

LA BELLE ET LA BÊTE

Dossier d'accompagnement pédagogique



Fiche technique

- Scénario, dialogues, mise en scène : Jean Cocteau, d'après le conte de Madame Leprince de Beaumont.
 - Conseiller technique : René Clément.
 - Direction artistique (décors et costumes) : Christian Bérard, René Moulart et Carré, Escofier et Castillo, réalisés par la maison Paquin.
 - Directeur de la photographie : Henri Alekan.
 - Opérateur de prises de vue : Henri Tiquet.
 - Photographe : Aldo.
 - Montage : Claude Ibéria.
 - Musique : Georges Auric.
- Orchestre sous la direction de : Roger Desormières.
- Son : Jacques Lebreton et Jacques Carrière
 - Production : André Paulvé.
 - Directeur de production : Emile Darbon.
 - Tournage : Août 1945-Janvier 1946, à Rochecorbon (Indre et Loire), Raray (Oise), et aux studios d'Epinau et de Saint Maurice, en banlieue parisienne.
 - Première : cinémas Colisée et Madeleine, Paris 29 octobre 1946.

Interprétation

Avenant, la Bête, le Prince : Jean Marais

La Belle : Josette Day

Adélaïde : Mila Parély

Félicie : Nane Germon

Le père : Marcel André

Ludovic : Michel Auclair

L'usurier, voix de Cocteau/Raoul Marco

Distribution : Tetra films

Durée : 95 minutes

Noir et blanc

Mots clés : Belle – bête – Amour – tolérance – métamorphose – monstre – merveilleux – fantastique – conte – décors – étrange – la beauté et la laideur.

Mots clés de cinéma : Esthétisme – trucage – lumière – décors – costumes – musique

Synopsis : La Belle est la fille d'un marchand ruiné. Ses sœurs aînées, Adélaïde et Félicie, sont prétentieuses, méchantes et ridicules. Belle est pure et bonne, son frère Ludovic est un mauvais garçon et elle a comme prétendant un ami de celui-ci : Avenant. Quand son père part en voyage pour essayer de sauver ses affaires, elle lui demande de rapporter une rose. Égaré la nuit dans un bois, le marchand trouve refuge dans le château mystérieux d'une bête, monstre à corps d'homme et tête d'animal où il

commet l'erreur de cueillir une rose. La Bête veut le tuer, mais lui accorde la vie à condition qu'une de ses filles vienne prendre sa place. La Belle se rend chez La Bête qui s'éprend d'elle et lui demande sa main. La Belle refuse ! Mais elle est gagnée peu à peu par la pitié et l'affection envers la Bête. Apprenant que son père est malade, elle obtient la permission d'aller le voir. Comme elle tarde à revenir, la Bête tombe malade de chagrin...



Autour du film

Le film met en scène deux univers :

Celui du monde réel nous présente une petite comédie humaine dont les personnages pourraient venir de Molière. Comme ces deux sœurs « précieuses ridicules » de province, avec leurs « petits laquais » et leur volonté de se pousser dans l'aristocratie. Un monde qui évoque celui de la peinture hollandaise représentant l'univers domestique d'une bourgeoisie misant sa fortune dans le négoce.

A côté de ce tableau de l'époque classique s'étend l'autre monde. Celui- là ne connaît aucune limite dans le temps, dans l'espace, ni dans l'être. Incarné par la Bête, bien plus qu'hybride humain-animal, cet être est d'essence divine, païenne, panthéiste, il anime de son âme, de son souffle chaque élément de son univers (miroir, décors, cheval, fumées) qui apparaissent comme les prolongements vivants, les « actants » polymorphes de sa puissance. Son amour pour Belle est aussi multiple : passant des formes les plus sauvages aux plus courtoises.

La Belle répond à cet amour qui ignore les limites humaines et abolit tout autre « règne » que le sien. « Ma Bête » crie-t-elle éperdue marquant la possession réciproque (fusion idéale) qui l'unit à la Bête, symbole du « grand tout ».

Un langage d'images

"Rien n'est plus beau que d'écrire un poème avec des êtres, des visages, des mains, des lumières, des objets qu'on place à sa guise" (Jean Cocteau in Journal d'un film : La Belle et la Bête.)



Jean Cocteau



Jean Cocteau est né le 5 juillet 1889 à Maisons-Laffitte, dans une famille bourgeoise. Son père, avocat et peintre, se suicide alors que Jean a neuf ans.

A 15 ans, Jean Cocteau quitte la maison familiale pour étudier au lycée Condorcet. Mais il est peu intéressé par les études et rate son baccalauréat. Il souhaite être poète avant tout.

En 1909 paraît son premier ouvrage poétique, *La Lampe d'Aladin*. A cette période, il fréquente beaucoup les artistes bohèmes, et on le surnomme « le prince frivole ». C'est le titre qu'il retient pour son second recueil l'année suivante.

Par la suite, Cocteau collabore avec plusieurs artistes russes : cela donne naissance au *Dieu Bleu* de 1912 et au ballet *Parade* en 1917 (musique de Satie, décors de Picasso). L'œuvre alors créée inspire à Apollinaire le néologisme de « surréalisme », à

l'origine du mouvement du même nom. Cocteau côtoie également les compositeurs formant « **le groupe des Six** », réunissant entre 1916 et 1923 Georges Auric, Louis Durey, Arthur Honegger, Darius Milhaud, Francis Poulenc et Germaine Tailleferre.

Les films de Cocteau influencent la Nouvelle Vague. Plusieurs de ses œuvres lui assurent une célébrité durable et une place dans la postérité : *Les Enfants terribles* (roman), *Les Parents terribles* (pièce de théâtre de 1938), *La Belle et la Bête*, (film de 1946). Cocteau devient président du Festival de Cannes en 1953 et 1954. En 1960, appuyé par Truffaut, il tourne *Le Testament d'Orphée*. Trois ans plus tard, Edith Piaf décède. Lorsqu'il entend la nouvelle de la mort de cette amie proche, Cocteau, déjà victime de deux crises cardiaques et très ému, fait une crise d'étouffement. Il meurt le 11 octobre 1963, à son domicile de Milly-la-Forêt.



