

« LA BELLE ET LA BÊTE » Jean COCTEAU, 1946, France, 95 minutes, noir et blanc d'après le conte de Madame Leprince de Beaumont.

GÉNÉRIQUE

Scénario, dialogues, mise en scène :

Jean Cocteau

Conseiller technique : **René Clément**

Direction artistique : Christian Bérard

Décors : René Moulaert et Carré

Costumes de la maison Paquin :

Escoffier et Castillo

Directeur de la photographie : **Henri Alekan**

Opérateur de prise de vues : Henri Tiquet

Photographe : Aldo

Montage : Claude Ibéria

Musique : **Georges Auric**

Orchestre sous la direction de : Roger Désormières

Son : Jacques Lebreton, Jacques Carrère

Production : André Paulvé

Directeur de production : Émile Darbon

Interprétation :

Jean Marais (Avenant, la Bête, le Prince),

Josette Day (la Belle), Mila Parély (Adélaïde),

Nane Germon (Félicie), Marcel André (le

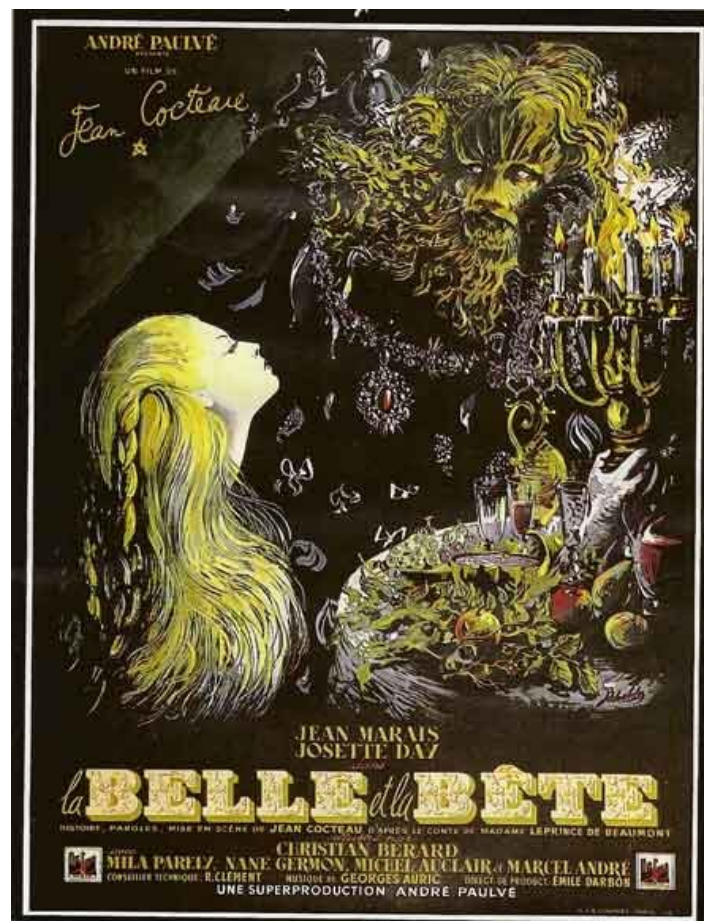
Marchand), Michel Auclair (Ludovic),

Raoul Marco (l'usurier, voix de Cocteau)

Genre : fantastique / merveilleux

Écriture cinématographique : fiction

Prix Louis-Delluc 1946



SYNOPSIS

Un marchand veuf et à demi ruiné vit dans une maison de campagne avec ses trois filles et son fils. Les deux filles aînées Adélaïde et Félicie prétentieuses, méchantes et ridicules se font servir par Belle leur cadette, comme par une servante. Quant au fils Ludovic, c'est un chenapan couvert de dettes, et son ami Avenant, amoureux de Belle est paresseux, inconséquent.

Au retour d'un voyage, le marchand s'égare dans un bois et pénètre dans un château étrange. Il cueille pour Belle une rose dans le jardin. Le propriétaire apparaît alors. C'est un monstre au corps d'homme et au visage répugnant de bête, qui le condamne à mourir, à moins qu'une de ses filles ne vienne prendre sa place au château.

Pour sauver son père, Belle accepte d'être l'otage de la Bête, jusqu'au jour où elle s'aperçoit que, derrière le masque de monstre, vit et souffre un être humain digne de son amour...

→ Voir le résumé sur NANOUK

Tournage (août 1945 - janvier 1946) à Rochecorbon (Indre- et-Loire), Raray (Oise), et aux studios d'Épinay et de Saint-Maurice, en banlieue parisienne

AUTOUR DU FILM

• Origine de l'histoire du film de Jean Cocteau : le conte de Jeanne-Marie LEPRINCE de BEAUMONT (1711-1780), écrivaine et auteure de contes

La première version française de La Belle et la Bête a été publiée en 1740 par Gabrielle-Suzanne de Villeneuve.

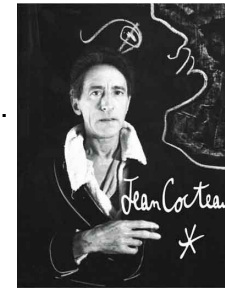


Ce conte a été repris et réécrit en 1757 par Madame Leprince de Beaumont, dans « Le Magasin des enfants ». Cette deuxième version a rencontré un grand succès et elle reste la plus connue.



• Jean Cocteau (1889 – 1963) :

- cinéaste, scénariste, metteur en scène, chorégraphe, dessinateur, peintre, poète, romancier, dramaturge...
- mais aussi céramiste, créateur de bijoux...
- célèbre dès 20 ans / considéré à ses débuts comme un enfant prodige
- artiste esthète au tempérament de dandy ayant investi et associé diverses expressions artistiques
- grand passionné de mythologie antique et de symbolisme
- rencontre Proust, Diaghilev, Nijinski, Picasso, Matisse, Modigliani, Satie...



Cocteau apparaît comme un mystère : dédaigné par certains, considéré par d'autres comme un artiste de génie. Il doit sa célébrité à son côté enfant terrible, insaisissable et à la prodigalité de son œuvre diversifiée.

D'un point de vue historique, son travail correspond au **mouvement surréaliste** (né en 1919, au lendemain de la Grande Guerre), mouvement qui s'est exprimé en littérature (André Breton...) et dans les arts visuels (Max Ernst, René Magritte...). Même si les historiens le qualifient de créateur surréaliste, Cocteau n'adhère pas au mouvement surréaliste tout en fréquentant ses amis surréalistes Satie, Picasso...

Repérage de son travail d'artiste :

- Réalisation du court-métrage surréaliste « **Le sang du poète** » (1940), révélant la fonction qu'il donne au poète : dévoiler l'invisible ; ce film scandaleux pour certains, est révélateur d'une esthétique singulière, surtout baroque, reflétant les fantasmes de réalisateur → esthétique qui caractérisera l'ensemble de sa démarche créatrice.
- Travail de dialoguiste pour quelques films célèbres tels que « La comédie du bonheur » de Lherbier (1940), « Le baron fantôme » de Serge de Poligny (1943) ; « L'éternel retour » une transposition de *Tristan et Yseult* de J. Delannoy, impliquant davantage J. Cocteau (outre les dialogues, écriture du scénario et dessin des décors).
- En 1945, travail d'écriture du scénario, d'un des films les plus célèbres de Robert Bresson, « Les Dames du Bois de Boulogne » (d'après Diderot)
- Réalisation du conte merveilleux « **La Belle et la Bête** » (1946) avec René Clément et Henri Alekan.
- Autres réalisations : « **Les parents terribles** » (pièce de théâtre créée en 1938 / film réalisé en 1948) ; « **L'aigle à deux têtes** » (1948) ; « **Orphée** » (1950) ; « **La villa Santo-Sospir** » (1952) ; « **Le testament d'Orphée** » (1960) → Avec Orphée et Le testament d'Orphée, qui ont connu des échecs, Cocteau donne corps à la mort, de façon concrète, et qualifie sa réalisation de *réalisme magique*.
- Écriture de pièces de théâtre et de romans : Œdipe-Roi, Antigone, Orphée, les Parents terribles, Thomas l'imposteur.

L'ensemble de son œuvre offre une singulière vision poétique du monde qui ne cesse de fasciner, étonner, dérouter, déranger, interroger ...

• Le langage de Cocteau : un langage d'images - une poésie visuelle (à mettre en lien avec pages 23 et 24)

« ... on ne raconte pas les choses, on les montre. Elles existent donc sous forme de faits, même si ces faits relèvent de l'irréel... » (Entretiens sur le cinématographe de Cocteau)

♦ La volonté de Cocteau est bien centrée sur **l'animation des images**. Les **angles de prises de vues** révèlent un choix assumé, avec des **plongées et contre-plongées** qui accentuent, en particulier dans les séquences de la Bête, l'illusion somptueuse et le mystère de la Bête.

♦ Cocteau s'appuie sur **divers effets spéciaux / trucages** comme **moyens d'expression**

- **la surimpression** : miroir magique
- **le tournage à l'envers** : envol de la Belle et du prince à la fin, l'apparition du collier dans les mains de la Bête, la scène des candélabres
- **le montage basé sur l'alternance des scènes de jour et de nuit** : chez le marchand / chez la Bête
- **l'utilisation de fils et de ficelles** : plateforme à « tirettes » sur laquelle la Belle parcourt le couloir
- **l'utilisation de bâtonnets** pour faire bouger toutes seules les oreilles de la Bête
- **les ralentis** : le départ de la Belle, son arrivée au château
- **les doublages** : les scènes de cheval
- **les trucages associés au miroir** : remplacement de la surface réfléchissante par du verre transparent

♦ Le cinéaste affirme ses **choix visuels** : « **La poésie** doit jaillir toute seule. (...) La poésie doit sortir de **l'organisation des images**. » Pour lui, le texte doit être simple, court, précis. L'écriture est donc volontairement dépourvue d'effets verbaux, d'éloquence. Si les dialogues restent ainsi secondaires, **les silences** sont nombreux et **les sons**, en particulier **les bruits réels** ont une place importante (la Bête lape l'eau d'une fontaine ; les cris des canards lorsque les sœurs apparaissent).

