

21 > 25 MAI 2022

HÔTEL BELLEVUE
CIE ARCOSM



MAISON DE LA
danse

CONTACTS

Camille Cohen

*Attachée aux relations avec les publics
scolaires / 1^{er} degré et collège
c.cohen@maisondeladanse.com*

Marion Coutel

*Attachée aux relations avec les publics
scolaires / lycée et enseignement supérieur
m.coutel@maisondeladanse.com*

Olivier Chervin

*Responsable pédagogie et images
o.chervin@maisondeladanse.com*

Séverine Allorent

*Professeur relais
severine.allorent@ac-lyon.fr*

Tél. 04 72 78 18 18



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Pistes développées par Séverine Allorent,
professeur relais auprès de la Maison de la Danse

21 - 25
MAI
2022

HÔTEL BELLEVUE CIE ARCOSM

CRÉATION 2021

4 danseurs et 2 comédiens

DURÉE : 50 MN

Chorégraphie Thomas Guerry

Écriture, dramaturgie Thomas Guerry, Bertrand Guerry

Réalisation image Bertrand Guerry

Danseurs Marion Peuta, Margot Rubio, Rémi Leblanc-Messenger, Thomas Guerry

Comédiens Fatou Malsert, Bertrand Guerry

Création lumière, scénographie Olivier Clausse

Régisseur vidéo / VFX Florian Martin

Musique originale Sébastien Blanchon

Concept Son Olivier Pfeiffer

Costumes Anne Dumont

Crédit photographique Florian Martin

THOMAS GUERRY CRÉE UNE PIÈCE CHORÉGRAPHIQUE, CINÉMATOGRAPHIQUE ET POÉTIQUE-ABSURDE QUI NOUS ENTRAÎNE DANS UNE ÉPOPÉE OÙ SE MÊLENT INTRIGUES, SUSPENS ET QUIPROQUOS !

Un hall d'hôtel délabré, aucune porte pour sortir, des voyageurs coincés et pris de panique tandis qu'une caméra de surveillance filme leurs allers et venues dans le hall d'entrée. C'est dans ce lieu étrange que le chorégraphe Thomas Guerry pose *Hôtel Bellevue*, un huis clos burlesque qui amène les protagonistes à se réfugier dans un voyage mental rocambolesque, où chacun s'invente des histoires pour fuir l'enfermement. C'est là que les couloirs de l'hôtel se transformeront en chemins pleins de surprises, les décors des chambres en jardin exotique, en chambre d'enfants ou champs de bataille. Sur scène, au milieu de quatre danseurs et danseuses et d'une comédienne, un cadreur filme la danse en direct et la projette sur écran. Instaurant un univers cinématographique dansé, le chorégraphe brouille la réalité des corps au plateau et joue avec les décors pour créer des atmosphères fantasmagoriques. En utilisant des procédés tels que le travelling, le hors-champ ou encore le ralenti, les angles de vision de la danse sont démultipliés et donnent à voir de plus près une situation, un geste ou une émotion. Créé en collaboration avec Bertrand Guerry, réalisateur et comédien, *Hôtel Bellevue* ouvre de nouveaux imaginaires dans lesquels Thomas Guerry s'aventure, explorant la relation danse et cinéma avec bonheur et frénésie !

EXTRAIT DE LA NOTE D'INTENTION

« Fuir où ? Peu importe la destination, mais sortir à tout prix. Que faire des autres ? Se dissocier ou se regrouper ? Espérer ou s'entraider ? Autant de comportements qui permettent de révéler les personnalités de chacun. Il y a le temps de la résignation où les corps se relâchent et se livrent peu à peu. C'est le moment du rapprochement. Le groupe va alors, par la force des choses, se rencontrer. La pudeur et le malaise de chacun déclenchent un ballet absurde puisqu'ils n'ont encore rien en commun, ni rien à partager. Il y a le temps des premiers contacts. Le groupe s'émancipe, se transcende jusqu'à se retrouver dans une fuite mentale. Dans cet hôtel, les histoires de chacun se croisent pour donner vie à un imaginaire commun qui se débride. Une épopée où se mêlent intrigues, suspens et quiproquos. Un voyage « sur place » nécessaire pour échapper à leur situation d'enfermement. »

