

FICTION

0. Définition

Dérivation du grec ψεῦδος, -ου, τὸ [pseudos] et emprunt au latin impérial *fictio, fictionis* « action de façonner; action de feindre », mais aussi « création ».

Construction imaginaire consciente ou inconsciente se constituant en vue de masquer ou d'enjoliver le réel.

0.1. Interposition des champs

« La cognition, loin d'être la représentation d'un monde prédonné, est l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit à partir de l'histoire des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde »
[Varela, *l'inscription corporelle de l'esprit*, p. 35]

« La structure anticipative de l'action et de la perception qui fait que l'organisme est régulièrement en avance par rapport à soi, exige d'être compris dans sa corrélation avec la structure complémentaire, qui fait qu'avec une même régularité, il est aussi en retard par rapport à soi dans la mesure où il retient son expérience du juste passé de manière à le tenir ensemble en même temps que ce qui advient de nouveau. »
J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997.

I. Déclinaison de la *fiction* sur scène :

Tout d'abord, avec l'introduction de cette dimension renvoyant au travail sur la perception dans le processus de composition du mouvement, on se réfère au concept de *fiction* dont a parlé Michel Bernard et qui concerne, en premier lieu, la projection de la corporéité à l'extérieur. Le performeur, en d'autres termes, imagine et projette son anatomie dans l'espace avant d'agir matériellement (**Π anatomie; mouvement**). Pour faire cela il doit activer tous ses canaux proprioceptifs, sentir l'espace, le catégoriser, établir une relation active avec l'environnement avant de disposer son mouvement dans ce lieu qu'il contribue à définir. Selon ce schéma, dans une opération qu'on peut appeler de *catégorisation perceptive* de l'environnement, le cerveau ne gère pas des réponses à des stimuli, il ne combine pas de manière seulement passive des sensations. Il formule des hypothèses de mouvements – pour ainsi dire – à partir d'un répertoire interne d'actions mémorisées dont la disponibilité fait de lui un *simulateur* capable de faire fonctionner *en interne* – comme souligne Jean-Luc Petit – les interactions entre les actions qu'il prévoit pour atteindre un but, et les conséquences possibles de ces actions; ce qui lui permet de jouer, de parier sur telle ou telle action.

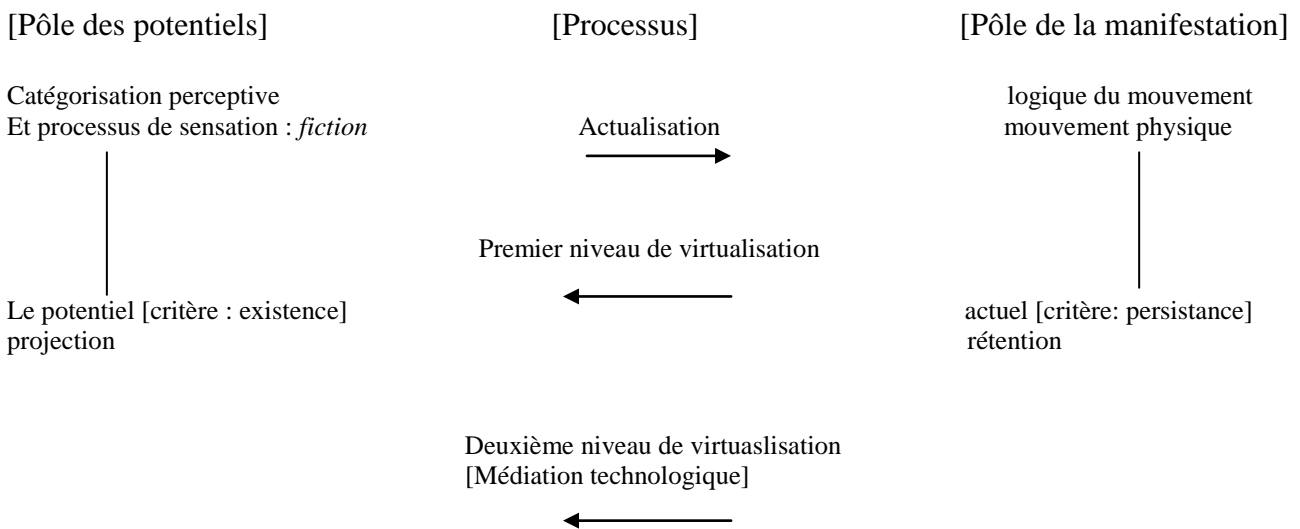
En autres termes, comme a observé le physiologiste Alain Berthoz dans *Le sens du mouvement* le cerveau est un simulateur d'action, un générateur d'hypothèses qui présélectionne les informations de sens en fonction des buts de l'action en cours et utilise la mémoire pour anticiper, prédire le futur – donc l'action [voir le travail *Absolute Zero* (2003) de Saburo Teshigawara ou *Improvisation Technologies* (1999-2003) de William Forsythe et *How long...*(2005) de Trisha Brown et aussi, dans une autre direction, le travail *Contraindre* (2004) ou *This is my house* (2005) de Myriam Gourfink]. Dans cette transition, la cognition est réintroduite dans le corps et, en passant par là, concerne ma définition de la présence : là où le corps physique coupe le lien avec la dimension symbolique pour (re)devenir sensible (**Π corps**).