♦ La place de **l'improvisation** dans **un plan de travail précis et rigoureux** caractérise **le grand art du tournage** chez Cocteau. Les hasards, les imprévus, les inventions de dernière minute... viennent renforcer son cinéma authentique porté par le merveilleux, la fantaisie et l'imagination.

♦ C'est un film très référencé picturalement. En effet, Cocteau trouve ses sources d'inspiration dans **l'esthétique baroque des œuvres de grands maîtres, tels que Vélasquez, et aussi dans la lumière des intérieurs des œuvres de peintres hollandais du 18ème siècle, comme Vermeer et Pieter de Hooch.**

De plus, certaines prises de vue, telles que le plan d'ensemble et la plongée sur les escaliers, évoquent **les gravures de Gustave Doré** (1832-1883), dessinateur, peintre et graveur français de style romantique et d'inspiration fantastique.

« 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. » (extrait du Journal de J. Cocteau, témoignant au jour le jour des avancées et des difficultés de son film)

« ...je veux du vrai irréel qui permette à tous de rêver ensemble un même rêve. Ce n'est pas le rêve du sommeil. C'est le rêve debout du réalisme irréel... »

La beauté plastique du film semble résister au temps grâce au réalisme choisi.

• Le merveilleux et le fantastique

- **Le merveilleux** se définit par le caractère de ce qui appartient au **suraturel**, au **monde de la magie, de la féerie**. La forme la plus populaire rattachée au merveilleux est le conte de fée mais on le décèle aussi dans le mythe, la fable, la légende, l'épopée, la fantasy. Il passe par la suite du monde de la littérature à celui du cinéma. Les personnages vivent dans un univers différent du nôtre, à une époque et en un lieu indéterminés. Souvent, ils n'ont pas de nom et sont désignés par une qualité (la Belle, la Bête) ou par une fonction sociale (le Roi/la Reine, le Marchand). Les situations vécues par les personnages les transforment avec l'intervention du suraturel, de la magie (coup de baguette magique, malédiction d'une méchante fée). Lorsque le lecteur ou le spectateur découvre la célèbre formule « **il était une fois** », il sait qu'il va sans doute se trouver dans un univers merveilleux. Cocteau joue avec les ingrédients du merveilleux symbolique des contes : le scintillement, la lumière et les jeux de contraste, les personnages et leurs relations inscrites dans le schéma actanciel du conte.

- **Le fantastique joue des limites entre le réel et l'irréel**. Ainsi, de prime abord, l'univers fantastique est souvent rassurant. Il ressemble au nôtre, de sorte que lorsqu'un événement étrange se produit, nous ne savons pas quelle en est vraiment l'origine : est-ce un rêve ou la réalité ? Cette hésitation provoque une angoisse. Même si ce que nous voyons paraît irréel, invraisemblable, comme le monstre, son apparition est inquiétante. Il est en effet un personnage double, avec une part animale et une part humaine (silhouette, voix).

- A noter, dans l'histoire du cinéma, **le genre fantastique** explose dans les années 40 avec de nombreux films [en 1942 : Les visiteurs du soir (M. Carné), la nuit fantastique (M. L'Herbier) ; en 1943 : la main du diable (M. Tourneur, L'éternel retour (J. Delannoy) ; en 1945/1946 : La Belle et la Bête (J. Cocteau)] . Il peut se définir par la tentative de **rendre visible ou tout au moins présent l'étrange, la monstruosité, l'anormal, l'au-delà, le mystère dans un monde semblable au nôtre**, ce qui endort notre vigilance de spectateur. Ainsi, l'intrusion de quelque chose d'étrange est renforcée. **La notion de peur** est liée à la présence du monstre pour lequel il va exister une « étrange séduction ». Le prologue du film joue de cet effet de réel avec les personnages et le décor indiquant un monde probable.

Du genre merveilleux est repris ici notamment certain amour de la formule, comme le « Va ! va ! va ! » qui fait partir Le Magnifique (« Va où je vais » : la tautologie est l'essence du magique) ou plus simplement : « Belle, voulez-vous m'épouser ? », dont la répétition obligatoire fait aussi une formule. Mais, formule pour formule, la plus profonde, ici comme dans les autres films de Cocteau, est celle de la Bête au père : « Ne cherchez pas à comprendre. » La nature du merveilleux, de la poésie dont il est l'autre nom, c'est de renoncer à raisonner – non pas de renoncer à l'intelligence ni à la capacité de logique, mais renoncer à « comprendre », c'est-à-dire à établir les liaisons habituelles, quotidiennes, devenues fausses à force d'habitude. Sésame de la poésie – dont Cocteau devait faire le sous-titre de son ultime film et testament : « Ne me demandez pas pourquoi. » (Jacques Aumont – extrait du cahier de notes)

● Le film : un travail collectif

Dans l'équipe constituée autour de Cocteau, responsable de la mise en route du film, il convient de mentionner les apports essentiels de deux personnes, René Clément, assistant technique, et Henri Alekan, directeur de la photo.

- **René Clément** (1913 – 1996), cinéaste français, réalisateur, co scénariste, assistant à la réalisation, est un grand ami de Jean Cocteau. Alors qu'il termine le tournage de son film « La bataille du rail », Cocteau démarre le tournage de « La Belle et la Bête ». Son **apport technique** est **essentiel** au rythme de conception et de production du film. En effet, il a une formation de cinéaste, ce qui n'est pas le cas de Cocteau. Son expertise est rassurante.

- **Henri Alekan** (1909 – 2001), directeur de la photographie principalement dans le cinéma français, participe à de nombreux films de réalisateurs. Les deux films qui vont établir sa renommée sont « La bataille du rail » et « La Belle et la Bête ». Son apport dans le film Cocteau est considérable : c'est lui qui travaille sur **les effets de lumière** visant à crédibiliser la réalité magique du monde de la Bête. Il joue sur **les oppositions et les alternances contrastées**, blanc/noir, clair/sombre, lumière naturelle/lumière artificielle, créant ainsi des zones d'attraction et de répulsion. Le regard est ainsi guidé rythmiquement par cette architecture. **L'éclairage classique choisi** donne de l'importance et fait ressortir le travail expressif de l'acteur.

- **Georges Auric** (1891 – 1983), compositeur français, auteur de nombreuses créations musicales. Les œuvres de son riche répertoire ont concerné en particulier : la musique de chambre, la musique chorale, la musique de scène, **la musique de nombreux films**, des pièces pour piano, des morceaux pour orchestre, des mélodie et des ballets.

▶ Se référer au Cahier de notes autour du film sur la plateforme  «espace enseignant(e)» et approfondir les éléments phares :

● **le contexte historique** du film de l'après-guerre (tournage du 27 août 1945 au 11 janvier 1946)

● **les difficultés de la réalisation** (maladie et blessures de Cocteau, Jean Marais, Mila Parely ; restrictions matérielles → problème pour trouver de la pellicule, pannes d'électricité...)

● **les lieux du tournage** dont le manoir de Rochecorbon découvert par hasard, le parc de Raray... et les studios

● **la fidélité de l'adaptation cinématographique du conte**

● **le décryptage du film** écrit par Jacques Aumont, notamment dans son approche de Belle comme sujet du désir «*une fiction du désir* :

- *l'incarnation du merveilleux avec les fumées, les miroirs, la dimension apportée par le rêve*

- *les méandres du récit avec les personnages, une fille et quatre hommes*

- *les symboles - les pièges - les ruses - l'art d'un cinéma à la fois merveilleux et réaliste*

Aspects psychanalytiques du conte et du film. Dans le film, la Bête est entourée d'un mystère : quel est son passé ? C'est l'amour de l'héroïne qui transforme la Bête en Prince charmant. Autrement dit, il y a transfert de l'amour oedipien de la Belle envers son père à la Bête. L'objet de quête du conte est bien de transformer cette relation oedipienne. → Consulter l'ouvrage de Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*.

PISTES PÉDAGOGIQUES

visant à engager les élèves dans une démarche de spectateur actif autour de la réception du film

*De l'approche sensible ... à l'approche raisonnée
un processus d'apprentissage*

AVANT préVOIR	PENDANT VOIR	APRES reVOIR	saVOIR prendre de la distance conceVOIR des mises en relation pouVOIR aller plus loin...
------------------	-----------------	-----------------	--

AVANT

Organiser la rencontre
entre les élèves et l'œuvre

Il est **INDISPENSABLE** de
préparer les élèves à la
projection du film :

- Définir les règles de spectateurs (attitudes attendues au cinéma)
- Expliquer pourquoi on va au cinéma avec la classe (cadre d'un apprentissage et non sortie familiale)
- Forger les premières clés pour approcher l'univers du film (à partir d'éléments déclencheurs, visuels ou sonores)
- Mettre en appétit de voir le film, sans pour autant dévoiler son contenu
- Enrichir la thématique de la programmation « **Même pas peur !** »

NB : En fonction des intentions pédagogiques de l'enseignant, les propositions en amont peuvent être envisagées **après** le film.

NB : Prendre appui en particulier sur les ressources visuelles et sonores de la plateforme NANOUK .

Des déclencheurs possibles pour préparer la rencontre avec le film... à choisir, à réajuster...

► A partir du titre

Identifier l'opposition BELLE / BÊTE

Formuler des hypothèses de récit (*hypothèses validées ou non après la projection*).

S'interroger : En quoi la Bête sera-t-elle monstrueuse ?

Imaginer la rencontre de Belle et de la Bête...