Thomas Guerry & Bertrand Guerry

LA COMPAGNIE ARCOSM

Chaque création portée par la compagnie Arcosm reflète un désir de réunir des personnalités et des univers forts. Depuis la fondation de la compagnie en 2000 à Lyon, le chorégraphe Thomas Guerry aime s'entourer d'une équipe dont la constellation se définit à mesure de chaque projet, motivée par les rencontres artistiques et portée par des collaborations fécondes autour de thèmes fédérateurs travaillés en commun. **Danseurs, scénographes, musiciens, comédiens et costumiers œuvrent ensemble à la naissance d'un univers poétique où la danse entre en dialogue avec d'autres formes d'art.**

Poussé par une vraie curiosité et une soif de renouveler la relation aux spectateurs, Arcosm se saisit d'une pluralité d'outils : **chant, texte, danse, musique, mime, travail d'acteur, le corps est pris dans son entier.** Danse physique, travail de la voix, expressivité de la mise en scène qui va puiser dans des codes du théâtre corporel, la danse d'Arcosm se nourrit à plusieurs sources et renouvelle son vocabulaire au fil du temps. Faire danser les musiciens ou parler les danseurs, le travail de Thomas Guerry brouille les pistes pour développer un vocabulaire propre à la compagnie.

Si Thomas Guerry aime partir d'un thème comme base du travail, que ce soit la résilience et l'échec (*Bounce !* 2013), nos rapports à l'image (*Sublime* et *Subliminal* 2015 et 2016), le dépassement du sens logique (*Sens*, création 2018) il cherche dans l'écriture à initier un terrain de création commun. Il fait appel pour cela à des interprètes polyvalents pour imaginer à leurs côtés une forme de spectacle total. **Son travail s'autorise volontiers l'humour, engage des saillies du côté du registre burlesque, souvent pour mieux éclairer la part mélancolique de nos façons d'être.** Avec huit spectacles à son actif, la compagnie a développé autant de variations sur la condition humaine, sans peur de questionner la gravité avec un soupçon de recul et d'auto-dérision.

Après avoir largement exploré la relation musique-danse depuis la création d'*Echoa* en 2001, la compagnie poursuit sa belle route tout en questionnant ses fondamentaux. Pour ouvrir d'autres imaginaires, continuer à surprendre et s'aventurer vers de nouveaux terrains, portée par les valeurs qui fondent son identité. *Sens*, créée en 2018 sera le premier jalon de cette envie de revisiter sa signature ancrée dans l'alliance musique-danse-théâtre.

Perturber le cours des choses avec fougue, jouer avec le déséquilibre, la surprise et l'imprévu au sein d'une écriture cadrée et maîtrisée, imaginer un monde à partir d'éléments scénographiques forts sont autant de lignes directrices qui guident à ce jour le travail d'Arcosm. Entre théâtre onirique et rêverie dansée, chaque pièce est emmenée par une énergie communicative et un univers expressif qui interpellent le spectateur, qu'il soit petit ou grand.

COMPAGNIEARCOSM.FR



Echoa - 2001

Bounce ! - 2013

Sens - 2018

LE CHORÉGRAPHE : THOMAS GUERRY

Thomas Guerry se forme à la danse au Conservatoire National de Région de Lyon puis au Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Lyon. Il affine sa formation auprès de plusieurs chorégraphes (Odile Duboc, Fabrice Ramalingom, etc.) et danse comme interprète dans de nombreuses compagnies (Skanes Dance Theater, les Carnets Bagouet, Thomas Lebrun, etc.).

Fin 2000, il fonde la Compagnie Arcosm et crée la pièce *Echoa* en Novembre 2001. La pièce est en tournée encore aujourd'hui, elle a fêté ses 20 ans et plus de 1000 représentations en France, en Europe, et sur tous les continents.

