



#HASHTAG DECLIC

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SOMMAIRE

La compagnie.....	p.3
Le spectacle.....	p.4
Venir au théâtre.....	p.5
Le Breaking.....	p.7
Nouvelles technologies.....	p.10
Le corps et les écrans.....	p.12
Objectifs pédagogiques et pistes d'animations....	p.15



LA COMPAGNIE

Tout commence à **Lyon**, il y a plus de vingt ans. À l'époque, le breakdance se popularise et s'impose peu à peu comme un **phénomène majeur de la culture urbaine en France**. Sur le parvis de l'Opéra de Lyon, un groupe de jeunes passionnés se forme : le **Pockemon Crew**. Très vite, ils se lancent un défi ambitieux — remporter le « Grand Chelem » des plus grandes compétitions internationales de breakdance — pour affirmer leur style, leur vision, et faire reconnaître leur discipline.

Portés par leur **exigence**, leur **esprit d'équipe** et leur **engagement**, ils atteignent cet objectif et deviennent **la compagnie de breakdance la plus titrée au monde**, un statut qu'ils conservent encore aujourd'hui.

Discipline à cheval sur le **sport** et les **arts vivants**, le breakdance trouve difficilement sa place dans les salles de spectacle au début des années 2000. En 2004, Riyadh Fghani, figure fondatrice et moteur du collectif, initie un virage décisif en mettant de côté la spontanéité des battle : le Pockemon Crew se transforme en compagnie et la pratique du breakdance au sein du collectif s'inscrit désormais dans une démarche d'écriture artistique et de création chorégraphique. Avec *Sii...si !*, première pièce du répertoire, Riyadh Fghani révèle toute **la puissance expressive, la technicité et la force narrative du hip-hop**. Le style Pockemon s'impose : **précis, engagé, ancré dans l'énergie du battle**, il puise dans les valeurs qui fondent cette culture — **respect, persévérance, dépassement de soi, ouverture d'esprit**.

Précurseurs, les Pockemon sont parmi les premiers artistes hip-hop à franchir les portes de grandes institutions culturelles. En 2003, ils intègrent l'Opéra de Lyon, où ils seront en résidence pendant dix ans. Ils développent, en parallèle de leur activité chorégraphique, des projets sur mesure — performances, démonstrations, battles — et une réelle culture de la transmission qui participent à **la démocratisation du hip-hop et à la reconnaissance de la compagnie auprès du grand public**.

Fidèles à l'**esprit de transmission** qui anime la culture hip-hop, les membres de la compagnie ont formé plus de 6 000 personnes à travers leurs ateliers et formations, en France et à l'international. Aujourd'hui, c'est la **sixième génération de danseurs professionnels**, pour la plupart issus du programme pédagogique du Pockemon Crew, qui porte le flambeau de la compagnie.

Avec un répertoire de **treize pièces chorégraphiques** alliant **exigence artistique et engagement culturel**, des projets ambitieux mêlant création scénique, pédagogie et performance, et plus d'un million de spectateurs dans plus de 50 pays, le Pockemon Crew est aujourd'hui **l'un des collectifs les plus emblématiques, précurseur et ancré dans son époque de la scène hip-hop contemporaine**.

LE SPECTACLE

Note d'intention

Avec **#Hashtag Déclic**, j'ai voulu créer un spectacle qui parle d'aujourd'hui, mais qui s'adresse avant tout aux jeunes générations, celles qui grandissent dans un **monde façonné par le numérique**.

Tout est parti de rencontres fortes lors des représentations scolaires de notre précédent spectacle, *De la rue aux Jeux*. Ces échanges, avec les élèves comme avec les enseignants, ont montré à quel point **un simple espace de parole, hors du téléphone, devenait précieux**. Beaucoup d'adultes nous disaient combien ces moments étaient rares, tant les écrans avaient pris le dessus sur les échanges humains.

Cela m'a interrogé. Alors j'ai commencé à observer plus attentivement les **gestes quotidiens**, les postures, les regards. J'ai voulu comprendre l'impact de nos usages numériques, de nos écrans et de nos réseaux sur nos corps. Et surtout, j'ai voulu **les mettre en mouvement**, pour rendre visibles ces transformations silencieuses qui affectent notre manière d'être au monde.

