - WARNER Marina, « "Ourself behind ourself, concealed...": Ethereal whispers from the dark side », in NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000, pp. 70-77.

2. Sites internet

- <https://www.artangel.org.uk/project/the-influence-machine/>
- <https://www.lissongallery.com/artists/tonyoursler>
- <https://www.moma.org/interactives/projects/2001/timestream/>
- <https://www.tonyoursler.space>
 - <https://www.tonyoursler.space/art-in-review-the-influence-machine>

Annexes²³⁰

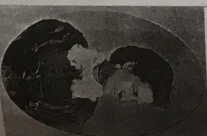
1. <i>Optical Timeline</i>	59
2. <i>Mediums</i>	61
3. <i>Chorus</i>	62
4. <i>The Technician</i>	64
5. <i>Knocking / Spirit Voices</i>	67
6. <i>Talking Street Light</i>	68

²³⁰ Toutes les images présentes dans les annexes sont tirées de NOORD Gerrie van (ed.), *Tony Oursler The Influence Machine*, London/New York, Artangel and Public Art Fund, 2000.

<p>1848 AD</p>	<p>1850 AD</p>	<p>1855 AD</p>	<p>1860 AD</p>	<p>1862 AD</p>	<p>1864 AD</p>
<p>1848 On March 31 the Fox family (John, Margaret and daughters Kate, Leah and Margaret) of Hydesville, New York, retire for the evening. As usual, their slumber is interrupted by violent knocking sounds. Comforter with the inexplicable knocks by now, the girls playfully personify the invisible mysterious generator of sound. Katie: Here Mr. Split-foot, do as I do. Kate claps her hands three times, the spirit knocks three times. Mother Margaret tests the spirit by asking the ages of her daughters, and the spirit responds correctly. Word of the "new telegraph line that connects to the spirit world" spreads rapidly, thus the New American Spiritualist Movement begins.</p>	<p>1850s In a lawsuit against Thomas Edison, Heinrich Gobel, an American of German descent, is ruled to have made "a truly serviceable, practical incandescent lamp and exhibited it publicly twenty or thirty years before Edison."</p> <p>1858 Heinrich Geissler, a German glass blower and maker of scientific instruments, creates the Geissler tube. A vacuum is created in a glass container sealed with electrodes at either end. Electrons moving through the tube are visible as patterns of light, varying according to the shape of the tube or the type of gas introduced into the vacuum. This invention will lead to the discovery in 1890 of cathode rays, a basic principle of video technology.</p> <p>1859 Alexandre Edmond Becquerel, a member of the noted family of French physicists, uses a Geissler discharge tube filled with fluorescent material to create the first fluorescent lamp.</p>	<p>1859 Establishing an important principle for the future of electronics, the German mathematician and physicist Julius Plücker discovers that cathode rays (electrons) are deflected by a magnetic field.</p>	<p>1860 Oliver Wendell Holmes invents popular stereoscope viewer.</p>	<p>1860 Alexandre Edmond Becquerel, a member of the noted family of French physicists, uses a Geissler discharge tube filled with fluorescent material to create the first fluorescent lamp.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>
<p>1851 The Fox sisters gave public demonstrations of their communication with the spirit world. As their fame grew so did the controversy around their unique physical phenomena. Charges of demonic possession and fraud were leveled at the girls and they submitted to traumatic examinations. Some doctors conclude that the Fox sisters produce the rappings themselves with their big toes and knees, which were said to be double-jointed. Leah Fox describes the invasive medical examination of the three sisters in Buffalo, New York: "Major Cairns was an educated chemist and fine electrician. He arranged a swing, which was fastened to iron or steel chains, sustained by tacks and pulled attached to the ceiling. I sat in the swing, and over my head was a large glass of circular form, about two and a half feet in diameter, and beneath my feet, (which were about four feet from the floor) was a steel circular disk about three feet in diameter. The whole arrangement was suspended by the tacks. Major Cairns brought his electrometer, and made every experiment that their ingenuity could invent or suggest. They suspended the table; each person in the room standing on horse shoe magnets provided for that occasion. The physicians were provided with stethoscopes, and placed them on different parts of my person..." (Anne Leah Underhill, <i>The Missing Link in Modern Spiritualism</i> [1888])</p>	<p>1860-80 Photographic lightning is believed to be a flash of lightning that creates the image of a person on an ordinary windowpane or mirror. In American folklore the legend encompasses the possibility that sick, dying, or dead people leave images of themselves on glass surfaces in the building of their confinement. The subjects are criminals, victims, and sometimes Jesus Christ. Folklorist Barbara Allen suggests that popular misunderstanding of the new technology such as the photographic plate spawned such lore, and with the introduction of flexible film, the glass plate legends decline.</p>	<p>Katie Fox recalls a seance: "... the voice of Benjamin Franklin was heard, in raps. The medium was a member of the family where the test occurred. After a silence of one or two minutes, a violent shock of her person induced one hastily to say: Q: What is the matter? Are you waking up? A: No, you wanted a signal, and I told him, if it was Dr. Franklin, he might electrize me, and he did it. Q: Has it injured you? A: No, I feel better; my head is clearer - I can see pliner!" (W.G. Langworthy Taylor, <i>Katie Fox and the Fox-Taylor Record</i>, compiled 1869)</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>
<p>1860 Oliver Wendell Holmes invents popular stereoscope viewer.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>
<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>	<p>1864 Lewis Morris Rutherfords pioneers astrophotography.</p>