Pendant 15 ans, Thomas Guerry crée de nombreuses pièces où il partage la scène avec son ami et collègue au sein de la compagnie, Camille Rocailleux. Créé en 2013, *Bounce!* s'inscrit dans la route tracée par la première pièce de la compagnie et fêtera bientôt sa 500^{ème} représentation.

A partir de 2015, un tournant s'amorce dans le travail, si la musique a toujours une place à part entière dans le travail, Thomas Guerry s'intéresse aux relations entre danse et image. Les pièces *Sublime* (2015) et *Subliminal* (2016) posent un certain regard sur notre rapport aux images dans la société actuelle. Pour sa pièce *Sens* (2018), la vidéo entre en jeu, mais n'est pas encore présente au plateau, cette fois, c'est l'idée même de réalité et de perception qu'il interroge. Avec *Hôtel Bellevue* (2021), Thomas Guerry s'immerge dans un travail de création pluridisciplinaire danse/image.

En plus de ce travail de création au plateau, Thomas Guerry explore les possibilités qu'offre l'éducation artistique et culturelle. Il mène de nombreux projets scolaires, amateurs, pour jeunes et tout publics et crée les *Sorties d'école*, temps fort de danse dans les établissements scolaires. Il prend plaisir à croiser les publics de tout âge et toute origine et à les emmener dans ce **ré-enchantement du quotidien qu'il explore dans son travail, via le geste et la musique.**

Parallèlement à son travail de chorégraphe, Thomas Guerry se frotte à l'univers du théâtre et du jeu. En 2014, il met en scène *Et pourquoi pas la lune*, un spectacle écrit par Cédric Marchal. 2014 est également l'occasion pour Thomas de se lancer en tant que comédien, notamment avec l'auteur et metteur en scène Hugo Paviot pour la pièce *En haut*. Il participe à l'écriture du long métrage *Mes frères* avec Bertrand Guerry et Sophie Davout. Son travail chorégraphique apporte notamment au scénario un regard aiguisé sur la destruction du corps du personnage principal, Rocco interprété par David Arribe. Il interprètera le rôle d'Eddy dans le film sorti en 2018. En 2017, il intègre le spectacle *Vingt mille lieues sous les mers* de Christian Hecq et Valérie Lesort pour la Comédie Française et reprend le rôle du Sauvage pour les représentations parisiennes de la pièce, et s'initie ainsi à la manipulation de marionnettes en théâtre noir.



► LA MINUTE DU SPECTATEUR
THOMAS GUERRY

En ligne sur numeridanse.tv

AVANT LE SPECTACLE

L'objectif de ces questionnements n'est pas de donner des réponses mais de mettre en branle l'imaginaire des élèves, de créer une attente, d'attiser leurs regards de spectateurs. On demandera ainsi aux élèves d'être attentifs, pendant la pièce, aux propositions du chorégraphe et du réalisateur pour leur création relativement à quelques-unes de ces questions.

PARTIR DU TITRE... ET DU LIEU

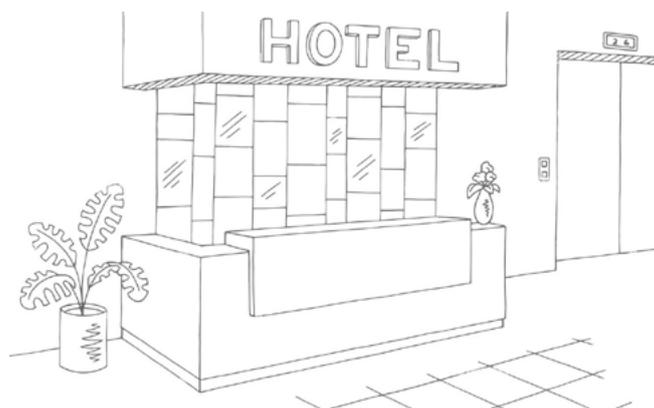
On peut interroger les élèves sur le titre **Hôtel Bellevue**, et sur l'imaginaire qu'ils attachent au lieu de l'hôtel : quelle pièce s'attendent-ils à voir ?