Cocteau est unique par sa position dans son siècle. Il a été un poète profond, un animateur infatigable, fascinant, et multiple par la diversité des arts dans lesquels il s'est illustré, de la littérature au cinéma, du journalisme au music-hall, du théâtre au dessin et à la peinture. Sans lui, une histoire littéraire et artistique du XXe siècle est inconcevable. Cocteau est unique par l'intensité des attractions et des répulsions qu'il a suscitées dans les milieux littéraires et dans le public, et multiple par la diversité des visages qu'il leur a présentés. Il a été simultanément « le plus aimé » et « le plus haï » des artistes français. Cocteau est unique et multiple aussi en raison de sa conception paradoxale de la création : chacune de ses œuvres repose sur l'idée classique qu'un artiste prouve son originalité quand il cherche à imiter les autres sans y parvenir. Chacune de ses œuvres veut en même temps contredire les conformismes du moment et le style de son œuvre précédente.

Quelques œuvres de Cocteau : • 1909 : *La Lampe d'Aladin* • 1910 : *Le Prince frivole* • 1920 : *Escale - Poésies* (1917-1920) • 1919 : *Le Potomak* • 1929 : *Les Enfants terribles* • 1934 : *La Machine infernale* • 1930 : *Opium*

Cocteau a marqué le 7e art avec : • *La Belle et la Bête* (1946) • *L'Aigle à deux têtes* (1948) Et la trilogie • *Le sang d'un poète* (1930) • *Orphée* (1950) • *Le Testament d'Orphée* (1960).

Anecdotes : Le 11 janvier 1944, Jean Cocteau, qui est en train de relire *La Belle et la Bête*, conte de Mme Leprince de Beaumont, s'enthousiasme dans son journal : « C'est une merveille et les idées de film m'arrivent en foule. Si les événements le permettent, j'aurai un film pour l'été... » Trace écrite de ce qui deviendra deux

ans plus tard son premier grand film. André Paulvé en fut le producteur mais subsistait un problème : l'idée que la vedette pût apparaître en bête chagrina l'homme de finance qui craignait que le public venu voir Jean Marais ne soit déçu. On fit alors un bout d'essai, et la Bête, avec son masque de lion humain, produisit un effet extraordinaire qui leva immédiatement toutes les réserves. Pour son rôle de "La bête", Jean Marais imaginait au départ une bête à tête de cerf mais la Bête devait effrayer, et ne pouvait être en conséquence un herbivore mais un carnivore. C'est finalement le chien de Jean Marais, Moulouk, qui servit de modèle à l'élaboration du masque. Le fameux masque fut confectionné par un grand perruquier parisien.



Chaque poil était monté sur une toile de tulle divisée en trois parties que l'on collait sur le visage du comédien. Le maquillage, très pénible, prenait cinq heures chaque jour : trois heures pour le visage et une heure pour chaque main. Certaines dents furent recouvertes de vernis noir pour leur donner un aspect pointu, et les canines pourvues de crocs tenus par des crochets en or. Ainsi déguisé, Jean Marais put seulement se nourrir de purées et de compotes durant le tournage. La chevelure seule a coûté à l'époque

200 000 francs ! Le film se tourna dans l'immédiate après-guerre (du 27 août 1945 au 11 janvier 1946) et les conditions de travail n'étaient pas des plus confortables. L'équipe connut des difficultés à trouver de la pellicule et souffrit de la restriction d'électricité, des pannes de courant ou encore de l'absence de lumière de studio. Elle dépendait le plus souvent de la lumière du jour. Jean Cocteau insistait d'ailleurs pour filmer sous toutes les conditions dans le but d'évoquer la beauté qui vient par hasard". Lorsque la scène nécessitait plus d'éclairage, on utilisait des torches et des arcs de magnésium. Les déménageurs des décors travaillaient même souvent à la lumière des chandelles. A l'époque du tournage, Jean Cocteau souffrait depuis plusieurs mois de graves affections de la peau qui ne s'arrangèrent pas sur le tournage. La lumière des projecteurs le blessait et le réalisateur travaillait avec un chapeau sur lequel il fixait un linge noir percé de deux trous pour les yeux. Un médecin exigea qu'on l'hospitalise au plus vite, car il pouvait mourir sous quarante-huit heures d'un empoisonnement du sang. Jean Cocteau accepta et fut sauvé par une injection de pénicilline spécialement été importée de New York (il n'y en avait pas en France à cette époque). Le réalisateur tint tout de même à finir le film lui-même.

Le conte

L'une des versions les plus anciennes de ce conte est sans doute celle d'Apulée, Amour et Psyché (extrait de l'Âne d'Or), qui date du II^e siècle. En 1550, Francesco Straparola en donna une version qu'il avait tirée du folklore italien et qu'il publia dans ses Nuits facétieuses (Le Roi Porc, deuxième nuit, 1^{er} conte).

Il apparut pour la première fois en France sous la plume de Gabrielle-Suzanne de Villeneuve, en 1740, dans un recueil de contes « La Jeune américaine et les contes marins », publié anonymement, où différents passagers d'une traversée maritime se racontent des histoires pour passer le temps. Il ne connut véritablement la célébrité que lorsqu'il fut abrégé et repris par Jeanne-Marie Leprince de Beaumont dans son « Magasin des enfants » en 1757. Cette dernière supprima, en particulier, toute la seconde partie, où Madame de Villeneuve relatait la querelle des fées expliquant l'origine royale de la Belle. C'est sur cette version que sont basées la plupart des adaptations ultérieures.