► A partir du conte de Mme Le prince de Beaumont (voir sitographie)

Découvrir tout ou partie du conte (par exemple le début du récit).

► A partir des premières de couverture de différents albums de La Belle et la Bête

Découvrir et comparer les illustrations des deux personnages.

► A partir d'autres contes sur les motifs de la métamorphose, la laideur, le monstre :

Sensibiliser les élèves aux thèmes du film.

Définir ce qu'est un monstre (banque de mots).

Ex : « Monstre Poilu » de H. Bichonnier

« La montagne aux trois questions » de B. Tanaka

« Le vilain petit canard » de H. C. Andersen

« La Princesse Grenouille », conte russe

et de bien d'autres histoires encore...

→ voir bibliographie proposée par la Bfm de Limoges

(sur le site d'école et cinéma 87)

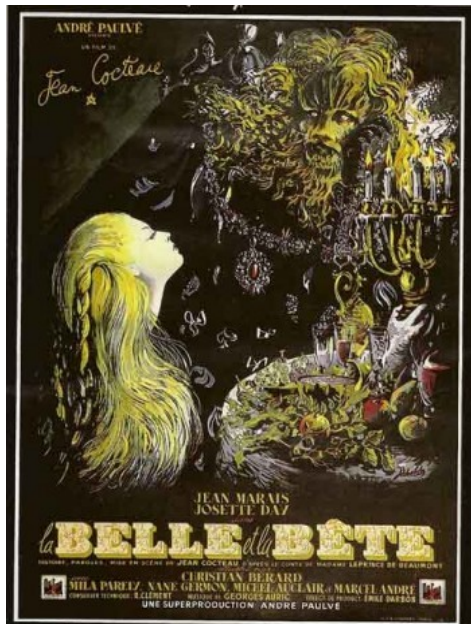
→ consulter les albums de l'école et des bibliothèques de proximité



Quelques exemples parmi les nombreux albums sur le conte...

► **A partir de l'affiche du film** de Jean-Denis MALCLÈS (cf image sur la plateforme NANOUK)

• **Que voit-on ?** → Effectuer une approche sensible et une analyse plastique de l'affiche ↔ Observer, décrire, nommer, qualifier, distinguer, repérer, prélever des indices visuels... afin de comprendre les moyens utilisés et les effets produits.



Exploration et identification :

- **Matière** : Peinture

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

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

- **Deux personnages et divers éléments** :

▪ 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, dessinée par une accumulation de traits jaunes sur fond noir, regard méfiant, craintif, poils hirsutes « solaires », en référence au lion (forme du visage et crinière), yeux blancs, vêtue d'un habit noir (cape noire), aux contours indéfinis, avec un large col en dentelle blanche et un médaillon avec une pierre rouge massive donnant une sensation de préciosité et de richesse. La bête occupe tout l'espace, mais elle reste partiellement effacée.

Un chandelier aux bougies allumées s'interpose entre les deux personnages.

On ne distingue pas les corps des personnages. On voit des éléments blancs dispersés : nœuds, arabesques, feuilles, éléments brillants qui semblent voler. Mais l'image reste définie, lumineuse, avec des lignes pures, des formes claires et nettes entre les deux personnages : table avec verres, assiettes, fruits (pommes, poires, raisins), deux carafes, une main tenant le chandelier, feuillages.

- **des écrits** :

- En haut à gauche : en majuscules dorées, le nom du producteur, et en dessous la signature de Jean Cocteau.
- En bas au centre : les noms en majuscules des principaux acteurs ; le titre du film écrit en grandes lettres avec un effet de relief → idée de pierre sculptée, d'or frappé, de richesse, d'arabesque, de baroque.
- En bas : la distribution.

• **Que peut-on imaginer ?** → Formuler des hypothèses de récit, exprimer ses ressentis. Imaginer l'histoire du film.
Comment vont se rencontrer ces deux personnages si différents ? ...

• **A quoi sert une affiche ?** → Pour aller plus loin, s'interroger sur la fonction de l'affiche dans la communication d'un film.
Quels éléments doit-elle dévoiler pour attirer les spectateurs ? ...

Complément d'information pour l'enseignant à propos de l'auteur de l'affiche :

Jean-Denis Malclès (1912-2002) : Ce peintre et décorateur de théâtre a expérimenté toutes sortes de scènes auprès d'auteurs connus, notamment Jean Anouilh.

A ses débuts, il a conçu des dessins pour tissus et a travaillé dans la mode. Il a réalisé aussi des dessins publicitaires. De plus, il a été illustrateur de livres et affichiste.



► **A partir de la carte postale du film**

Observer, décrire, caractériser les personnages
Émettre des hypothèses sur la scène / sur le récit



► **A partir de photogrammes sélectionnés**

Par exemple :

- des images de la Bête
 - « Apprivoiser » l'image de la Bête, approcher l'idée de « métamorphose »
- une image du père traversant la forêt



► **A partir d'un extrait sonore du film** (sans les images) : écoute sensible / premières émotions

→ en utilisant :

- un des extraits proposés sur Nanouk (ex : le retour du marchand dans la forêt),
- ou la bande-annonce accessible sur le site Benshi (*voir sitographie*).

Repérer et caractériser les différents moments (musique, voix)

S'interroger sur les paroles entendues (bande-annonce)

Émettre des hypothèses sur l'histoire (*hypothèses validées ou non après la projection*).

Toujours dans la perspective de familiariser les plus jeunes élèves avec le film qui peut être impressionnant, on peut envisager d'appréhender le thème du monstre ; de travailler l'idée de la métamorphose ; « d'apprivoiser » les émotions (en particulier la peur)...

- **Solliciter l'expression corporelle** : mime / jeu de rôle : « Jouer à se faire peur »
- **Collecter / collectionner des images de monstres** : mise en place d'un petit musée de monstres... qui ne font **« Même pas peur ! »**
- **Réaliser des productions plastiques** : création de monstres, de masques monstrueux ; transformation / métamorphose d'une image (portrait humain ou animal ou objet...) en créatures impressionnantes...
- **Faire des expériences photographiques avec un jouet mis en scène « Que d'émotions ! »** → Cf la proposition page 24

*RAPPEL : En fonction des intentions pédagogiques de l'enseignant, les propositions en amont peuvent être envisagées **après** le film.*

PENDANT

Solliciter l'attention des élèves
sur un élément du film

• UNE EVENTUELLE MISSION POUR UNE PERCEPTION ACTIVE

Lors de la rencontre avec le film, il est possible, mais pas indispensable, de solliciter le regard et l'écoute des élèves en donnant une consigne aux élèves.

Par exemple : repérer la formule magique utilisée pour s'adresser au cheval

ou repérer les personnages / les lieux - ou retrouver la scène explorée en amont (photogramme ou carte postale)...

APRÈS

Accompagner les élèves
dans leur parcours d'approches
sensibles et raisonnées
de l'œuvre cinématographique

Permettre de repérer, identifier,
explorer, comparer, organiser,
restituer... différents éléments :

- ◆ les émotions, des ressentis
- ◆ des points de vue
- ◆ les personnages / les actions
- ◆ l'environnement / les lieux en opposition
- ◆ les mots - clés
- ◆ les scènes marquantes
- ◆ l'histoire du film
- ◆ les choix du réalisateur (son, noir et blanc, ombre / lumière...)

→ Solliciter la mémoire des élèves

→ Prendre appui sur :

- le travail effectué en amont
- d'éventuels dessins d'élèves,
- des images / des sons du film

• DES ÉCHANGES SUR LA RÉCEPTION DU FILM :

► **Guider les échanges en questionnant les élèves** → par exemple :

- Qu'avez-vous aimé dans le film ? Qu'est-ce que vous n'avez pas aimé ? Pourquoi ?
- A quel moment avez-vous ressenti de la peur ?
- Qu'est-ce qui vous a semblé curieux, étrange, surprenant, irréel... dans le film ?
- Que pouvez-vous dire sur la Belle ? Que pouvez-vous dire sur la Bête ?
- Comment apparaît la Bête ? Pourquoi fait-elle peur ? Est-elle dangereuse ?
- Quels sont les autres personnages dont vous vous souvenez ? Que font-ils ?
- Quel lien faites-vous entre la Bête et le Prince ?
- Quels sont les différents lieux de l'histoire ?
- Pourquoi est-ce un film « fantastique et merveilleux » ?
- Ce conte filmé vous a-t-il fait pensé à d'autres contes ou à des histoires ou à des chansons... ? Lesquels ?
- ...

Parmi les thèmes de discussions / de débats philosophiques : analyser, débattre, argumenter...

- | | | |
|---------------------------|-------------------------|----------------------------|
| - la beauté et la laideur | - l'exclusion | - la bonté |
| - les apparences | - les relations au sein | - la monstruosité |
| - la différence | de la famille | - l'humanité / l'animalité |
| - la peur | - le respect de l'autre | -... |

► **Solliciter diverses expressions (orale / écrite / dessinée)** : restitution et argumentation

- **accueillir et partager** la diversité des regards, les questions sur le film...
- **présenter / représenter** un moment particulier du film
- **valider ou non** les hypothèses effectuées en amont
- **répondre** à une consigne éventuellement donnée (voir ci-dessus)
- **organiser la discussion** autour de mots-clés recueillis / d'images choisies...
- **poursuivre la réflexion** sur la thématique de la programmation « *Même pas peur !* »

MOTS CLÉS

conte
adaptation
merveilleux
fantastique
poésie
baroque
mystère
étrange
monstruosité
beauté
amour
magie
transformation
métamorphose
costumes
maquillage
décors
château
escalier
gravure
miroir
clé
gant
candélabres
flambeaux
tête des
cariatides
lumière
clair-obscur
noir et blanc
effets spéciaux/
/trucages...

- **LE RÉCIT** : à l'aide de visuels choisis (Cf images proposées sur NANOUK → images du déroulant du film ci-dessous, y associer éventuellement des dessins d'élèves...)