On pourra faire valoir aux élèves que l'hôtel est à la fois un lieu de croisements, de passage, de rencontres, de départs et d'arrivées. Il peut ainsi contenir un potentiel créatif assez puissant, car il est à la fois romanesque et théâtral, ou cinématographique : nombre d'histoires peuvent y naître ; nombre de lieux peuvent en être le décor ou la toile de fond (couloirs et portes des chambres, escaliers, hall d'accueil...)

IMAGINER UNE SCÉNOGRAPHIE

Quels objets, quel décor correspondent au titre ? que trouve-t-on dans un hôtel ? En quoi cela peut-il servir l'intrigue, et la danse ?

Arts plastiques : On pourra proposer aux élèves de faire des croquis du décor qu'ils imaginent, et de dessiner également les costumes des personnages.



ÉCRIRE UN SCÉNARIO

Quatre voyageurs vont séjourner dans cet hôtel et occuper la scène :

- **Une avocate d'affaires** perchée sur ses hauts talons, toujours occupée, tenant à la main un calepin et un téléphone portable. Elle n'a jamais de temps pour rien, sauf pour travailler.
- **Une femme fragile** et assez étrange, peut-être en deuil, qui se déplace en levant les jambes. C'est un personnage déprimé, habillé en noir, un peu inquiétant.
- **Une adolescente en fugue**, joyeuse et énergique, qui aime le voyage et la nature. Elle a toujours une petite plante avec elle, qu'elle garde précieusement.
- **Un contrôleur de train** un peu rigide : avec lui, tout est droit et organisé. Il ne laisse aucune place aux émotions et à la manière d'un automate, il ne cesse de surveiller les voyageurs.
- **Un tenancier solitaire**, qui s'efforce d'être serviable. Il a toujours le souci de bien faire et souhaite surtout que les gens l'aiment. Invisible, il fait quasiment partie des murs de l'hôtel, qu'il ne cesse de nettoyer.

Quelles histoires peut-on imaginer entre ces personnages ?

Comment peuvent-ils se rencontrer ?



POUR LES PLUS GRANDS

En groupes de 5, les élèves pourront écrire le scénario à partir du schéma narratif (situation initiale, élément perturbateur, péripéties, retournement de situation et situation finale). L'histoire commencera ainsi : « Belleville est une petite bourgade qui comporte peu d'habitants mais qui a néanmoins une gare et près de celle-ci, un hôtel, nommé l'hôtel Bellevue. Dans cet hôtel, qui est la plupart du temps désert, arrivèrent un beau jour quatre personnages. »

POUR LES PLUS PETITS

On peut imaginer ce travail de façon collective, à l'oral, en se mettant d'accord sur la proposition qui semble la plus intéressante du point de vue de l'histoire ; l'enseignant écrira au tableau les principales phases de l'intrigue.

CONCEVOIR UNE AFFICHE

Les élèves pourront également imaginer l'affiche du spectacle, reprenant le titre, et mettant en évidence le lieu et/ou les personnages, avec l'idée de mettre en évidence le dialogue des arts.

DANSE THÉÂTRE CINÉMA... ET MUSIQUE !

Le chorégraphe a choisi de travailler en mêlant les trois arts que sont la danse, le théâtre, et le cinéma. On peut pour commencer demander aux élèves de définir ce qui selon eux distingue chaque art ; puis d'imaginer comment ils peuvent coexister et dialoguer sur scène, tant d'un point de vue concret (où se situe l'écran ? La ou les caméras ?) que plus artistique (comment les images sont-elles au service de la danse ? Comment la danse est-elle filmée ?)



