

La Belle et la Bête

Pistes d'exploitation du film avec les élèves

À propos du film

Jean Cocteau et la Belle et la Bête

Juste après la Deuxième Guerre mondiale, Jean Marais a proposé à Jean Cocteau de faire un film qui se baserait sur deux œuvres du XVII^e siècle et XVIII^e siècle. L'une, dont le titre et la majeure partie du contenu narratif, est le conte de fées de Madame Leprince de Beaumont publié en 1757 et que Cocteau avait déjà pensé avant la guerre à adapter pour le théâtre ou pour un pantomime. La seconde source narrative du film est aussi un conte de fées : La Chatte blanche de Madame Marie-Catherine d'Aulnoy, publié quelque soixante 7 ans auparavant. De ce conte, un seul motif évocateur se trouve dans le film : les domestiques, ayant été transformés par magie, en sont réduits à leur seuls bras et mains, encore prêts à servir. Cocteau a trouvé l'idée excellente : non seulement elle coïncidait avec les rêves qu'il avait eus dans son enfance, mais elle lui offrait une nouvelle possibilité cinématographique : mettre en scène des contes de fées.

Un film d'équipe

Dès le départ, le film se situe sous le signe de la maladie, lui et Jean Marais ne sont pas au mieux et la météo fait des caprices. Cocteau est hanté par le procès de Nuremberg.

Ce film est le résultat d'un travail collectif. Evidemment le responsable de la mise en route du film est Jean Cocteau mais il convient d'associer 2 noms essentiels à la réalisation : René Clément comme assistant technique et Henri Alekan comme directeur de la photo.

René Clément, grand ami de Jean Cocteau. Il achève le tournage et le montage de La bataille du rail au moment où Cocteau démarre le tournage. Son apport technique est essentiel au rythme de conception et de production du film : il a une formation de cinéaste ce qui rassure Cocteau dont ce n'est pas le cas.

Henri Alekan était un des plus grands directeurs de la photo dans le cinéma français voir mondial. A la fin des années 30, il participe à de nombreux films de réalisateurs prestigieux : G.W. Pabst, Max Ophuls... Puis il va travailler sur deux films qui vont établir sa renommée : La bataille du rail et La belle et la bête (2 films très opposés par leur manière d'aborder le cinéma). A partir de ce moment-là, il sera sollicité par les plus grands : Carné, Robbe-Grillet, William Wyler ... Il est entre autres le directeur de la photo sur Les ailes du désir de Wim Wenders.

Son apport sur La belle et la bête est considérable : c'est lui qui permet tous les effets de lumière visant à crédibiliser la réalité magique du monde de la Bête. Jean Cocteau avait fixé comme objectif de réaliser son film dans une lumière proche des intérieurs des œuvres des peintres hollandais du XVIII^e siècle, comme Vermeer et Pieter de Hooch. On peut ici véritablement parler d'orchestration de la lumière.

Le principe d'utilisation du noir et blanc était de créer des zones d'attraction et de répulsion grâce aux jeux d'alternance des blancs et des noirs, des clairs et des sombres : le regard est alors guidé rythmiquement par cette architecture.

Le film joue aussi beaucoup sur les oppositions d'effets naturels de lumière (effets dits naturalistes), lumière du dehors (sur les draps ...) et d'effets artificiels dits effets esthétisants (feu dans la cheminée...) Alekan a mis en place un éclairage très classique dans ce film : cela permet de donner de l'importance et de faire ressortir le travail expressif de l'acteur, cela crée aussi l'effet "star" (contrairement au cinéma moderne et de l'éclairage Nouvelle Vague par exemple où l'idée était de ne pas distinguer le sujet par un éclairage particulier).

Avant la projection : créer un horizon d'attente

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, des fiches, de l'illustration de la bande-annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des indices, des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Progression :

Je vous propose un dévoilement progressif des éléments suivants afin de créer la curiosité des élèves et de les mettre en appétit.

1. L'exposition ou prologue

« L'enfance croit ce qu'on lui raconte et ne le met pas en doute. Elle croit qu'une rose qu'on cueille peut attirer des drames dans une famille. Elle croit que les mains d'une bête qui tue se mettent à fumer et que cette bête en a honte lorsqu'une jeune fille habite sa maison. Elle croit mille autres choses bien naïves. C'est un peu de cette naïveté que je vous demande et, pour nous porter chance à tous, laissez moi vous dire quatre mots magiques, véritable sésame ouvre-toi de l'enfance, il était une fois ... » Jean Cocteau.

Je vous propose de faire lire l'adresse de Jean Cocteau aux spectateurs à propos du film. (Présente en page 4). Après avoir levé les difficultés lexicales :

Questionnement possible :

Quel genre d'histoire va raconter ce film ? (Un conte / il était une fois)

Quels sont les éléments de l'histoire que ce texte évoque ? La rose, un drame familial, une jeune fille, une bête humaine...

Les enfants à qui ont déjà lu le conte, ou bien qui auront vu la version de Walt Disney ou d'autres films plus récents reconnaîtront peut-être à ce moment là qu'il s'agit de « La Belle et la Bête ».

Quoi qu'il en soit, il s'agira à ce stade d'imaginer une histoire qui intègre tous les éléments évoqués. L'enseignant prendra note des idées des enfants pour en garder trace.

2. Montrer le visuel de l’affiche sans le titre

Pour valider le titre ou bien pour en proposer un si les élèves ne l’ont pas déjà trouvé, vous pourrez ensuite montrer l’affiche occultant le titre du film. (Ci-dessous)

Questionnement possible :

A votre avis quelle est la technique utilisée pour réaliser cette affiche ? Quelles sont les couleurs principales ? Quelle ambiance imaginons-nous pour ce film ?

Qui sont les deux personnages représentés ? Quels autres éléments voit-on ? Quels sont les éléments nouveaux par rapport à la lettre de Cocteau ? Quel pourrait être le titre du film ?



L'enfance croit ce qu'on lui raconte et ne le met pas en doute. Elle croit qu'une rose qu'on cueille peut attirer des drames dans une famille. Elle croit que les mains d'une bête humaine qui tue se mettent à fumer et que cette bête en a honte lorsqu'une jeune fille habite sa maison. Elle croit mille autres choses bien naïves.

