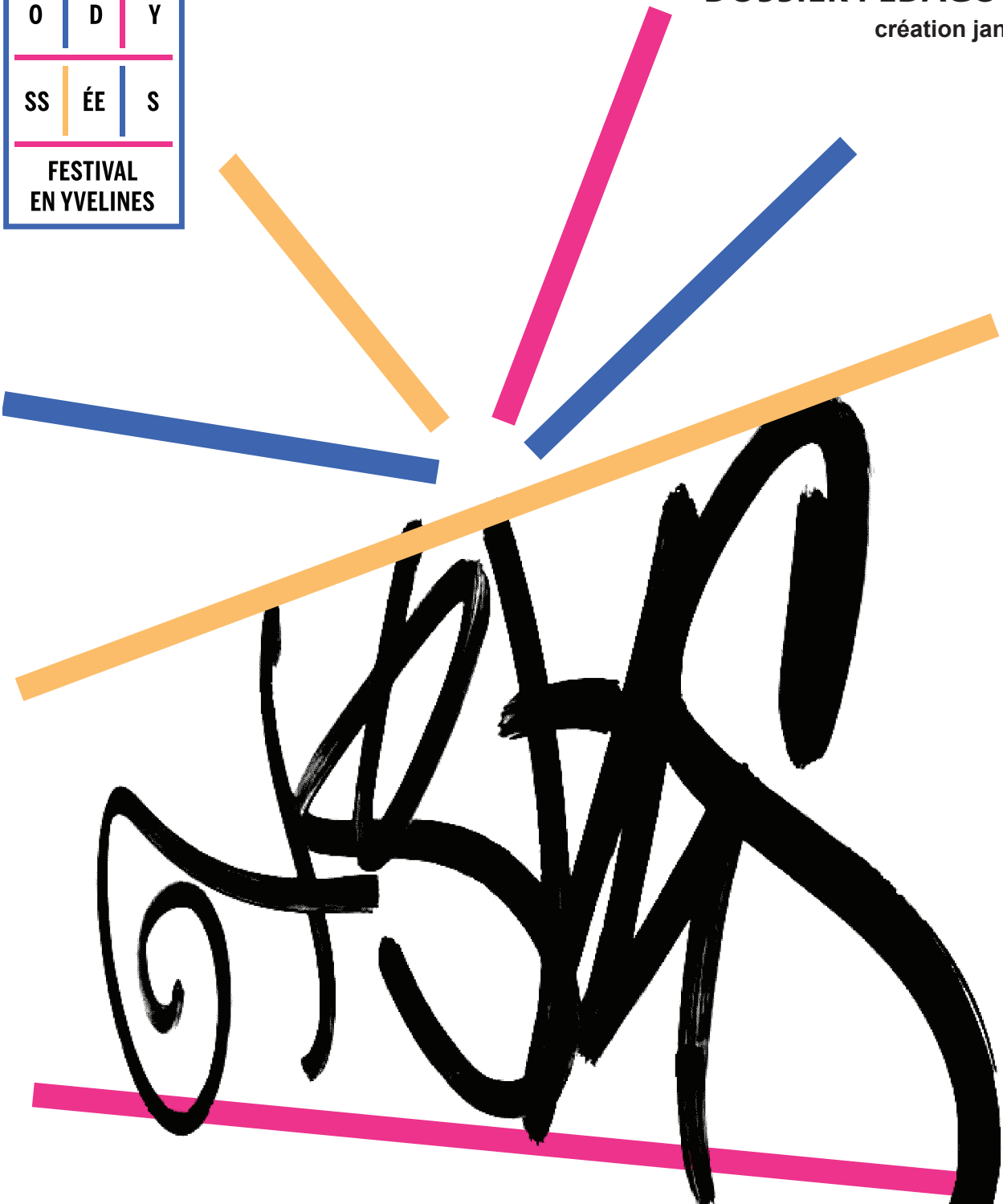


DOSSIER PÉDAGOGIQUE
création janvier 2020



LE PROCÈS DE GOKU

Danse Théâtre
dès 13 ans | 45 min

Anne Nguyen

PRODUCTION



THÉÂTRE
SARTROUVILLE
YVELINES
CDN

EN PARTENARIAT AVEC



Yvelines
Le Département

DANSE / THÉÂTRE • dès 13 ans

LE PROCÈS DE GOKU

texte, chorégraphie et mise en scène **ANNE NGUYEN**

avec **FRANÇOIS LAMARGOT, JEAN-BAPTISTE SAUNIER**

collaboration artistique **YANN RICHARD**

régie générale **FRANÇOIS KALÉKA**

production Théâtre de Sartrouville et des Yvelines–CDN / Cie par Terre

spectacle créé dans le cadre d'Odysées 2020, festival de création

conçu par le Théâtre de Sartrouville et des Yvelines–CDN,
en partenariat avec le Conseil départemental des Yvelines

DURÉE 45 MIN

• Dossier pédagogique réalisé par Agnès Ceccaldi / CDN de Sartrouville



ÉDITO

Goku, passionné de danse, a fait le *King loop step*. Mais ce pas est une œuvre protégée par le code de la propriété intellectuelle. Assigné en justice, B-boy Goku choisit de plaider son innocence. Le jour du procès, la joute verbale entre Goku et le juge, appuyée par la danse, se transforme peu à peu en battle... Signée par la chorégraphe et auteure Anne Nguyen, *Le Procès de Goku* est une pièce pour deux comédiens-danseurs. Elle a été imaginée pour être jouée dans des salles de classe, les élèves étant à la fois spectateurs et jurés. Le procès, dont l'enjeu est exalté par l'intensité du dialogue entre les deux personnages, est ponctué de démonstrations dansées. Le spectacle oscille entre l'absurde et le tragique d'une situation qui, anecdotique à première vue, soulève des questionnements profonds sur nos valeurs, sur les notions de liberté, de responsabilité et d'héritage.