Pour les plus petits, on peut proposer de relier ce qui appartient à chaque art – certains éléments sont susceptibles de concerner différents domaines. L'objectif est d'arriver à définir ou à interroger les spécificités de chaque discipline – mais aussi de percevoir comment elles peuvent être poreuses, perméables...

DANSE

•

CINEMA

•

THEÂTRE

•

- Apprendre et interpréter un texte sur scène
- Interpréter des figures, s'approprier des mouvements
- Tourner un film
- Raconter une histoire
- Alternier les prises de vues, avoir recours à différents plans
- Jouer un rôle
- Créer des émotions chez les spectateurs
- Se déplacer en harmonie avec la musique

On pourra ensuite les interroger sur la place de la musique dans chaque art : qu'apporte-t-elle au cinéma ? Est-elle aussi présente au théâtre ? Imaginent-ils un spectacle de danse sans musique ?

La musique accompagne l'action, au cinéma ; elle peut même jouer un rôle à part entière, soulignant l'intrigue, révélant et exaltant les émotions (par exemple dans *les Dents de la mer* de Spielberg, si l'on enlève la musique, la peur s'estompe largement). Son absence peut ainsi créer un vrai manque dans un film. Si elle est moins présente au théâtre, où le texte est généralement premier, elle n'en est pas exclue pour autant. La danse semble quant à elle indissociable de la musique – celle-ci accompagne le mouvement, l'initie parfois ou l'épouse – même si l'on peut concevoir – et voir, dans certaines propositions de danse contemporaine, des pièces en silence, qui permettent aux danseurs de trouver leur propre musicalité.

EN PRATIQUE : LA CONTAMINATION

En reprenant les personnages proposés, ou en en inventant d'autres, on demandera aux élèves d'**imaginer une démarche associée à ce personnage** : on pourra jouer sur les qualités de mouvement (fluide, saccadé, lourd, léger, ...) et sur les vitesses (lent, rapide...).

On demandera ensuite à chacun de décider d'un déplacement, ou d'aller dans l'espace d'un point A à un point B puis à un point C pour revenir au point A. Dans ce déplacement, chacun gardera sa qualité de mouvement mais pourra varier les vitesses (en explorant le crescendo ou à l'inverse le decrescendo, en ménageant des arrêts, en créant des ruptures). Il peut, tout en restant dans sa démarche, mobiliser d'autres parties du corps pour créer une danse.

Par groupes de cinq à six, ensuite, on demandera aux élèves de faire leurs déplacements ; lorsqu'ils rencontreront un autre personnage, ils pourront se laisser contaminer par une autre façon de se mouvoir, avant de revenir à leur démarche, à la fin de la rencontre.

Evolution : on peut à l'issue de ces rencontres et de ces explorations de trajectoires, demander aux élèves de trouver des temps communs (un arrêt ensemble, au point B par exemple) ; et leur demander de trouver à la fin un unisson (dans un espace proche et un mouvement qui devient commun).



DANSE ET OBJETS : SACS ET VALISES

On demandera aux élèves d'apporter des bagages et de chercher en quoi ces objets peuvent être supports du mouvement. Il s'agit soit de se déplacer avec, en imaginant que la valise est très lourde par exemple ou qu'elle devient vivante et emporte le voyageur ; soit de détourner l'objet de sa fonction et d'en faire un lit, un banc, un parapluie...

LA DANSE DE LA PANIQUE : CHERCHER LA SORTIE

On proposera aux élèves une situation : ils doivent imaginer qu'ils sont enfermés dans l'hôtel et cherchent une issue. Ils sont libres de garder les personnages proposés ou d'en inventer d'autres ; le plus important est de faire ressentir l'impression de panique qui les gagne, car toutes les portes sont verrouillées. Ils peuvent aussi choisir de se regrouper ou de se séparer, d'être solidaires ou solitaires dans cette recherche qui implique une certaine urgence. Ils pourront également jouer sur les vitesses : être tétanisés par la peur et s'installer dans une extrême lenteur ; ou être dans une fébrilité induisant une grande rapidité.