C'est un peu de cette naïveté que je vous demande et, pour nous porter chance à tous, laissez moi vous dire quatre mots magiques, véritable "Sésame ouvre toi" de l'enfance :

Il était une fois

Jean Cocteau
☆

2. Montrer le générique prologue

Descriptif détaillé pour vous : Une pièce éclairée par une grande fenêtre. Jean Marais, assis avec un chien à ses pieds, regarde Cocteau qui écrit sur un tableau noir. De plus près et face au tableau, on voit Cocteau écrire « Jean Marais », puis, la main de Marais qui efface. On voit écrire « Josette Day », puis la main de l'actrice qui efface. On voit écrire « dans un film de Jean Cocteau », puis Cocteau efface lui-même. Le générique continue ainsi sur le tableau noir... Dans le champ entre un clap et on entend l'annonce « la Belle et la Bête, 1, 1ère fois ». La voix de Cocteau interrompt la prise. On entend « Une minute », et aussitôt après apparaît un carton, écrit de sa main :

- Avec ce premier dévoilement, on pourra faire découvrir aux élèves que le film est en noir et blanc et replacer cette réalité dans l'histoire du cinéma. Les films n'ont pas toujours été en couleurs !

Si vous souhaitez en savoir plus sur l'arrivée de la couleur dans les films, vous pouvez vous référer à cet article très complet du Ciné Club de Caen

- Questionnement possible :

D'après-vous, pourquoi Cocteau écrit-il sur un tableau noir ? Qu'évoque cet élément ? (Cet élément évoque bien évidemment l'enfance)

D'après-vous, qui sont les personnes qui viennent effacer les noms ?

Que signifie le clap ? Pourquoi Cocteau l'interrompt-il ?

Avec ce clap, Cocteau nous rappelle que nous sommes bien au cinéma. Il ancre dans le réel la fabrication du film. Mais avant que le film ne commence, il nous prévient que nous allons voir des choses fantastiques et que nous devons retrouver notre âme d'enfant pour y croire... le temps du film. Il dévoile ainsi le genre merveilleux du film.

- Si vous le souhaitez vous pourrez aussi vous attarder sur le dessin de Jean Cocteau, caractéristique de son style, présent à côté du titre du film.



Les élèves les plus jeunes pourront être impressionnés par la Bête. On peut les préparer à ne pas avoir peur. Vous choisirez de le faire ou pas en fonction de vos élèves. La fin de l'activité 1 devra se faire sans avoir montré l'affiche auparavant.

1. Mettre des mots sur ce que l'on peut imaginer.

Demander aux élèves de décrire la bête telle qu'ils la pensent. Ce sera l'occasion de travailler le champ lexical du monstre :

- enrichir le vocabulaire de synonymes de monstrueux : abominable, ignoble, hideux, atroce, affreux, difforme, répugnant, dégoûtant...
- Trouver des mots pour décrire la bête (physique et psychologique) : poilue, dentue, griffue, sanguinaire, cruelle, méchante, gigantesque, inhumaine, redoutable...
- Trouver une représentation plastique de la bête avec comme contrainte qu'elle doit faire peur ! Je vous propose d'utiliser des pastels sur un format A 3 pour cette proposition plastique.

Après la projection : vous pourrez aussi retravailler sur le monstre hybride en arts plastiques en utilisant par exemple la technique du cadavre-exquis (cf activités proposées par l'académie de Versailles, p15 de ce document)

2. Découvrir la Bête et sa « fabrication » avant d'aller voir le film.



Montrer l'image de la Bête et laisser les enfants réagir.

À quoi ressemble la Bête ? À un animal... mais est-ce vraiment un animal d'après eux ? Qui fait la bête dans le film ? Si c'est un acteur, comment a-t-il pu prendre l'apparence de la bête ?

Peut-être les élèves vont-ils penser à un masque ? Mais qui fabrique ce masque ? Ce sera l'occasion de leur faire découvrir le métier de maquilleur au cinéma, qui dans le fil rouge de la thématique « trucs et astuces » a toute son importance.

Le métier de maquilleur au cinéma.

Le maquilleur exerce aussi bien au cinéma, qu'au théâtre, à la télévision et dans les défilés de mode. Il est là pour aider à la création du personnage. Il peut le vieillir, l'embellir ou l'enlaidir. Il utilise des produits et matériaux spéciaux comme le latex, la gélatine... Il peut aussi élaborer des prothèses qui seront ensuite posées par ses soins.

Le maquillage au cinéma , c'est tout le temps !

Pour que les élèves se rendent compte du métier de maquilleur qui intervient même lorsqu'un acteur joue un personnage de tous les jours, une maquilleuse nous parle de son métier et nous la suivons sur un plateau dans ce documentaire.



Comment transforme-t-on les acteurs en monstre ?

Certains maquilleurs sont spécialisés dans les effets spéciaux. Pour aller plus loin et montrer aux élèves les techniques de créations de prothèses modernes, vous pouvez leur montrer cette vidéo.



Pour faire la Bête.