- ❖ Pour aller plus loin analyse du conte « La Belle et la Bête » par Bruno Bettelheim (extrait de psychanalyse des contes de fées) → <http://corpsetdesaccords.be/WordPress/wp-content/uploads/2015/01/Analyse-du-Conte-La-Belle-et-la-B%C3%AAtte.pdf>

Mme LEPRINCE de BEAUMONT :

Mme Leprince de Beaumont naît à Rouen en 1711, elle est la fille d'un humble sculpteur doreur qui habite Notre-Dame de la Ronde à Rouen.

Elle étudie chez les Dames d'Ernemont en Normandie et enseigne à des fillettes pauvres dans les écoles gratuites.

Introduite par Mme d'Ambray à la cour de Lunéville, elle fait l'éducation de l'aînée des filles de la régente Élisabeth Charlotte. Après le départ de la régente, elle enseigne chez les sœurs de la Congrégation Notre-Dame.



Elle épouse le Marquis Grimard de Beaumont, un homme méprisable, et obtient l'annulation de son mariage.

En 1748, elle émigre en Angleterre et, pour gagner sa vie, elle enseigne aux jeunes filles de la haute société. Elle publie divers ouvrages qui ont du succès.

Elle se remarie à M. Pichon, un compatriote dont elle a 6 enfants. Après un séjour de 17 ans en Angleterre, elle se retire à Annecy, refusant les demandes des nobles qui auraient voulu qu'elle fasse l'éducation de leurs enfants.

Elle se consacre à l'écriture de livres pour les enfants et sur l'éducation de ces derniers. Elle est l'auteur d'une soixantaine de volumes de contes pour enfants, comme *La Belle et la Bête*, devenus des classiques de la littérature d'enfance et de jeunesse. Elle est considérée comme l'une des premiers auteurs de ce genre en Europe. C'est sa version de la Belle et la Bête que la tradition retiendra et qui servira pour les nombreuses adaptations dont elle fera l'objet, telle que celle de Jean Cocteau. 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 pour but d'éduquer le jugement afin de savoir distinguer la beauté physique de la beauté intérieure. 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. La Bête, qui a su faire valoir ses qualités morales, retrouvera sa figure de Prince et épousera la belle. C'est sur cette morale que s'achève le conte de Madame Leprince de Beaumont, morale qui reflète parfaitement la mentalité du XVIIIe siècle : en effet elle exalte dans son conte, non seulement les valeurs chrétiennes que sont la générosité, la compassion et la vertu, mais elle légitime aussi les mariages arrangés, fréquents au XVIIIe siècle, et incite les jeunes filles à épouser des hommes mûrs et fortunés, souvent veufs. Madame Leprince de Beaumont est décédée le 26 avril 1780.



Anecdote : Pour certains auteurs, l'histoire de Pedro Gonzales a inspiré l'histoire de la Belle et la Bête.

Pedro Gonzales, né en 1537 sur l'île de Tenerife (Espagne), a été porté à la cour du roi de France Henri II. Il souffrait d'**hypertrichose**, provoquant une croissance anormale des cheveux sur le visage et d'autres parties. À Paris, il a été accueilli sous la protection du roi et a épousé une belle femme parisienne nommée Catherine.

L'univers fabuleux du film

Le monde de la fable, du conte, n'est pas le monde ordinaire : il en est l'envers, ou l'éclairage, ou un état symbolisé et, en un sens, épuré. Les grands auteurs de contes pour enfants, de Perrault aux Grimm et à Andersen, ont tous élaboré des fictions qui traduisent, à travers des récits où les règles ordinaires du possible sont quelque peu mises à mal, des aspects essentiels du monde, et surtout, du monde psychique. On pourrait dire, en somme, que le répertoire des grands contes européens a été, du XVIIe au XIXe siècle, le laboratoire où s'est inventée la psychologie (et préfigurée la psychanalyse).

La Belle et la Bête reprend un certain nombre de thèmes et de situations extrêmement courants dans les contes. Et tout d'abord, la famille et sa structure : le père est veuf, avec trois filles et trois garçons (soit sept personnes en tout – nombre « magique ») ; ce veuvage est à la fois réaliste (les femmes mouraient aisément en couches à ces époques pré-hygiénistes) et symboliquement essentiel à la relation avec sa fille cadette ; quant aux trois garçons, **ils ne font qu'un seul homme**, à aucun moment aucun d'eux n'est individualisé (comme les trois frères qui viennent sauver l'héroïne de *Barbe-Bleue*) ; au contraire, les relations entre les trois filles sont, comme dans le film, relations d'inégalité et de brimade (comme dans *Cendrillon*).

À cette famille schématique mais réaliste s'oppose le royaume magique, progressivement introduit, qui peut évoquer au choix ceux de *Peau d'Âne*, du *Chat botté* ; ce royaume est celui des fées, si puissantes et si jalouses de leur pouvoir qu'elles peuvent exiler, sous forme terrestre et monstrueuse, quiconque ne les respecte pas suffisamment ; autrement dit, le monde ordinaire, de ce point de vue, n'est que la caricature et la dégénérescence du monde supérieur, céleste, surnaturel. Quant à la forêt, elle évoque plutôt le conte germanique, de *Hansel et Gretel* à *Blanche-Neige* ; elle est, elle aussi, fort réaliste (voir des expressions témoignant de la terreur engendrée par les forêts, telle « se faire voler comme au coin d'un bois », mais elle est aussi une parfaite métaphore des méandres terrifiants de l'âme, des recoins noirs de la mauvaise conscience, de la mémoire imparfaite et coupable, de tout ce qui a besoin d'être dissimulé au grand jour... À l'orée de la modernité, le chef-d'œuvre de Dante s'ouvrait par trois vers célèbres : « Au milieu du chemin de notre vie, je me trouvai dans une forêt obscure, car j'avais perdu la voie droite » La forêt, ou le symbole par excellence de la perte. (Cahier de notes école et cinéma écrit par Jacques Aumont en 1999)



Propositions de pistes pédagogiques

Avant la projection recherches et émissions d'hypothèses sur le genre, l'époque, le scénario du film à partir :

- du titre
- d'un extrait
- **approche sensible et analyse plastique de l'affiche (A)**

(A)



- Hypothèse sur les personnages, sur l'époque, le genre et le scénario.
- A partir d'une affiche dont le titre est occulté, émettre des hypothèses et proposer un titre pour le film. A l'inverse, proposer le titre sans l'affiche et imaginer ce que va raconter le film, comment vont se rencontrer ces deux personnages qui semblent si différents Comparer les différentes affiches : la relation des personnages entre eux, les jeux de regards, leurs directions, les proportions, les attitudes, les couleurs, le graphisme des lettres...

