

## La Belle et la Bête

Jean Cocteau, France, 1946, noir et blanc



La Belle et la Bête film écrit et réalisé par Jean Cocteau d'après le conte de Madame de Beaumont, 1946, 95 minutes.

**Préalables :**

Lire le conte écrit par madame de Beaumont

Le texte intégral du conte se trouve sur le site :

<http://pedagogie.ia84.ac-aix-marseille.fr/litt/docs-litt/bellebete.pdf>

**Quelques versions**

**La Belle et la Bête**

Ill Glasauer

Ed Gallimard, collection Folio cadet

**La Belle et la Bête**

Ill.Nicole Claveloux

Ed : Etre 2001 (superbes illustrations en noir et blanc) 2001

**La Belle et la Bête**

Ill. avec des tableaux de Bosch

Circonflexe (coll.un écrivain, un peintre) 1994

**La Belle et la Bête**

Ill Fiona Moodie

Cerf 1980

**La Belle et la Bête**

Album du père Castor

## Après la projection

### Maîtrise de la langue

- Comparer le conte écrit et la version filmée. On peut aussi comparer la version de Cocteau et celle de Disney (extrait sur le site : [http://www.dailymotion.com/video/xyhkj\\_la-belle-et-la-bete\\_music](http://www.dailymotion.com/video/xyhkj_la-belle-et-la-bete_music))

#### - *La famille*

Dans le conte de madame de Beaumont, la famille de Belle est constituée de trois filles et trois garçons. Dans la version de Cocteau, Belle a deux sœurs et un frère. Quand à Disney, il a fait de Belle une fille unique.

#### - *La Bête*

La Bête de Cocteau a un regard très humain. Elle semble plus proche de l'homme que de l'animal.

La Bête de Disney, hybride de lion et de taureau est beaucoup plus « animale », une union avec elle semble impossible...

#### - *Les objets*

Dans la version de Disney, les objets sont d'anciens domestiques transformés, ils observent l'évolution de l'idylle naissante. Ces objets ont une grande importance dans l'ambiance du film de Disney.

Les objets filmés par Alekan participent à la magie surréaliste du lieu dans le film de Cocteau.

Dans la version initiale de Madame de Beaumont, ce sont les deux méchantes sœurs qui sont statufiées par une fée. Elles restent ainsi à l'entrée du château et seront les témoins du bonheur de leur sœur (terrible punition !).

- Définir oralement les 3 lieux du film

-La ferme de Belle qui correspond au monde réel avec soucis financiers et tâches ménagères.

-Le château de la Bête : monde irréel où les chandeliers s'allument tout seuls et où les cariatides ont des expressions changeantes.

- La forêt est un monde de transition entre la ferme et le château.

- Lire les autres versions du conte :

- Le cochon en chanté, conte roumain illustré par Jacques Tardi, Ed Grasset, collection Monsieur Chat, 1984

- 365 contes pour tous les âges, choisis par Muriel Bloch, Ed Gallimard Jeunesse, collection Giboulées, 1995. La Belle et le Monstre, Le Loup Blanc

Pour rire :

- Le cochon enchanté, Helme Heine, Ed Gallimard, 1987.

Où l'on apprend pourquoi, aujourd'hui, les ours ne peuvent plus se transformer en princes, ni les princesses en ours, même avec un baiser !

- Armelle la toute belle, Colette Hellings, illustré par Alex Wolf, Ed Pastel, 1994

La princesse Armelle ne veut pas des princes qui lui demandent sa main, c'est dans la marre qu'elle cherche son crapaud d'amour.

- Le monstre poilu, Henriette Bichonnier, illustré par Pef, Ed Gallimard, coll Folio Benjamin, 1982.

Quand c'est l'impertinence et non l'amour qui vient à bout des pires enchantements...