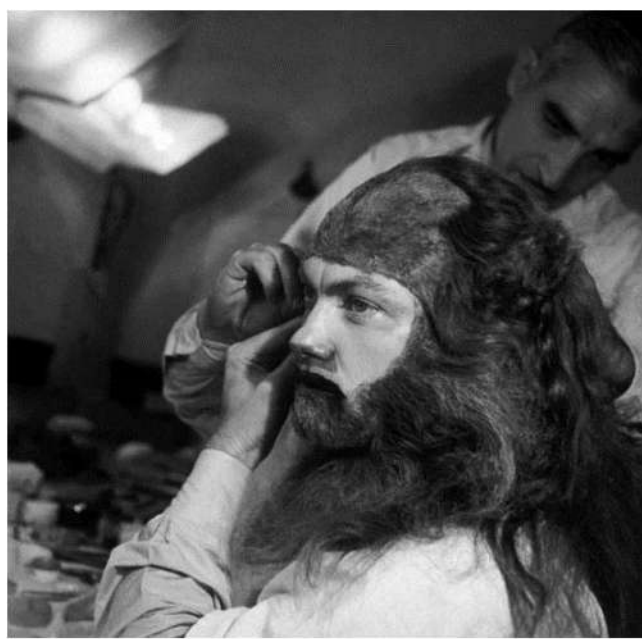
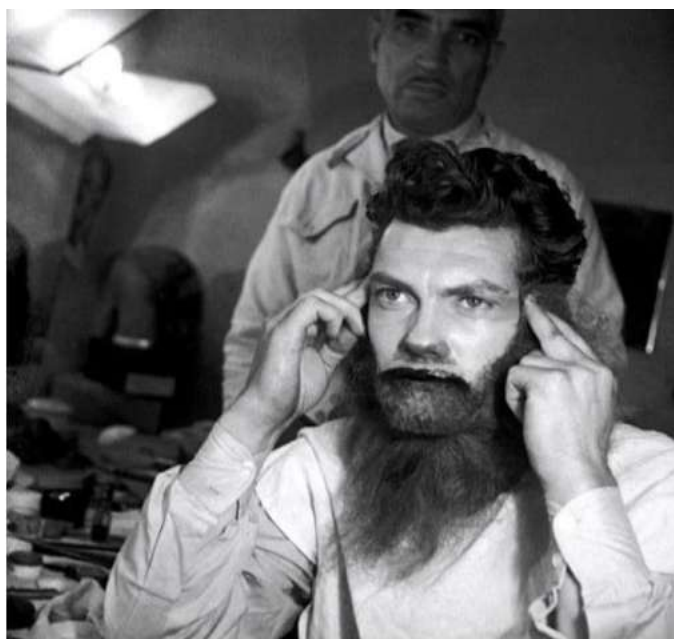
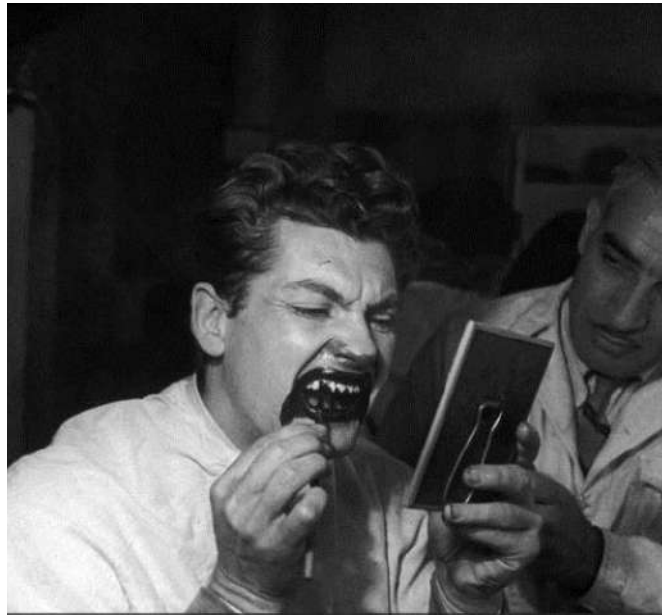
Le directeur artistique, **Christian Bérard** imagine un homme-chien carnivore. Pour le maquillage de la bête, il semblait important pour le réalisateur de garder le regard clair de Jean Marais, pour conserver un aspect animal malgré sa laideur. **Hagop Arakélian**, qui réalise les maquillages du film est confronté à un défi, car à cette époque les maquilleurs français n'utilisent pas de mousse de latex. C'est Jean Marais qui solutionna le problème : *«J'allais chez Pontet, un grand perruquier. Je lui donnai comme exemple le pelage de mon chien Moulouk. La nature diversifie les coloris du poil.»* Pontet fit un travail extraordinaire et le masque prit une tournure tragiquement réelle, selon Jean Marais. Après plusieurs tentatives, le maquilleur, Arakélian, décide de mouler un tissu de tulle sur le visage de Jean Marais et d'y ajouter des poils un à un.

Chaque jour, Jean Marais doit passer 5 heures au maquillage, trois heures pour le visage, et une pour chaque main ! Sans compter l'ajout de canines qui tenaient par des crochets en or. Ainsi grîmé, l'acteur, de peur de décoller son maquillage, parle en essayant de bouger les lèvres le moins possible et ne se nourrit que de purées et de compotes.

Proposition : donner les vignettes de la page suivante dans le désordre aux élèves pour reconstituer l'ordre chronologique des étapes du maquillage de Jean Marais.

3. Montrer le début du film avant la projection en salle

Afin de préparer les élèves à l'ambiance un peu lugubre, à ce noir et blanc très contrasté, aux scènes un peu effrayantes de la traversée de la forêt, je vous suggère de montrer le début du film en amont, jusqu'à ce que le père passe un pacte avec la Bête. Cela permettra aux élèves de ne plus avoir peur, surtout si vous décrypter avec eux l'utilisation de la lumière et du clair obscur ainsi que l'impact de la musique.



Le recueil des impressions, les dessins, le rappel du récit avec les photogrammes de Nanouk... Vous retrouvez toutes les activités classiques à mener après la projection sur [le digipad](#) dans la colonne « démarche transférable à tous les films ».

1. LE RÉCIT, UN CONTE ?

Une adaptation cinématographique :

Pour comprendre d'où vient l'inspiration de ce film, il est intéressant de lire la version du conte de Jeanne-Marie Le Prince-Beaumont (1756). Vous la trouverez sur [le digipad](#).

L'objectif est de comprendre ce qu'est une adaptation cinématographique d'un texte

littéraire : Le-la réalisateur-trice va puiser dans les thèmes, les motifs et la structure narrative du texte pour son inspiration mais il va aussi faire des choix en sélectionnant ce qui l'intéresse, en laissant de côté ce qui l'intéresse moins et en rajoutant des éléments inédits.

A partir d'un texte, il-elle va réécrire un scénario et faire tous les choix de mise en scène. Dans le court reportage ci-contre, vous pouvez apercevoir le manuscrit de Cocteau qui sert de script au film.



Remise en contexte du conte :

Le conte apparaît en France pour la première fois en 1740 avec Gabrielle-Suzanne de Villeneuve (1695-1755) dans son recueil *La jeune Américaine et les contes marins*. La version définitive est celle de Madame Leprince de Beaumont (1711-1780) qui l'abrège et la publie dans son *Magasin des Enfants* en 1757. C'est en effet cette version-là que la tradition retiendra et qui servira pour les nombreuses adaptations dont elle fera l'objet, tel que celle de Cocteau pour son deuxième long métrage, *La Belle et la Bête* sorti en 1946. Ainsi comment Cocteau adapte-t-il à l'écran un conte marqué par la morale de son époque en vue de recréer son propre univers, et plus encore, sa propre mythologie ?

Nous connaissons tous l'histoire de ce Prince transformé en bête par une fée et condamné à rester sous cette figure monstrueuse et sans esprit jusqu'à ce qu'une belle fille accepte de l'épouser. Le conte a ainsi pour but d'éduquer le jugement afin de savoir distinguer la beauté physique de la beauté intérieure car *«Ce n'est, ni la beauté, ni l'esprit d'un mari, qui rendent une femme contente : c'est la bonté du caractère, la vertu, la complaisance : et la Bête a toutes ces bonnes qualités.»* Pour se faire, le conte fonctionne d'une part sur l'opposition de personnages aux caractéristiques bien prononcées : la Bête, monstrueuse mais bonne, et les deux sœurs, pourvues d'une grande beauté, mais avides et jalouses ; et d'autre part sur le principe, empreint de christianisme, de récompense & châtiment : les deux sœurs seront transformées en statue et condamnées à être témoins du bonheur de leur sœur, quant à la Bête, qui a su faire valoir ses qualités morales, retrouvera sa figure de Prince, et *« [épousera] la Belle, qui vécut avec lui fort longtemps, et dans un bonheur parfait, parce qu'il était fondé sur la vertu »*.