► Se remémorer l'histoire

- Trouver et analyser les grandes étapes qui composent le film

1 – Présentation du monde réel

Du début du film jusqu'à la séquence du marchand qui s'égare dans la forêt.

2 – Présentation du monde féerique

De l'arrivée du marchand au château jusqu'à son départ sur le Magnifique.

3 – La Belle au château de la Bête

Du moment où la Belle part au clair de lune à la séquence où la Bête remet la clé du pavillon de Diane.

4 – Le retour de la Belle chez son père

Du moment où 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

A partir de la Belle recherchant la Bête jusqu'à la fin heureuse du film.

▪ En écrivant / En dessinant:

- Résumer le film / présenter les étapes du récit sous la forme d'un story-board
- Décrire / tracer le château de la Bête
- Raconter ou représenter par le dessin une scène
- Décrire ce qui paraît étrange dans l'histoire...

▪ En s'exprimant oralement :

- Raconter, compléter, reformuler
- Citer les personnages
- Citer les lieux
- Indiquer les actions
- Repérer la chronologie du récit...

« Et si on essayait de rejouer une scène !... »



• LES PERSONNAGES PRINCIPAUX ET LES PERSONNAGES SECONDAIRES

► Décrire et définir les caractéristiques du personnage

- Les identifier, les nommer
- Faire leur portrait physique : tête, corps, costume.. (ex : vêtements de la Belle)
- Établir leur portrait moral : caractère, attitude, comportement, façon de s'exprimer ... (ex : formules utilisées)
- Décrire la famille de la Belle
- S'interroger : Quelles sont les relations entre les personnages ? Leur fonction dans l'histoire ? Comment vivent ces personnages ? Ont-ils les mêmes valeurs ? Quelles sont les évolutions des personnages dans l'histoire ?...

La Belle

- jeune fille belle, cadette de la famille
- dévouée à sa famille
- asservie à sa famille (comme Cendrillon elle subit la rivalité de ses sœurs)
- aime profondément son père
- symbolise la générosité, le franchise, l'honnêteté, la loyauté, la tolérance
- habillée modestement au début du film
- habillée luxueusement par les riches toilettes offertes par la Bête → mais son centre d'intérêt ne se situe pas dans ce luxe à l'inverse de ses sœurs !
- effrayée par la Bête dans un premier temps
- observe la Bête et lui découvre des qualités humaines au-delà de son apparence
- lui refuse sa main de la même façon qu'elle l'avait fait avec ses autres prétendants
- ...



La Bête

- être monstrueux, hybride, mi-animal / mi-humain
↔ à la fois bestial et humain
- être terrifiant et fragile
- être menaçant et vulnérable
- porte, dès le début, un amour total, exigeant, brutal et sensible à Belle
- devient un être amoureux, en attente face à Belle
- être affligé par sa nature hybride qui l'éloigne de l'amour et d'une vie commune avec Belle
- fait figure de monstre sans cœur et dominateur face au père de Belle
- est en proie à « des démons »
- lutte contre sa nature sauvage
- porte une confiance totale à Belle en lui dévoilant ses secrets (le gant, la clé...)
- se transforme en **prince**
- ...

La Belle est l'héroïne. Rappelons que les héros de contes illustrent les conflits intérieurs personnels. Le héros, enfant ou adolescent est démuni face à la vie. Il vit la découverte de la sexualité et le passage à l'âge adulte à travers diverses épreuves initiatiques

• **LES PERSONNAGES PRINCIPAUX ET LES PERSONNAGES SECONDAIRES**

suite



► **Approfondir le personnage de la Bête : une bête humaine** (prendre appui sur Nanouk, notamment avec l'extrait de l'analyse de séquence : « la plongée dans le merveilleux : la Belle se rend chez (à) la Bête »). Comment la Bête apparaît-elle à Belle ? Comment réagit la Belle ? Pourquoi ? (A noter le gros plan très éclairé sur le visage de la Bête qui accentue son étrangeté) Comment réagit la Bête ? Quelle est son comportement ? Est-ce que la Bête est agressive ? Est-ce que la Bête a la même posture que lorsqu'elle parlait au père de Belle ? Que dit la Bête à Belle ? Pourquoi la Bête semble-t-elle vulnérable ? Lors du repas, la Belle et la Bête sont ensemble dans le même cadre. Pourquoi ? Comment se déroule ce moment ? Est-ce une discussion ? Que se disent les personnages ? Quels dialogues révèlent une autre facette de la Bête ?

Ex : « **Mon cœur est bon mais je suis un monstre.** »

« **Outre que je suis laid, je n'ai point d'esprit.** »...

Pourquoi la Bête dit-elle ces phrases peu clémentes envers elle-même ? Comment réagit Belle ? La Bête est-elle aussi forte que son allure le laisse croire ? Belle est-elle prisonnière ? et /ou...a-t-elle un pouvoir face à la Bête ? Pourquoi ?



Le monstre dans les contes traduit le mythe de la peur, son apparence est repoussante, mais il n'est pas toujours méchant ou dangereux. Il arrive que sous son enveloppe effrayante se cache en réalité un être humain sans mauvaises intentions. Selon la morale : on ne doit pas se fier aux apparences. Nul n'est totalement laid ni beau, la dualité existe partout.

► **Appréhender l'évolution des relations entre la Belle et la Bête**

Les rapports entre la Belle et la Bête vont s'inverser. Petit à petit, comme la Belle, on s'habitue à la Bête. Le côté monstrueux de la Bête s'estompe...

- Découvrir comment l'authenticité et la pureté des sentiments triomphent des apparences...
- Prendre conscience de la progression des sentiments de la Belle envers la Bête ↔ conséquence de certaines attitudes et caractéristiques morales de la Bête, ainsi que de la capacité de la Belle à voir au-delà des apparences, à reconnaître des qualités chez la Bête. Belle sait considérer les êtres vivants dans leur globalité, dans leurs différences, mais aussi dans ce qui les relie aux valeurs essentielles de l'humanité.

La Belle

- s'évanouit de peur lors de sa première vision de la Bête
- puis attend dans la crainte, s'attendrit face à la Bête
- respecte la Bête
- essaie de se mettre à la place de la Bête pour mieux vivre avec elle
- reconnaît la délicatesse de la Bête (intentions, gestes, offrandes)
- mais reste méfiante de son « animalité »
- devient capable peu à peu de dépasser les apparences, mais garde sa lucidité : lui offrant son amitié, tout en regardant la Bête comme un animal
- attend la promenade avec la Bête, discute d'égal à égal avec elle
- attend fébrilement, puis sans aucune crainte → acceptation de la différence
- est désespérée de n'avoir pas tenu sa parole quand elle repart chez son père
- est sincèrement inquiète face à la Bête blessée (« **Pardon (...) c'était moi le monstre, ma Bête.** »)

La Bête

- découvre la Belle évanouie - la dépose en douceur dans sa chambre
→ contemplation, mais néanmoins « forme d'enlèvement »
- éprouve de l'amour pour la Belle et fait sa demande en mariage lors du premier repas
→ relation de maître-prisonnier
- se reconnaît « **laid et sans esprit** »
→ qualité de connaissance de soi
- Repérer les divers événements qui montrent :
 - le contrôle de soi reconnu à la Bête (ex : **instincts refrénés, colère retenue, désir contenu d'aller chasser...**)
 - le passage de l'animalité à l'humanité (ex : **la Bête lape son eau, puis la boit dans les mains de la Belle...**)
- Et à la fin du film, c'est la transformation en Prince :
« **Je ne pouvais être sauvé que par un regard d'amour... L'amour peut faire qu'un homme devienne Bête, l'amour peut faire aussi qu'un homme laid devienne beau...** »

• LES PERSONNAGES PRINCIPAUX ET LES PERSONNAGES SECONDAIRES

suite



Le père

- marchand, bourgeois ayant subi des déboires, endetté, dépassé par ses déconvenues, impuissant à trouver des solutions aux excès de ses enfants
- aimant (quasi égoïstement) Belle, la seule à lui être dévouée
- c'est par lui que la Bête apparaît, en cueillant la rose qui scellera son sort



Adélaïde et Félicie

- sœurs de Belle et de Ludovic
- symbolisent à elles deux beaucoup de défauts de l'être humain
- égoïstes, cupides, vénales, manipulatrices, plus stupides que méchantes
- ne semblent exister que pour donner davantage de force au rôle de Belle



Ludovic

- frère de Belle, d'Adélaïde et de Félicie
- dissipé, inconstant, se laissant porté par les événements
- a pour sa sœur Belle une amitié et une admiration de son honnêteté
- est totalement désargenté avec son ami Avenant



Avenant

- ami de Ludovic
- amoureux éconduit par Belle
- *chenapan*, assez irresponsable, transparent
- son besoin d'argent et son manque de discernement engendrent sa perte



Le prince

- arrive à la toute fin du film
- rassemble la beauté d'Avenant et les qualités morales de la Bête
- un être parfait pour un autre être parfait : Belle !

Noter que l'acteur JEAN MARAIS interprète les trois rôles : **la Bête, Avenant et le prince.**



• L'ACTEUR Jean MARAIS

- Découvrir la performance de l'acteur interprétant trois rôles dans le film :
à l'aide de trois images-portraits à mettre en relation, à comparer...



Avenant : jeune, beau, grossier,
joueur, prétentieux, brutal,
impétueux, corrompu, amoureux...



La Bête: laide, sanguinaire, royale / humble,
puissante / faible, romantique, généreuse,
pure, amoureuse..



Le Prince : jeune, beau, fort,
romantique, généreux, pur,
amoureux...



