

th.Foofwa D'IMOBILITÉ *Le corps mutant* Media vice versa

Encore une fois, Marseille Objectif danse a permis aux marseillais de découvrir un OVNI de la danse, *Media vice versa* de Foofwa d'immobilité. Une démarche qui, bien au-delà d'un simple positionnement esthétique, interroge le corps contemporain en tant que producteur de sens et de pensée.

Sous le pseudonyme de Foofwa d'immobilité (immobilité avec un seul m, car avec deux, le mot devient interminable) se cache un genevois autant talentueux que facétieux de 33 ans. Ce fils d'une danseuse étoile a passé sept ans avec Merce Cunningham (de 1991 à 1998) avant de voler de ses propres ailes. Depuis, il a créé pas moins de 14 pièces chorégraphiques. Foofwa d'immobilité est difficile à contenir. Il place la danse au centre même de la vie, s'en sert autant comme un moyen de socialisation que d'interrogations existentielles. Ses classes avec Cunningham lui ont apporté une énorme maîtrise technique, une parfaite connaissance des potentiels de son outil. Le contact avec le maître américain a également dû conforter son goût pour la liberté et pour l'audace. La comparaison s'arrête là.

Sa dernière chorégraphie, *Media vice versa*, est consacrée au corps virtuel. Le spectacle nous renvoie aux images télévisuelles, aux corps de synthèses, aux avatars et autres clones numériques. En toute conscience, Foofwa d'immobilité se place en rupture avec une certaine idée de la danse envisagée comme le lieu de la singularité et de l'unicité irréductibles des individus. Il met en jeu des corps non-habités, désincarnés, sans épaisseur, sans aura, sans au-delà. Il s'agit pour le jeune chorégraphe «*d'incarner des corps désincarnés*», mais par là même de rompre avec toute une série de préjugés tenaces (malgré les écrits de Michel Foucault) sur un corps qui serait miraculeusement non contraint, n'ayant pas de compte à rendre aux autres corps (sociaux et politiques).

Les corps critiques mis en jeu dans *Media vice versa* sont sans projet, sans gravité, sans apesanteur, manipulés et manipulables et pourtant, ils ne nous sont pas totalement extérieurs. Le corps technologique participe depuis longtemps à notre devenir. Si le chorégraphe arrive à donner formes à un gestuel *a priori* inhumain, qui relève d'autres lois que celles qui régissent le vivant, c'est parce que cette dimension virtuelle est effectivement intégrée à notre rapport au monde. Le corps doit s'adapter à un univers de plus en plus artificiel. Il est lui aussi mutant. Étymologiquement, la mutation est mouvement.

Une collaboration avec le plasticien Nicolas Rieben a permis à Foofwa d'immobilité de travailler sur la représentation de cet environnement indicel, sur une autre dimension de l'espace et du temps virtuel, discontinus, diffractés et ubiquistes. Les danseurs évoluent dans un décor mouvant, devant des tableaux rappelant, tour à tour, le nouveau réalisme de Monory ou le cinétisme de Vasarely. Ces vues apportent une profondeur de champ d'autant plus paradoxale qu'en fait elles délimitent l'espace de représentation. Ici, l'illusion n'est pas un leurre, mais au contraire, un mode de prise de conscience. Les sensations d'irréalité nous permettent de mieux sentir un réel qui nous échappe, qui fuit de toute part. Quant à la gestuelle, elle procède de mouvements mécaniques et, avec beaucoup d'humour, s'inscrit comme une écriture chorégraphique probable pour corps digitaux.

Cependant, la proposition trouve sa limite dans son principe même. Toute tentative pour réinjecter de la fragilité, de l'erreur, du doute... serait perçue comme un artifice supplémentaire. Foofwa d'immobilité ne peut sortir des limites de son système. Qu'importe, il va sûrement en inventer un autre. Un artiste à suivre donc.

***Media vice versa* a été présenté du 10 au 12 avril, par Marseille objectif Danse, au Théâtre de la Minoterie, à Marseille.**

Frédéric KAHN Publié le 17-04-2003

[mouvement.net](#)

- [Imprimer](#) - [Faire suivre](#) -

Lectures Transversales

Droits de reproduction et de diffusion réservés ; © Les Éditions du Mouvement 2004.
Usage strictement personnel. L'utilisateur du site reconnaît avoir pris connaissance de la licence de droits d'usage, en accepter et en respecter les dispositions.