



# Brice Dellsperger

## Capital désir et algorithmes

Brice Dellsperger réalise depuis le milieu des années 1990 une série de vidéos, assemblées et numérotées sous le titre générique *Body Double*. L'artiste y fait rejouer, plan par plan, des séquences cultes de l'histoire du cinéma – principalement commercial et hollywoodien. Son travail de doublage se veut un décalque intégral des scènes originales (décors, acteurs, mouvements de caméra...). Souvent un seul « acteur » joue tous les personnages : premiers rôles aussi bien que figurants sont alors incarnés par un même corps perché sur de hauts talons, appareillé de faux seins et d'un maquillage de type masque. Rassemblées dans des espaces en deux dimensions grâce aux outils de la modélisation 3d et des effets spéciaux, la multiplication de ce corps incarne le devenir *même* des désirs et des identités.

### *Dressed to Kill Hollywood*

L'idée des *Body Double* est de troubler visuellement et conceptuellement les catégories et les signes hiérarchiques. Brice Dellsperger utilise la plupart du temps un même corps (démultiplié) ou des corps « doubles » (des sœurs jumelles par exemple) pour jouer tous les personnages du film d'origine qui est diffusé en direct sur le lieu du tournage. Les gestes sont identiques. Sonorisées en play-back et démultipliées grâce à un certain nombre d'effets spéciaux, ces doublures apparaissent tels des hologrammes souvent imparfaits tant les moyens économiques de ce cinéma fait maison sont disproportionnément petits face aux monstres de techniques et de photogénie reproduits.

L'original, en perte d'identité, est ainsi habité par un corps étranger. Lui-même est dupliqué autant de fois que le nécessite le remake. Ce ou ces nouveaux corps assemblés, identiques en termes de rang et de genre, contrecarrent ainsi l'habituelle hiérarchie propre aux castings du cinéma commercial. Le regard n'est plus concentré sur une figure qui incarne à elle seule le film comme sur une affiche de cinéma. Au contraire, il est dispersé, pris dans une sorte d'hallucination psychédélique post-sexuelle.

Les *Body Double* remettent en cause l'identité sexuelle et matérielle du cinéma hollywoodien, son schéma idéologique et sa mécanique hégémonique. Dellsperger re-peuple les fantômes du celluloïd de créatures numériques, d'êtres aux allures étranges, parfois *queer*. En maquillant ces surfaces cinématographiques, l'artiste se réapproprie le cinéma le plus institutionnel, son spectacle idéologique, en d'autres termes son mode opératoire machiniste et sa règle comportementale émotionnelle qui vaut pour modèle à l'échelle de la planète.

L'historien activiste américain Vito Russo avait ainsi dénoncé en 1981 dans son livre *The Celluloid Closet* la manière dont Hollywood a produit, depuis son âge d'or, une image stéréotypée et nocive de l'homosexualité afin de la moquer, de la réprimer et de la laisser au placard que ce soit à l'écran ou dans la vie. Les personnages homosexuels du cinéma hollywoodien que Russo prend en exemple sont toujours efféminés, tristes, psychopathes, androgynes, coupables, hors des normes binaires du genre (masculin/féminin) et donc fausses (puisqu'elles passent d'une catégorie sexuelle à l'autre). C'est le personnage du docteur Elliott qui tue, travesti en femme sous les traits de son double Bobbi dans le film *Dressed to Kill* de Brian de Palma (1980). C'est aussi le personnage de Norman Bates qui tue, portant les vêtements de sa mère, dans *Psycho* d'Alfred Hitchcock (1960). Ces films ont souvent été refaits par Dellsperger qui les regarde, dit-il, avec un « œil décentré », c'est-à-dire depuis les marges sexuelles et historiques du cinéma.

## Mème et parodie

Dans son travail, Dellsperger remet en perspective des enjeux culturels et idéologiques liés au genre et à la répartition des rôles au sein de l'institution cinématographique. Il engage, par la duplication, un travail d'homo-sexualisation et d'homogénéisation sociale et sexuelle de tous les personnages de ses remakes. La multiplication et juxtaposition de silhouettes identiques, rassemblées dans des espaces en deux dimensions grâce à la 3d et aux effets spéciaux, incarnent le devenir *mème* des désirs et des identités : des désirs et identités modelés par les extensions technologiques du capitalisme, tels les centres commerciaux construits sur le modèle du divertissement hyper-spectaculaire, les algorithmes et leurs paramétrages néo-identitaires, les plateformes de rencontres (Facebook, Tinder...), la prédation marchande ciblée (publipostage)...