C'est sur cette morale que s'achève le conte de Madame Leprince de Beaumont, morale qui reflète parfaitement la mentalité du XVIII^e siècle : en effet, au-delà de l'apparence, Madame Leprince de Beaumont exalte dans son conte non seulement les valeurs chrétiennes que sont la générosité, la compassion et la vertu, mais légitime aussi les mariages arrangés, fréquents au XVIII^e siècle, et incite les jeunes filles à épouser des hommes mûrs et fortunés, souvent veufs.

Proposition d'activité avec les élèves :

Lister avec les enfants les éléments qui diffèrent entre le conte et le film .

Dans le conte	Dans le film
- Belle a trois frères - Le personnage d'Avenant n'existe pas - Belle n'a pas d'amoureux - Belle voyage de la maison au château à l'aide d'une bague magique. - Belle retourne au château avec son père - Il n'y a pas de cheval - La belle voit la Bête à 21h00 - Il y a une fée - Les méchantes sœurs sont transformées en statues - etc	- Belle a un frère. - Le frère de Belle a un ami : Avenant - Avenant est amoureux de Belle. - Belle et son père sont servis par des bras et des statues magique. - Belle voyage de la maison au château à l'aide d'un gant magique - Il n' y a pas de fée. - Belle retourne seule au château. - Il y a un cheval : Le Magnifique et une formule magique. - La Belle voit la Bête à 19h00. - Il y a un endroit magique – Le Pavillon de Diane – où se trouve le trésor de la Bête - etc

Brève analyse de l'adaptation :

Bien que Cocteau ait respecté la narration générale, le cinéaste a pris de nombreuses libertés dans son adaptation, et sans s'adonner à une liste exhaustive de son travail de réécriture, intéressons-nous aux changements importants qui sont autant de manière pour Cocteau de recréer son propre univers.

Pour commencer, Cocteau ne réserve pas le même sort au deux sœurs. Mariées et transformées en statue dans le conte par une fée, d'ailleurs inexistante chez Cocteau, celui-ci ne s'attarde pas sur leur sort. Ainsi, l'aspect récompense/châtiment est ainsi moins exploité, et il les réduit à deux personnages rudimentaires qui ont pour seule caractéristique leur antagonisme par rapport à la Belle. L'autre ajustement important effectué par Cocteau est l'invention du personnage d'Avenant, chenapan mais beau jeune homme, qui demande la Belle en mariage de façon bien trop entreprenante et qui se voit essuyer des refus, celle-ci « se sacrifiant » pour rester auprès de son père. La Bête et Avenant apparaissent donc comme deux rivaux aux caractéristiques opposées. Là où Cocteau apporte une grande originalité, c'est quand il décide d'utiliser Jean Marais, son acteur fétiche, pour jouer la Bête, Avenant, et le Prince. Le cinéaste réunit ainsi les contraires dans un même acteur, dont les yeux, leur point commun, sont souvent mis en valeur, d'où une ambiguïté régnant tout au long du film.

En effet, Cocteau fait tuer Avenant pour son audace et son avidité mais conserve sa beauté en la transmettant à la Bête. Ainsi la Bête et Avenant sont-ils deux personnages distincts ou sont-ils la même personne, représentée sous deux figures différentes témoignant de la dualité morale chez chacun, et que seul l'amour permet de réconcilier et d'élever ? Cette question nous laisse déjà entrevoir un tout autre sens que celui du conte d'origine.

Bien que Cocteau respecte la dualité laideur physique – beauté morale, celui-ci ne reprend pas dans le même esprit la morale du conte. Alors que Madame Leprince de Beaumont se doit de légitimer les mariages arrangés et d'apporter une morale satisfaisante et sans ambiguïté Cocteau entretient tout au long du film un certain malaise. Son œuvre n'a en effet pas du tout la même résonance que le conte d'origine, empreint de religiosité, ce que Cocteau ne mentionne pas, et de leçon quant à la bonne conduite à avoir.

Pour aller plus loin : Aspects psychanalytiques du conte et du film

Ce conte appartient au cycle de contes appelé "le fiancé-animal" ou "la fiancée-animal". Les constantes sont :

- Nous ne connaissons pas la raison pour laquelle le fiancé a été changé en animal,
- La métamorphose est le fait d'une sorcière
- Le père favorise la rencontre de l'héroïne et de la Bête, la mère étant quasi inexistante.

Dans le film, la Bête est entourée d'un mystère : quel est son passé ? C'est l'amour et le dévouement de l'héroïne qui transforme la Bête en Prince charmant. Il y a transfert de l'amour œdipien de la Belle envers son père à la Bête. Le conte a cela comme objet de quête : transformer l'amour œdipien en un amour "normal".

Dans Psychanalyse des contes de fées, Bettelheim nous rappelle que le souhait de la Belle est de "vouloir une rose", ce qui introduit une relation œdipienne avec son père, relation donc liée à un interdit. "Le symbole de la rose brisée est la défloration".

"La belle et la bête, mieux que tout autre conte de fées bien connu, exprime avec évidence que l'attachement œdipien de l'enfant est naturel, désirable, et qu'il a des conséquences les plus positives si, durant le processus de maturation, il est transféré et transformé en se détachant du père en relation amoureuse".

La Belle souhaite donc découvrir l'amour. Cet amour concerne en premier lieu le père et le transfert se fait "normalement" sur la Bête.

2. L'UNIVERS DU FILM : DÉCORS ET LUMIÈRE

Le choix d'adapter un conte relève aussi d'une intention purement artistique : celui de représenter à l'écran l'univers du rêve et de la magie. Cocteau s'est ainsi inspiré de Gustave Doré, graveur du XIX^{ème} siècle connu pour ses illustrations des contes de Perrault, pour le décor du château de la Bête, paroxysme de l'univers du conte, lieu de l'irréel, du non temps et du merveilleux.





Si les gravures de Gustave Doré hantent le château, ce sont les maîtres flamands, notamment Vermeer, Pieter de Hooch, Frans Hals ou encore Rembrandt que l'on retrouve dans le monde du réel, celui de la maison familiale rendue avec un certain réalisme. On assiste ainsi à de nombreuses scènes de genre tels que banquets, les occupations domestiques et tout simplement les costumes.