- Chercher à transformer des images de portraits *
ou explorer le maquillage, selon une intention
préalablement définie (ex : pour faire peur ou...)
(*) penser aussi aux expérimentations possibles avec l'outil numérique

• **LES LIEUX : 1 - la description des deux univers « réaliste et merveilleux »**

► **Décrire les lieux représentés**

► **Faire l'inventaire des décors et mettre en évidence les deux univers qui s'opposent** → l'un réaliste et l'autre fantastique

► **Trouver les instants et les moyens de passage d'un lieu à l'autre**

→ l'utilisation d'objets inanimés aux fonctionnalités magiques : miroir, gant...

→ l'utilisation de personnages magiques : le cheval « le Magnifique »

► **Rechercher des informations sur les lieux du tournage (Cf p 5)**

Ex : Le château de Raray apporte au film la poésie de son étrange décor d'animaux en pierre. Ce bestiaire a été imaginé par le conseiller de Louis XIII, Nicolas de Lancy, Chambellan du Duc d'Orléans qui acquit la propriété au début du 17ème siècle. Madame de Sévigné a arpenté ces allées de pierre...

	L'UNIVERS RÉALISTE : LA MAISON DU MARCHAND	L'UNIVERS MERVEILLEUX : LE CHÂTEAU DE LA BELLE
Deux lieux Deux univers le réel et le merveilleux	Lieu modeste : une grande maison bourgeoise présentée sous son apparence diurne et sa cour intérieure Milieu diurne Présentation d'une réalité : scènes de vie proches de notre monde réel avec tâches ménagères et soucis financiers	Lieu riche et harmonieux : un château et son parc présentés le plus souvent la nuit Milieu nocturne Monde irréel dans lequel le spectateur circule aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur, gravissant les escaliers et les allées Mobilier, sculptures... des décors somptueux souvent magiques Le registre fantastique est dominé par l'hésitation entre animé et inanimé : - la porte de l'écurie se ferme toute seule - la porte du château s'ouvre toute seule - la vie semble s'insuffler dans les objets : chandeliers, table, manteau de la cheminée... → Un lieu « symbolique » est attaché au château de la Bête : LE PAVILLON DE DIANE, mi-réel, mi-imaginaire, aux richesses véritables et lieu de tentation (seule une clé d'or permet d'y accéder, mais l'ouverture causerait la mort et la transformation en bête).
Deux univers esthétiques ↓ Apports culturels (en lien avec les informations de la page 3)	Monde réel marqué par des références picturales aux peintures flamandes du 17ème siècle : Rembrandt, Pieter de Hooch et surtout Vermeer dont Cocteau cite le « Jeune fille à la perle » → l'ambiance de cet univers évoque celle des tableaux de Vermeer : couleurs, points de vue, façades, détails architecturaux, extérieur...	Monde fabuleux marqué par les gravures de Gustave Doré
	Le travail sur la lumière marque l'opposition entre ces deux mondes Ex : Au brouillard de la forêt succède une lumière tranchée, contraste saisissant entre flammes des bougies et décor noir et nu, entre le marbre sombre de la cheminée et l'œil blanc des statues vivantes... → jeu sur le maquillage, jeu sur le montage... (voir procédés cinématographiques fantastiques de Cocteau, en particulier aux pages 23 et 24)	

Entre ces deux lieux, un monde de transition, « véritable porte symbolique », en résonance avec de nombreux contes
LA FORÊT mi-réelle, mi-imaginaire

• LES LIEUX : 2 - le passage du monde réel au monde fantastique

A l'aide des visuels et des commentaires proposés sur NANOUK :

- dans l'étoilement : l'arrivée du père au château... et son départ (2 extraits)
- dans l'analyse de séquence : l'arrivée de Belle au château... (extrait avec découpage commenté par plans)

► **Essayer de reconnaître les éléments qui nous conduisent au merveilleux**

→ Explorer, échanger, réfléchir et comprendre « **la plongée dans le merveilleux** »

► **Prendre conscience de la relation entre les moyens cinématographiques mis en place et les effets d'ambiance obtenus**

- S'interroger :

Comment passe-t-on d'un monde probable (début du film) à un monde irréel ? Quels sont les éléments merveilleux mis en place avec l'arrivée du père au château ?

Comment voyage-t-on d'un monde à l'autre ? Par quels moyens ? Qu'est-ce qui distingue un univers d'un autre ?

Comment sait-on que l'on est dans le monde réel ou dans le monde magique ?

- Mettre en évidence :

■ **la présence d'éléments magiques** qui constituent le pouvoir de la Bête, avec le miroir, le gant, le cheval... → voir pages 18 et 19.

■ **la Bête, mi-homme mi-lion**, subissant les énergies contradictoires de deux identités → voir page 12.

■ **l'existence d'ombres démesurées**, omniprésentes, fantomatiques, inquiétantes. Voir l'escalier, filmé en contre-plongée lors de l'arrivée du père de Belle au château de la Bête, qui symbolise à la fois la puissance du surnaturel et l'impuissance du personnage.

■ **l'utilisation d'une formule magique** qui permet de s'adresser au magnifique.

■ **la présence de nombreux effets spéciaux, trucages** → voir en particulier les pages 23, 24 et 25.

pour créer des ambiances de mystère et de respiration retenue (fumées, horloge, feu...). Les portes s'ouvrent et de ferment seules.

Des bras vivants tiennent des lampes et servent à boire, et parfois indiquent une direction. Des cariatides aux narines fumantes soutiennent le manteau de la cheminée.

■ **le jeu permanent des lumières particulières** qui amplifient les expressions, intensifient les effets et focalisent notre regard.

►►►

• L'ÉPOQUE

► **Chercher à situer le récit dans son époque**

→ remarquer que l'époque est indéfinie : « autrefois...il y a bien longtemps... »

→ mais noter que le film comporte des références incontestables au 16ème et au 17ème (vêtements, intérieurs, domestiques...) → s'appuyer sur les ressources de NANOUK

►►► • **LES LIEUX : 2 - le passage du monde réel au monde fantastique** (suite)

Toujours à l'aide des visuels et des commentaires proposés sur Nanouk :

- dans l'étoilement : l'arrivée du père au château... et son départ (2 extraits)
- dans l'analyse de séquence : l'arrivée de Belle au château... (extrait avec découpage commenté par plans)

- **Explorer, échanger, réfléchir et comprendre la plongée dans le merveilleux**
- **Approcher la relation entre les moyens cinématographiques mis en place et les effets d'ambiance obtenus**

Exemple avec les extraits vidéos concernant le père :

- **Le père arrivant dans la forêt** : univers encore réaliste bien qu'inquiétant. Le père est seul et perdu dans la forêt. Quels éléments accentuent cette solitude au niveau de l'image et de la bande sonore ? Est-ce que des éléments s'intensifient ? La musique étourdissante est bientôt rejointe par les bruitages de l'orage. Le brouillard se densifie au point que le personnage est obligé de descendre de cheval, tout s'assombrit, et il se dirige à l'aveugle... Tous ces éléments créent une ambiance étrange, sombre, inquiétante, voire angoissante...

- **La découverte du château** : Au moment où les arbres s'écartent tout seuls, c'est le basculement dans un autre monde, merveilleux celui-là, où des choses magiques, incroyables existent. Est-ce que l'on s'aperçoit tout de suite de ce changement ? Que provoque chez le spectateur le mouvement inexplicable des arbres ? Comment ressent-on que la situation change ? Quels autres indices indiquent que nous ne sommes plus dans la réalité (avant l'entrée dans le château) ? Que se passe-t-il quand le père passe la porte du château ? Que voit-on d'extraordinaire ? Par quels moyens obtient-on cela ? Que se passe-t-il au niveau du son ? Le silence règne d'un coup comme pour souligner l'étonnement du père. A quel moment la musique revient-elle ? Comment sont ces «voix-musique» ? Quelles images accompagnent-elles ? Quelle ambiance se dégage de ce moment ? Quelle est la réaction du personnage ?...

- **Le père rencontre la bête** : Après s'être endormi, par quel son est réveillé le père de Belle ? Que fait-il à son réveil ? Quels sentiments semblent le parcourir ? Quelle ambiance se dégage quand il est à l'extérieur du château ? Est-ce la même ambiance que la veille ? Pourquoi ? Par quels éléments visuels et sonores sait-on que la rose va avoir une importance ? (gros plan, musique de suspense...) Que déclenche-t-elle ? Que peut-on dire de l'échange entre la Bête et le père de Belle ? Quelles sont leurs postures ? (le père à genoux, la contre-plongée sur la Bête) ? Qu'accentuent-t-elles ?...



• LES ÉLÉMENTS DU MERVEILLEUX : LES SYMBOLES DANS LE FILM

Il s'agit de mettre en évidence des éléments du conte merveilleux (héros, épreuves, objets magiques, transformations, formules, fin heureuse)

- ▶ **Faire l'inventaire des éléments étranges, chargés de pouvoir**
- ▶ **Enrichir le champ lexical, relever des expressions particulières**
- ▶ **Établir des liens avec d'autres contes, d'autres illustrations...**

■ LE MIROIR

Il permet de voir ce qui se passe ailleurs, et aussi de voir à l'intérieur de son cœur.

C'est le révélateur et le passage d'un monde à l'autre, d'un monde réel à un monde surnaturel (en écho avec l'œuvre de Lewis Carroll « De l'autre côté du miroir » ; allusion à Blanche-Neige...).

C'est aussi le reflet de la personnalité, de l'évolution intérieure, de la connaissance de soi, mais aussi un moyen de voyager, de voir les êtres aimés...

La traversée du miroir chez Cocteau confirme ces aspects symboliques. Le miroir est un élément central de l'intrigue, c'est bien lui qui relie mentalement et visuellement la Belle et la Bête.