Ce dossier propose des pistes d'activités à réaliser après la représentation. *Le Procès de Goku* est en effet un spectacle « surprise » que les élèves découvrent de manière impromptue, sans avoir construit d'horizon d'attente. La première activité, qui revient sur le déroulement du procès et les arguments échangés par les protagonistes, propose aux élèves de débattre autour des notions abordées dans le spectacle. Ils appréhendent ensuite quelques-uns des thèmes et questionnements qui traversent la démarche artistique d'Anne Nguyen, afin de mieux comprendre les choix et parti-pris effectués par l'artiste pour cette création. La dernière partie du dossier, qui s'appuie sur des recherches documentaires en groupe, des visionnages d'extraits vidéo, ainsi que des textes et témoignages d'Anne Nguyen, est l'occasion de mieux connaître la danse hip-hop et ses valeurs essentielles.

SOMMAIRE

Titre / Générique	Page 2
Édito / Sommaire	Page 3
Pistes d'activités après la représentation	
Mener une analyse chorale du spectacle	Page 4
Revenir sur la forme de la représentation	Page 4
Se remémorer les arguments du juge et de Goku, débattre	Page 5
Appréhender la démarche artistique d'Anne Nguyen	Page 5
Découvrir les valeurs de la danse hip-hop	Page 6
Effectuer des recherches complémentaires en groupe, visionner des extraits de films	Page 7
Annexes	
Tableau / Extraits des dialogues du spectacle	Page 9
Entretien avec Anne Nguyen	Page 11
Biographies de l'équipe artistique	Page 13

PISTES D'ACTIVITÉS

après la représentation

Mener une analyse chorale du spectacle

L'analyse chorale est une mise en commun des souvenirs, impressions et ressentis que les spectateurs ont gardés de la représentation. Il s'agit de rassembler le plus de matière possible autour du spectacle par la simple remémoration, à la fois objective et sensible, de ce qu'on a vu. Elle est modérée par un animateur, qui distribue et relance la parole au sein du groupe assis en cercle, en invitant à décrire en détail l'espace scénique, l'interprétation... L'analyse chorale permet ainsi de déjouer et dépasser les opinions toutes faites et les jugements « à l'emporte-pièces ». Elle est l'occasion de constater que chacun-e a vu « sa » représentation (en observant ou étant marqué-e par certains éléments qui ont peut-être échappé à d'autres ou les ont moins touchés). Elle est propice à installer une parole ouverte (chacun-e étant invité-e à s'exprimer sans être jugé-e), à favoriser l'écoute mutuelle au sein du groupe.

Ce dispositif est proposé par l'Anrat (association nationale de recherche et d'analyse théâtrale), qui en a fixé les règles du jeu. On pourra les consulter à cette adresse : www.anrat.net/tool_cats/6

Revenir sur la forme de la représentation

UN SPECTACLE « SURPRISE »

Questionner les élèves sur la manière dont ils ont vécu cette expérience de spectacle :

- Quelles différences y a-t-il entre cette forme de représentation et celles qu'ils ont déjà eu l'occasion de voir dans des salles de spectacle ?
- Qu'ont-ils pensé lorsque le juge-comédien est entré dans la classe et s'est présenté ?
- Ont-ils cru qu'il s'agissait réellement d'un procès délocalisé dont ils étaient les jurés ? (au début seulement, ou pendant une partie ou toute la représentation ?)
- Ont-ils pris le parti de l'un ou l'autre des deux personnages ? (si oui dès le début, ou au fur et à mesure du spectacle ? Ont-ils changé d'avis au fil de la représentation ?)
- Lire l'extrait de l'interview de l'auteure et chorégraphe Anne Nguyen pour affiner les échanges (cf. **encadré 1**).

Encadré 1

J'aimais beaucoup le concept de spectacle « surprise » qui consiste à jouer au moment où les élèves ne s'y attendent pas. Ils seront ainsi vraiment disponibles, sur le qui-vive... Ils ne pourront pas se mettre en retrait !

Quand je crée des spectacles, j'aime faire en sorte que le public ait un travail à faire, pour que le temps de la représentation ne soit pas seulement un moment où il reçoit passivement. J'aime placer les spectateurs devant un défi : se laisser « déplacer » dans leur manière de regarder, se questionner, être amenés à faire des choix pendant qu'ils regardent, etc. Pour ce spectacle, je veux dès le début placer les élèves dans une posture de doute, bouleverser leurs codes... Je voudrais qu'ils se prennent vraiment pour des jurés. Ils seront d'ailleurs amenés à voter à la fin du procès.

ANNE NGUYEN

UNE MISE EN SCÈNE CRÉÉE POUR UNE SALLE DE CLASSE

Questionner les élèves sur les éléments de mise en scène dont ils se souviennent, afin de mettre en valeur la manière dont la chorégraphe investit la salle de classe et joue à l'intérieur de cet espace en en modifiant notamment la fonction et les codes :

- Où sont placés le comédien et le danseur ? Comment évoluent-ils dans l'espace ? À quels moments provoquent-ils des interactions avec les spectateurs ?
- Quels sont les éléments qui rappellent le déroulement d'un cour « normal » ou qui, au contraire, s'en démarquent ?
- Quels sont les accessoires utilisés par les interprètes ? Comment renforcent-ils la théâtralité de leur joute verbale ?
- Lire l'extrait de l'interview d'Anne Nguyen pour affiner les échanges (cf. **encadré 2** p. 5).