Synopsis

#Hashtag Déclic explore **la beauté trouble d'un monde où nos corps se courbent devant les écrans**, absorbés par le flux incessant des réseaux sociaux, prothèse des temps modernes devenue inamovible.

Riyad Fghani y déploie une **chorégraphie du « corps digital »**, ce corps contemporain remodelé par les gestes automatiques, les postures figées et les **rythmes dictés par nos appareils**. A travers une **danse hip-hop aussi physique que ciselée**, les interprètes sondent l'impact invisible mais profond des technologies sur nos mouvements, nos relations et nos présences.

À double vitesse, à double flux, **#Hashtag Déclic interroge nos silences numériques**, nos connexions illusoire, notre soif de contact réel. L'univers visuel du spectacle, à la fois subtil et vibrant, nous plonge dans une **réalité augmentée déroutante de familiarité**.

Un **voyage sensible à la croisée du réel et du virtuel**, porté par l'énergie virtuose du Pockemon Crew, où la danse devient un langage pour questionner ces silences numériques et retrouver, peut-être, une part d'humanité.



VENIR AU THÉÂTRE

Devenir spectateur régulier n'est pas chose anodine. L'école et les structures d'éducation jouent un rôle prépondérant dans la préparation des premières sorties au théâtre. Ces dernières sont précieuses et cruciales en ce qu'elles posent les jalons d'une pratique et permettent aux jeunes de normaliser (et parfois désacraliser) les sorties au théâtre. **Ainsi nous formons les spectateurs et spectatrices de demain.**

En effet, venir au théâtre s'accompagne de **codes**, de **pratiques**, de **croyances**, qui, une fois maîtrisées, rendent les sorties plus fluides, d'où la nécessité d'un temps de préparations aux points suivants :

- Aborder en amont la **thématique du spectacle**.
- Préparer les élèves à la **temporalité du spectacle** (installation dans la salle, temps de représentation, fin et salut, applaudissements).
- Sensibiliser au fait que **le spectacle vivant, c'est... vivant !** Les danseurs sur scène ne sont bien souvent qu'à quelques mètres des premiers spectateurs, une bonne qualité d'écoute de la part du public est nécessaire pour ne pas déranger les artistes. Il est donc important de regarder le spectacle en silence, téléphone portable éteint, en gardant les commentaires, les remarques et les questions pour la fin, pour le respect des artistes et des autres spectateurs. Aussi, les photos et vidéos pendant le spectacle sont interdites, avec ET sans flash. Tout d'abord parce que la lumière des flashes et des écrans dérange les artistes sur scène et les autres spectateurs, aussi parce que l'image des artistes est protégée (droit à l'image) et qu'elle ne peut être captée sans leur consentement. Enfin, parce qu'il faut garder la surprise en ne dévoilant rien, pour les personnes n'ayant pas encore vu le spectacle.
- Dans l'éventualité d'un **bord plateau/** rencontre avec les artistes, il peut-être pertinent de demander aux enfants de penser à **préparer une question**.

Quelques anecdotes et superstitions au théâtre

Le monde du théâtre est rempli de **vieilles superstitions**, en voici quelques-une à partager avec les élèves :

- **On ne souhaite jamais bonne chance aux acteurs avant de monter sur scène**, cela porte malheur. En France, l'expression la plus courante pour souhaiter bonne chance est « Merde! », mais on dit aussi « Toï toï toï », ce à quoi les artistes répondent « je prends! », et jamais merci. Cette pratique est internationale, en anglais par exemple on dit « break a leg » (casse-toi une jambe).

- **Le vert sur scène porte malheur**. La légende raconte que Molière serait mort en portant du vert lors de sa dernière représentation, mais il semblerait que cela soit plutôt dû aux dispositifs d'éclairage de l'époque qui ne mettaient pas en valeur cette couleur sur le plateau.

- **Le mot « corde » est proscrit sur scène**, faisant trop écho à la mort.

Il existe plein d'autres mythes et légendes autour du monde du spectacle que vous pourrez vous amuser à chercher en classe avec vos élèves.

Vocabulaire de la scène

Plateau : autre nom que l'on donne à la scène.

4ème mur : frontière imaginaire qui existe sur l'avant scène et sépare le public des artistes. Quand les artistes interagissent avec le public on dit qu'ils rompent le 4ème mur.