The Fox House in Lily Dale, New York



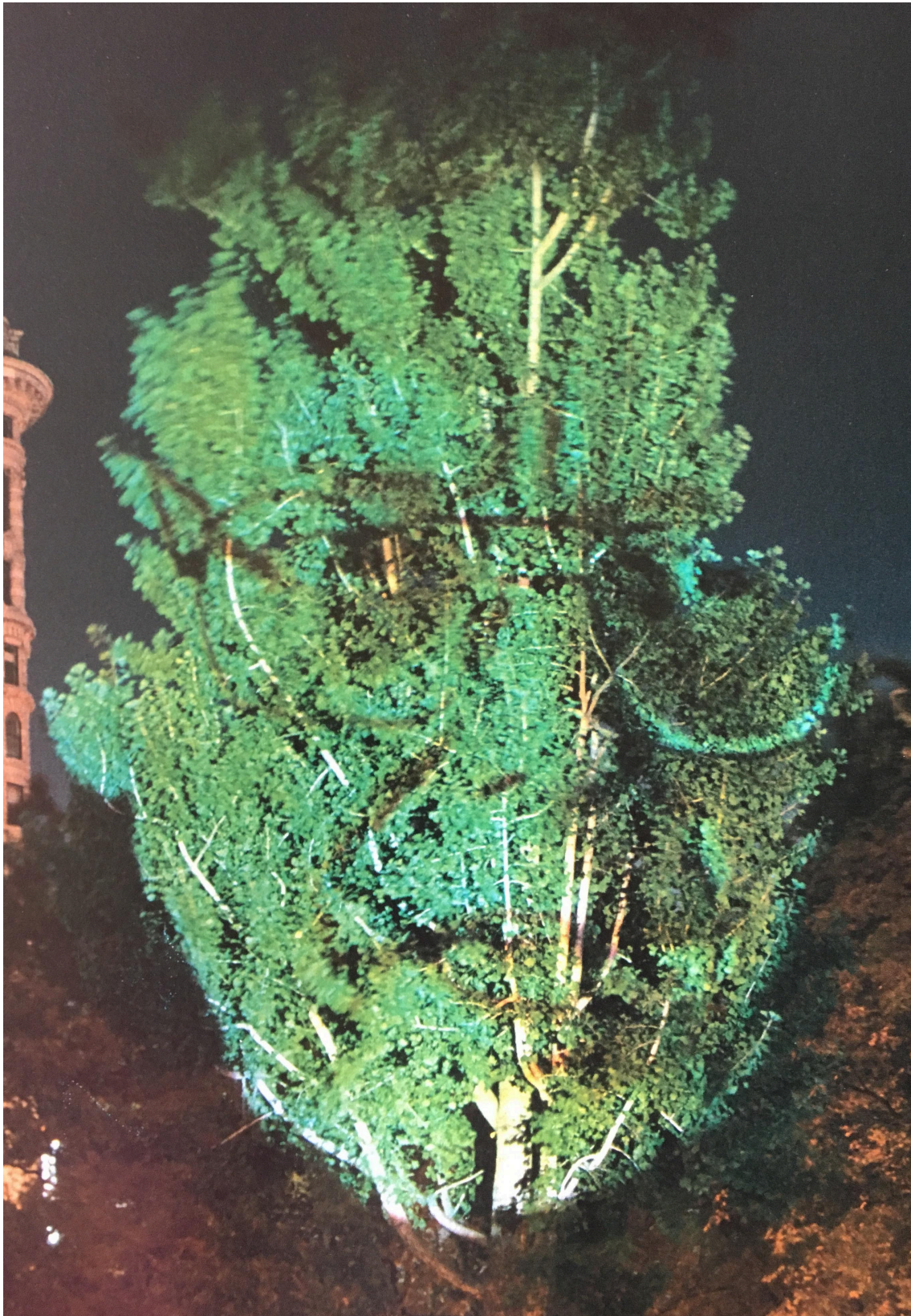