- Rechercher tout au long du film les différentes apparitions de miroirs
- Essayer de les catégoriser afin de découvrir l'importance du miroir dans ses symboliques

- **miroir de l'image projetée** (reflet de Belle dans le plancher qu'elle nettoie)
- **miroir magique** : le miroir de la Bête, miroir mental, de l'image intérieure « Je suis votre miroir, la Belle. Réfléchissez pour moi, je réfléchirai pour vous. » Le miroir a la capacité de montrer, de répondre à une question intérieure... (image du père malade / image de la Belle que la Bête découvre en arrivant dans la chambre de celle-ci / images de la Bête qui se meurt / miroir qui se brise sous l'effet de trop de douleur)
- **miroir, image-reflet de la personne intérieure** : au-delà de l'explicite, les pensées intérieures de celui qui se projette (images des sœurs qui se regardent et ne voient qu'une vieille femme et une guenon)

Le miroir, à travers sa présence récurrente et ses diverses utilisations dans le film, permet de circuler dans différents espaces, différents temps. De plus, il donne aux personnages toute leur complexité.

Pour aller plus loin... on peut :

- Chercher la présence de jeux de miroir dans des œuvres picturales
- Faire des expériences avec le miroir : regarder le paysage environnant dans un miroir, photographier ce paysage ainsi regardé ; poser un miroir sur le sol sous un arbre... et laisser parler son imagination.





• LES ÉLÉMENTS DU MERVEILLEUX : LES SYMBOLES DANS LE FILM (suite)

■ LA FORÊT

C'est le passage dans un espace intermédiaire. C'est la frontière entre le monde réel et le monde surnaturel. Dense, inextricable, enveloppante..., la forêt est le lieu de perdition et d'épreuves.

(à mettre en lien avec les données précédentes concernant les lieux)

■ LE CHÂTEAU

Il renvoie à l'enchantement, au mystère... Il présente un côté étrange et menaçant. Dans le film, la belle y est emprisonnée.

■ L'ESCALIER

C'est la symbolique de l'ascension, de l'élévation...

- Repérer / explorer dans le film les images de l'escalier du château
- Chercher d'autres images d'escalier dans des contes, des œuvres...

Nb : - Les marches des pyramides égyptiennes symbolisent une zone de transition entre la vie et la mort.
- Les escaliers peuvent être aussi dévalés (Peau d'âne, Cendrillon...). Les contes offrent des escaliers qui permettent de descendre dans des espaces initiatiques, mystérieux, fabuleux.
- Autre exemple : Dans le philosophe en Méditation de Rembrandt, l'escalier symbolise l'expansion de la connaissance.

■ LA ROSE

Symbole de pureté et d'amour ; Dans le conte, c'est « l'objet » pour lequel on commet une transgression et qui fait basculer dans le tragique : le père de la Belle cueille une rose dans le jardin de la Bête...

■ LA CLÉ

La Bête remet sa vie entre les mains de la Belle.

Pour aller plus loin :

- Inventorier les fonctions de la clé (permettre d'entrer, de sortir, de fermer ou d'ouvrir diverses choses).
- Chercher, relever des images archétypales de la clé dans des contes / dans l'art.

■ MAGNIFIQUE, LE CHEVAL

Il permet d'aller où l'on veut... de passer d'un univers à l'autre.

■ LE GANT

Il permet d'être transporté où on veut et aussi de transformer ce qu'on touche en or.

■ LA CUISINE, L'ÂTRE

C'est le symbole du foyer conjugal.

Le feu qui flamboie dans la cheminée symbolise le centre de la vie familiale.

• LA COMPARAISON ENTRE LE CONTE ET LE FILM

► Relever les différences entre le conte et le film

► Approcher la notion d'adaptation

- Prendre appui sur les ressources de NANOUK et sur le conte de Mme Leprince de Beaumont. Celui-ci est assez facile à trouver. Il en existe plusieurs versions (voir la sitographie).
- Rappeler que le film s'inspire du conte de Madame Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (voir p 2) paru en 1757 dans le recueil *Le magasin des enfants*. L'adaptation filmique de ce conte fait quelques écarts par rapport au conte original.
- Essayer de retrouver les écarts entre les deux œuvres et découvrir que Jean Cocteau a inventé certains éléments et en a supprimé d'autres.

Quels sont les éléments différents dans le conte et dans le film ?

Conte de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont	Film de Jean Cocteau
Il y avait une fois... Belle a trois frères partis à la guerre. Le personnage d'Avenant n'existe pas. Belle n'a pas d'amoureux. Le miroir n'est utilisé qu'une fois. Les autres visions de la Belle se font en rêve. La Bête donne à la Belle une bague magique pour revenir au château. Belle retourne au château avec son père. Il n'y a pas de cheval. La Belle voit la Bête à 21 h. A la fin, l'enchantement se termine (intervention d'une fée) et la Belle retrouve toute sa famille au château.	Il était une fois... Belle a un frère, Ludovic. Le frère de Belle a un ami : Avenant. Avenant est amoureux de Belle. → Invention des rôles de Ludovic et d'Avenant Chaque vision de la Belle apparaît dans le miroir. Aspect magique et inquiétant du château (bras, têtes, portes...) La Bête donne à la Belle un gant magique pour revenir au château. Belle retourne seule au château. Il y a un cheval : Le Magnifique. La Belle voit la Bête à 19 h. A la fin, la Belle et le prince s'envolent. La fée n'existe pas dans le film.

►►►

• **LA COMPARAISON ENTRE LE CONTE ET LE FILM** (suite plus détaillée)

► Approfondir en comparant la structure du conte et son adaptation filmique conte et le film

► Renforcer l'approche de la notion d'adaptation → Le conte et le film obéissent à la structure traditionnelle des contes, avec les étapes de la narration.

Étapes	Le conte	Le film
1 Situation initiale	- Présentation de la famille de Belle : le père et ses six enfants (trois filles et trois garçons). - Opposition entre Belle et ses sœurs : Belle est modeste et refuse de se marier pour tenir compagnie à son père ; ses sœurs sont riches et orgueilleuses et refusent des prétendants par prétention.	- Belle et sa famille vivent à la campagne. La famille se compose du père et de ses quatre enfants : Belle, ses deux sœurs et son frère. - Belle refuse d'épouser Avenant pour ne pas abandonner son père.
2 Complications	- Ruine du père : départ pour la campagne. - Départ du père pour la ville avec l'espoir de retrouver la fortune. Belle demande une rose → opposition avec ses sœurs. (Le père reviendra aussi pauvre qu'avant.) - Le père se perd dans la forêt, trouve refuge dans le château de la Bête, se restaure et s'endort. - Le père cueille la rose interdite. - Mise en place du contrat avec deux possibilités : l'une engageant le père, l'autre sa fille Belle. - Retour du père avec coffre rempli de richesses, mais mort annoncée.	- La ruine du père a eu lieu avant. → Idem → Idem. Seule différence : le père est réveillé par un rugissement de la Bête. → Idem → Idem - Le père ne rentre pas avec un coffre rempli d'or.
3 Péripéties	- Belle se rend au château de la Bête avec son père qui accepte en pleurant le sacrifice de sa fille. - Belle s'accoutume à la présence de la Bête. On comprend la raison de sa présence : la Bête doit susciter de l'amour vrai, la Belle doit aimer la Bête. - L'épreuve : répondre à la question de la Bête avec sincérité. - Belle souhaite revoir son père malade → retour dans sa famille. - Les sœurs, mariées mais malheureuses en ménage, sont jalouses de Belle et décident de lui tendre un piège.	- Belle se rend seule au château de la Bête, à l'insu de son père et de toute sa famille, grâce au cheval, Le Magnifique. → Idem → Idem → Idem - Les sœurs ne sont pas mariées, mais sont jalouses des richesses de Belle, avec ses robes somptueuses et ses bijoux inestimables.
4 Résolution	- Les sœurs réussissent à retarder le retour de Belle au château de la Bête (chantage affectif). - Belle fait un rêve : la Bête est en train de mourir. - Remords et décision de Belle d'épouser la Bête (même sans amour). - Retour de Belle au château, alors que la Bête se meurt.	- Avenant décide de tuer la Bête et lui prendre ses richesses. Il se sert des sœurs pour retenir Belle. - Le cheval vient chercher Belle ; le frère et Avenant s'en servent pour aller détruire la Bête. - Le miroir apporté annonce à Belle les souffrances de la Bête. - La Belle a peur pour la Bête et se précipite au château. → Idem
5 Situation finale	- Belle avoue un amour sincère à la Bête. - Transformation de la Bête en prince. C'est la fin de l'enchantement. - Toute la famille de Belle se retrouve au château du prince. Les sœurs sont transformées en statues. Une longue vie heureuse attend la Belle et le prince.	→ Idem → Idem, mais au même moment : mort d'Avenant et la Bête, métamorphosée, a les traits de celui-ci. - Envolée de Belle et du prince. La famille n'apparaît pas, et rien n'est dit concernant la future vie de Belle.

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 on 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
★

• RÉFLEXION AUTOUR D'UN ÉLÉMENT DU GÉNÉRIQUE : LE TEXTE DE COCTEAU

Suivant l'âge des élèves... on peut choisir de travailler autour du générique de début en s'appuyant sur le DVD du film : travailler la contextualisation et le déroulé du générique, avec le tableau noir, l'apparition successive de différents noms, la présence de la musique empreinte d'une certaine solennité, la voix humaine, le clap de cinéma... (« Moteur » / « ça tourne ! » / « Coupez ! Une minute. ») et l'apparition du texte de Jean Cocteau.