Rembrandt, *Le syndic de la guilde des*



L'empreinte poétique de Cocteau, les décors et les costumes, qui sont aussi signés Christian Bérard, directeur artistique pour *La Belle et la Bête*, recrée ainsi l'univers merveilleux du conte et invente une époque fantasmée qui conjugue à la fois l'esthétique médiévale, gothique, baroque et classique.

Pieter de Hooch, *Famille hollandaise*, 1662

Vermeer, *La Jeune fille à la perle*, 1665



Mise en réseau pour l'utilisation de la lumière dans le but de créer de l'étrangeté :

Les mystères de Harris Burdick, Chris Van Alsbury, 1982.

Les gravures de Gustave Doré jouent avec le clair-obscur, tout comme le film pour créer du mystère. Dans cet album, quatorze images étranges, insolites, extraordinaires, mystérieuses... en noir et blanc nous plongent dans de multiples interrogations et nous incitent à imaginer des récits fantastiques. Seuls un titre et une phrase permettent à l'imagination d'inventer « l'histoire » de chaque image.



Activité Éducation à l'image : faire des expériences de prises de vue photographiques dans la pénombre avec l'insertion de faisceau de lumière intense avec une lampe torche par exemple avec des directions différentes.... Expérimenter le contre-jour...

À partir des gravures de Gustave Doré

- Faire observer les jeux de clair-obscur.
- Comparer à des photogrammes du film.

Photocopier en noir et blanc en très clair une image du film ou une gravure de Gustave Doré, proposer aux élèves de reproduire les intensités de noir et de gris par le dessin au trait au stylo à bille noir.

Faire l'expérience de la gravure. Graver avec une pointe, au trait, sur une petite surface de bois de cagette, ou de polystyrène extrudé. Jouer sur les intensités du trait. Encre la surface gravée. Appliquer une feuille à dessin et relever l'empreinte de la plaque gravée en frottant avec la paume de la main, les doigts ou le dos d'une cuillère. Retirer la feuille délicatement. Observer les effets produits de l'intensité plus ou moins.

Changer d'identité

A partir de portraits dessinés sur un film transparent (rhodoïd), mettre en couleur et lui donner les attributs que l'on souhaite porter pour changer d'identité.

Poser derrière ce « masque » transparent, prendre une photo, et donner à voir une galerie de portraits qui peut se moduler suivant les interventions posées en amont sur les contours du visage copié.

Je fabrique des Hybrides

Par le collage.

Chaque enfant dessine un monstre, un personnage et un animal. Ensuite les enfants découpent leurs dessins en détachant toutes les parties (têtes, corps, jambes, pattes, queues de poisson, ailes de dragons...). • L'enseignant/animateur réalise 3 banques d'images : la banque des têtes, celle des corps puis celle du bas de l'hybride. Chaque élève est invité à piocher un élément dans chaque banque et les assemble sur une nouvelle feuille. • L'enfant redessine le collage et ajoute des détails ou d'autres éléments concernant le pelage, les costumes etc. Reste ensuite à imaginer un nom, un mode de vie, un habitat...

Par le dessin

Une méthode très simple consiste à réaliser des êtres hybrides en utilisant la technique du Cadavre Exquis. On plie une feuille (A3) en 3 parties égales. • On demande aux enfants de réaliser dans la partie haute, la tête d'un monstre (personnage, animal). • Ensuite les enfants cachent la tête et remettent à leurs voisins la feuille pliée en leur demandant de dessiner le corps sur la partie du milieu. • Une fois le corps dessiné (avec tentacules, pattes, bras...) les enfants plient à nouveau la feuille et la passent à un autre camarade. Ce dernier doit finir le dessin en réalisant le bas du monstre (pattes arrières, queue de poisson, piques etc.). Une fois le dessin fini, on demande aux enfants de déplier la feuille et de découvrir le monstre créé. Par la suite ce monstre peut être complété, on peut lier les différentes parties entre elles, on peut le colorier, le peindre, l'agrandir.

3. UNE QUESTION DE MISE EN SCÈNE : FAIRE CROIRE AU FANTASTIQUE

C'est dans les années 40 qu'en France le genre fantastique explose avec en 1942, *La nuit fantastique* de Marcel L'Herbier et *Les visiteurs du soir* de Marcel Carné. Puis en 1943, *La main du diable* de Maurice Tourneur et *L'éternel retour* de Jean Delannoy. Enfin, en 1945/1946 : *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau.

Peut-être un embryon d'explication consisterait à mettre en avant le fait que les réalisateurs avaient dans ce genre la possibilité de se tourner vers un ailleurs pour dénoncer la situation française de l'époque, à savoir l'occupation et les films sous contrôle ...

Le cinéma fantastique peut se définir par la tentative de rendre visible ou tout au moins présent l'étrange, l'anormal, la monstruosité, l'au-delà, le mystère dans un monde "ordinaire" ... D'ailleurs, Le film démarre dans un univers relativement réaliste – bien que visiblement situé à une autre époque. On y voit une maison, des gens vaquant à des tâches ordinaires et s'occupant de choses matérielles et de problèmes financiers. Le fantastique joue des limites entre le réel et l'irréel.



La spécificité du merveilleux:

Le merveilleux fait appel au surnaturel dans lequel, une fois acceptés les présupposés d'un monde magique, les choses se déroulent de manière presque normale et familière. Le fantastique, quant à lui est un registre qui se caractérise par l'intrusion du surnaturel dans le cadre réaliste d'un récit. Selon le théoricien de la littérature Tzvetan Todorov, le fantastique se distingue du merveilleux par l'hésitation qu'il produit entre le surnaturel et le naturel, le possible ou l'impossible et parfois entre le logique et l'illogique. (Source Wikipédia)

Le prologue du film de Cocteau joue de cet effet de réel : les personnages et le décor indiquent un monde probable. Cocteau a effectivement joué des ingrédients du merveilleux symbolique des contes : le scintillement, la lumière avec un travail essentiel d'Henri Alekan, les personnages et leur positionnement dans l'histoire (les actants, les adjuvants ...)

L'entrée dans le monde de la magie s'opère par le passage d'une porte symbolique : la forêt sombre dans lequel le père va se perdre. Une branche d'arbre semble même ouvrir et refermer le passage.





Le monde magique est celui du château de la Bête : un univers inconnu que le père et Belle arpentent en découvrant dans chaque recoin des choses étranges et fascinantes.