APRÈS LE SPECTACLE

On pourra commencer par interroger les élèves sur leurs impressions, en reprenant et en prolongeant les questions abordées en amont : le décor était-il conforme à ce qu'ils imaginaient ? Comment évolue-t-il au fil de la pièce ? Les personnages étaient-ils reconnaissables ? Quelles étaient leurs caractéristiques (costumes, caractères, langage, mouvements...) ? Comment les trois arts dialoguent sur scène ? En quoi cela change-t-il le regard du spectateur ? Que pensent-ils de l'intervention du réalisateur qui interrompt l'action au milieu de la pièce ? Ont-ils regardé la pièce autrement ou pas ?

LA QUESTION DU REGARD : UNE INVITATION À BIEN VOIR...

On peut questionner les élèves sur **le rôle du cinéma dans la pièce** en s'appuyant sur des moments, des images, précis ; ils pourront sans doute dire que le cinéma, en montrant des lieux extérieurs grâce au procédé du hors-champ, **permet d'élargir l'espace, de créer une échappée, d'agrandir la perception**, en montrant ce que l'on ne peut voir sur scène (dans les chambres, l'escalier, la salle à manger mais aussi à l'extérieur...). A l'inverse, il peut aussi **valoriser le détail**, nous permettre de percevoir l'infiniment petit : deux manières de tordre le réel, d'enrichir nos perceptions, de voir autrement ce qui nous entoure – ou d'accéder à ce que l'on ne voit pas. Le cinéma permet aussi de **déployer les imaginaires**, sans doute parce qu'il est fondé sur les images... Il peut en outre **souligner les émotions, par le recours au gros plan sur les visages, les expressions**, montrant par exemple les larmes qui coulent sur les joues des personnages, les sourires... Le nom de l'hôtel nous invite d'ailleurs à mieux voir, à regarder au-delà du réel, pour rendre le monde plus beau : car **la réalité dépend aussi – c'est peut-être ce que nous dit la pièce – de la manière dont on la perçoit**. L'imaginaire, le fait de porter son attention au-delà des apparences, de la surface des choses ou des cloisons, permet d'être plus en harmonie avec le réel, de se fondre dans la nature, de retrouver des émotions, une mobilité des corps et des esprits aussi créative qu'heureuse.

On pourra interroger plus précisément la présence du réalisateur sur scène ; il est d'emblée sur scène et le fait qu'il écrive au début de la pièce le pose en auteur, inventeur d'histoires. Les autres personnages surgissent ensuite un à un, comme s'ils étaient convoqués par son esprit. Le fait que le réalisateur, au centre de la pièce, intervienne pour interrompre l'action crée un effet de mise en abyme : il nous apprend que tout ce que nous avons vu jusque-là n'était qu'un film, une histoire sortie de son imagination (ce que suggère le début, où il écrit). Pour autant, la suite du film célèbre précisément les pouvoirs du cinéma, et de l'imaginaire. Le tour de force de cet art est bien, en effet, de nous immerger dans les histoires qu'il raconte et qu'il nous montre, comme les personnages sont plongés dans l'eau d'un lac, à même de les ressourcer.

LA DANSE COMME LANGAGE

On peut proposer aux élèves de chercher **comment la danse peut, grâce à son propre langage, traduire également des émotions** en donnant des exemples précis dans la pièce.

Les portés, par exemple, permettent de faire naître des sentiments, tant chez les personnages (en créant une rencontre, une intimité, ...) que chez les spectateurs : le moment du duo entre le tenancier et la femme fragile est assez éloquent.

L'unisson de la fin, de même, avec sa dynamique, ses mouvements, ses sauts, crée également un sentiment de joie, d'élan, d'enthousiasme communicatif qui s'oppose à l'atmosphère d'abord lugubre et au sentiment d'enfermement des personnages dans l'hôtel.