Coulisses : espaces sur les côtés de la scène, à l'abri du regard des spectateurs, et dans lesquels les artistes se tiennent prêt avant de monter sur scène.

Cour et jardin : sur scène on ne dit pas « à gauche » et « à droite » de la scène, ces indications pouvant varier selon l'orientation du locuteur, elles ne permettent pas de donner des informations claires. A la place on dit « à cour » pour le côté droit (vu du public) et « à jardin » pour le côté gauche. Cette habitude a été instaurée par la Comédie Française lorsque la troupe était installée au Palais des Tuileries, qui donnait d'un côté sur la cour du Louvre, et de l'autre sur le Jardin des Tuileries.

Régie : espace situé en face de la scène (soit au milieu des gradins, soit tout en haut) depuis lequel opèrent les techniciens en charge du son et de la lumière.

Rappel : Une fois les artistes sortis de scène, moment où le public continue d'applaudir, signifiant à ces derniers qu'ils souhaitent qu'ils viennent saluer de nouveau.

Standing ovation : au moment des saluts, lorsque le public se lève pour applaudir, signifiant que le spectacle est un réel succès !

LE BREAKING

Breaking - moments clés et vocabulaire

Le Breaking (ou breakdance) est la **première danse issue de la culture hip-hop**, qui comprend également les pratiques musicales DJ (Disc Jockey) et MC (Mic-speaker : rap et beatbox), ainsi que le graffiti. On appelle les danseurs de breakdance les B-boys et B-girls.

Cette **danse dynamique et acrobatique** se compose de **power moves**, des figures et mouvements proches de la gymnastique qui visent à impressionner par leur **rapidité d'exécution** et leur **côté spectaculaire**.

Tout commence dans le **Bronx New-Yorkais des années 1970**. Les **jeunesses afro-américaines** se retrouvent pour jouer de la musique et danser dans la rue, entre les tours d'immeubles : c'est le début des **block parties**. Les b-boys et b-girls se regroupent en équipes (ou crews) et performant à l'occasion des **battles**, ces joutes dansées où les breakers s'affrontent (individuellement ou en groupe) au milieu d'un **cypher** (cercle formé par le public du battle au milieu duquel les danseurs s'affrontent).

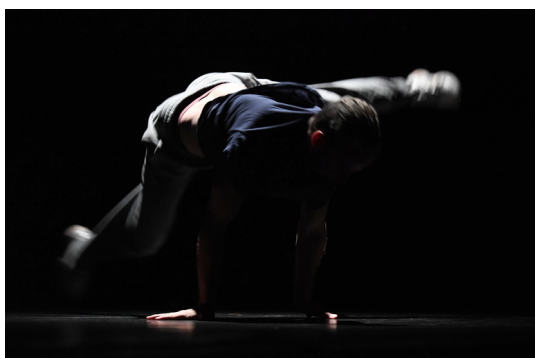
Le mot breaking puise son origine dans les pratiques DJ : le DJ lance sa boucle sur le moment de « break » du morceau (la partie du morceau où tous les autres instruments s'arrêtent pour laisser la place à la percussion).

Le break se répand tout au long de la décennie à travers la ville et le reste du pays, et attire l'attention des médias, tout comme le reste de l'ensemble de la culture hip-hop. A partir des années 1980, les premières équipes s'exportent à l'international et performant outre-atlantique, et les apparitions médiatiques se font de plus en plus fréquentes (séries télévisées, cinéma, vidéoclips...).

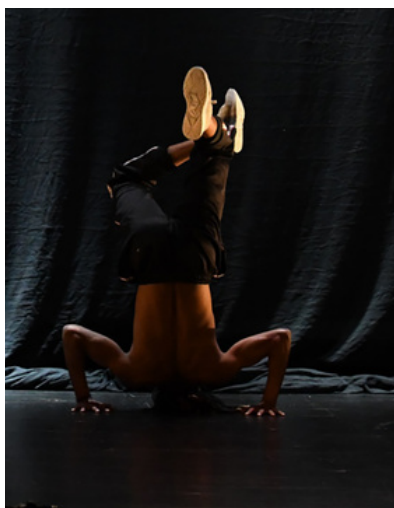
A l'origine danse de fête, le break se structure petit à petit en **compétitions** à travers des événements aujourd'hui de renommée mondiale (Battle of the Year ou RedBull BC One par exemple), et intègre la **scène artistique** plus institutionnelle (en se structurant en compagnie). En 2024 c'est la consécration, le breaking intègre le Jeux Olympiques de Paris en tant que discipline officielle.