Encadré 2

Je me suis d'abord interrogée sur la contrainte liée au fait de jouer en salle de classe. C'est assez rare de pouvoir s'adresser à des adolescents, et je voulais que ce spectacle puisse avoir un véritable impact sur eux. Il me semblait que la danse, telle que je peux la mettre en scène sur des plateaux de théâtre, n'aurait pas cet impact. J'ai eu envie de déplacer la proposition artistique pour faire quelque chose de différent, et l'idée du texte est arrivée assez vite.

Au moment de l'écriture du texte, j'avais déjà des idées de mise en scène, et imaginé certains artifices tels que les badges à points que François et Jean-Baptiste s'attribuent pendant le procès, qui ajoutent des symboles derrière les mots. Les répétitions qui viennent de démarrer nous permettent d'approfondir ces idées et d'en trouver d'autres. Ce sera un spectacle très dynamique : nous allons bouger les tables, monter dessus, ouvrir la porte... Cela ressemblera presque à du stand-up, dans le sens du stand up américain qui, par le biais du comique, porte une réflexion sur la société et le « dialogue social ». La danse sera très présente et culminera avec un battle de danse, en musique, entre les deux interprètes, mais le spectacle reste avant tout construit comme une joute verbale.

ANNE NGUYEN

Se remémorer les arguments du juge et de Goku, débattre

- Proposer de rappeler l'enjeu du procès : François Lamargot, alias B-boy Goku, est jugé pour infraction au code de la propriété intellectuelle. Il est accusé d'avoir exécuté un pas de danse, le *King loop step*, lors de différentes battles, sans autorisation préalable. Or, ce pas relève du droit d'auteur puisqu'il a été déposé par son créateur, le danseur B-boy Megas.
- Indiquer en quoi consiste la protection d'une œuvre par le biais du droit d'auteur : il protège les œuvres littéraires, les créations musicales, graphiques et plas-

tiques, mais aussi les logiciels, les créations de l'art appliqué, les créations de mode, etc. Il ne protège pas les idées ou les concepts.*

- Attirer l'attention sur le fait que les informations juridiques énoncées par le juge dans le spectacle sont exactes, tandis que l'histoire est une fiction.

- Inviter les élèves à décrire les valeurs de chaque personnage :

- le juge fait respecter la loi, il défend les droits des artistes, il estime que le droit intellectuel est une reconnaissance de la valeur de chaque individu dans la société ;

- Goku considère l'idée de déposer un pas de danse comme absurde, il plaide son innocence et estime qu'il doit pouvoir utiliser son corps librement.

- Proposer de citer de mémoire les principaux arguments exprimés par chacun des protagonistes au cours de la joute verbale qui les oppose. Questionner : qu'en pensez-vous ? Êtes-vous plutôt d'accord avec le juge ou avec Goku ? Pourquoi ? Installer progressivement un débat argumenté, en suivant la chronologie du procès.

Le tableau p. 9, qui propose des extraits de dialogues du spectacle, détaille les principaux arguments exprimés par le juge et Goku, de la scène 1 à la scène 6. On pourra s'y référer pour nourrir la discussion, en organisant par exemple le débat en deux groupes : chacun adoptera la vision et les valeurs défendues par l'un des personnages, puis on échangera les rôles pour permettre à chaque élève de réfléchir en adoptant un point de vue différent.

Enfin, on pourra préciser que c'est ce procédé du débat, sous la forme d'une « discussion intérieure », qui a guidé la démarche d'écriture d'Anne Nguyen (cf. encadré 3, p. 6).

* On peut consulter le site de l'Institut national de la propriété industrielle (INPI) : <https://www.inpi.fr/fr/comprendre-la-proprieite-intellectuelle/les-autres-modes-de-protection/le-droit-dauteur>

Appréhender la démarche artistique d'Anne Nguyen

- Proposer aux élèves de se rendre sur le site de la Compagnie par Terre, créée en 2005 par Anne Nguyen : www.compagnieparterre.fr

- Demander de lister, à partir de la note d'intention de la chorégraphe, les éléments qui nourrissent sa démarche et sa recherche artistiques. Par exemple :

- La volonté de changer l'image donnée à la danse hip-hop, d'en défendre la virtuosité, de questionner à travers elle le sens de la danse et de l'art.

Encadré 3

Plus que de créer des personnalités, j'ai cherché à créer des systèmes de valeurs. Les deux protagonistes voient le monde différemment et n'ont pas les mêmes priorités. Goku représente le monde du hip-hop tel que je le connais, il exprime ce que j'aurais pu dire quand j'étais plus jeune, c'est l'artiste en puissance ! Pour le juge, c'était plus compliqué je ne voulais pas qu'il ait l'air du « méchant », au risque que le public ne s'identifie d'emblée qu'au « gentil » Goku et ne se conforte dans une vision unilatérale de la problématique proposée. Je voulais que le juge ait une vraie crédibilité, que ses arguments ne soient pas entendus comme ceux d'un père moralisateur, mais qu'il ait un côté philosophe et passionné, et que ses arguments aient de vrais fondements scientifiques. Au final, ces deux personnages n'en font qu'un. J'ai écrit le texte de manière très instinctive, comme si une partie de moi discutait avec une autre, à la manière d'une réflexion intérieure dans laquelle les idées restent en tension permanente. Les deux personnages ont des arguments solides, et l'écriture de la pièce m'a permis d'aller jusqu'au bout des contradictions de ces points de vue antagonistes.

ANNE NGUYEN

- La volonté de magnifier les sentiments puissants qui ressortent de la danse hip-hop : le rapport sacré à la terre mère, le désir de renouer avec l'instinct animal, le besoin d'exubérance physique, l'envie de refléter les formes et les énergies qui nous entourent.