LE DIALOGUE DE DEUX ARTS, DANSE ET CINÉMA

Danse et cinéma ont ceci de commun que ce sont deux arts du mouvement : l'un est fondé sur une suite d'images, l'autre sur un enchaînement de mouvements. Ils sont ainsi à même de nous emporter dans un ailleurs plus beau, plus harmonieux, plus lumineux – la danse comme le cinéma déploient l'imaginaire et nous transportent chacun à sa manière – ils semblent permettre aux êtres (auxquels nous pouvons nous identifier) d'exprimer une forme de vie secrète, plus profonde que celle qu'ils donnent à voir d'abord. Cinéma et danse semblent enfin, dans la pièce, être le lieu d'accomplissement du désir, de tous les possibles.

L'exemple de la plante morte est à cet égard significatif : elle est un symbole fort. Le contrôleur rigide prend cet objet en exemple pour couper court au désir de la jeune fille qui cherche à la réanimer ; il en profite pour faire l'éloge du réel le plus borné, du travail le moins exaltant. Or il est démenti par la jeune fille qui, forte de sa jeunesse, de sa joie insouciant et de ses rêves, parvient à redonner vie à la plante. En l'arrosant et en lui parlant, elle réussit à faire tomber les cloisons entre intérieur et extérieur, réalité et imaginaire, dessèchement, désillusion et vitalité, réenchantant le monde. La plante revit et de façon proprement extraordinaire, grandit et évolue à vue d'œil, mettant tous les êtres en mouvement, dans un élan de vie nouveau, ouvert sur l'extérieur et les autres.

LA MUSIQUE, UN ACTEUR À PART ENTIÈRE

On demandera aux élèves de noter l'importance, la présence de la musique dans la pièce.

Elle est de fait aussi présente que dans un film, constituant presque une Bande Originale, qui oriente parfois l'action.

La musique joue un rôle central : le moment où la jeune fille met son casque et où l'on entend une musique lyrique résonne ainsi comme un signal. La jeune fille n'écoute plus les discours de réalité plate et plombée du contrôleur, mais suit les élans de cette musique pour déployer une danse fluide, aérienne, légère. Cette danse contamine en quelque sorte les autres personnages, favorisant la rencontre entre le tenancier et la femme fragile, qui va peu à peu sortir de son deuil, se défaisant progressivement de sa robe noire pour une robe blanche, et une danse nouvelle, plus sereine, empreinte de vie.

HUMOUR, DISTANCE ET DÉCALAGE

L'humour, le décalage sont des invariants de la cie Arcosm. Les modèles assumés de cette pièce sont Buster Keaton et Quentin Tarantino. On pourra proposer aux élèves de faire une petite recherche sur ces deux figures et leur projeter quelques extraits ou images de ces deux réalisateurs. On leur demandera aussi de retrouver dans la pièce des situations, des moments teintés d'humour et de tenter de montrer en quoi **l'humour est aussi une manière de déplacer le regard, de décaler la réalité**. Il est aisé de retrouver quelques exemples de ces décalages : la poignée de porte prise comme une arme (ou le sèche-cheveux), la situation absurde qui joue avec les codes du film policier lorsque l'avocate cherche à subtiliser la poignée mais qu'elle est prise sur le fait, etc.



EN PRATIQUE : UNE SITUATION THÉÂTRALE - L'INTERVIEW

On proposera aux élèves d'incarner les rôles du chorégraphe et du réalisateur sur un plateau de télévision par exemple. Ils devront défendre chacun leur art, au service de la pièce, afin de donner envie aux spectateurs de la voir. Ils pourront préparer leurs répliques à l'avance, en prenant des exemples précis. Ce travail peut se préparer à trois : un présentateur, ou journaliste, qui pose les questions ; le chorégraphe qui tente d'expliquer sa démarche, suggère, sans trop dévoiler la pièce, comment la danse est au service de l'intrigue ; et le réalisateur, qui montre ce que le cinéma apporte à l'ensemble. Au bout de quelques échanges, on peut ouvrir les questions au public (le reste de la salle). Ce travail peut se faire à l'issue d'un premier temps d'échange sur le spectacle, afin de remobiliser et de s'appropriier l'essentiel.