- Discuter, échanger, réfléchir, définir...
- Comprendre ensemble le message du texte
- Se documenter sur l'auteur

Parmi des questions possibles :

- Qui a écrit ce texte ? Qui est Jean Cocteau ? A qui est adressé ce texte ? De qui parle-t-on ? Que nous demande l'auteur ?
- Quels sont les mots qui vous interpellent ? (enfance, drames, bête humaine, naïveté, sésame ouvre-toi, il était une fois,...). Quels sont les mots dont vous ignorez la signification ?
- Que pensez-vous du début du texte ? Que comprenez-vous ? Êtes-vous d'accord ? Aimez-vous vous raconter / vous inventer des histoires ? Vous est-il déjà arrivé de croire à des choses qui n'existaient pas ?
- Que demande l'auteur au spectateur ? Que signifie « sésame ouvre-toi » ? Que veut dire l'auteur avec ses quatre mots magiques ? / En quoi la formule « il était une fois » est-elle magique ? A quel genre de film a-t-on affaire ? Dans quelle attente met-il le spectateur ?

...

NB : Selon les initiatives pédagogiques de l'enseignant conduites auprès de ses élèves, ce travail peut aussi s'effectuer **avant** la découverte du film.

• **L'IMAGINAIRE ET LA POESIE DU FILM** : 1) le langage visuel de Jean Cocteau

« Un film est une écriture en images à l'encre de la lumière. »

En s'appuyant principalement sur les ressources de NANOUK, on peut :

- ▶ **Mettre en évidence des éléments fondamentaux** qui participent à l'imaginaire et à la poésie du film
- ▶ **Se familiariser avec la forme particulière du film en noir et blanc, aux multiples effets de lumières et de trucages**

Quels moyens utilise Jean Cocteau pour rendre perceptible **la forme singulière** de son film ?

A - Les moyens plastiques

■ **Composition de l'image** :

- **les ombres et la lumière** : utilisées comme un moyen poétique privilégié pour exprimer l'irréel → voir : l'arrivée du père au château de la Bête, où c'est la lumière qui fait la narration, mettant en place l'ambiance merveilleuse et fantastique ; le clair-obscur avec la contre-plongée de l'escalier (évocation des gravures de Gustave Doré dans les contes de Perrault) ; les ombres portées des arbres sur les draps blancs...
- **des effets photographiques**, en noir et blanc pour des ambiances d'intérieur très référencées aux peintures intimistes et lumières atténuées du 17ème siècle : lumière orientée comme un projecteur pour guider le regard du spectateur vers le personnage.
- **la position des personnages** dans le cadre est importante pour traduire l'évolution de la relation entre la Belle et la Bête : mélange de peur et de curiosité de Belle au début ; puis relation égalitaire quand les deux personnages sont au même niveau. Pour les scènes familiales, dans la maison de Belle, les personnages sont plus rapprochés, donnant un ton différent, plus proche de la comédie.
- **des jeux de cadrage** avec les miroirs et les reflets, mais aussi les cadres dans le cadre.
- **des surimpressions d'images** : images avec occultation de certains éléments pour des effets poétiques ; images avec objet en premier plan et effets de flou en second plan.

■ **Costumes et décors** : inspirés du 17ème siècle de la société hollandaise (→ référence en particulier à Johannes Vermeer).

■ **Maquillage** : visage et mains de la Bête nécessitant plusieurs heures par jour → trois heures pour fixer le masque de la bête et une heure pour chaque griffe. Les dents du monstre étaient accrochées à celles de l'acteur par de petits crochets, ce qui n'était pas très pratique pour manger. La "bête carnivore" se nourrissait donc essentiellement de nourriture en bouillie (Cf les témoignages de Jean Marais dans son autobiographie).

Information complémentaire à propos du maquillage de la Bête : Au départ, Jean Marais avait pensé à une tête de cerf. Il semble qu'en faisant cette proposition, il se souvenait d'un détail dans le conte de La Chatte blanche de Madame Marie-Catherine d'Aulnoy, où le heurtoir à la porte du château magique de la Chatte Blanche/la princesse est en forme d'un pied de biche ou chevrette. Cette proposition suivait les lignes narratives de ce conte de fées, et aurait eu évoqué aussi de loin le mythe de Cernunnos, dieu celtique des bois à tête de cerf ; mais Jean Cocteau pensait que les spectateurs trouveraient une telle tête ridicule pour une bête féroce et dangereuse. **Moulouk, le chien de Jean Marais servit de modèle pour le visage de la bête.**

■ **Jeu des comédiens** : Le film est très influencé par le théâtre. En effet les déplacements des acteurs se font, de façon assez lente, souvent de trois-quart, comme si des spectateurs étaient face à eux. Rappeler la performance de Jean Marais avec ses trois rôles.



• L'IMAGINAIRE ET LA POESIE DU FILM : 1) le langage visuel de Jean Cocteau (*suite*)

B - Les moyens filmiques

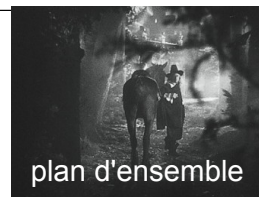
■ Échelles de plan :

Des plans d'ensemble où les personnages sont perdus dans les décors

(Le père dans la forêt ; Belle arrivant au château ...)

Des gros plans → pour accentuer les émotions des personnages (la peur de la Belle...)

→ pour magnifier leur beauté par la lumière



plan d'ensemble



gros plan

■ Angles des prises de vue :

Des contre-plongées et des plongées

→ pour amplifier des effets de peur, de puissance de Bête face au père....

→ pour magnifier des lieux, comme celui du pavillon de Diane...



contre-plongée



plongée

■ Mouvements de la caméra :

La caméra est assez mobile et suit les personnages dans leurs actions, à l'aide de travellings ou de panoramiques.

Rappel : Les mouvements de caméra sont obtenus soit par rotation de la caméra sur son axe horizontal ou sur son axe vertical (panoramiques, horizontal ou vertical), ou par déplacement de la caméra par divers moyens (travelling avant, arrière, latéral – parfois appelé travelling d'accompagnement – ou semi-circulaire ou circulaire).

■ Effets spéciaux /Trucages (en lien avec la page 3): Une des particularités du film est l'utilisation de trucages au tournage et non en post-production. L'originalité et la poésie de ce film proviennent de ce côté artisanal.

- le ralenti : lorsque la Belle arrive au château et monte l'escalier monumental

- le filmage à l'envers : l'apparition du collier dans la main de la Bête ; les bougies dont la flamme apparaît à partir de la fumée ; l'envol du prince et de la Belle, à la fin

- l'utilisation de fils et ficelles pour ouvrir les portes de l'écurie devant le Magnifique ou la porte de la chambre ; de batonnets pour faire bouger les oreilles de la Bête ; de plate-forme à tirette sur laquelle la Belle parcourt le couloir

- le souffle du vent dans les rideaux du château au passage de la Belle - la fumée

- les doublages pour les scènes avec le cheval

→ Voir le cahier de notes sur le film (Plateforme NANOUK) : « Promenades pédagogiques »

► **Proposer de faire des expériences photographiques « Que d'émotions ! »** : Comment la composition d'une image peut-elle jouer sur les émotions ?

→ **Mettre en scène** par exemple un ours en peluche ; **choisir** le cadrage, la lumière ; **photographier** et **observer** l'effet produit...

1- Un ours en peluche quelconque avec un cadrage neutre : Se placer face à l'ours en peluche, sur un fond neutre. Quelle impression donne-t-il ? Impression d'un jouet quelconque /qu'il est dans une vitrine.

2- Un ours en peluche plus familier : Placer le jouet devant la fenêtre en pleine lumière et mettre l'appareil photo un peu de côté. Quelle impression donne-t-il ? Impression qu'on le connaît mieux. Et si l'on penche un peu sa tête. Est-ce un ours en peluche un peu songeur ?

3- Un ours en peluche avec un air méchant : Se plonger dans le noir ; placer la lumière à côté et un peu derrière lui ; cadrer la photo uniquement sur sa tête en se mettant un peu plus bas que lui. La moitié de son visage est dans l'obscurité. Le jouet devient inquiétant. Fait-il peur ?

4- Un ours en peluche avec un air triste : Placer l'appareil photo au-dessus du jouet (en plongée) ; élargir le cadre pour le voir en entier : éteindre la lumière ; allumer une petite lampe d'appoint à côté de l'appareil photo. Quelle impression donne-t-il ? Impression d'un jouet abandonné, oublié...

- L'IMAGINAIRE ET LA POESIE DU FILM : 2) la dimension sonore

Dans le film de Cocteau, la musique est souvent angoissante, les chœurs « bouche fermée » (les voix du château) ont un rôle particulièrement intéressant et créent une tension par des notes aiguës, fortes et répétitives. Pour l'environnement sonore du film, Jean Cocteau tenait à capter le son réel au moment de la prise de vue. Les sons ne sont donc pas ajoutés après coup en studio.

Des explorations auditives peuvent être proposées aux élèves pour les sensibiliser avec l'environnement sonore et aux effets produits

► **Explorer** différents sons, à l'intérieur (dans la classe), à l'extérieur (dans la cour ou lors d'une sortie) → les repérer, les identifier, chercher à les capter à l'aide d'un microphone

► **Faire entendre** les captations sonores à ses pairs, leur demander d'**associer** ces sons à des gestes, à des objets, leur proposer de les reproduire...

ou ► A partir de la séquence du père dans la forêt et de différents éléments qui produisent des sons (voix/corps/instruments/objets), **recréer l'environnement sonore** de ce passage.

Ouvrir le champ des références en évoquant parmi les œuvres musicales associées, celle de Maurice Ravel :
« **Les Entretiens de la Belle et de la Bête** » (1908).

Il s'agit d'une pièce pour piano à quatre mains, orchestré en 1912, extraite du recueil "Les contes de ma mère l'Oye" (où l'on retrouve en musique des contes célèbres). Cette pièce musicale joue sur la personnalisation des instruments et l'alternance entre les sons aigus et les sons graves.

A chacun des deux personnages principaux sont attribués une mélodie et un instrument :

- un thème de valse gracieusement balancé, à la **clarinette, pour la Belle** ;
- une mélodie menaçante, ponctuée par les battements graves de la grosse caisse, et revêtue du timbre grinçant du **contrebasson pour la Bête**.