- L'idée que la danse hip-hop permet au corps de s'approprier les contraintes de l'environnement urbain pour mieux s'en libérer. À travers les chaussures, à travers le béton, tout en intégrant les angles droits en T dont la Terre est revêtue, la danse hip-hop est une danse du présent, un mouvement spontané de résistance du vivant.

- Le recours à d'autres disciplines (physique, mathématiques, littérature ou linguistique).

• Se questionner, pour chacun des éléments listés, sur la manière dont Anne Nguyen l'a abordé et mis en scène dans *Le Procès de Goku* :

- Elle nous propose à travers ce spectacle une réflexion sur le sens de la danse et sur celui-ci de l'art.

- Elle évoque les sentiments puissants ressentis par le danseur hip-hop (rapport à la terre, instinct animal, énergie...) à travers la manière dont Goku témoigne de son art.

- Elle puise dans les disciplines telles que les mathématiques, la littérature, la philosophie ou la physique (cf. arguments et citations énoncés par le juge) pour porter un autre regard sur la danse.

- Elle transpose les gestuelles hip-hop dans un espace autre que celui qui leur est habituellement dédié (ici la salle de classe), dont le duo d'interprètes exploite les contraintes (taille, présence de chaises et de tables) pour y inscrire leurs mouvements.

Découvrir quelques-unes des valeurs de la danse hip-hop

• Dans le spectacle, Anne Nguyen évoque quelques-unes des valeurs essentielles de la danse hip-hop. Demander aux élèves de faire des hypothèses sur celles-ci, puis les présenter (cf. ci-dessous).

• Proposer de citer les différents moments du spectacle où ces valeurs sont évoquées par les deux interprètes.

• Attirer l'attention sur le fait que le juge, même s'il expose des arguments différents de ceux de Goku, défend en réalité les mêmes valeurs que lui (ce qui s'explique notamment par le fait qu'il est lui-même un ancien danseur de hip-hop).

IMPRIMER SON STYLE, SA PERSONNALITÉ

« En danse hip-hop, chacun doit avant tout chercher à créer ses propres pas, tout en puisant dans un vocabulaire commun partagé par tous. Même quand un danseur hip-hop utilise ce qu'on appelle les bases, il doit les interpréter avec son propre style. S'il est trop académique ou trop basique, il n'est pas considéré comme un « vrai » danseur, mais plutôt comme une sorte d'élève. Cette règle qui consiste à transcender ce qu'on a appris pour imprimer sa personnalité dans la danse est l'une des valeurs profondes du hip-hop. »*

SE SURPASSER, REPOUSSER LES LIMITES

« Il ne peut pas y avoir de liberté sans limites, sans indications préalables, sans règles à transgresser, sinon c'est le néant ! Dans mes spectacles, je travaille beaucoup autour de la contrainte. C'est en appliquant des contraintes et en les transcendant que l'on dépasse ce que l'on a l'habitude de faire. L'enjeu de la culture

● ● ● après la représentation

hip-hop réside justement dans cette aspiration à toujours se surpasser, à repousser les limites du corps, de l'esprit, à jouer avec les lois de la physique, avec les illusions visuelles... Le danseur hip-hop cherche à aller toujours plus loin dans le mouvement, le style, la personnalité : il est en perpétuelle recherche. »*

ATTEINDRE LA CONNAISSANCE DE SOI

« Le principe primordial de la danse hip-hop est d'atteindre la connaissance de soi, c'est une quête individuelle au sein d'un système collectif. Cela rejoint aussi l'idée que chaque individu porte en lui l'univers entier, et que si l'on cherche au plus profond de soi on peut tendre vers l'infini. La quête du danseur, ou de l'artiste en général, ne doit pas être d'atteindre un idéal figé dans le temps, qui serait transmis dans un cadre strictement institutionnel, académique, mais de repousser la frontière entre le connu et l'inconnu. Bien entendu, pour tendre vers l'inconnu, il faut d'abord intégrer un certain héritage collectif. Toute la complexité est de comprendre où l'on se situe dans cette recherche et de toujours rester en mouvement, car rien n'est jamais acquis. »*

* Extraits de l'interview d'Anne Nguyen (voir p. 11)

Effectuer des recherches complémentaires en groupe

Proposer aux élèves, répartis en plusieurs groupes, d'effectuer des recherches complémentaires sur la danse hip-hop :

- Chaque groupe pourra enquêter sur une thématique (histoire, styles de danse, artistes emblématiques...) et restituer les résultats de ses recherches sous la forme d'un court exposé.
- Inviter à rechercher la signification des mots empruntés au vocabulaire hip-hop qui sont utilisés dans le spectacle :
 - vocabulaire lié à la culture hip-hop : B-boy, B-girl, crew, battle, street shows, break, breakeur/se, blase
 - vocabulaire lié à l'expression du danseur : move, step, freestyle, freeze, toplocks, footlocks, coupole, le verbe disser, l'expression avoir un flow.

On pourra notamment inviter les élèves à lire des extraits du *Manuel du Guerrier de la ville*, écrit par Anne Nguyen, carnet de bord dans lequel la chorégraphe met en mots et en poésie ses sensations et réflexions sur le sens de sa danse. Le texte, qui fournit un lexique des termes du hip-hop, est téléchargeable sur le site de la Compagnie par Terre : http://www.compagnieparterre.fr/wordpress/wp-content/uploads/Anne/Manuel_du_Guerrier_de_la_Ville.pdf

• Selon le temps dont on dispose, on pourra élargir ces recherches aux autres disciplines du hip-hop (graff, DJing, rap) et à la manière dont cette culture s'est diffusée depuis les années 1980.