- **Observation fine de l'affiche (A)** : comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus.

Identifier les : formes, matières, couleurs · Voir, nommer, qualifier, distinguer, repérer, relier...

Matières : Peinture

Couleurs : Noir, jaune, blanc, rouge, gris/ Contrastes de couleur et de lumière

Formes : Dessin confus, idée de dispersion, d'étourdissement, d'accumulation Tout l'espace est occupé
Fond noir

Deux personnages :

La Belle : En bas à gauche, de profil, visage relevé, « lunaire » teint blanc, lignes pures, yeux baissés, chevelure en lignes organisées

La Bête : en haut à droite dessinée en traits jaunes sur fond noir, regard méfiant, craintif, poils hirsutes « solaire » référence au lion (forme du visage, crinière), yeux blancs on distingue la forme de son dos : cape noire, col en dentelle, médaillon avec pierre rouge massive

La bête occupe tout l'espace mais est « effacée »

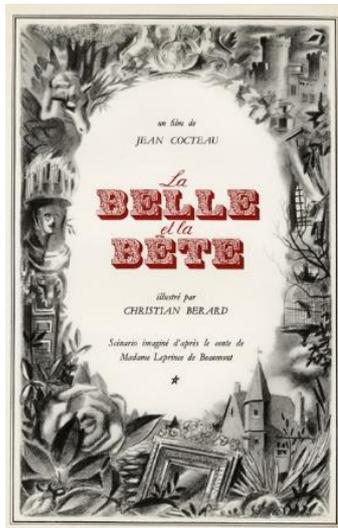
On ne distingue pas les corps, on distingue des éléments blancs dispersés : nœuds, arabesques, feuilles, éléments brillants, qui semblent voler mais image bien définie, lumineuse, lignes pures, clarté, netteté entre les deux : table avec verres, assiettes, fruits (pommes, poires, raisins), 2 carafes, une main tenant un chandelier, feuillages fond noir : on distingue des éléments blancs dispersés : nœuds, arabesques, feuilles, éléments brillants, qui semblent voler.

Ecrits : En haut à gauche : nom du producteur, signature de Jean Cocteau

En bas au centre : Noms des acteurs Le titre : écrit avec des lettres avec effet de relief : idée de pierre sculptée, d'or frappé, richesse, arabesques, baroque

Tout en bas : distribution Une affiche de **Jean-Denis MALCLES** (1912-2002)

"Ma méthode est simple : ne pas me mêler de poésie. Elle doit venir d'elle-même." écrivait Jean Cocteau à propos du film. Des mots qui s'appliquent tout aussi bien à l'art de Jean-Denis Malclès, peintre et décorateur de théâtre, dont Jean Anouilh disait qu'il "donne vie à nos rêves".



On pourra également **en amont** : préparer la projection pour éveiller l'intérêt, la curiosité des élèves

- Regarder la bande annonce et l'analyser <https://www.youtube.com/watch?v=7t0SJUO0MMM>
- Observer et analyser des photos du films <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-772/photos/>
- Lire le résumé du film
- Lire le conte de madame Leprince de Beaumont (intégralité du texte : http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/artsculture/IMG/pdf/LA_BELLE_ET_LA_BETE_Texte_de_Mme_Leprince_de_Beaumont.pdf)

- A partir de **la bande sonore du film** :
Écoute sensible d'un extrait musical
Écoute du générique : quel style ? Caractériser les différents moments.

Pendant la projection

Il est possible mais pas indispensable, de donner une consigne aux élèves, par exemple :

- Repérer des passages sonores : par exemple repérer les voix chantées
- Repérer les personnages principaux
- Repérer une situation
- Repérer des expressions ou un vocabulaire particulier utilisés dans le film
- Consigne d'écoute pendant le visionnement : à quel(s) moment(s) les voix interviennent-elles dans la musique ?

Après la projection

- Se remémorer le film : ménager un temps pour faire formuler le ressenti et les remarques de chacun après la projection, valider les hypothèses émises avant la projection.
- Dessiner de mémoire des passages marquants du film
- Reconstituer collectivement à l'oral la trame de la narration
- Reconstituer individuellement la trame de la narration à partir d'images du film
- Inventorier les personnages : Les personnages principaux, les personnages secondaires
 - ❖ Les caractériser
 - ❖ Les nommer
 - ❖ Les décrire physiquement :
 - ❖ Leurs caractéristiques leurs vêtements (les vêtements de la Belle)
 - ❖ Décrire leur personnalité
 - ❖ Décrire leur façon de s'exprimer : les formules utilisées
 - ❖ Leur attitude : en général, dans une situation particulière
 - ❖ Décrire la famille de la Belle



Les personnages

L'opposition entre les personnages de la Belle et de la Bête repose essentiellement sur l'aspect repoussant et animal de la Bête. Pourtant, la laideur de la Bête n'est pas la seule expression de son statut d'animal. Tout au long du récit et souvent à l'insu de Belle, on comprend que la Bête est assaillié par des instincts carnassiers.