Les nombreux trucages et effets cinématographiques contribuent également à l'onirisme du conte : le cinéma devient magie. Aussi Cocteau pratique-t-il le cinéma à la manière d'un illusionniste en coupant par exemple les pellicules au bon endroit afin de faire d'un collier de perle une racine (effet de raccord), use de fondus et de surimpression pour métamorphoser la Bête en Prince, ou imagine des trucages de mise en scène tel qu'en remplaçant le visage des cariatides par des figures vivantes ou encore en remplaçant les candélabres par des bras humains, candélabres qui renvoient aussi à une autre caractéristique de l'univers du conte chez Cocteau : les jeux d'ombres et de lumière.



Trucs et astuces sur le tournage :

Jean Cocteau a rédigé un Journal du tournage de La Belle et la Bête qui, outre ses qualités stylistiques et son côté document historique, nous amène à réfléchir sur l'acte de la création. En voici quelques extraits :

- Lundi 10 - Minuit : « Ce matin nous avons tourné le plan qui ouvre le film : la cible et les flèches. Nous avons enregistré le bruit des flèches. Comme toujours le vrai bruit est faux. Il importe de traduire, d'inventer un bruit plus exact que le bruit lui-même. Clément trouve la badine qui fouette le vide (...). »
- Vendredi 30 - 10 heures du soir : « Les jeunes figurants qui tiennent les rôles des têtes de pierre font preuve d'une patience incroyable. Inconfortablement installés, à genoux derrière le décor, les épaules dans une sorte d'armure, ils doivent appuyer leurs cheveux gominés contre le chapiteau et recevoir les arcs de face. L'effet est tel que je me demande si l'appareil traduira son intensité, sa vérité magique. Ces têtes vivent, regardent, soufflent de la fumée, se tournent, suivent le jeu des artistes qui ne les voient pas, comme il se peut que les objets qui nous entourent agissent, en profitant de notre habitude de les croire immobiles. Je tourne l'arrivée du marchand (passé les candélabres, que je tournerai demain). Le feu flambe. La pendule sonne. La table est mise, couverte de vaisselles, de carafes, de verres de style Gustave Doré. D'un désordre de pâtés, de lierre, de fruits, sort le bras vivant qui s'enroule au candélabre. »

- Mardi 11 - 7 heures du matin : « Je ne louerai jamais assez les machinistes et les électriciens qui nous assistent. C'est une merveille de les voir travailler si vite et sans l'ombre de mauvaise grâce. Ils collaborent au film. Ils l'aiment. Ils le comprennent et inventent mille gentilleses pour me faire plaisir. Il n'existe entre les acteurs et eux aucune barrière. Chacun garde sa place et s'incorpore au tout. ».
- Une voix terrible hors champ répète l'appel frileux du marchand tandis qu'un effet de peur est rajouté par un tourbillon violent de vent . Cette fois c'est l'image qui renforce l'effet provoqué par le son.

L'utilisation de plongées et contre-plongées a évidemment pour effet de rendre la Bête plus menaçante, plus terrifiante et de montrer l'impuissance du marchand. Ce positionnement de la caméra va d'ailleurs bouger au fil de l'histoire : la Bête devenant plus humaine au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, la caméra va la cadrer de plus en plus à hauteur.

Les effets spéciaux

Parmi les trucages et effets spéciaux présents dans le film, nombreux sont des effets mécaniques. D'autres sont dus à de la post-production, mais toujours avec des choses basiques comme l'effet « reverse ». Il n'existait pas à l'époque les technologies permettant les effets numériques, ni encore les techniques d'incrustation sur fond bleu ou vert (cf Le Voyage Fantastique). On peut même aller plus loin, en affirmant que la plupart des trucages du film sont faits avec des moyens relativement simples : cacher des figurants, tirer des objets, filmer en sur-cadrage, au ralenti ou monter un plan à l'envers.

Le film ne s'appuie pas sur des prouesses techniques mais plutôt sur l'invention dans l'installation d'une ambiance mystérieuse et magique appuyé par les effets spéciaux, mais aussi par la lumière et la musique.



Pour donner l'impression que les bougies s'allument toutes seules, la scène est montée à l'envers. Lors du tournage les bougies ont été soufflées, puis au montage la pellicule a été retournée pour donner l'impression qu'elles s'enflamment comme par magie. Le comédien marche en reculant lors de la prise de vue pour donner inuite l'impression d'avancer.



Le château est peuplé d'être magiques, mains servantes et têtes décoratives, qui sont naturellement des figurants cachés sous les tables et derrière les décors. Leur travail était difficile car ils devaient rester longtemps dans leur position sans bouger. (Cf, journal de bord de Cocteau)



A plusieurs reprises dans le film, les portes s'ouvrent et se ferment toutes seules. En réalité des fils transparents ou autres mécanismes cachées étaient utilisés par des machinistes pendant le tournage pour donner cette atmosphère surnaturelle. Le même procédé est utilisé pour la couverture qui se déplace sur le lit.



Le cadreur joue avec les perspectives et les axes de caméra, en filmant en contre-plongée, pour donner l'impression que le personnage du père est très petit dans un château énorme.



Lorsque l'ombre du père grandi sur la porte d'entrée du château, c'est parce qu'hors champ, un machiniste rapproche un projecteur de l'acteur.



Lorsque Belle pénètre dans le château de La Bête pour la première fois, les images sont tournées au ralenti. Egalement alors qu'elle se déplace le long d'un couloir, l'actrice Josette Day, était placée sur une sorte de charriot roulant tiré par les machinistes et donnant l'impression qu'elle flotte dans les airs. L'effet magique est renforcé par les gros ventilateurs hors champ qui font voler le rideaux.



La voix off est utilisée pour faire parler les objets qui entourent Belle. A défaut de pouvoir tous les animer, c'est en les faisant chuchoter, c'est à dire en travaillant l'écriture d'un dialogue, qu'ils sont humanisés.



Pour tous les plans où un personnage regarde dans le miroir magique et voit ce qui se passe ailleurs, on va utiliser un surcadage. On filme l'acteur tenant un cadre vide derrière lequel se tient la scène qu'il est train de regarder.



Quand Belle change de tenue, passant de sa robe de « Cendrillon » à une robe brillante, ornée de pierres précieuses. Pour simuler la magie de cette transformation, on observe un raccord dans le mouvement entre les plans. Cette technique consiste à monter un plan l'un avec l'autre en prenant comme repère une action qui se déroule dans le cadre.



De nombreuses scènes sont tournées de nuit, ou du moins dans des salles peu éclairées, ce qui amplifie le mystère qui plane autour de la bête. Alors que la caméra suit Belle à travers le château une lumière dirigée hors-champ suit ses mouvements.