Visionner des extraits de films

Visionner des extraits de films documentaires et de films de fiction sur la danse hip-hop, en particulier sur le break. Voici quelques ressources accessibles en ligne, que l'on pourra mettre en lien avec les thèmes du spectacle :

- **Planet B-Boy**, de Benson Lee (2007)

<https://youtu.be/V3sQjiaM8YQ>

Film sur le break et les battles de break mondiaux. On y découvre le parcours de quelques artistes, parmi lesquels Anne Nguyen.

À 18'25", Anne Nguyen évoque son parcours au sein de Phase T, collectif chellois avec lequel elle a débuté.

- **Faire kiffer les anges**, de Jean-Pierre Thorn (1996)

<https://youtu.be/yrnTnD5v61A>

Ce film documentaire sur l'histoire de la danse hip-hop en France mêle des extraits de spectacles et des interviews d'artistes (des compagnies Aktuel Force, Accrorap, Azanie, Käfig, M.B.D.T, Melting Spot, Street Boy'z, Traction Avant...). Chaque danseur-se raconte la manière dont il/elle a découvert la danse et comment ce mode d'expression a transformé son rapport au monde.

> Vers 48' : le témoignage de Karima Khelifi, suivi du cours collectif de break et de l'intervention de Gabin Nuissier, évoquent le long apprentissage nécessaire avant de pouvoir imprimer sa personnalité dans sa danse.

> Vers 58'20" : Hakim Maïche aborde le plaisir du break, l'intensité de ses sensations lorsqu'il danse. On pourra mettre son témoignage en lien avec celui de Goku.

- **The Parallel Scene** (en anglais)

Extrait du film *Detours – An Experimental Dance Collaboration* (2001)

<https://youtu.be/gou2q1N8E9c>

Des mouvements exécutés par des danseurs contemporains y sont mis en parallèle avec des scènes de danses tribales et traditionnelles africaines, des extraits de comédies musicales américaines, des démonstrations d'arts martiaux, des images de la statuaire et de la peinture égyptiennes antiques, des figures de gymnastique...

Ce film de 10 minutes, qui explore les multiples influences présentes au sein de la danse hip-hop, permettra de revenir sur les notions d'héritage et de liberté évoquées dans le spectacle.

● ● ● après la représentation

Et aussi...

- **The Freshest Kids : The History of the B-Boy** (2002)
(en anglais)

<https://youtu.be/RxoWyGFSGuk>

Film sur l'histoire du hip-hop, en particulier du break.

- **Extrait du film Flashdance**, d'Adrian Lyne (1983)

<http://www.youtube.com/watch?v=Q3ZNFGE8PZE>

Scène mythique de danse (break, smurf).

- **Extraits du film Breakin'**, de Joel Silberg (1984)

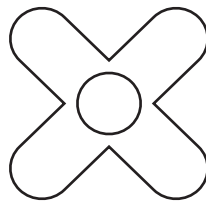
<http://j.mp/1Gak6hb>

Compilation d'extraits dansés du film.

- **Extraits du film Breakin' 2 : Electric Boogaloo**,
de Sam Firstenberg (1984)

<http://j.mp/13abqDB>

Compilation d'extraits dansés du film.



ANNEXES

Tableau / Extraits des dialogues du spectacle

Extraits des dialogues du *Procès de Goku*, d'Anne Nguyen

Principaux arguments exprimés par le juge et B-boy Goku lors de leur joute verbale

	ARGUMENTS DE B-BOY GOKU	ARGUMENTS DU JUGE
SCÈNE 1 La faute	<p>1) On a le droit de faire tous les mouvements ! Sinon, ça veut dire qu'il y a des parties de mon corps que je dois jamais bouger ? Que je dois jamais me lâcher quand je danse, au cas où il y aurait un step interdit qui sortirait ?</p> <p>2) Vous voulez défendre mes droits ? Alors laissez-moi danser !</p>	<p>1) Le « king loop step » relève du droit d'auteur de M. Ivan Manriquez, alias B-boy Megas. Vous êtes accusé d'avoir exécuté ce pas sans autorisation préalable. Vous devriez être fier de vivre dans un pays qui met un point d'honneur à défendre les droits des artistes.</p> <p>2) Vous voudriez abolir les droits de propriété ? Dans ce cas, donnez-moi votre sweat de battle. (Mais Goku n'est pas prêt à renoncer au code de la propriété...)</p>
SCÈNE 2 Créativité et héritage	<p>1) Je suis sûr que Ken Swift dans le film <i>Flashdance</i>, il fait un mouvement qui ressemble. Megas s'en est inspiré, comme moi !</p> <p>2) J'étais en freestyle ! C'était spontané !</p> <p>3) L'art, c'est au-dessus des lois.</p>	<p>1) Le <i>King loop step</i> a été reconnu comme une œuvre originale, car elle possède son empreinte et sa vision.</p> <p>2) Aucun courant artistique n'est spontané. « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » (Lavoisier)</p> <p>3) L'art n'est pas au-dessus des lois. Je vous confirme que votre danse, aussi acrobatique soit-elle, est bien un art à part entière.</p>
SCÈNE 3 Raison et malice	<p>1) Quand B-boy Megas fait le king loop step, il a la jambe à angle droit. Moi, ma variante, je la fais en plié.</p> <p>2) Si je décide de déposer ce geste (geste de la main que le juge fait souvent), j'ai le droit ?</p>	<p>1) Votre variante n'en fait pas quelque chose de fondamentalement différent. Elle ne constitue en aucun cas un apport personnel</p> <p>2) Cela fait partie des gestes usuels, ce sont des données publiques. On ne peut pas les déposer. (Le <i>King loop step</i> n'est pas un geste usuel.)</p>
SCÈNE 4 Liberté et responsabilité	<p>1) Le <i>King loop step</i>, c'est que des mouvements naturels, qui font partie du patrimoine de l'Humanité ! (Il exécute chaque mouvement séparé.)</p> <p>2) Quand je danse, je me connecte à la Terre, à l'inconscient collectif. Chaque mouvement, si j'arrive à le faire, ça veut dire qu'un jour dans le passé ou dans le futur, il a pu ou pourra être utile. Si mon corps peut le faire, c'est comme si j'avais un devoir de le faire !</p> <p>3) La loi, elle a pas à me dire ce que je peux faire de mon corps.</p>	<p>1) Vous trouvez ça naturel, vous ?</p> <p>2) Vous êtes bien philosophe, cela vous va assez bien. Bien évidemment qu'une composition comportant des éléments issus du domaine public peut être reconnue comme originale.</p> <p>3) Anaxagore disait que l'homme est intelligent parce qu'il a une main. Lorsque vous faites un geste, vous façonnez votre réalité. C'est un pouvoir incroyable ! Que vous devez apprendre à utiliser avec responsabilité.</p>