La Belle vit dans une famille : son père est ruiné, son frère, Ludovic, perd de l'argent au jeu et n'a pas l'air de travailler, ses sœurs Adélaïde et Félicie sont prétentieuses, égoïstes et elles traitent Belle comme une servante, en se moquant souvent d'elle. Ses costumes la transformeront en vrai personnage de conte de fées. Belle a de grandes qualités d'âme et de cœur. Elle ne se plaint jamais de sa situation et fait tout pour sauver son père d'abord, puis la Bête ensuite. L'attitude de Belle envers la Bête évolue de l'effroi vers la compassion, l'attrait et l'amour : on peut se rappeler le premier face à face des deux personnages, le premier dîner de la Belle en présence de la Bête, le moment où la Bête remet la clef d'or, lorsque la Belle donne à boire à la Bête dans ses mains, le remords de la Belle qui n'est pas revenue à temps chez la Bête, la déclaration d'amour qui entraîne la métamorphose finale.



La Bête a un aspect monstrueux, mais c'est « une bonne bête » comme dit Cocteau. La métamorphose finale de la Bête est un mélange du beau (Avenant) et du bon (qualités de la Bête). Il y a un système d'écho entre ces deux personnages : Bête/Avenant et Avenant/Bête. Le visage de la Bête est à la fois humain et animal : elle ne peut pas boire, mais laper ; elle déchire la viande de ses crocs. Il en est de même pour ses mains, poilues, munies de griffes, capables de fumer. Le vêtement cache le corps, il est un vêtement d'apparat avec des détails d'animalité : grandes ailes d'oiseau de la cape dans laquelle la Bête emporte la Belle évanouie.



Le prince



La Bête, à la fin se transforme en Prince Charmant, mais dans son propre résumé, Cocteau note bien que ce Prince n'est pas d'abord très charmant pour Belle qui avait appris à aimer la Bête, et se trouve dérouter à nouveau devant ce personnage sucré. Tout le monde remarque aussi que le Prince est un autre Avenant, et l'interprétation immédiate est de conclure qu'il réconcilie les deux hommes aimés par Belle, celui qui était beau et celui qui était bon.

Le Prince ressemble à une image un peu sage et convenue : il a perdu le chic un peu voyou d'Avenant, la sauvagerie excitante de la Bête.

Les autres personnages : Le père, Les sœurs, Ludovic, Avenant animés par la jalousie, l'effroi, la détresse, la mélancolie. On peut dire que la scène de la lessive et des draps étendus illustre l'expression « laver son linge sale en famille » car tous se disputent.

Le père



Marchand, bourgeois ayant subi des déboires, endetté, dépassé par ses déconvenues, impuissant à trouver des solutions aux excès de ses enfants ; mais aussi aimant (égoïstement) Belle la seule à lui être dévouée. C'est par lui que la Bête apparaît, c'est lui qui cueille la rose qui scellera son sort.

Frère de Belle, dissipé, inconstant, se laissant porter par les événements... Il a pour sa sœur Belle une amitié et une admiration de son honnêteté. Il est avec son ami Avenant totalement désargenté.

Ludovic



Avenant

Amoureux éconduit par Belle, assez irresponsable, un peu « mauvais garçon », transparent...

Son besoin d'argent et son manque de jugement entraineront sa perte.

Adélaïde et Félicie

Sœurs de Belle et Ludovic ; égoïstes, cupides, vénales, manipulatrices, plus stupides que méchantes. Elles symbolisent à elles deux beaucoup de défauts de l'être humain. Elles semblent n'exister que pour donner davantage de force au rôle de Belle.

Personnages proches des précieuses ridicules de Molière.



Pistes : Choisir l'un des personnages principaux et faire un portrait écrit (son caractère, ses actions, ses sentiments) Définir les trois rôles interprétés par Jean Marais (Avenant, la Bête, le prince).

Deux lieux, deux univers :

- **L'un plutôt modeste :** une maison bourgeoise présentée sous son apparence diurne et sa cour intérieure. Présentation d'une « réalité », scènes de vie proches de notre monde réel avec soucis financiers et tâches ménagères. Ce monde réaliste est évoqué dans des ambiances proches de celles que l'on peut ressentir en regardant des tableaux de Vermeer (couleurs, points de vue, façades, détails architecturaux, extérieur, ...).



- **L'autre d'une grande richesse et harmonie** : un château et son parc présentés le plus souvent la nuit. Monde irréel dans lequel le spectateur circule tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, gravissant escaliers et allées ; nous donnant à voir du mobilier, des sculptures, des décors somptueux souvent magiques...



- **Un lieu « symbolique »** (que le spectateur ne visitera pas mais qu'on lui donne à voir) est attaché au château de la Bête : le pavillon de Diane. Lieu aux richesses véritables (quid, de celles que l'on nous montre...), lieu de tentation (une clé d'or, seule peut permettre d'y accéder mais l'ouverture entrainerait la mort et la transformation en Bête).



- Entre ces deux lieux, telle une porte symbolique, **une forêt** mi-réelle, mi-imaginaire, monde de transition entre la ferme et le château.



Une époque : indéfinie... autrefois... il y a bien longtemps... avec des références incontestables au 16ème et 17ème (vêtements, intérieurs domestiques).



Des éléments du conte merveilleux : des héros, des épreuves, des objets chargés de pouvoir, des transformations, des formules, une fin heureuse.

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 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. « 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 clef** : la Bête remet sa vie entre les mains de la Belle. C'est celle du pavillon de Diane. « Seul endroit du domaine où nul ne peut entrer, ni vous, ni moi. »



Les voix ce sont les « voix du château », elles sont liées à la magie et au mystère. A une petite exception près, quand la Belle enfle le gant pour partir chez son père, les voix sont encore présentes à son arrivée pendant quelques secondes. Elles ont accompagné l'objet magique.

Bruits et silences Le film comporte également de nombreux silences et fait une place importante aux bruits réels (la Bête qui lape l'eau de la fontaine, les cris...)

Une forme particulière de film : un film en noir et blanc, aux multiples effets de lumière et trucages qui participent à sa singularité.