Lors de la transformation d'Avenant en bête la gueule de la bête s'incruste au fur et à mesure de son visage pour montrer la métamorphose. Il s'agit d'une technique de surimpression de pellicule utilisée en « fondu », c'est à dire que le deuxième plan vient remplacer le premier par processus de transparence. Toute la scène est articulée autour des yeux, Jean Marais restant parfaitement immobile.



Puis lorsque la bête, alors devenu un prince se relève, le plan est de nouveau inversé. On a alors l'impression qu'il se relève du sol comme par magie, sans user de sa force. Cela amplifie l'idée qu'il revient à la vie de manière surnaturelle.

Proposition de pratique

Reproduire une photographie avec une technique de surcadrage comme dans le plan avec le miroir.

Première photo : On photographie un enfant tenant un miroir ou un cadre plein.

Deuxième photo : On photographie l'enfant de dos devant un cadre vide. On place en arrière plan un autre enfant ou toutes autres choses drôles ou absurdes.

Les élèves peuvent expérimenter ce procédé en réalisant 2 photographies qui jouent le champ/contre-champ.



Les objets magiques

Pendant le film, la bête dévoile cinq fils conducteurs qui sont des objets magiques dont certains ont été empruntés au conte de fées de Madame Leprince de Beaumont : la rose, une clé en or, un gant, le miroir et vient enfin le cheval blanc, « le Magnifique ».

- La rose : symbole de pureté et d'amour, dans le conte c'est un objet pour lequel on commet une transgression et qui fait basculer le héros dans le tragique ; le père de la Belle cueille une rose dans le jardin de la Bête. Cet acte convoque La Bête qui jusque là était restée cachée en offrant le gîte pour la nuit au père de la Belle.
« Vous volez mes roses qui sont ce que j'aime le plus au monde. Vous jouez de malchance, car vous pouviez tout prendre chez moi, sauf mes roses. Et il se trouve que ce simple vol mérite la mort. »
- Le miroir : révélateur et passage d'un monde à l'autre. « Je suis votre miroir, la Belle, Réfléchissez pour moi, je réfléchirai pour vous ». Cocteau dira que « *Les miroirs sont les portes par lesquelles la mort vient et va. Du reste, regardez-vous toute votre vie dans un miroir, et vous verrez la mort travailler, comme des abeilles dans une ruche de verre.* »
- Le Magnifique / le cheval et le gant : permettent le passage d'un monde à l'autre « Va où je vais, le Magnifique, va, va, va »
- La clé : C'est celle du pavillon de Diane. La Bête remet sa vie entre les mains de la Belle lorsqu'il lui confie la clé. C'est la preuve de sa confiance. Le pavillon de Diane contient toutes ses vraies richesses, celles qui ne proviennent pas de la magie.. « Seul endroit du domaine ou nul ne peut entrer, ni vous, ni moi. »

Proposition d'activité avec les élèves :

Ils sont selon les mots de la Bête « les cinq secrets de sa puissance ». Préciser le ou les pouvoirs de chaque objet :

- | | | |
|-------------|---|---|
| Le miroir | ● | ● Il permet d'aller où l'on souhaite grâce à une formule magique. |
| Le cheval | ● | ● Elle ouvre la porte du pavillon interdit. |
| La rose | ● | ● Il permet de voir ce qui se passe ailleurs. Également il permet de montrer son vrai visage. |
| | | ● Elle est l'objet le plus précieux à la Bête et qu'il ne faut pas prendre. |
| La clé d'or | ● | ● Il permet d'être transporté à l'on veut à la seconde. |

Proposition en arts plastiques / production d'écrit :

Imaginez que des archéologues réalisent des fouilles dans le château de la Bête en l'an 3500. Ils retrouvent les objets magiques de la bête. À vous de fabriquer les objets et d'imaginer la façon de les présenter dans le musée. N'oubliez pas d'écrire le cartel qui donne des explications sur chacun de ces objets.

3. LES PERSONNAGES

On pourra revenir sur le système des personnages du film en travaillant sur des grandes affiches à partir des photogrammes des personnages de la fiche personnages présente sur [le digipad](#).

Ce système va permettre d'établir visuellement les liens des personnages :

- Mettre en évidence la famille
- les liens d'amitié
- les liens de servitude
- les liens amoureux

Vous pouvez utiliser pour cela un code couleur, ou bien tirer des fils entre les photos...

On pourra coller à côté des images des personnages :

- des étiquettes d'adjectifs qui leur correspondent.
- Des phrases qu'ils ont prononcés. (Attention, une phrase est prononcée par un objet !)

belle	courageux	laid	beau
majestueux	intelligente	courageuse	effrayant
combatif	vantard	jalouse	jaloux
hautaine	humble	dévoué	dévouée
amoureux	amoureuse	malheureux	envieuse
bon	tendre	modeste	gentille
prétentieuse	désagréable	coquette	simple
vertueuse	respectueux	irrespectueux	impitoyable
cruel	cruelle	trouillard	honteux

C'est la justification des élèves d'avoir choisi tel ou tel adjectif qui permettra de mettre en évidence l'évolution des personnages au fil de l'histoire. Des étiquettes pourront évidemment être utilisé pour plusieurs personnages. Certaines permettront de revenir sur des points de compréhension peut-être délicats, comme la honte de La Bête quand la Belle la regarde et qu'elle vient d'agir comme un animal. C'est le moment où il fume, où il se consume de honte. Il est en lutte contre-lui-même et contre sa nature de bête.

Vous volez mes roses qui sont ce que j'aime le plus au monde. Vous jouez de malchance, car vous pouviez tout prendre chez moi, sauf mes roses. Et il se trouve que ce simple vol mérite la mort.

Belle, prends cette rose, elle me coûte bien cher.

Réfléchissez pour moi et je réfléchirai pour vous.

Il ne faut pas me regarder dans les yeux.

Il y a bien des hommes qui sont plus monstrueux que vous, et qui le cachent

Il n'y a ici de maître que vous . Je vous répugne. Vous me trouvez laid.

Il souffre. Une moitié de lui est en lutte contre l'autre.

Je serais heureuse si j'arrivais à lui faire oublier sa laideur.

Cette petite sotte est plus heureuse que nous

Mes parents ne croyaient pas aux fées. Elles les ont punis en ma personne.

Mon cœur est bon... mais je suis un monstre.

Acceptez-vous que je vous vois souper ?