Le biologiste et éthologiste britannique Richard Dawkins, dans son ouvrage *The Selfish Gene*, définit en 1976 les *mèmes* comme de petites unités de transmission, analogues à des gènes, qui se répandent de personne à personne par copie ou imitation. Le terme *mème* est une altération du terme grec *mimema* qui désigne « quelque chose qui est imité ». Comme les gènes, les *mèmes* sont définis tels des répliquants qui subissent des variations, des effets de compétition, une sélection, une rétention. Avec cette notion, Dawkins analyse les phénomènes culturels sur le modèle de la biologie évolutionniste. Il parle ainsi d'unités de transmission culturelle ou d'unité d'imitation qui peuvent être des mélodies, des croyances, des idées, des slogans, ou encore des modes

vestimentaires auxquelles on pourrait ajouter le genre. Ces unités se transmettent de personne à personne par le biais de la copie ou de l'imitation. Dawkins propose alors une analogie avec le parasite arguant qu'un *mème* fertile implanté dans un esprit parasite (tel le cerveau) le transforme en un véhicule pour se propager à la manière d'un virus. Les *mèmes* qui circulent sur Internet, empruntent à ces caractéristiques – sauf qu'il s'agit d'images auxquelles on adjoint parfois un texte, plutôt un sous-texte, souvent parodique, qui destitue le sérieux et l'authenticité de l'image première. L'unité de base (une image, un gif, une chanson, une vidéo) se trouve donc parasitée et augmentée par une intervention collective, accumulative qui détourne et retourne les possibilités sémantiques de l'unité de base.

C'est pourquoi les *Body Double* participent de cette logique. Ils sont de nature « mémétique » tout en proposant une alternative à la logique « hypermémétique » des médias de masse qu'ils parodient : je parle de la boucle identitaire, machiniste comme idéologique, sur laquelle se fonde l'efficacité de leur modèle et de leur propagation. Du *mème*, les *Body Double* ont le sens de la caricature. Pastiches, ils répondent directement, par répétitions, aux stéréotypes identitaires et calibrages spectaculaires exposés dans les médias de masse. En cela, ils moquent et prédisent déjà dans les années 1990 ce qu'est devenu l'internet mathématique d'aujourd'hui. Car ces objets filmiques apparaissent en même temps qu'internet dans son usage civil et non plus militaire. Ils sont en effet les contemporains du HTTP (protocole de transfert hypertexte) et de son corollaire le WWW (the World Wide Web), la toile de l'araignée mondiale, une utopie concrète matérialisée dans le monde réel, avant que la Toile ne devienne aussi ce qu'elle est aujourd'hui : un espace de chasse à deux dimensions avec des chasseurs et des chassés – entendez une abondance de cibles potentielles.



Brice Dellspenger, *Eye Bags*, 1995, avec Valérie Cachat et Brice Dellspenger. 2 vidéos SD sur 2 écrans, 3'47 en boucle. Courtesy de l'artiste et Air de Paris, ©adagp

# 1990, néo-érotique

Dans les années 1990, Dellsperger réalise *Eyes Bags* une vidéo en écrans doubles, aujourd'hui encore peu connue, sur le thème de la traque et du désir. La séquence reprend la scène de poursuite dans la galerie marchande de *Body Double* réalisé en 1984 par Brian de Palma. Dans le remake de Dellsperger, la galerie marchande californienne à ciel ouvert a été remplacée par le centre commercial Nice Etoile, à Nice, ancêtre provincial des gigantesques malls internationaux gorgés de visiteurs – consommateurs dans des boutiques toutes pareilles... Dellsperger est travesti en femme. Moulé dans une jupe blanche, il joue le rôle de Gloria tandis que sa complice, une garçonne carrée, interprète Jake. Elle incarne une sorte de virilité queer (veste noire et lunettes de soleil) et lui une féminité camp. Chacun.e porte à la main un sac de bowling, une caméra vidéo placée à l'intérieur. Ce dispositif permet de filmer champ-contrechamp leurs déambulations (les fesses de Gloria/le visage de Jake). Les caméras captent au passage les regards un peu voyeurs, un peu moqueurs, voire soupçonneux des badauds ainsi que les parties génitales des hommes moulées dans les jeans ajustés.

La performance filmée met en évidence, au-delà de la parodie, les enjeux politiques de la subversion sexuelle (et identitaire) dans un espace culturel et social pré-codifié – comprendre masculiniste et hétéronormé. Et la présence queer du binôme dans le centre commercial nous laisse aussi imaginer le devenir des sensibilités queer à l'ère des *global shops* qui modélisent, comme les médias de masse, à l'échelle de la planète, les cultures et les comportements à base d'objets et de désirs standardisés. Là est l'ironie de leur « universalité ».

