

ACTUEL

0. Définition

Dérivation du latin *acis*. Action, impulse; par extension, désigne ce qui est en acte, qui se produit, qui existe au moment présent (présent absolu ou relatif). Qui existe pleinement au moment où se place l'énoncé. Qui se réalise ou est réalisé, en passant de la *puissance* (∏ **virtuel**) à l'acte.

C'est à travers la mise en forme que l'actuel *répond* au *virtuel* : l'actuel est une configuration déterminée de ce qui est *virtuel*. Dans ce schéma l'actuel, ainsi que le virtuel, forme une partie du réel (∏ **réel**).

0.1. Interpositions des champs

Mais, tant que ces éléments ne se dégageront pas avec une netteté parfaite, on ne pourra pas dire qu'ils étaient entièrement réalisés, et, dès que la conscience en aura la perception distincte, l'état psychique qui résulte de leur synthèse aura par là même changé. Mais rien ne change à l'aspect total d'un corps, de quelque manière que la pensée le décompose, parce que ces diverses décompositions, ainsi qu'une infinité d'autres, sont déjà visibles dans l'image, quoique non réalisées : cette aperception actuelle, et non pas seulement virtuelle, de subdivision dans l'indivisé est précisément ce que nous appelons objectivité.

H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, 1889, p. 73.

Comme l'univers dans son ensemble, comme chaque être conscient pris à part, l'organisme qui vit est chose qui dure. Son passé se prolonge tout entier dans son présent, y demeure actuel et agissant.

H. Bergson, *L'Évolution créatrice*, 1907, p. 15.

I. Déclinaison de l'actuel sur la scène

L'actuel sur scène est ce qui se manifeste : soit une image, un son ou un mouvement directement perceptibles aux sens du spectateur.

Entre les composantes de la scène, qui organise le dispositif, comme le son et la lumière ou encore les objets, le corps (∏ **corps**) est sujet à ce processus de manifestations [cf. le travail de Barberio Corsetti/Studio Azzurro *la camera astratta* (1987) ou *Memorandum* (2000) de Dumb Type ou encore le travail de Romeo Castellucci pour *Cesena#01* (2001) de la Tragedia Endogonia].

Dans ce schéma, si on regarde la scène contemporaine, l'actuel ne coïncide pas avec le réel (∏ **réel**), il est une partie du réel, sa partie manifeste.

Le processus de formation de l'actuel est l'*actualisation* : Ce qui n'est pas, elle l'affirme et le met en pratique pour qu'il soit; l'acte devient ainsi une manifestation du *potentiel* dans le réel, une modalité pour donner forme, consistance matérielle à une puissance, à une virtualité (∏ **virtuel**).

Cela signifie que d'une dimension virtuelle – donc en puissance – on passe à une forme perceptible sur scène : un son qui arrive, un geste ou une image qui se déclenche [cf. Saburo Teshigawara dans *Absolute Zero* (2002), Dumb Type avec *Memorandum* (2000), Klaus Obermaier avec *Apparition* (2004) ou Ginette Laurin avec *Traccia* (2004), entre autres].

L'actualisation est le processus de création d'une forme, donc la canalisation d'une énergie – à partir d'une configuration dynamique des intensités (∏ **potentiel**). En physique, en parlant notamment d'une énergie, parce qu'actualisée, elle agit présentement. L'énergie est dite *actuelle* lorsqu'elle est en action au moment considéré (en action, donc elle a une direction et une finalité).

La composition du mouvement (∏ **mouvement, corps**) pour la scène, notamment dans la technique

de l'acteur ou la composition d'un geste chorégraphique, est une forme d'actualisation d'une dimension potentielle (Π **virtuel, fiction**). Cela signifie que la dimension actuelle d'un geste – ce qu'on perçoit en tant que spectateur – est la manifestation visible d'un processus qui a son point de départ dans une dimension cachée à la perception du spectateur, une dimension qu'on dit potentielle, mais qui est déjà dans les possibilités du corps (Π **corps**);

Dans ce cadre, la manifestation d'un corps de synthèse à l'écran n'est pas une reproduction, mais une forme d'actualisation d'une autre présence (Π **présence**) placée ailleurs : un corps physique qui occupe un autre espace-temps par rapport à l'écran [cf. le travail *schème II* (2002) de *Kondition Pluriel ou la démence des anges* (2002) d'Isabelle Choinière].

Du point de vue de la réception, on peut parler d'une forme d'actualisation qui concerne le spectateur : un mouvement ou un son – ou un éclairage – s'actualise, se manifeste, dépose une trace, au niveau de la perception du spectateur en s'actualisant en lui sous forme d'effets (Π **effet**).

Le processus inverse de l'actualisation est la virtualisation (Π **virtuel**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

Pour les références étymologiques : <http://www.cnrtl.fr/>

H. Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, PUF, 2007 [1889].

G. Deleuze, "L'actuel et le virtuel", in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977]

G. Gaston-Granger, *le probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.

P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, éditions La Découverte, 1995

E. Pitozzi, *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*, in Louise Poissant e Pierre Tremblay (sous la direction de), *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010.

P. Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seysses, Éditions Champ Vallon - INA, 1993.

J-L. Weissberg, "Le concept réel/virtuel", in *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60.