Dans ce schéma, le dialogue avec le monde physique ne lui sert qu'à vérifier ses prédictions en les comparant avec l'actualisation de l'action. C'est, en autres termes, la capacité qu'a un organisme de se projeter – donc se manifester dans une dimension virtuelle – sans jamais simplement adhérer à l'être qu'il est, sans jamais s'adapter à ses limites. C'est pour cette capacité projective d'anticipation de l'action qu'on peut parler d'une première, décisive, dimension de virtualisation déjà présente

dans le corps (**Π virtuel; actuel**). C'est un aspect charnière pour comprendre le processus de composition d'un mouvement dans le cadre des arts vivants, parce qu'il montre, sans équivoque, que l'imaginaire est déjà dans la sensation.

Toutefois, réduire la complexité de l'organisation du mouvement à la seule dimension de projection est une erreur (**Π mouvement**). On doit comprendre que la projection est seulement un aspect des opérations nécessaires pour accomplir un mouvement. La structure anticipative de l'action qui fait que le corps est régulièrement en avance par rapport à soi (projection de l'anatomie avant d'agir matériellement), exige d'être comprise dans sa corrélation avec une dimension complémentaire qui fait que le même corps est aussi en retard par rapport à soi, dans la mesure où il retient son expérience (la projection actualisée dans les muscles pour donner forme au mouvement dans l'espace) ainsi de les tenir ensemble et – sur la base de cette connexion – donner forme à une nouvelle action (Petit) .

Selon ce schéma, le corps, et donc la qualité de sa présence (**Π présence**), ne coïncide ni avec la projection virtuelle de l'image de l'anatomie dans l'espace produit par le cerveau, ni avec l'actuel de l'incarnation de cette image dans les muscles pour se faire action. On peut alors affirmer que le corps existe – et sa présence avec lui – uniquement dans la tension entre une *projection* et une *rétenion* dans un même circuit qui relie la dimension virtuelle (**Π virtuel**) et actuelle (**Π actuel**) de la corporéité (voire schéma).



Pour saisir ce processus à la lumière de la discussion sur la présence, on doit affirmer qu'elle – à proprement parler – ne coïncide pas avec le corps mais, plutôt, elle émerge dans la tension qui se produit entre la projection (**Π virtuel**) d'un mouvement à venir, et la survivance d'un mouvement physique (**Π actuel**) disparu (**Π effet**).

Pour cela une réorganisation de la perception du performeur est nécessaire.

Réorganiser autrement la perception, pour le performeur, signifie donner au cerveau – à travers l'activité des sens – des stimuli pour élaborer de nouvelles hypothèses de mouvement, de nouvelles configurations d'anatomie et, par conséquent, de nouvelles formes de présence (**Π présence**).

Par contre, la difficulté à virtualiser – imaginer l'espace, le topologiser, le colorer et le dynamiser, bref, projeter des hypothèses de mouvement inouïes – naît de la difficulté de sentir. Comme a

souligné Hubert Godard, il s'agit bien d'une difficulté à rediscuter et à renouveler des sensations, une anatomie particulière, un geste inédit ou un espace fluide. Ce qui rend difficile de renouveler la manière d'organiser la perception (**Π corps; mouvement**) n'est pas la complexité des commandes d'activation musculaire. Si cette modalité est toujours la même, les hypothèses de la corporéité formulées par le cerveau seront toujours les mêmes. Face à cette dynamique, la composition du mouvement comme résultat de l'inscription dans les muscles du schéma corporel élaboré par le cerveau sera établie sur une série limitée de solutions. Le corps entre ainsi dans une boucle; il répète toujours les mêmes modalités de composition et de dynamique spatiale (**Π mouvement**). Le corps tourne dans le vide : il perd de l'efficacité au regard du spectateur, il est prévisible, il perd de la tension, bref, il perd de la présence (**Π présence**). C'est exactement pour ces questions que les technologies peuvent apporter des modalités pour organiser autrement la perception du performeur (**Π corps**) pour lui donner des solutions inédites dans la composition du mouvement chorégraphique (**Π mouvement, virtuel**). C'est dans cette direction que se décline une intégration profonde entre le corps et les technologies, exactement là où ces dernières offrent au performeur de concrètes modalités d'enquête cognitive sur l'organisation de sa corporéité et permettent, en même temps, de corriger ce qu'Hubert Godard a défini comme *la sclérose de la répétition* concernant la réutilisation de la même structure de mouvement (**Π mouvement**).

II. Références bibliographiques (sélection de textes utilisés)

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

M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, ora in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.].

A. Berthoz, *le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

Caroline A. Jones (sous la direction de) *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Boston, MIT press, 2006.

F. Corin, *Le sens du mouvement interview d'Alain Berthoz*, « Nouvelles de danse », n° 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

H. Godard, *Le geste et sa perception*, en « La danse au XXe siècle » (sous la direction de I. Ginot et M. Michel), Paris, Larousse, 2002.

H. Godard, *Le mouvement: de la décomposition à la recomposition*, in "Marsyas", n° 25, Mars 1993.

P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.

A. Menicacci, E. Quinz, *Conversation avec Hubert Godard*, dans "Quant à la danse", n° 2, juin 2005

L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.

J-L. Petit (sous la direction de), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p 22.

E. Pitozzi, *Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici*, Roma, Bulzoni (printemps 2011).

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.

E. Pitozzi, *Espace stéréoscopique pour corps sonore, un entretien d'Enrico Pitozzi avec Isabelle Choinière*, Archée, Montréal, décembre 2009.