Car entrer dans un mall, tout comme s'identifier à un certain type de cinéma, c'est entrer dans la fiction identitaire du capitalisme global, c'est répondre à sa logique, y adhérer à quelques variantes près et se laisser modeler sous l'impulsion des stimuli érotiques et pulsions fantasmatiques. Dans un espace comme celui-ci, l'excitation rétinienne est maximisée et le corps en fait n'existe pas – comme au cinéma. Placé sur un chemin de circulation mécanisé, le regardeur-consommateur, tout à la fois divertit et décérébré, est transporté dans une ambiance maintenue à 21° : il avance sur des tapis roulants tandis que son regard glisse sur les surfaces et caresse les objets installés dans des vitrines illuminées quels que soient l'heure du jour et la température extérieure. C'est l'interface de Tinder matérialisée sur des milliers de mètres carrés.

## Algorithmes

Un algorithme est un modèle prédictif. Son but est l'anticipation du désir. Il est construit en fonction d'une réalité optimisée. Quand il repose sur des données erronées, incomplètes ou généralisées, il est nocif. La mathématicienne activiste américaine Cathy O'Neil prend l'exemple du racisme comme relevant d'une logique algorithmique. Le raciste, explique-t-elle, part du principe que des individus d'une certaine origine ont un mauvais comportement. La prédiction binaire qui en découle est que toutes les personnes de même origine auront un mauvais comportement. « Une fois ce modèle transformé en conviction intime, il s'enracine définitivement dans leur esprit. Il génère des hypothèses pernicieuses mais [le raciste] les met rarement à l'épreuve, se contentant au contraire d'alimenter le modèle en données qui semblent confirmer et renforcer les préjugés de départ. Le racisme est par conséquent le plus bâclé de tous les modèles prédictifs. Il est alimenté par des données collectées de façon approximative et par des corrélations fallacieuses, renforcé

par les injustices institutionnelles et pollué par un biais de confirmation » – c'est-à-dire, sur ce dernier point, un processus cognitif qui pousse un individu à privilégier certaines informations venant confirmer une conviction ou une hypothèse déjà formulée tout en rejetant celles qui pourraient les contredire. En cela, un *mème* tel le racisme fonctionne sur le modèle d'un algorithme ADM, une « arme de destruction mathématique » pour reprendre la terminologie d'O'Neil.

Un tel algorithme préexiste au sujet. Il produit sa réalité et détermine nos comportements en les anticipant. Pour les plus ambitieux de ces algorithmes, ceux des GAFAs notamment dont les structures sont gardées secrètes, la visée est exponentielle, à l'échelle de la planète. Pour l'élaboration de tels algorithmes, il s'agit de dessiner des schémas modèles, de les tester par la collecte des données, de mesurer leur taux d'adhésion afin que comportements et schémas coïncident finalement le plus étroitement possible par effet miroir. Dans la vie comme sur la Toile, que les personnes soient acheteuses, électrices, employées, délinquantes ou partenaires sexuelles, elles sont entourées de reflets algorithmiques d'elles-mêmes – comme dans un *Body Double*. Elles ne peuvent sortir du rôle prédéfini et du schéma de départ qui, rétroactif et supposé neutre, ne cherche qu'à confirmer son efficacité – puisqu'un algorithme est aussi un produit marchand qui doit être rentabilisé dans le temps. Les cibles sont maintenues à partir de là dans l'ignorance des autres possibilités car le modèle ne s'ajuste pas et les critères sont faits pour perdurer. La cible est donc entourée de fenêtres qui reflètent le portrait déformé de sa subjectivité et qui devient sa réalité. Ces machines identitaires sont à l'opposé des marges volontairement indéterminées où se tiennent les identités queer car avec la puissance des algorithmes qui conforme et déforme, un éventuel désir, par rétroaction, se matérialise en désir permanent.



Brice Dellsperger, *Body Double 17*, 2001, avec Gwen Roch' et Morgane Rousseau. 1 vidéo SD sur 1 écran, 16'27 en boucle. Courtesy de l'artiste et Air de Paris, © adagg

## Look Like a Like

Mais de quoi mon désir est-il le reflet ?

*Body Double 17* (2001) est un remake de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* réalisé par David Lynch en 1992. Dellsperger y fait rejouer les 16 minutes durant lesquelles les héroïnes Donna et Laura, doublées ici par les jumelles Gwen Roch et Morgane Rousseau, passent d'un pavillon de banlieue (un lieu familial supposé traditionnel) au *Bang Bang*, un bar-boîte de nuit (lieu de perdition où Laura se prostitue). Le scénario de Lynch travaillait déjà la dichotomie foyer/club, bien/mal, réel/déviance sauf que la maison familiale (la réalité) était elle aussi habitée par des forces perverses – l'esprit du père de Laura Palmer ayant été hacké par une sorte de troll du nom de Bob. Bob veut que Laura devienne lui. Elle en mourra.