Katie Fox

2. *Mediums*

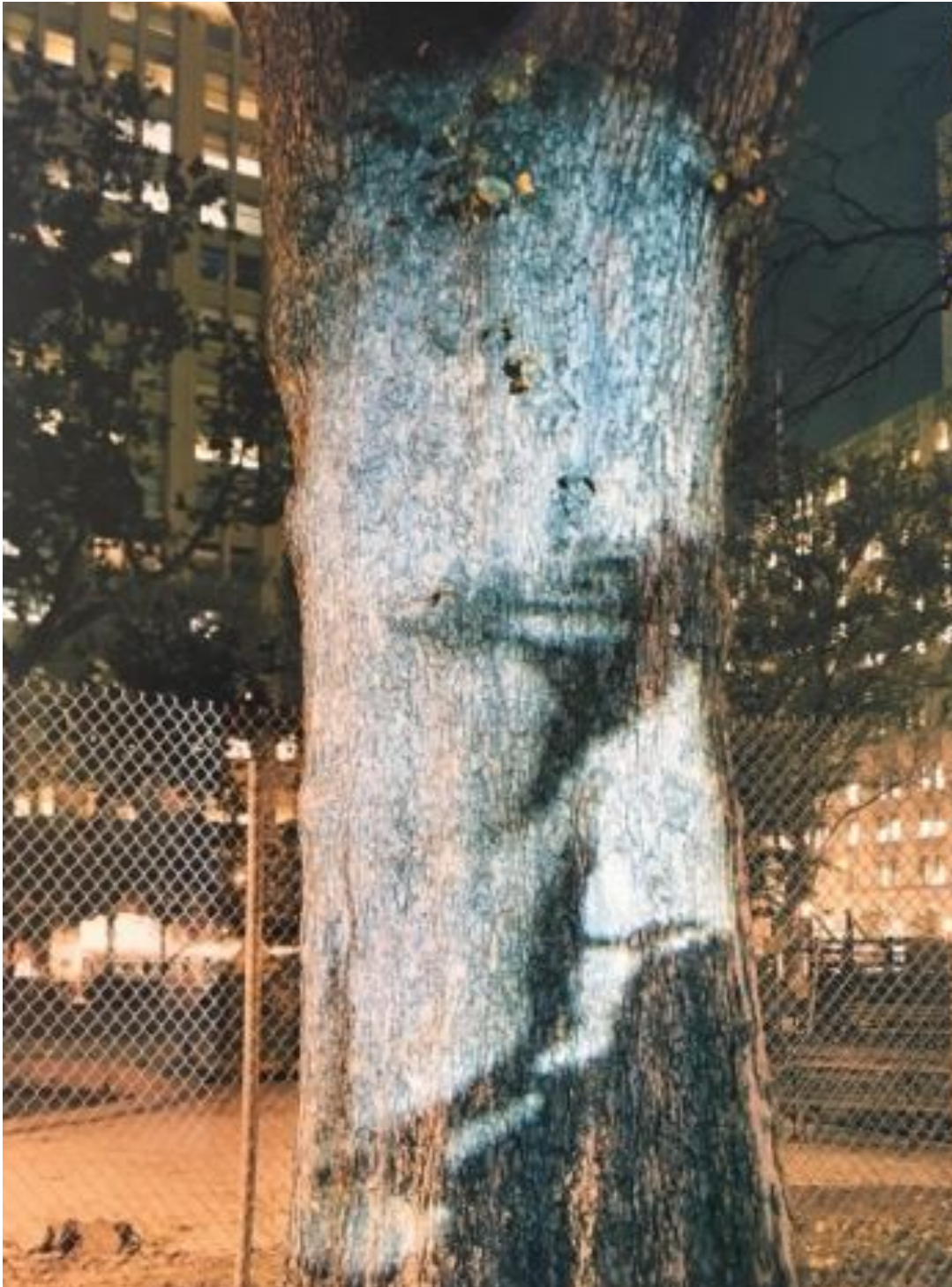