Les effets spéciaux :

- Filmage à l'envers : l'envol de la Belle et du prince à la fin, l'apparition du collier dans les mains de la Bête, la scène des candélabres
- utilisation de fils et de ficelles : plate-forme à « tirette » sur laquelle la Belle parcourt le couloir, fil invisible qui ouvre les portes de l'écurie devant le Magnifique ou la porte de la chambre
- utilisation de bâtonnets pour faire bouger toutes seules les oreilles de la bête
- ralentis : le départ de la Belle, son arrivée au château
- doublages : scènes de cheval
- trucages associés au miroir : remplacement de la surface réfléchissante par du verre transparent
- trucages produits par le raccord : la transformation du collier en corde fumante
- utilisation du ralenti

Analyse de séquence : du MONDE REEL au MONDE FANTASTIQUE

Le passage commence par une fuite de la bête, la Belle est seule

25'55

- L'image ne montre pas la nuit.
- Il y a une lumière du jour avec ses contrastes et ses ombres portées
- L'action se déroule à vitesse normale.
- Fond sonore très discret.
- Netteté de l'image.
- Succession de portes ouvertes et refermées

Des éléments déstabilisants :

- Ferronnerie qui évoque la Bête.
- Cheval pailleté.
- Formule magique.
- Portail qui s'ouvre seul

26'55 Dans la forêt

- Obscurité, indistinction du jour et de la nuit.
- Montée en puissance de la musique.
- Rappel du cadrage utilisé pour la traversée de la forêt par le père : forte plongée – éclairages – angles de prise de vue pour souligner le mystère de la forêt = perte de soi / abandon à des puissances inconnues.
- Feuillages qui s'écartent seuls

27'30 Arrivée au palais : des phénomènes incohérents

- Absence du maître.
- Serviteurs magiques réduits à des bras et des mains.
- Voix permanentes du chœur qui « bourdonne » et chante.
- Entrée dans la galerie aux flambeaux : course filmée au ralenti (effet d'irréalité = lenteur et précipitation à la fois (recours aux trucages).
- Passage, en continu, dans la salle à manger jusqu'à la porte aux tentures que deux bras écartent puis se referment.

28'30 Traversée de la galerie aux rideaux

- Plan fixe : similitude du mouvement fluide et glissé de la Belle et des rideaux.
- Fondu au noir = obturation du cadre par Belle champ / contre-champ.
- Arrivée devant la porte qui se présente « Belle, je suis la porte de votre chambre ».
- Contre-champ : passage du seuil de la porte : silence.
- Reprise des voix en même temps que la Belle découvre sa chambre.
- Les cariatides qui bougent.
- Fumée

30'00 Dans la chambre

- Plan fixe : Belle se dirige vers la fenêtre, puis s'assied devant le miroir, l'air soucieux.
- Zoom avant sur la Belle / le miroir dit : « Je suis votre miroir, la Belle, Réfléchissez pour moi, je réfléchirai pour vous ».
- Le miroir réfléchit l'image du père malade.
- Le couvre-lit se déplace seul.
- Belle sort de la chambre et veut repartir ...



Piste de travail avec les élèves : Rechercher dans le film ce qui est du domaine du merveilleux et ce qui est du domaine du fantastique.

Merveilleux : le miroir magique, le gant, le cheval Le Magnifique, la fin heureuse d'un conte de fées (la métamorphose de la Bête,)

Fantastique : les arbres qui s'écartent puis se referment, les portes qui s'ouvrent et se ferment seules, les candélabres tenus par des bras humains, les yeux des statues, la Bête mi- humain, mi -animal, le collier de perles qui se transforme en serpent...

Pistes pour la classe autour du merveilleux

- Que voit-on dans le miroir ?
- Faire des jeux avec différents miroirs renvoyant différents points de vue.
- Faire des photographies (un enfant devant le miroir, le reflet d'un autre...).
- Recréer des atmosphères en jouant avec les ombres : pièce sombre, différents points d'éclairage, mise en scène, figurants. Faire des photographies
- Répertorier les trucages du film : surimpression (miroir magique), le tournage à l'envers (envol du couple, bougies qui s'allument), ralenti ...
- Inventer des « trucages photographiques sans trucages » : donner l'impression que l'on flotte dans l'air, ou qu'un enfant est géant...
- Petits exercices en prise de vue image par image : faire disparaître et apparaître des objets, des personnages
- On pourra faire des jeux avec des éclairages sur des visages, modifier les ombres, les reproduire.

Propositions de pistes pédagogiques pluridisciplinaires

Dans le domaine de la langue, quelques pistes

- Légender un photogramme
- Rédiger un résumé du film
- Écrire des dialogues entre les personnages : soit sous forme de légende soit un texte indépendant de l'image.
- Ranger des paragraphes dans l'ordre chronologique de l'histoire.
- Rédiger par écrit la suite de l'histoire.
- Imaginer les héros du film dans une autre situation.
- Créer des bulles de BD pour ajouter des textes aux images.
- Se documenter et présenter une thématique en lien avec le film au reste de la classe (exemple : un acteur, un réalisateur, un métier du cinéma, d'autres films du même auteur ou avec le même acteur, un métier présenté dans le film, un lieu particulier...) lien avec les TICE : effectuer une recherche sur internet
- Écrire la transformation du Prince en « la Bête ».
- Quel visage Cocteau a-t-il donné au monstre ? Comment (par quels moyens) ?

- Changer le point de vue : les gentils deviennent les méchants
- Créer un détournement de conte : situer l'histoire à notre époque
- À partir du travail conduit en amont « cahier de metteur en scène », on confronte ses propres représentations à celles du réalisateur, en les analysant. Il s'agit donc de mettre en évidence le principe de l'adaptation, faite de choix singuliers et assumés.

