

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, des projections de films, des œuvres musicales pourront être découverts, ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.



La Belle et la Bête

Jean Cocteau

France

1946 - noir et blanc - 96 min

affiche téléchargeable : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/telecharger/affiches/belle-bete-affiche.pdf>

Le film

Il était une fois une jeune fille qui portait le prénom mérité de la Belle, toute dévouée à son père et aux exigences de ses deux sœurs. Avenant, l'ami de leur frère, soupirait pour la belle qui se refusait au mariage... Un soir, égaré en forêt, le père trouve refuge dans un mystérieux château. Ayant cueilli une rose, il voit surgir un être fabuleux, mi-homme, mi-bête qui le condamne à mourir ou à lui livrer une de ses filles. Belle se sacrifie. D'abord terrifiée par l'aspect de la Bête, elle se laisse émouvoir par sa dévotion amoureuse. La Bête consent au départ de Belle auprès de son père malade et lui confie les secrets de ses pouvoirs. Mais Avenant, les ayant percés, tente de s'emparer du trésor de la Bête et trouve la mort, tandis que Belle, trop tard revenue, découvre la Bête agonisante. Mourant dans les bras de Belle, elle se transforme en prince et l'emporte dans son royaume.

Mots clés

Belle/Bête, métamorphose, monstre, merveilleux, conte, décors, prince, poésie, costume, étrange, clair-obscur, trucages

Dans beaucoup de cas, les enfants auront sans doute déjà une connaissance de l'histoire de *la Belle et la Bête* par des albums jeunesse et, surtout, par le dessin animé des studios Disney diffusé largement en DVD.

En lien avec ce film, les élèves pourront lire, étudier le conte de Madame Leprince de Beaumont pour les comparer. En fonction de la classe, et de ses objectifs pédagogiques, ce travail peut se faire avant ou après la projection.

Le film de Cocteau est une magistrale adaptation/transposition du conte et avant tout un très grand film, poétique, riche et très fort.

Avant la projection

Le titre

Ce titre, si on ne connaît pas l'histoire, est évidemment très évocateur et riche en connotations que l'on pourra explorer, au besoin dans un dialogue entre ceux qui connaissent le conte et les autres, avant de montrer l'affiche, puis en liaison avec le travail sur l'affiche.

Pas de nom de personnages, comme souvent, mais des types : la Belle/la Bête.

L'affiche

Il s'agit de l'affiche dessinée par Jean-Denis Malcles, en 1946, pour la sortie du film de Cocteau.

Formuler des hypothèses de récit, des ressentis. Imaginer ce que va raconter le film, comment vont se rencontrer ces deux personnages si différents, où, pour quelles aventures... On peut aussi s'interroger sur la fonction de l'affiche dans la communication d'un film. A quoi sert-elle? Quels éléments doit-elle dévoiler pour attirer les spectateurs? Etc.

Observer, décrire pour enrichir les hypothèses sur le film :

- Que voit-on ? Observation fine de l'affiche afin de comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus. L'image est bien définie, lumineuse, les lignes sont pures, nettes.

- Identifier les différentes formes (il ressort un certain effet d'accumulation), présence de dessins, d'écrits, les différentes couleurs (noir, jaune, doré, blanc, une pointe de rouge, gris) ; contrastes de couleurs et de lumière. L'espace, sur fond noir, est totalement occupé.

- les personnages de l'affiche :

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

- La Bête : en haut à droite, la figure apparaît par une accumulation de traits jaunes sur fond noir ; regard méfiant, plutôt craintif, tourné vers la Belle ; poils hirsutes en disposition « solaire » (référence au lion), yeux blancs. La bête est vêtu d'un habit noir aux contours mal définis, un large col en dentelle blanche permet à la tête de prendre sa place dans l'affiche. Col et large collier avec médaillon à pierre rouge massive donnent une sensation de préciosité et de richesse. Un chandelier aux bougies allumées s'interpose entre les deux personnages.

- s'intéresser aux écrits :

- en haut à gauche : en majuscules dorées, nom du producteur, en dessous signature de Jean Cocteau, ici réalisateur.

- en bas au centre : noms des acteurs en majuscules ; le titre écrit en grandes lettres avec effet de relief - idée de pierre sculptée, d'or frappé, de richesse, d'arabesques, de baroque.

Un film en noir et blanc

Il s'agit d'un film en noir et blanc : on pourra l'annoncer/l'expliquer aux enfants. En 1953, la couleur ne s'était pas encore imposée totalement au cinéma pour des questions de coût (on fixe son début à 1939, avec *Autant en emporte le vent* de Victor Fleming, USA) mais elle ne se répandra que peu à peu, après la guerre.