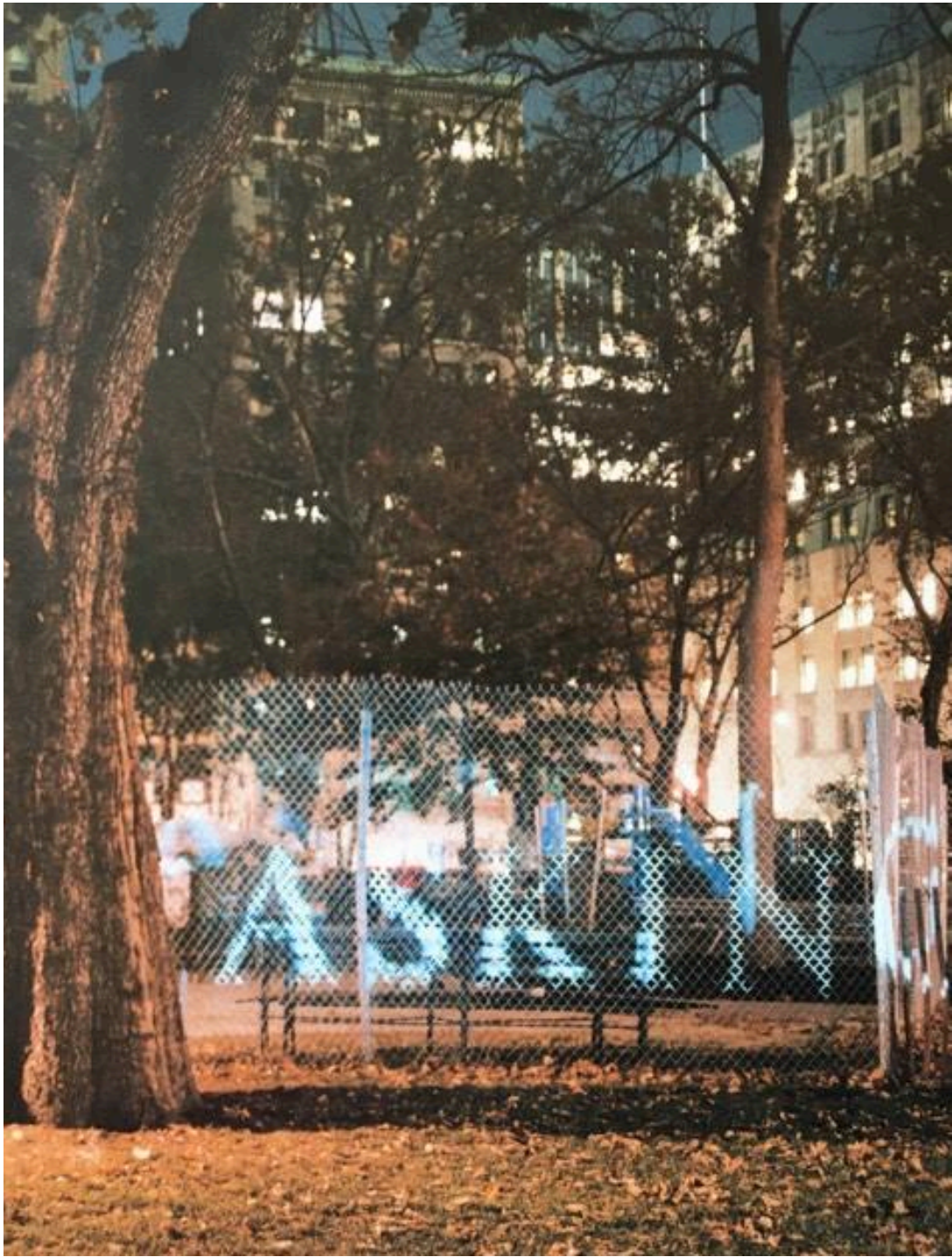
3. *Chorus*

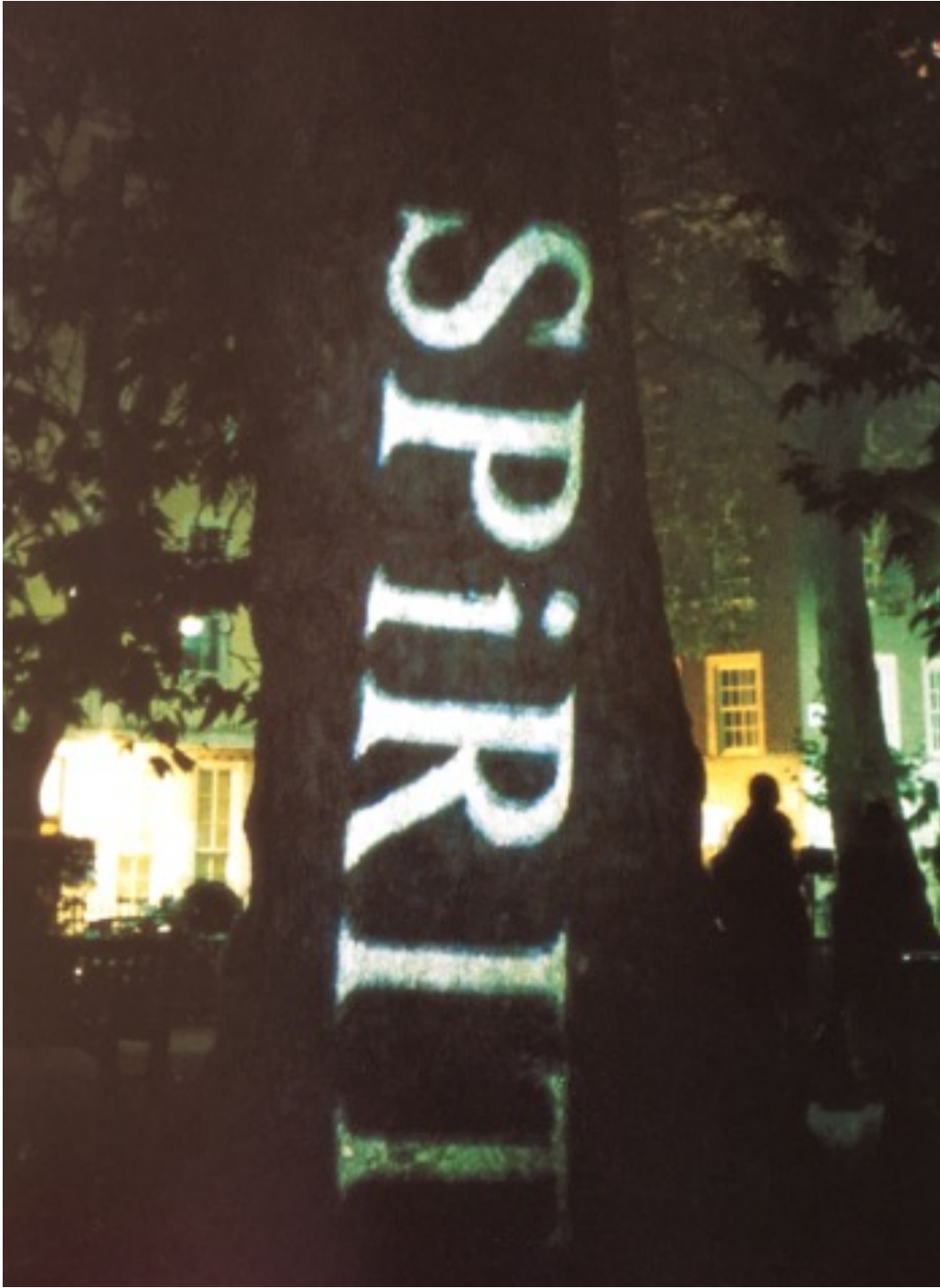




4. *The Technician*







5. *Knocking/ Spirit Voices*



6. *Talking Street Light*