L'histoire du Pockemon Crew suit cette trame narrative. C'est cette histoire que raconte le précédent spectacle de la compagnie : *De la rue aux Jeux*.

Quelques figures de breaking :



Le thomas : rotation des jambes en s'enroulant à l'aide des mains (est l'équivalent du cheval d'arçon au sol).



Le freeze :
équilibre, comme
un arrêt sur image,
dans une position
souvent instable et
difficile (ici, un Y).

Le Head Hollow

Back : pont à partir d'un équilibre sur la tête qui s'appuie sur la flexibilité des épaules et une grande force dorsale.



Le headspin :
rotation sur la tête.



Le scorpion : appui sur les mains avec les jambes parallèles au sol.



La coupole : rotation au sol sur le dos aidée par les jambes (exige une très grande technicité).



NOUVELLES TECHNOLOGIES



15 dates clefs

1837 : Invention du **télégraphe électrique**, qui permet la transmission rapide de messages à distance, révolutionnant les communications.

1936 : Alan Turing formalise le concept **d'ordinateur** universel.

1960 : Naissance de **l'art numérique** et des premières animations et images de synthèse.

1969 : Création d'**Arpanet**, premier réseau de communication inter-réseaux, précurseur d'internet.

1972 : Création de la **première console de jeux vidéo**, la Magnavox Odyssey.

1973 : **Premier appel** passé depuis un téléphone portable.

1976 : Steve Jobs et Steve Wozniak fondent **Apple** et commercialisent l'Apple I, l'un des premiers micro-ordinateurs personnels.

1989 : Tim Berners-Lee invente le **World Wide Web**, rendant l'Internet accessible au grand public.

1992 : Le premier **sms** de l'histoire est envoyé. Contenu du message « Merry Christmas » (Joyeux Noël).

1998 : Lancement de **Google**.

2004 : Création de **Facebook**.

2007 : Premier **iPhone**.

2013 : Lancement du **Bitcoin**, la première cryptomonnaie décentralisée.

2016 : Lancement des **assistants vocaux** intelligents (Siri, Alexa, Google Assistant).

2022 : Lancement de **ChatGPT**.

LE CORPS ET LES ÉCRANS

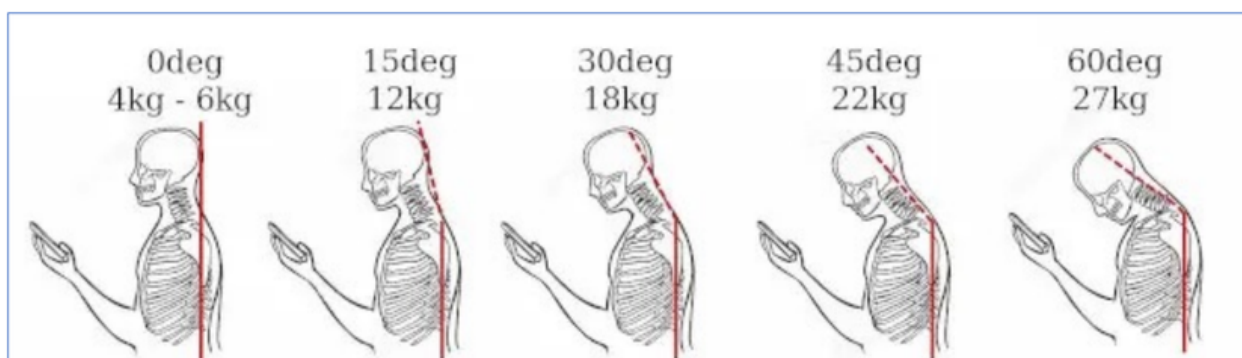


Ce n'est plus un fait à démontrer : une trop grande exposition aux écrans a des effets néfastes sur la santé, la posture, la capacité de concentration, et le développement moteur et intellectuel chez les jeunes enfants.

C'est ce que Riyadh Fghani a cherché à montrer dans **Hashtag Déclic** : comment les écrans viennent altérer le rapport au monde, et nos états de corps.