On pourra proposer aux élèves qui jouent les principaux rôles quelques mots techniques à employer pour affermir leur propos.

Pour le chorégraphe : chorégraphie, danse, espace, technique, mouvements, unisson, solo...

Pour le réalisateur : image, caméra, champ et hors-champ, gros plan, ralenti...

DANSE ET CINÉMA : EXPLORER LE RALENTI

On proposera aux élèves de reprendre par exemple les déplacements proposés en amont ; et de les refaire comme s'ils étaient filmés, au ralenti. On peut définir, au préalable, quatre niveaux de vitesse : rapide, normale, lente, très ralentie et trouver ces rythmes communs à l'écoute.

DANSEUR ET CADREUR : CRÉER UN DUO

Par deux, les élèves seront soit danseur soit cadreur.

On peut proposer, à condition que les images ne soient pas diffusées, que le cadreur emploie un téléphone portable : il devra suivre les mouvements de celui qui danse ou se déplace, d'abord simplement ; puis en essayant de transformer ses gestes en mouvements dansés. Pour celui qui danse, il doit être conscient que le cadreur le suit et fixe (de façon réelle ou imaginaire) ses déplacements. Il devra donc être à la fois simple et précis, pour que le duo se crée.



UN RETOUR PAR L'ÉCRITURE : DIFFÉRENTS SCÉNARIIS POSSIBLES

Vous êtes la femme fragile : écrivez au tenancier ce qu'a changé votre rencontre et votre séjour à l'hôtel. Vous tiendrez compte des différents moments de la pièce et pourrez vous appuyer sur des exemples précis.

Vous êtes la jeune fugueuse : quel texte pourrait-elle écrire au contrôleur pour célébrer la joie de vivre et l'importance des rêves ? Appuyez-vous sur des moments, des images du spectacle pour proposer un texte aussi poétique et lumineux que possible. On proposera aux élèves de s'inspirer d'objets ou d'éléments comme la plante, l'eau, la nature, les murs qui tombent, pour en faire des symboles de joie, de liberté, de vie...

La carte postale : on proposera aux plus petits de dessiner une carte postale de l'hôtel Bellevue ; puis d'écrire quelques mots au dos, évoquant leurs impressions de spectateurs, et le voyage imaginaire qu'ils ont effectué.

Invitation au voyage : on pourra, en fonction de l'âge et du niveau des élèves, lire les deux *Invitations au voyage* de Baudelaire et leur proposer d'écrire leur propre invitation au voyage, inspirée de la pièce. Ce voyage est avant tout fictif ; mais il permet de déployer son imaginaire, de regarder autrement ce qui nous entoure, d'opérer un déplacement, donc...

ALLER PLUS LOIN...

RESSOURCES NUMÉRIQUES

EXTRAITS VIDÉOS

- ▶ *Entretien avec Bertrand et Thomas Guerry*

VOIR LA VIDÉO

- ▶ Hôtel Bellevue - étape de travail 1

VOIR LA VIDÉO

- ▶ Hôtel Bellevue - étape de travail 2

VOIR LA VIDÉO

- ▶ Hôtel Bellevue - étape de travail 3

VOIR LA VIDÉO

RESSOURCES NUMERIDANSE

- ▶ La collection de la compagnie Arcosm

DÉCOUVRIR

- ▶ La danse et les autres arts
Le Parcours Danse à la croisée des arts:

VOIR LE PARCOURS

- ▶ Faire son film de danse !
Le projet participatif Danse l'Europe :

PRATIQUER

LA MINUTE DU SPECTATEUR

Un rendez-vous vidéo d'une minute à visionner avant chaque spectacle pour découvrir le chorégraphe, sa compagnie, son vocabulaire, son œuvre...

La minute de Thomas Guerry

VOIR LA VIDÉO

AUTRES RESSOURCES

- ▶ dossier sur la danse et le cinéma

DÉCOUVRIR