	ARGUMENTS DE B-BOY GOKU	ARGUMENTS DU JUGE
<p>SCÈNE 5 Essence de la loi et loi de la rue</p>	<p>1) La danse appartient à personne ! Le « king loop step » ça existe pas ! C'est juste des mots sur une suite de moves que n'importe qui aurait pu faire par hasard !</p> <p>2) Si je fais quelque chose de bien juste parce que la loi dit que c'est bien, alors autant que je me transforme en robot.</p> <p>3) Je suis le pantin de personne ! J'ai des valeurs moi : « Peace, love, unity and having fun ». Hip-hop ! Et vous c'est quoi vos valeurs, au lieu de me dire tout le temps ce que j'ai pas le droit de faire ?</p>	<p>1) Vous semblez penser qu'en refusant de croire à la loi, vous vous dispensez par la même occasion de devoir lui obéir. Vous croyez à l'argent ? Un billet n'est que du papier, il n'a aucune valeur. (Il propose à Goku de déchirer un billet, mais celui-ci ne peut pas le faire.) Et ce qui est beau, c'est que vous ne vous rendez même pas compte que vous y croyez. Vous utilisez un smartphone ? Cela veut dire que vous croyez aux mathématiques ! Vous n'en avez peut-être pas conscience, mais nous agissons selon des lois communes. Si je respecte les valeurs qui sont importantes pour vous et pour ce groupe de personnes, nous sommes dans une situation plus agréable, non ?</p> <p>2) Quand vous copiez le <i>King loop step</i>, qu'est-ce qui vous différencie d'un robot ? Si vous alliez plutôt chercher à l'intérieur de vous ?</p> <p>3) Vous imaginez si, au lieu de nous dicter ce que nous ne devons pas faire, la loi se mettait à nous dicter ce que nous devons faire ? Là, vous seriez vraiment un robot !</p>
<p>SCÈNE 6 Les héros</p>	<p>Si je dis à Megas que je respecte sa danse, il va dire que je peux faire le <i>King loop step</i>. À quoi ça sert de protéger des artistes si c'est pour en envoyer d'autres en prison !</p>	<p>La loi est la même pour tout le monde ! Voici Goku, le roi des singes. Il sait assimiler les techniques de ses confrères, c'est le roi des imitateurs ! Nous ne sommes pas des singes ! Nous avons conscience de nos comportements, nous en faisons des représentations ! La loi en est une !</p>

ENTRETIEN

avec Anne Nguyen

Comment t'est venue l'idée du *Procès de Goku* ?

ANNE NGUYEN : Suite à la commande du Théâtre de Sartrouville, je me suis d'abord interrogée sur la contrainte liée au fait de jouer en salle de classe. C'est assez rare de pouvoir s'adresser à des adolescents, et je voulais que ce spectacle puisse avoir un véritable impact sur eux. Il me semblait que la danse, telle que je peux la mettre en scène sur des plateaux de théâtre, n'aurait pas cet impact. J'ai eu envie de déplacer la proposition artistique pour faire quelque chose de différent, et l'idée du texte est arrivée assez vite. D'autre part, j'aimais beaucoup le concept de spectacle « surprise » qui consiste à jouer au moment où les élèves ne s'y attendent pas. Pour *Le Procès de Goku*, les élèves rentreront en classe, pensant assister à un cours, mais c'est le comédien Jean-Baptiste Saunier qui les rejoindra et non leur professeur.e. Il se présentera comme un juge, frappera avec son marteau sur le bureau et convoquera « l'accusé », B-Boy Goku, interprété par François Lamargot, danseur et comédien. Nous ferons croire aux élèves qu'en raison d'une délocalisation judiciaire, ils ont été nommés jurés d'un procès qui va se dérouler en direct sous leurs yeux. J'espère que la confusion pourra régner le plus longtemps possible, peut-être même jusqu'à la fin du spectacle !

Faire entrer le spectateur à son insu dans un spectacle, c'est le « cueillir » sans qu'il ait pu construire d'horizon d'attente...

A. N. : Oui, les élèves seront ainsi vraiment disponibles, sur le qui-vive... Ils ne pourront pas se mettre en retrait ! Quand je crée des spectacles, j'aime faire en sorte que le public ait un travail à faire, pour que le temps de la représentation ne soit pas seulement un moment où il reçoit passivement. J'aime placer les spectateurs devant un défi : se laisser « déplacer » dans leur manière de regarder, se questionner, être amenés à faire des choix pendant qu'ils regardent, etc. Pour ce spectacle, je veux dès le début placer les élèves dans une posture de doute, bouleverser leurs codes... Je voudrais qu'ils se prennent vraiment pour des jurés. Ils seront d'ailleurs amenés à voter à la fin du procès.