La compréhension fine de ces phrases permettra de revenir sur ce que l'on comprend des personnages à travers elles. Un personnage se définit avec ce qu'il est, ce qu'il fait et ce qu'il dit. La dernière phrase, prononcée par la bête, résonne d'une façon toute à fait contemporaine avec la problématique du consentement et est à mettre en relation avec l'adjectif « respectueux ». Le personnage de la Bête s'oppose ici directement à celui d'Avenant qui cherche à obtenir un baiser forcé de Belle...

Comme un air de ressemblance :

La Bête, le prince et Avenant sont incarnés par le même acteur, Jean Marais



Pour comprendre ce choix artistique, il est intéressant de comprendre les relations entre ces personnages. Ils ont tous le trois en commun d'être les amoureux de la Belle.

On peut questionner les enfants sur leurs relations et aussi leur demander quand ces personnages disparaissent et apparaissent.

La Bête et Avenant n'appartiennent pas au même monde et ils sont rivaux. La Bête est laide mais plaît à la Belle par son bon cœur, Avenant est beau mais déplaît à la Belle par son caractère. Du moins, c'est ce que l'on croit jusqu'à ce qu'elle avoue au prince qu'elle était en réalité séduite par Avenant à la fin du film. Le prince serait la fusion de leurs atouts respectifs, la beauté et la vertu. De plus il apparaît à la disparition conjointe d'Avenant et de la Bête. (*Cf. Brève analyse de l'adaptation précédente*) Ce choix renforce la complexité des personnages.

Le travail sur les personnages et la thématique gentils/méchants.

Aborder la thématique des gentils et des méchants, des beaux et des laids : la bête est-elle gentille ou méchante ? Est-ce que notre opinion à son sujet évolue au fil du récit ?

Les oppositions gentil/méchant sont très marquées dans de nombreux contes ou films pour les enfants. Les enfants comprennent rapidement qui est le personnage vertueux, sur qui il faut prendre modèle. Cette dichotomie, souvent peu subtile, devient franchement problématique quand elle est en plus associée aux notions de beauté et de laideur. Le monstre est méchant en plus d'être physiquement laid.

Certaines œuvres heureusement, apportent des propos plus nuancés comme c'est le cas dans la Belle et la Bête. La Belle est d'abord répugnée par la laideur de la bête et refuse de l'épouser. Mais elle est petit à petit séduite par sa gentillesse et son attention envers elle.

La notion de cruauté de la bête pourra elle aussi être interrogée. Elle apparaît à l'écran dès l'arrivée du père avec le cadavre de la biche. Plus tard, on voit que la bête ne peut résister à son instinct de chasseur. Mais peut-on lui en tenir rigueur ? Peut-on reprocher à un animal de chasser ?

Mise en réseau : cette question est au centre du livre « Journal d'un chat assassin d'Anne Fine.

4. LA DURÉE DE L'ACTION

On retrouve le chiffre trois dans le récit écrit et dans le texte filmique. Il s'agit de trois mois pour le conte et de trois jours pour le film, sans doute pour des questions de crédibilités scénaristiques et précisément de construction du temps.

La question de l'écoulement du temps et de sa construction est importante ici : le voyage n'a d'intérêt que par rapport à la destination vers laquelle il nous amène. Si le voyage apparaît court dans la durée du film (1'40"), la mise en scène nous amène à déceler des indices temporels très nets (les chandeliers qui sont consumés, les statues se réveillent, le marchand aussi, le feu dans la cheminée s'est éteint). À noter que dans ce plan qui suit le fondu au noir (code cinématographique reconnu pour signaler au spectateur qu'une nuit est passée) le cadrage et le mouvement de caméra ont cette fonction-là : nous donner une indication temporelle.

On pourra pointer avec les enfants ces ellipses pour montrer que le temps du film n'est pas le temps de l'histoire.

4. LA MUSIQUE

Georges Auric, compositeur de la musique du film, a plus que mille visages (compositeur talentueux, particulièrement au théâtre et au ballet, administrateur de la culture, patron de la Sacem puis de la Réunion des Théâtres Lyriques Nationaux, etc.). Il reste tout de même très étroitement lié à la musique de film. On oublie souvent qu'outre celles qu'il écrivit pour les œuvres de Cocteau, nous lui devons les partitions du *Salaire de la peur*, de *Bonjour Tristesse* et d'une pléiade de films d'Allégret, Delannoy, John Houston, Otto Preminger et du gigantesque Henri-Georges Clouzot.

Il était très ami avec Jean Cocteau. La conséquence logique de cette amitié fut la collaboration quasi-systématique d'Auric aux projets cinématographiques du poète tout au long de sa carrière, jalonnée par *Le sang d'un poète*, *Les parents terribles*, *L'aigle à deux têtes*, *Orphée*, *Le Testament d'Orphée* et bien sûr *La Belle et la Bête*, tournée en pleine guerre.

Afin de donner un univers musical au magnifique conte qui prend des allures de mythe antique, le compositeur édifie une partition subtile, dense, créative, où les lignes mélodiques sont souvent soutenues par un chœur généreux qui ne peut manquer de faire songer au *Daphnis et Chloé* de Ravel. Mais Auric ne cherche ici ni la cohérence ni la continuité par rapport au film, et d'une scène à l'autre, il s'adapte aux fréquents transferts et ruptures que l'on peut observer sur la toile entre le monde réel de la Belle confrontée à sa famille (n°13 : *La farce du drapier*) et le monde onirique de la Bête (n°9 : *Apparition de la bête*, où il crée un univers sonore stressant sur la base de tensions vers l'atonalisme ; ou encore n°17 : *Désespoir d'amour*). Même s'il n'échappe pas aux principaux poncifs de la musique de film – la caisse claire pour une scène de chevauchée sylvestre (n°3 : *Dans la forêt*), Georges Auric produit une BOF originale et plaisante qui ne tente pas d'imposer un thème principal ou un leitmotiv ; c'est aussi cette modestie qui a contribué pour une grande part au succès du film de Jean Cocteau.

Décryptage de la musique du film, en particulier la scène où Belle découvre le château sur le site Underscore, le magazine de la musique de film : <https://www.underscores.fr/chroniques/decryptages-express/2017/02/la-belle-et-la-bete-georges-auric/>

Vous retrouvez sur cette chaîne toute la B.O. du film :



Proposition d'activité :

- Vous pouvez montrer la scène de la traversée de la forêt par le père qui commence à 13:37 jusqu'à 17:03 sans la bande son. Puis remonter la scène avec la bande son et comparer les émotions ressenties. Mettre en évidence l'apport de la musique au caractère effrayant de la scène. Vous pouvez ensuite faire écouter la musique seule (page 3 de la bande son).

Cette activité peut être reproduite avec les 3 phases dans le même ordre ou dans un autre ordre sur d'autres scènes.