► A partir de l'écoute possible sur youtube → <https://www.youtube.com/watch?v=pF9dKNdLrHc>

- **Repérer le thème de la Belle** (clarinette).
- **Repérer le thème de la Bête** (contrebasson).
- Faire des recherches sur ces instruments.

• DES MISES EN RÉSEAU

Dans « La Belle et la Bête », les références culturelles qui ont inspiré Jean Cocteau sont nombreuses.

→ On peut s'appuyer, entre autres, sur les images de la plateforme NANOUK (cinémalle, images ricochets...), en fonction des activités conduites en classe et des acquis des élèves

■ Hommage à Gustave Doré

Le monde merveilleux du château de la Belle trouve ses racines chez Gustave Doré, dans ses illustrations (gravures sur bois) des contes de Perrault, publiées en 1862.

→ A l'aide d'illustrations, on peut faire des comparaisons :

- arrivée du père // forêt du Petit Poucet
- les branches qui s'ouvrent // la Belle au bois dormant
- l'escalier // la maison de l'ogre (Petit Poucet), Peau d'Âne

■ Des références à certaines œuvres des 16ème et 17ème siècles

- Le Nain pour le costume d'Avenant
- Peinture hollandaise pour la maison du Marchand
- Vermeer et De Hooch pour certains décors intérieurs et scènes de vie
- Références également à : Rembrandt et Georges de La tour (clair-obscur / lumière à la bougie)



LA JEUNE FILLE À LA PERLE, VERMEER, VERS 1665, MAURITSHUIS, LA HAYE (PAYS-BAS)

◀ ■ Confronter deux images en résonance :

- **Belle** dans le film La Belle et la Bête de Jean Cocteau (1946)
 - **La Jeune Fille à la perle** ou **La Jeune Fille au turban** de Johannes Vermeer (peint vers 1665)
- Échanger, comparer, établir des liens...

Parmi les éléments :

l'orientation des portraits, le jeu des regards ; les jeux d'ombre et de lumière ; les traits des visages (fondu et clair/obscur) ; les bouches entrouvertes (impression d'échange verbal / effet de surprise/...) ; la coiffe (tissu blanc / turban outremer et blanc → renforçant l'aspect intemporel des visages) ; la perle (un des motifs favoris de Vermeer) ; le décor neutre...

• DES MISES EN RÉSEAU (suite)

Dans la Belle et la Bête, les références culturelles qui ont inspiré Jean Cocteau sont nombreuses.

→ On peut notamment s'appuyer sur les images de la plateforme NANOUK (cinémalle, images ricochets...), en fonction des activités conduites en classe et des acquis des élèves

► Voir, explorer,
échanger,
confronter,
comparer,
établir des liens,
enrichir...

A partir des visuels
de la cinémalle →

D'autres ressources en résonance :

- **différentes éditions du même conte**
- **d'autres contes** : Le petit Poucet, Peau d'Âne, Cendrillon, Blanche-Neige, Barbe-Bleue, le roi grenouille,...
- **des mythes** : Thésée et la Minotaure, Persée et Méduse
- **des films** : King-Kong
- **des œuvres fantastiques, surréalistes...**,
Ex : les frottages de Max Ernst, « la forêt » 1927)
- **des œuvres en architecture** : Ex : une gargouille ; Le Palais du facteur Cheval
- **des publicités** qui font référence au conte de La Belle et la Bête. Ex : purée Mousseline
- **des poèmes / des chansons / des musiques** sur les thèmes du film..



- Le Minotaure, pablo Picasso, 1933
- Louve, Fanny Ducassé, Éditions Thierry Magnier, 2014
- Porco Rosso, Hayao Miyazaki, 1992
- Nuit, Kandinsky, 1907, Fondation Gabrielle Munter
- Gustave Doré, gravure

Ex : Deux extraits du poème de Bernard Sellier, 15 juillet 2003, inspiré du film La Belle et la Bête de Cocteau

« Une forêt profonde où se noie le regard
Sur la rive du désespoir et de l'oubli
Un vieux manoir surgi au fond de nulle part
Dans un écrin lugubre où règne la magie. »

« Difformes sont mes traits, grotesque mon allure,
Sombre animal perdu dans une cage d'or.
Vous sera-t-il donné, âme céleste et pure,
De percevoir le beau sous mon hideux décor ? »

• D'AUTRES SITUATIONS DE PRODUCTION DANS LE DOMAINE DE LA LANGUE

- Légender un photogramme (à l'oral – à l'écrit)
- Rédiger un court résumé du film (ou dictée à l'adulte)
- Produire des dialogues entre les personnages observés sur une image (discours direct - indirect) / Créer les textes dialogués sous forme de bulles de BD
- Réaliser l'abécédaire du film
- Imaginer/ transposer la Belle et la Bête à notre époque, inventer leur rencontre...

• CAHIER CULTUREL

Témoign du parcours artistique et culturel

► Conserver la mémoire du film.

→ **En fonction des activités conduites** avec des éléments visuels et sonores du film (carte postale, affiche, visuels de séquence, écoute d'extraits...), des photos, des traces écrites liées aux ressentis et aux points de vue, des textes, des dessins... ou d'autres traces associées à l'exploitation du film en classe (restitution de débats..).

→ **En lien avec le projet départemental « École et Cinéma au centre des apprentissages »**, donnant toute latitude aux **approches pluridisciplinaires**, choisies à l'initiative de chaque enseignant pour ses élèves, dans la perspective de **partager sur le site d'école et cinéma 87, quelques situations de classe prenant appui sur les outils numériques** proposés et adaptés aux échanges à distance.

► **Décliner des éléments** se référant à la thématique fil rouge de la programmation : « **Même pas peur !** »

► **Inscrire cette rencontre filmique dans le parcours d'éducation artistique et culturelle.**

- Mettre en relation la connaissance du film avec d'autres œuvres de la culture humaniste.
- Situer l'œuvre dans l'histoire des arts (frise chronologique historique).

Des indicateurs pour la fiche du cahier culturel de l'élève à adapter / modifier / compléter...

ECOLE ET CINEMA : mémoire du film

image-vignette
de l'affiche

Titre du film :
Réalisateur :
Genre :

Vu le :
Année du film :

Mots / expressions :

Dessin d'une scène... particulière

Variante : collage d'une image du film ou d'un autre visuel en résonance (choix à justifier)

Impressions : Donner son avis sur le film.

Écrire ce que l'on a aimé ou pas aimé et expliquer pourquoi.

Variante :

Indiquer et justifier certains éléments : un détail particulier, un moment marquant du film, un lieu, une réplique, un trucage...

Connaissances

Sur le récit du conte (synopsis / court résumé...)

Sur l'histoire du cinéma → associer un repérage sur une frise chronologique

Sur des liens éventuels → avec d'autres œuvres rencontrées...

Pratique effectuée en classe : ce qui a été fait en lien avec le film (témoignage par écrit ou par collage d'une photo mémoire)...

● **SITOGRAPHIE**

■ **Les enfants de cinéma** : <http://enfants-de-cinema.com/>

■ **NANOUK, Plateforme pédagogique numérique des Enfants de cinéma** : ressources autour du film pour apprendre autrement (consulter les trois espaces) <http://nanouk-ec.com/>

LES ESPACES RESSOURCES AUTOUR DU FILM SUR LA PLATEFORME NANOUK [www.nanouk-ec.com]

ENSEIGNANT(E)

À L'ÉCOLE

EN FAMILLE

■ Informations sur le film et bande-annonce sur Benshi, le guide du cinéma pour les enfants
<https://benshi.fr/films/la-belle-et-la-bete/77>

■ Le conte La Belle et la Bête écrit par de Jeanne Marie Leprince de Beaumont
<http://feeclochette.chez.com/Beaumont/belle.htm>

■ La narration audio du conte de Jeanne Marie Leprince de Beaumont, proposée par <http://www.audiolivres.info> →
<http://www.audiolivres.info/la-belle-et-la-bete-jeanne-marie-leprince-de-beaumont#more-1097>

■ Les lieux extérieurs de tournage :

Rochecorbon (Vallée de La Loire / Indre-et-Loire) avec le Moulin de Touvois comme « maison de la Belle »

<http://rochecorbon.blogspot.fr/2013/11/la-belle-et-la-bete-rochecorbon-au.html>

Le parc de Raray (près de Senlis dans l'Oise)

<http://fresques.ina.fr/picardie/fiche-media/Picard00735/le-tournage-de-la-belle-et-la-bete-au-chateau-de-raray.html>

Sur youtube : le château de Raray https://www.youtube.com/watch?v=f48OwR_qHzw

■ Le journal de tournage : <http://www.cinematheque.fr/journalcocteau/> →

■ La musique de Georges Auric - La Belle et la Bête
https://www.youtube.com/watch?v=Tk_V8VUDGS8&hl=ms&gl=MY

■ le poème de Bernard Sellier inspiré du film et illustré avec des images du film
http://www.imagesetmots.fr/pages/cinema/metamorphoses_photos.htm

■ Eduscol : http://cache.media.education.gouv.fr/file/Culture_litteraire_/22/9/RA_C3_Francais_Culture_litteraire_COCTEAU-dm_598229.pdf

■ D'autres pistes (parmi les nombreux sites possibles...) pour travailler sur :

Le film (sous forme de jeux proposés dans un dossier de Philippe Etienne REP Lodève)

<https://www.yumpu.com/fr/document/view/12238348/la-belle-et-la-bete-c3>

Le monstre aux limites de l'humain

http://www4.ac-nancy-metz.fr/lettres/actu/Sq-formateur/PP-le_monstre_limites_humain_voirin.pdf

La métamorphose

<https://www4.ac-nancy-metz.fr/sitesdsden88/ArtsVisuels88/IMG/pdf/metamorphoses-2.pdf> ...