L'accusation faite à B-Boy Goku d'avoir volé un pas de danse appartenant à un autre danseur est-elle inspirée de faits réels ?

A. N. : Légalement, elle est purement imaginaire, même si dans le cadre de mes recherches j'ai rencontré une avocate spécialisée qui m'a effectivement parlé d'une tentative de dépôt d'un pas de danse hip-hop par un danseur. Sa démarche n'a pas abouti je crois. Dans le milieu de la danse hip-hop, il est assez courant de parler de mouvements « volés », mais on ne passe évidemment pas par l'Institution pour les protéger. J'ai personnellement participé ou assisté à beaucoup de battles « règlement de compte », j'y fais d'ailleurs référence dans le spectacle. En danse hip-hop, chacun doit avant tout chercher à créer ses propres pas, tout en puisant dans un vocabulaire commun partagé par tous. Même quand un danseur hip-hop utilise ce qu'on appelle les bases, il doit les interpréter avec son propre style. S'il est trop académique ou trop basique, il n'est pas considéré comme un « vrai » danseur, mais plutôt comme une sorte d'élève. Cette règle qui consiste à transcender ce qu'on a appris pour imprimer sa personnalité dans la danse est l'une des valeurs profondes du hip-hop. J'avais envie de parler de ça. Le sujet du spectacle fait aussi écho aux récents débats autour du diplôme national professionnel de danseur en danse hip-hop, au cours desquels j'ai été consultée. Le spectacle instaure un dialogue entre un personnage qui considère l'idée de déposer un pas comme absurde, et un autre qui estime que le droit intellectuel est une reconnaissance de la valeur de chaque individu dans la société. Tous deux ont des arguments solides, et l'écriture de la pièce m'a permis d'aller jusqu'au bout des contradictions de ces points de vue antagonistes.

Le spectacle confronte les notions d'héritage et de liberté. Au-delà de l'héritage qui permet de construire une culture partagée, comment le geste d'un danseur peut-il rester libre ?

A. N. : Il ne peut pas y avoir de liberté sans limites, sans indications préalables, sans règles à transgresser, sinon c'est le néant ! Dans mes spectacles, je travaille beaucoup autour de la contrainte. C'est en appliquant des contraintes et en les transcendant que l'on dépasse ce que l'on a l'habitude de faire. L'enjeu de la culture hip-hop réside justement dans

cette aspiration à toujours se surpasser, à repousser les limites du corps, de l'esprit, à jouer avec les lois de la physique, avec les illusions visuelles... Le danseur hip-hop cherche à aller toujours plus loin dans le mouvement, le style, la personnalité : il est en perpétuelle recherche. Le principe primordial de la danse hip-hop est d'atteindre la connaissance de soi, c'est une quête individuelle au sein d'un système collectif. Cela rejoint aussi l'idée que chaque individu porte en lui l'univers entier, et que si l'on cherche au plus profond de soi on peut tendre vers l'infini. La quête du danseur, ou de l'artiste en général, ne doit pas être d'atteindre un idéal figé dans le temps, qui serait transmis dans un cadre strictement institutionnel, académique, mais de repousser la frontière entre le connu et l'inconnu. Bien entendu, pour tendre vers l'inconnu, il faut d'abord intégrer un certain héritage collectif. Toute la complexité est de comprendre où l'on se situe dans cette recherche et de toujours rester en mouvement, car rien n'est jamais acquis.

Comment as-tu dessiné les traits de personnalité du juge et de Goku ?

A. N. : Plus que de créer des personnalités, j'ai cherché à créer des systèmes de valeurs. Les deux protagonistes voient le monde différemment et n'ont pas les mêmes priorités. Goku représente le monde du hip-hop tel que je le connais, il exprime ce que j'aurais pu dire quand j'étais plus jeune, c'est l'artiste en puissance ! Pour le juge, c'était plus compliqué je ne voulais pas qu'il ait l'air du « méchant », au risque que le public ne s'identifie d'emblée qu'au « gentil » Goku et ne se conforte dans une vision unilatérale de la problématique proposée. Je voulais que le juge ait une vraie crédibilité, que ses arguments ne soient pas entendus comme ceux d'un père moralisateur, mais qu'il ait un côté philosophe et passionné, et que ses arguments aient de vrais fondements scientifiques. Au final, ces deux personnages n'en font qu'un. J'ai écrit le texte de manière très instinctive, comme si une partie de moi discutait avec une autre, à la manière d'une réflexion intérieure dans laquelle les idées restent en tension permanente.

Pour *Le Procès de Goku*, quelles ont été tes sources d'inspiration ?

A. N. : Je suis breakeuse : j'ai commencé le break et les battles en 1998, avant de créer ma propre compagnie en 2005. Mais j'ai fait aussi des études de physique, d'anglais, je suis passée par la linguistique et je m'intéresse beaucoup à la philosophie et à la

psychologie. Mes lectures me nourrissent beaucoup et mes inspirations viennent finalement davantage du champ littéraire que du spectacle vivant. *Le Procès de Goku* aborde les valeurs du hip-hop, mais pas uniquement. C'est presque une initiation à la philosophie, et en tous cas une invitation à apprendre à raisonner. Au fil du spectacle, le juge cite Goethe, Carl Jung, les philosophes grecs... Je me sens responsable d'amener quelque chose aux jeunes, au-delà d'un simple divertissement. Je me suis projetée en tant qu'élève, en me demandant ce que j'aurais aimé voir et entendre lorsque j'étais adolescente, ce qui m'aurait influencée. Je fais le pari que les adolescents sont prêts à écouter une parole d'artiste qui n'est pas moralisatrice, qui ne ressemble pas à un discours parental, qui n'a pas un caractère institutionnel, obligatoire.