Ce peut être l'occasion d'évoquer la naissance du cinéma et les grandes lignes de son histoire. Pour beaucoup d'entre eux, il s'agira du premier contact, en salle, avec un film en noir et blanc, alors qu'ils sont convaincus que le cinéma, quand ils se rendent dans une salle, ou celui qu'ils voient à la télévision, ne peut être qu'en couleur.

La lumière et la photographie, conçues par Henri Alekan, l'un des grands chefs opérateurs français, contribuent largement à la poésie et à la puissance du film. Ce film unique appartient au patrimoine cinématographique (on parle de films du patrimoine pour les grands classiques anciens) : faire comprendre cela, c'est aussi proposer une approche du cinéma en tant qu'art et pas seulement en tant que divertissement commercial.

Après la projection

Retour sur l'affiche

Comment « présente-t-elle » le film ? Objectifs de l'affiche de cinéma. L'affiche peut être « relue » après la projection pour mieux faire le lien avec le film et montrer comment elle en traduit réellement l'esprit.

Retour sur le titre

Dans quelle mesure rend-il compte du film ?

Retour sur le noir et blanc

On pourra revenir sur le noir et blanc : a-t-il gêné, perturbé ? L'oublie-t-on ?

Ne voit-on pas le film « en couleurs » ?

Langage cinématographique et mise en scène

Même si on ne dispose pas du DVD pour revenir sur le film, on peut faire comprendre, par la discussion après le film, un certain nombre d'éléments qui correspondent à la spécificité de l'art cinématographique.

- La **lumière** : elle est extrêmement travaillée et organisée. Elle sert le récit en traduisant en particulier l'opposition entre le monde du manoir du père (lumière du jour, réalisme) et celui du château de la Bête (lumière nocturne, sombre, avec des pinceaux de lumière qui soulignent de façon expressionniste le fantastique.) Jeu sur les ombres : par exemple quand l'ombre du père de Belle sur la porte continue de grandir alors qu'il s'est arrêté. La Belle fait le lien entre ces deux mondes et elle est éclairée de manière à les « irradier » : on veut donner l'impression que la lumière vient d'elle.

- Les **décors** : mélange de décors réels (même s'ils sont aménagés/retravaillés : le manoir du père, le Château de la Bête (Raray) et de décors de studio (les intérieurs, la forêt traversée par Belle et son père). Là aussi, oppositions entre ces décors. Travail sur le fantastique dans les décors : bras qui surgissent des murs et qui tendent ou manipulent les objets.

- Les **costumes** : travail sur les robes de Belle, sur le costume/maquillage de la Bête, mi-animal/mi-homme. Les costumes des sœurs.

- Les **trucages et les effets spéciaux** : le plus souvent réalisés au tournage, selon la volonté de Cocteau qui jugeait ces procédés plus poétiques (Voir *Cahier de notes*) En repérer quelques-uns et les expliquer. Par exemple, pourquoi le choix de la fumée autour de la Bête (mains, corps.) Ou filmage à l'envers quand le collier de perles surgit dans la main de la bête.

- La place de la **musique, des sons d'ambiance, des bruits** : cris et bruits des bêtes

- Les **effets d'écho** dans le film : par exemple, la sculpture de fer que frôle Belle en quittant sa maison et qui annonce la Bête, ou la flèche et l'arc d'Avenant au début du film qui se retrouvent avec la statue de Diane à la fin, qui blesse Avenant à mort. Comparaison possible entre le voyage de Belle à travers la forêt, vers le château, et celui de son père. Le rôle des miroirs : reflet de Belle, sur le parquet, miroir magique.

- Le **générique** : choix d'une écriture manuscrite, à la craie. Pourquoi ?

- Les **ellipses** : par exemple au retour du père : « Voilà mon histoire ».

Si on dispose du DVD du film : **travail sur l'échelle des plans, les cadres, les angles de prise de vue**, en particulier utilisation de la plongée et de la contre-plongée.

Les personnages

- Opposition entre Belle et ses sœurs.
- Pourquoi un même comédien (Jean marais) interprète-t-il Avenant, la Bête et le Prince ? Comparer ces trois personnages
- Martine : jolie, sympathique et qui ne se laisse pas impressionner par les jeunes gens qui l'entourent.

Thèmes

- Les animaux (vivants, morts, sculptés...) et la chasse.
- La monstruosité : Sous quels aspects se présente-t-elle ? Les sœurs de Belle ne sont-elles pas les vrais monstres ? La question de l'apparence et de l'être réel. Belle : « *Il y a bien des hommes qui sont plus monstrueux que vous et qui le cachent.* ».
- La malédiction.
- La relation père/fille et la place des femmes.
- Les oppositions : vie/mort ; réalité/magie ; vérité/mensonge ; beauté/laideté ; bonté/méchanceté ; humanité/animalité ; pauvreté/richeesse ; jour/nuit ; bien/mal.
- Les objets du quotidien/les objets magiques, symboliques (rose, clef, miroir, gants...)
- Comparer le film et le conte : la structure du conte, la progression du récit dans le film...