Le *Bang Bang* offre également cette dimension double car il possède une arrière-salle où l'on consomme alcool, drogues et les corps des unes et des autres. C'est dans cet espace *dark* que les filles accèdent à une sorte de révélation : Donna, jusque-là réservée, expérimente son corps, sa sensualité ; Laura, jusque-là distante et dominatrice, réaffirme sa sensibilité et son amitié pour Donna.

Dans cet espace tout est en miroir, car dans la version de Dellsperger l'ensemble des personnages de *Twin Peaks: Fire Walk With Me* sont incarnés par les jumelles. Dellsperger les fait passer de personnage en personnage. Elles s'embrassent, se touchent, se lèchent, c'est torride. Elles incarnent aussi la totalité des seconds rôles et des figurants pour la plupart masculins. Dans la dernière séquence, à peine audible, flashée au stroboscope, les corps filiformes des jumelles jouent la virilité, l'ivresse et la brutalité. Comme dans le principe du remake, elles sont des monstres parodiques qui hackent les interprétations de genre du cinéma commercial. Leurs interprétations travaillent et révèlent l'efficiencia du *même* : c'est-à-dire la capacité qu'ont les êtres à se conformer à une même image (ici la virilité en général) et à se comporter tels des algorithmes (la répétition de ce modèle en général) et le diffuser ensuite au plus grand nombre afin de faire groupe et de signer son identité – tout comme sa sexualité.

Dans cette arrière-salle, habitée de *mêmes*, le désir est régi par une logique économique accumulative. Le réel des désirs y est remplacé par un désir pacifié, indistinct, consommé et généralisé.

De quoi ce désir est-il le reflet ? De qui les *mêmes* sont-ils le désir ?

Et qui reflètent-ils ?

# Narcissisme, horreur et pornographie

Durant une conversation avec la critique d'art allemande Marie-France Rafael, Dellsperger a fait le rapprochement entre ses films et les usages des réseaux sociaux. Il a expliqué : « L'algorithme te propose des profils ou des images que tu pourrais aimer – tout en évaluant ton comportement sur Internet. L'algorithme sait à l'avance ce que tu vas aimer : il arrive presque à écrire l'histoire avant qu'elle ne soit écrite [...] Nous sommes confrontés en permanence à notre propre reflet du monde qui nous est proposé selon notre vision. J'appellerais cela la condition du narcissisme contemporain : un système qui est bouclé sur lui-même. Je pense qu'il y a de ça aussi dans les films que je fais parce qu'il s'agit bien de boucles qui renvoient le spectateur à lui-même et à sa propre condition. »

Nous y voilà, d'autant plus que cette condition spectaculaire – regarder son regard regarder et enregistrer l'historique dans la mémoire vive de ses yeux, dans la réalité de son corps et de sa vie – est généralisée à tous les aspects des nouvelles sensibilités « boules à facettes » : j'entends par là des sensibilités en rotation continue, reflétant et miroitant les images courbes du capital qui savent s'adapter à l'orbe de l'œil (comme dans un centre commercial) et qui défilent, brillantes, sur le fil d'Instagram.

Marie-France Rafael a aussi demandé à Dellsperger s'il avait déjà pensé à la possibilité d'un algorithme « Body Double ». Il a répondu que oui et que pour lui cela ressemblerait certainement à un cauchemar ou à un film d'horreur qui maintiendrait toutes les personnes dans un seul paramètre sensible et définitionnel.

Nous y voilà de rechef. Car c'est bien ce que prédisait l'avènement des *Body Double* dans les années 1990 : l'exposition et la fabrication de techno-identités visuelles et sexuelles post-idéologiques, post contre-culture à l'ère de l'accélération communicationnelle. Sur les escalators de Nice Etoile (inauguré en 1982 en plein âge d'or du libéralisme), Dellsperger et sa complice prédisaient quels seraient les enjeux du devenir des sensibilités queer à l'ère de la marchandisation optimale du réel et des vies, leur *gentrification*, pour reprendre la terminologie de l'écrivaine et militante américaine Sarah Schulman. Si les *Body Double* mettent bien en scène un carnaval en apparence permanent (et peut-être un peu horrible) c'est sans doute parce que la révolution identitaire et sexuelle promise n'est pas arrivée, qu'un nivellement des différences stimulé par la marchandisation intégrale des êtres, des désirs, du vote et de l'adhésion, a remplacé le projet d'une libération subjective et antiproductiviste. Les virus, le commerce, les enjeux du pouvoir et de la domination ont aussi tué Internet et nous avec.

---

**Remerciements : Brice Dellsperger**

**Couverture : Brice Dellsperger, Body Double 36, 2019, avec Jean Biche. 2 vidéos 2K sur 4 écrans, 8'58 en boucle. Production : Villa Arson Nice. Courtesy de l'artiste et Air de Paris, © adagp**