Peux-tu nous dire quelques mots sur la mise en scène ?

A. N. : Au moment de l'écriture du texte, j'avais déjà des idées de mise en scène, et imaginé certains artifices tels que les badges à points que François et Jean-Baptiste s'attribuent pendant le procès, qui ajoutent des symboles derrière les mots. Les répétitions qui viennent de démarrer nous permettent d'approfondir ces idées et d'en trouver d'autres. Ce sera un spectacle très dynamique : nous allons bouger les tables, monter dessus, ouvrir la porte... Cela ressemblera presque à du stand up, dans le sens du stand up américain qui, par le biais du comique, porte une réflexion sur la société et le « dialogue social ». La danse sera très présente et culminera avec un battle de danse, en musique, entre les deux interprètes, mais le spectacle reste avant tout construit comme une joute verbale.

Comment abordes-tu la création à destination de la jeunesse ?

A. N. : Ce n'est pas la première fois que je crée pour le jeune public. Mais je considère mes spectacles comme destinés à tous les publics. Je n'aime pas séparer les gens en catégories, quelles qu'elles soient. Pour moi l'art est universel. Même si l'on ne reçoit pas les choses de la même manière, une œuvre d'art peut nous questionner chacun à notre endroit, que l'on ait 6, 40 ou 70 ans. Je pense d'ailleurs que *Le Procès de Goku* pourrait aussi beaucoup plaire aux adultes. Le seul souci est qu'ils n'ont pas l'habitude d'aller en salle de classe ; la surprise ne serait donc pas la même !

BIOS



© P. Gramad

ANNE NGUYEN

Autodidacte, la danseuse et chorégraphe Anne Nguyen combine la gestuelle brute et virtuose du hip-hop à une écriture graphique, déstructurée et épurée. *Racine carrée*, *Yonder Woman*, *PROMENADE OBLIGATOIRE*, *bal.exe*, *Autarcie (...)*, *Kata...* Les titres de ses spectacles évoquent ses multiples influences : les mathématiques et les arts martiaux mais aussi les utopies et les mythes. À l'image du danseur hip-hop à la gestuelle explosive, ses spectacles dévoilent l'être humain qui se débat passionnément face à un environnement contemporain hostile. Elle construit des espaces symboliques où la danse, puissante, libératrice et frénétique, incarne la résistance du vivant face à des valeurs en perpétuel bouleversement. Les spectacles d'Anne Nguyen ont été présentés sur de nombreuses scènes et dans de prestigieux festivals comme le Holland Festival à Amsterdam, le festival Crossing The Line à New York, le Festival Tanz im August à Berlin, le Festival URB à Helsinki, le Festival de Hué au Vietnam ou encore le Festival Dies de Dansa à Barcelone. Anne Nguyen est également auteure d'articles et d'un recueil de poèmes sur la danse, *Manuel du Guerrier de la Ville*. Depuis 2012, elle enseigne un atelier artistique sur la danse hip-hop à Sciences Po Paris.

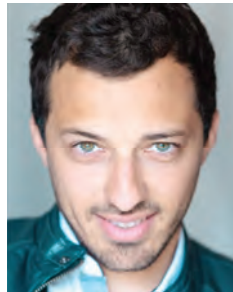
La Compagnie par Terre reçoit l'aide pluriannuelle du ministère de la Culture et de la Communication / DRAC Île-de-France, l'aide de la Région Île-de-France au titre de la Permanence artistique et culturelle, ainsi que l'Aide au fonctionnement du Département du Val-de-Marne.



© D.R.

FRANÇOIS LAMARGOT

Depuis près de quinze ans, François Lamargot défend une écriture chorégraphique singulière en France et à travers le monde. Membre fondateur de La XX^e Tribu, ils signent des pièces qui inscrivent la compagnie à l'avant garde d'un style entre hip-hop et danse contemporaine. Ses influences variées lui permettent d'être interprète pour de nombreux chorégraphes : George Momboye, Salia Sanou et Seydou Bro, Blanca Li, Claude Brumachon, Yann Lheureux, Laura Scozzi, Ibrahim Sissoko, Farid Berki. De 2011 à 2015, il assiste Anthony Égéa sur des projets internationaux, notamment *Rage*, réunissant des danseurs du continent africain. Ne souhaitant pas se cantonner à une seule forme de création, François Lamargot transpose son univers à la vidéo et signe plusieurs courts-métrages en 2016. La même année, il reprend le chemin des battles et remporte l'Open Your Mind lors du Notorious IBE. 2018 marque l'aboutissement de deux années de recherche sur le solo *Reflets* pour donner naissance à un spectacle singulier à la frontière entre danse, théâtre et vidéo. Une forme atypique qui l'inscrit dans une nouvelle évolution.



© J.-F. Manotti

JEAN-BAPTISTE SAUNIER

Après avoir étudié au Conservatoire de théâtre de Marseille puis au Cours Florent, Jean-Baptiste Saunier entre à l'École nationale d'acteur de Cannes et Marseille (ÉRACM), d'où il sort diplômé en 2011. Il pratique le hip-hop Krump en parallèle depuis plus de 15 ans, et le corps est au centre de son travail théâtral. Artiste pluridisciplinaire, il expérimente autant le théâtre classique (Molière, Racine) que des formes plus contemporaines, voire performatives (*Le Musée vivant* avec Robert Cantarella au Centre Pompidou ou l'exposition vivante *Née quelque part* à la Villette pour le jeune public), en passant par la marionnette (*Le Conte d'hiver*, spectacle avec des marionnettes à tringles et *The Great Disaster*, spectacle de la compagnie Arketal à Nice utilisant la technique du *bunraku*).