Mises en réseaux avec des ouvrages sur le thème de la laideur physique/beauté intérieure

- La montagne aux trois questions, Béatrice Tanaka, Albin Michel Jeunesse
- Pièce de théâtre d'après le texte de Madame Leprince de Beaumont
- Belle des eaux, Bruno Castan, Éditions Théâtrales jeunesse

Avec d'autres ouvrages sur le thème de la métamorphose

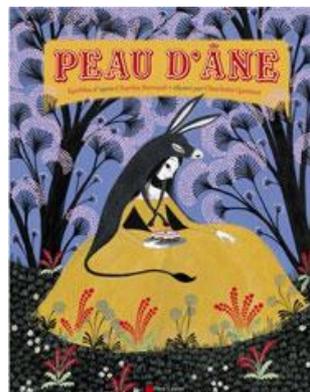
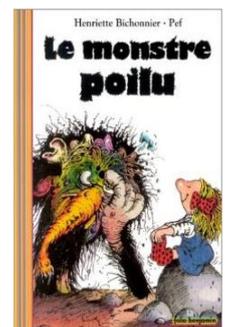
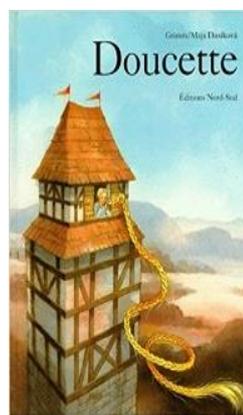
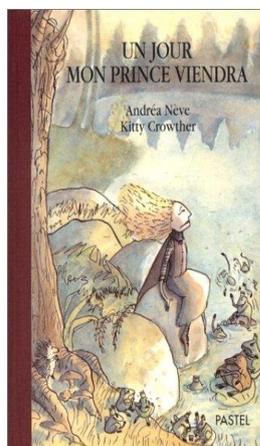
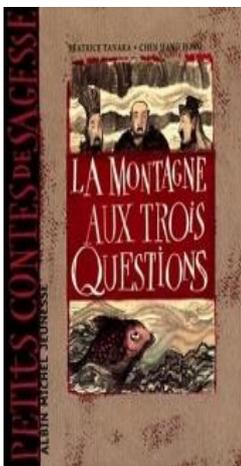
- Un jour, mon prince viendra, Andréa Nève, L'école des loisirs, coll. Pastel

Avec de nombreux contes merveilleux : Relations dans la fratrie

« Cendrillon », Perrault /

« Doucette », Grimm

- Nombreux textes dans Histoires merveilleuses des cinq continents, Philippe Soupault
- Le Monstre Poilu, Henriette Bichonnie
- Peau d'âne : Kochka – Charlotte Gastaut (illus.) Père Castor (mai 2012)



Les différentes versions du conte « La Belle et la bête » en albums ou non, permettent également des confrontations littéraires qui vont aider à la compréhension.

Un travail intéressant consistera à comparer les différentes illustrations des albums suivants de :

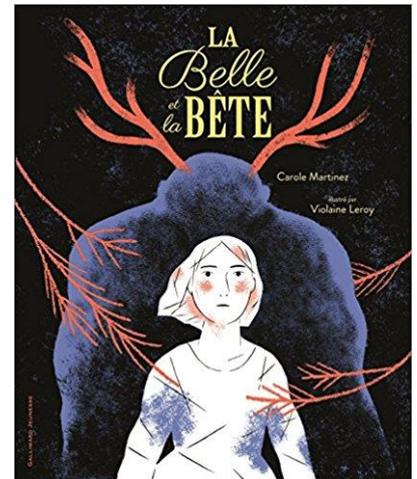
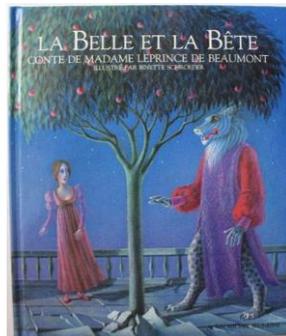
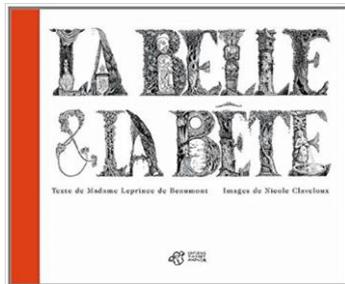
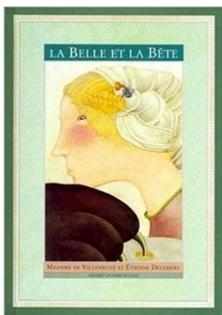
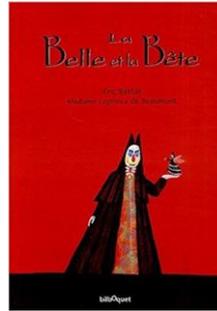
Étienne Delessert (Grasset 1984)

Nicole Claveloux (Être, 2001)

Eric Battut (2003)

Binette Schroeder (Albin Michel, 1986)

Carole Martinez (2017)



Des liens sont à faire aussi avec d'autres héros du cinéma... le monstre (différent par sa laideur ou sa maladresse, toujours puissant et fort mais courageux et bon) et la Belle (gracieuse, fragile, séductrice mais effrayée) : on pense à **King-Kong, Esméralda et Quasimodo, Tarzan et Jane...**

Arts plastiques Jean Cocteau dans « La belle et la bête » évoque des œuvres d'art qui relèvent de différents médiums : la gravure, la peinture la photographie.

Les artistes ainsi « présents » dans ce film, se côtoient, et tissent des liens que le spectateur peut retrouver.

Frans Hals (1580 - 1666) a peint les portraits individuels de personnages issus en majorité des classes aisées, comme Pieter Van den Broecke et Isaac Massa, ou d'inconnus, comme Le Cavalier riant (1626). Il a exécuté plusieurs portraits de groupe, réalisés sur commande. Le Banquet des officiers du corps des archers de Saint-Adrien, peint en 1627, dévoile une certaine maîtrise de sa technique.