Quelques faits :

- L'exposition prolongée aux écrans et à la lumière bleue peut nuire à l'endormissement et à la qualité du sommeil.
- Une longue exposition/utilisation des écrans a des effets directs sur la santé physique : tendinite des pouces, torticolis et problèmes de dos, affaiblissement de la masse musculaire (par manque d'activité physique), migraines, baisse de l'acuité visuelle.



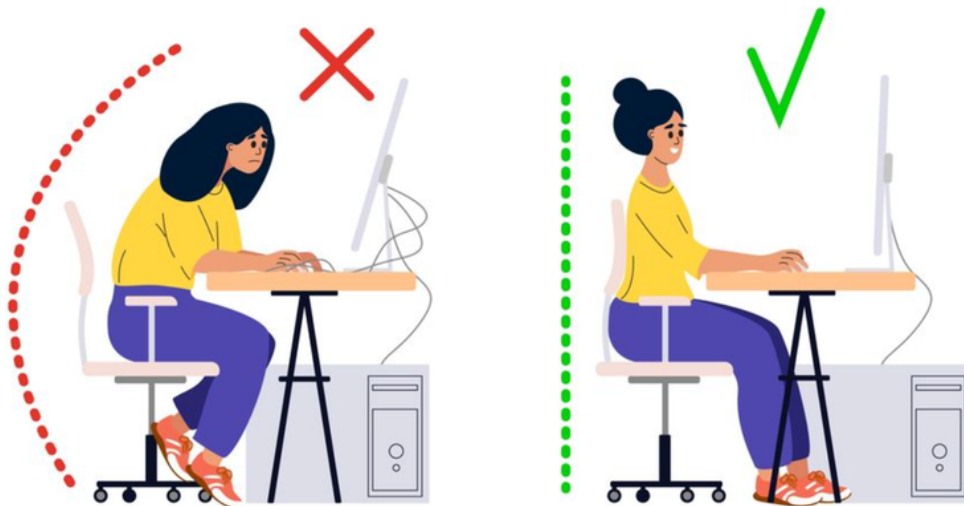
Kenneth Hansraj

Le syndrome du « cou texto » ou « *text neck* » (Dean L. Fishman) 2008

- Les formats visuels rapides, les rythmes narratifs soutenus, la présence d'éléments sonores sont autant d'éléments qui viennent perturber une capacité de concentration prolongée.
- Les écrans sont la source de bien d'autres maux : troubles de la santé mentale, problèmes d'estime/ d'image de soi, et à plus long terme, cancers, obésité, maladies chroniques ou cardiovasculaires.

Trucs et astuces :

- Faire des pauses régulières, lever la tête de l'écran toutes les 20min pour reposer les yeux et éviter les tensions musculaires.
- Encourager l'activité physique pour continuer à solliciter les muscles.
- Adopter une bonne ergonomie : utiliser un équipement adapté (chaise et bureau) et à la bonne hauteur (écran à hauteur des yeux, pieds qui touchent le sol).
- Favoriser les filtres anti lumière bleue et ne plus s'exposer aux écrans 1h avant d'aller dormir.





OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET PISTES D'ANIMATION

Objectifs pédagogiques :

- Développer une pratique de spectateur et une appétence pour le spectacle vivant
- Forger son esprit critique et développer une opinion vis-à-vis d'une oeuvre d'art, apprendre à argumenter et structurer sa pensée et ses goûts
- Découvrir une discipline et un univers artistique
- Sensibiliser aux risques liés aux nouvelles technologies, aux écrans et aux réseaux sociaux, en connaître les dangers et adopter des bonnes pratiques.

Animations :

- Frise chronologique du numérique : associer une date à un événement, et les classer dans le bon ordre.
- Organiser un battle de danse, avec des qualifications, plusieurs rounds, un jury et du public. En faisant attention à ne pas se blesser, s'entraîner à reproduire les figures de break présentées dans le dossier.
- Pour les plus grands : imaginer une campagne de sensibilisation aux enjeux liés aux nouvelles technologies.

Ateliers et masterclasses :

La compagnie Pockemon Crew propose également des ateliers de pratique et d'initiation au breakdance. Ces masterclasses s'accompagnent toujours d'un temps de rencontre avec les danseurs de la compagnie, pour échanger sur leur pratique et leur parcours.

Pour plus d'informations : direction@pockemoncrew.com