La progression du récit

Le film se décompose en 5 parties :

1. présentation du monde réel : du début jusqu'à la séquence du marchand qui s'égare dans la forêt,
2. présentation du monde féérique : le marchand arrivant dans le château à son départ sur le Magnifique.
3. la Belle au château de la Bête : la Belle partant au clair de lune à la séquence où la Bête remet la clef du pavillon de Diane
4. le retour de la Belle chez son père : la Belle surgit du mur de la chambre à la séquence où la Belle voit la Bête mourante dans le miroir.
5. le retour de la Belle au château de la Bête : La Belle recherche la Bête à la fin du film

Le merveilleux et le fantastique

Le merveilleux apparaît dans les contes de fées. Il nous transporte dans un univers différent, à une époque et dans des lieux indéterminés, où interviennent la magie et le surnaturel. Introduction par la formule « Il était une fois... »

Le fantastique est un genre moins bien défini : il repose sur l'hésitation entre le réel et l'irréel, voire le surnaturel, pour expliquer les événements, ce qui provoque l'angoisse.

Pratiques artistiques en arts visuels

Les gants de la Bête

Transformer un gant ménager en gant fantastique (peinture, collage de matériaux brillants)

Le siège de la Bête

Transformer une vieille chaise de classe en cathédre agrémentée de symboles (puissance, force, animalité, sensibilité cachée) réalisés en bandes plâtrées, pâte à modeler, ou en collant des objets transformés et peints. Peindre la chaise, la recouvrir de riches tissus.

Les portes du château

Dessiner ou matérialiser (cartons rigides ou vieilles portes) les deux portes du château chargées de formes, de symboles et de signes suggérant l'intérieur.

Les costumes

Transformer un vêtement banal en robe de princesse ou pourpoint de roi.

Le costume de la Bête

Dans le film, il nous apparaît bien sûr en noir et blanc, mais dans la «réalité» ? Dessiner le costume en collectant sur Internet des photos du film ou en se servant des photos d'affiche ou des photogrammes fournis. Le mettre en couleurs à son idée, justifier ses choix.

Le manteau de la Bête

Réaliser à partir d'un grand morceau de tissu, la cape, le manteau de la bête : ajouter des couleurs (peinture acrylique), coller des symboles, des signes, des images, des matériaux.

Le portrait de la Belle

Réaliser un portrait de princesse, s'inspirer d'œuvres de la Renaissance italienne, Titien, Bellini, Raphaël, etc.

La nature envahit l'architecture

Réaliser une maquette, une silhouette de château (carton assemblage de boîtes), et la «camoufler», perdue dans la forêt, envahie par la végétation (vraie ou fausse.)

Les flambeaux tenus par des mains

Animer la Vénus de Milo ou la Victoire de Samothrace : leur redonner des bras, une tête, les disposer dans un environnement, ajouter des accessoires. Travailler à partir de photocopies en noir et blanc de ces deux sculptures.

Tête de chien en frontispice

Imaginer le blason, les armoiries de la Bête.

D'un monde à l'autre

Travailler à partir d'une vieille robe : une moitié de robe est une robe souillon et l'autre moitié une robe de princesse.

La clef d'or

Qu'ouvre-t-elle ? Transformer une vieille valise en coffre à trésor.

Parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève

L'élève doit explorer les grands domaines des arts et de la culture, dans une démarche de projet qui permettra de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques et rencontres. Circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013.

	connaissances	pratiques	rencontres
arts du visuel	le merveilleux la métamorphose	Cf. pistes de travail ci-dessus.	visionnage du film
art du langage	le merveilleux la métamorphose la structure du conte	Découvrir des albums de jeunesse en lien avec ce conte	<i>La Belle et la Bête</i> - Madame Leprince de Beaumont

Objectifs pédagogiques

Compétences mobilisées par les élèves au cours de ce projet :

- au cycle 3 : Référence Palier 2, Compétence 5, Culture humaniste et histoire des arts

- Distinguer les catégories de la création artistique : le cinéma.
- Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.
- Reconnaître et décrire des œuvres visuelles.
- Détailler certains éléments constitutifs de l'œuvre, en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.
- Les situer dans la frise de l'histoire des arts.
- Exprimer ses émotions et ses préférences face à une œuvre.