### Propositions pédagogiques en arts visuels :

- Réalisation de portraits : après avoir observé les portraits des pages 40 et 41 (façons de voir) faire des portraits devinettes, dans un miroir, derrière un rideau, à travers une fenêtre, derrière une sculpture ...
- Un portrait monstrueux. Travail sur la superposition, la surimpression et la métamorphose. Choisir, dans un magazine, un visage, à l'aide de calques rechercher différentes propositions pour progressivement l'enlaidir. On peut directement sur un portrait existant redessiner, à l'aide de feutres, les traits d'un monstre. On gardera toutes les propositions des élèves pour constituer une galerie de portraits monstrueux, on rédigera un cartel : son identité, son pouvoir...
- Représenter un monstre, réfléchir sur les caractéristiques de la monstruosité par rapport à la norme...Observer les monstres créés par des artistes (Bosch, Margot la Folie de Bruegel, le colosse de Goya, le Minotaure de Picasso, le champignon du voyage de Pierre Lacombe ...).

Voir Éducation enfantine n°5, mai 1997.

 <p>Frantisek Kupka - Prométhée</p>	 <p>Francisco Goya - Le Colosse</p>
 <p>Pablo Picasso - Minotaure et jument</p>	 <p>Jérôme Bosch -Le messager du diable</p>

### Axes de réflexion - Les monstres évoluent dans un univers codifié :

La laideur : ils inspirent la peur et une répulsion qui les torturent autant qu'elles tourmentent leur entourage.

La solitude : ils sont condamnés à une solitude douloureuse, exclus de la société des hommes, ils errent livrés à des désirs impossibles.

Les lieux écartés : ils vivent en lieu clos leur condition de créature de l'ombre.

Le miroir : il révèle le monstre à lui-même ou aux autres. Le miroir a dans la légende le pouvoir de tromper en ne reflétant qu'une apparence.

-Créer des ambiances effrayantes, chercher comment faire peur.  
 Jouer avec l'ombre et la lumière : ombres chinoises, le clair-obscur, où vient la lumière ? (lecture d'image). Rechercher des ambiances dans les œuvres gravées de Gustave Doré pour le monde magique et des œuvres du peintre flamand Vermeer pour le monde réel domestique et bourgeois



G Doré  
 Illustration Le Petit Poucet



J Vermeer  
 La jeune fille au virginal

### Propositions photographiques : Le rôle de l'ombre et la lumière



Jeu d'ombres et de lumières.

*Ici pour pénétrer dans le monde féérique, le personnage doit franchir une barrière de feuillage en ombres chinoises, puis il se dirige vers un arrière plan où la lumière se fait rassurante.*

Créer une ambiance soulignant le passage de l'ombre à la lumière (1<sup>er</sup> plan assombri par des rideaux ... arrière plan éclairé par une fenêtre, un spot...). Prendre en photo cette mise en scène



### Le trucage - Jeu de maquillage

Les objets prennent vie. Les candélabres semblent flotter, mais en réalité ils reposent sur des socles noirs que l'on ne distingue pas du mur peint en noir.

Le visage assombri des cariatides met en évidence le blanc et la mobilité des yeux.

Créer une image fantastique en expérimentant des trucages (couleur du fond et de la forme, démultiplication du motif par jeu de miroirs... jeu de maquillage)



### Nature morte photographique

Collecter des éléments naturels : fruits, légumes ... des éléments de table : couverts, assiettes, plats, pichets... torchons, nappes... (jouer sur les drapés, les froissés, pliés) les disposer sur un support en faisant varier les hauteurs (socle), les plans (devant/derrrière), la lumière, les transparences (que l'on peut remplir de liquides colorés), les fonds (tissus imprimés cf. Matisse, jeux de miroirs pour troubler les profondeurs de plans)

Prendre en photo la proposition de chaque élève – faire un catalogue de natures mortes photographiques.

Site intéressant :

Vous trouverez un article sur l'importance de la lumière dans le film de Cocteau sur le site : [http://www.cndp.fr/tice/teledoc/plans/plans\\_bellebete.htm](http://www.cndp.fr/tice/teledoc/plans/plans_bellebete.htm)