Johannes ou Jan Van der Meer, dit Vermeer (1632, 1675) est un peintre baroque néerlandais parmi les plus célèbres du Siècle d'or.



Johannes Vermeer
Jeune fille à la perle (vers 1655)
Huile sur toile Musée Mauritshuis, La Hay



La Belle (Josette Day)

Gustave Doré est un illustrateur, graveur, peintre et sculpteur français (1832.1883)



Gustave Doré



Cocteau « le château »



Gravure de G. Doré



Cocteau « arrivée au château »

Le jeu de clair-obscur introduit le fantastique et permet de retranscrire et transposer dans le film l'univers pictural des gravures de Gustave Doré.

Plusieurs séquences du film permettent de reconnaître les citations des illustrations de Gustave Doré pour les contes de Perrault :

- Le château, plan d'ensemble, plongée sur l'escalier, dont la référence est l'image de Peau d'Ane, du Petit Poucet et de la Belle au bois dormant.
- La Forêt s'inspire de celle traversée par le Petit Poucet et ses frères
- L'allée s'ouvrant sur le château de la Bête reprend une gravure de la Belle au bois dormant
- La table du repas, chargée de mets et de riches accessoires trouve elle aussi sa référence Barbe bleue.

Pistes de travail :

A partir des gravures de Gustave Doré illustrant les contes de Perrault, faire observer les jeux de clair-obscur. Comparer à des photogrammes du film.

Photocopier en noir et blanc 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. Encren 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.

Pour aller plus loin → Hybrides II

Cette fiche est un petit atelier en arts plastiques (cycle II et III) mis en place pour l'exposition Daniel Spoerri au Musée des Beaux-Arts de Mulhouse.

http://www.crdp-strasbourg.fr/experience/doc/at_hybrides2.pdf

Musique

ANALYSE de quelques extraits de la musique de **G. AURIC** (compositeur français 1899 - 1983)

La préparation des élèves ou l'exploitation du film après la séance devrait permettre de séparer la musique de l'image par une écoute exclusive de la bande-son à travers les extraits qui vous seront transmis. Vous pouvez également passer la vidéo du film en classe afin de retravailler des points précis avec vos élèves, les rendre attentif à des détails et leur permettre de mieux prendre la posture de spectateur.

Bande originale du film Orchestre dirigé par Adriano. Quelques extraits pour retravailler directement sur la musique du film sans l'image. Extraits 8, 9, 10 et 11

- Demander aux élèves d'exprimer ce que la musique leur fait ressentir (calme/sérénité/peur...), de justifier leurs réponses et d'imaginer à quel moment du film pourrait correspondre l'extrait musical.
- Chercher en quoi la musique enrichit l'image, la complète.
8 Le voyage du père et l'arrivée au château/ 9 Belle part au château. / 10 La Belle visite le château /11 L'envol vers le royaume du prince



Avant de revoir des séquences du film, donner aux élèves un cahier des charges :

- Etre attentif au caractère de la musique et trouver les techniques employées pour obtenir les effets
- 1. Lors des scènes dans la forêt
- 2. À l'arrivée du père au château
- 3. L'arrivée dans le corridor
- 4. Quand le père s'installe dans la salle à manger
- 5. A l'arrivée de Belle au château
- Repérer les moments de silence
- Repérer les moments où il y a des chœurs

Œuvres musicales sur le thème de la Belle et la Bête :

- Les Entretiens de la Belle et de la Bête de Maurice Ravel
- La belle et la bête Opéra de Philip Glass (né en 1937) d'après le film de Jean Cocteau

L'ENVIRONNEMENT SONORE DU FILM

Cocteau tenait à capter le son réel au moment de la prise de vue. Les sons ne sont pas ajoutés après coup en studio. Le résultat (de la matière sonore) est réussi si la bande-son comporte des fragments de la réalité du monde, et si ceux-ci livrent au spectateur quelques éclats de leur mystère. Eugène Green, Poétique du cinématographe, notes, Actes Sud.

- Avec les élèves, dans le silence, entendre le bruit du monde environnant. Au cours d'une sortie dans un jardin, porter l'attention au craquement des branches, etc. › Dans la classe, capter à l'aide d'un microphone, les bruits du quotidien auxquels nous ne prêtons pas attention habituellement : le bruit d'un papier froissé, du crayon que l'on taille, de la trousse que l'on ouvre, de la main qui dessine, qui crayonne, qui colorie, des mots glissés dans l'oreille de son voisin, etc. ›
- Faire entendre les captations sonores à ses pairs, leur demander de les associer à des gestes, à des objets, leur proposer de les reproduire.

Sources :

- **Eduscol** : http://cache.media.education.gouv.fr/file/Culture_litteraire_/22/9/RA_C3_Francais_Culture_litteraire_COCTEAU-dm_598229.
- La Belle et la Bête sur le site des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma »
- La Belle et la Bête site Nanouk: <http://nanouk-ec.com>
- La Belle et la Bête sur le site « Transmettre le cinéma » www.transmettrelecinema.com › Films › 1946
- Cahier de Notes sur la Belle et la Bête, Jacques Aumont (édité par l'association les Enfants de Cinéma)
- Dossier réalisé par les CPD Conseillers pédagogiques Arts visuels et Education musicale Inspection Académique du Rhône http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/arts-culture/IMG/pdf/dossier_pedagogique_B_et_B-2.pdf
- Dossier réalisé par L'équipe départementale « Ecole et cinéma » Dsden 68
- Ecole et cinéma/dossiers archives/dossier films/la belle et la bête/doc/Film du 3° trimestre C3 _ La Belle et le Bête - DSDEN 55
- Dossier pédagogique réalisé par Catherine.Dubrul- CPD Arts et culture DSDEN 35 pour École et Cinéma 2013 -2014
- Dossier réalisé par Thierry Delamotte CPD / Chargé de Mission Cinéma Inspection académique de l'Orne (61)