

# la BELLE et la BÊTE

Scénario et dialogues de Jean COCTEAU,  
d'après le conte de Madame LEPRINCE de BEAUMONT

France, 1946, noir et blanc, 95 minutes

## Avant la projection...

- **Partir de l'affiche** sans le titre. Lecture, émission d'hypothèses, imaginer un titre pour le film. Comparer les différentes affiches produites de ce film (voir affiches en dernière page).
- **Partir du titre** (sans ou avec l'affiche pour les plus jeunes). Imaginer ce que va raconter le film, comment vont se rencontrer ces deux personnages si différents, où, pour quelles aventures... Imaginer cela en production écrite ou par des dessins ou des peintures.
- Travail **autour des contes**, en particulier ceux auxquels le film fait quelques clins d'œil, Cendrillon, le Petit Poucet, la Barbe bleue... On peut aussi établir des rapprochements avec les belles et les bêtes de la mythologie – Zeus lui-même se transforme en animal puissant pour séduire, d'autres dieux changent les hommes en animal pour les punir, présence de personnages mi animaux- mi humains, on pense au Minotaure...
- Des liens avec **d'autres héros du cinéma**... le monstre (différent par sa laideur ou sa maladie, 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... L'image ricochet du carnet de notes renvoie elle à Ethan et Debbie dans *la Prisonnière du désert* de John Ford.
- Avec les CM on peut noter la date de réalisation du film et rechercher des liens avec son **contexte de création**. Le tournage débute en août 1945, le film sort en 1946.  
C'est dans les années 40 que, en France, le genre fantastique explose – *les Visiteurs du soir* de Marcel Carné, *la Nuit fantastique* de Marcel l'Herbier, 1942, *la Main du diable* de Maurice Tourneur, *l'Éternel Retour* de Jean Delannoy. Le cinéma fantastique tente de rendre visible l'étrange, l'anormal, la monstruosité, le mystère, dans un monde « ordinaire ». Il joue entre les limites du réel et de l'irréel. Il fait ressurgir les peurs ancestrales liées à la perte de l'identité, à la menace de mort en même temps qu'il permet de rêver dans cette période marquée par l'occupation et les films sous contrôle.  
On retrouve ici des thèmes récurrents dans le cinéma fantastique : le double, la confusion entre rêve et réalité, l'invasion du monde réel par des forces surnaturelles, les malédictions en tout genre.
- **Un film très référencé**. L'ambiance du film s'inspire des peintres hollandais du XVII<sup>e</sup> (Pieter de Hooch, Vermeer en particulier pour les cadrages intérieurs) et des gravures de Gustave Doré.
- Proposer une recherche sur **Cocteau** (ami de Picasso, de Satie) et découvrir les autres domaines de création de l'artiste (romancier, auteur de pièce de théâtre, peintre, poète, réalisateur).

## Après la projection...

- **Étude de personnages** (la jalousie, l'effroi, la mélancolie...), on peut sélectionner quelques photogrammes dans le carnet de notes car, que ce soit la Belle, la Bête ou même les personnages secondaires, chacun passe par des moments divers le temps du tournage.
- **Définir les trois lieux du film**
  - La ferme de Belle – monde réel avec soucis financiers et tâches ménagères, milieu diurne.
  - Le château de la Bête – monde irréel (les chandeliers, la table du dîner, les cariatides, le Magnifique...), milieu nocturne.
  - La forêt – monde de transition entre la ferme et le château, mi-réel, mi-imaginaire.
- **Comparer le film et le conte écrit par Madame le Prince de Beaumont**. Faire des études des personnages et de leur caractère. On peut aussi **comparer le film avec la version de Disney** assez connue des élèves.  
Dans le conte de Madame de Beaumont, la famille de Belle est constituée de trois filles et trois garçons. Dans la version de Cocteau, Belle a deux sœurs et un frère. Quand à Disney, il a fait de Belle une fille unique.  
Dans la version initiale de Madame de Beaumont, ce sont les deux méchantes sœurs qui seront statufiées par une fée. Elles garderont l'entrée du château et seront ainsi les témoins du bonheur de leur sœur...  
La Bête de Cocteau a un regard très humain, semble plus proche de l'homme que de l'animal.  
La Bête de Disney est beaucoup plus « animale », hybride de lion et de taureau. Il semble impossible d'imaginer un amour avec Belle...  
Dans la version de Disney, les objets ont une grande importance dans l'ambiance du film, ce sont d'anciens domestiques transformés. Les objets, mis en lumière par Alekan, participent à la magie surréaliste du lieu dans le film de Cocteau.

- **Un acteur, Jean Marais, trois rôles** : Avenant, la Bête et le prince... Essayer de lister comment l'acteur se transforme (costume, maquillage, voix, posture et déplacement) pour entrer dans la peau de chacun de ses rôles.

- **La métamorphose** : proposer aux élèves de rassembler des éléments pour constituer un coin déguisement dans l'école (boîte de chutes de tissus, coffre à costumes, une malle d'accessoires, trousse de maquillage, perruque, moustache...). Un grand miroir permettra de contrôler la transformation progressive. On peut soit réaliser deux photographies : une en habit d'écolier, l'autre déguisé de façon à ne plus reconnaître l'enfant. Assembler les duos d'images en diptyque (image face à face) ou l'une sous l'autre (placer le personnage déguisé sur le dessus, on doit soulever pour vérifier si on a reconnu le bon élève).

- Travailler à **produire des dialogues simples** autour de la rencontre entre deux de ces personnages déguisés (expression théâtrale expressive, choix de décors, éclairages). Filmer ces petites séquences bout à bout pour observer les émotions produites. Provoquer des rencontres entre deux personnages très contrastés renforcera la force expressive de l'ensemble.

- À partir du **personnage de la Bête** on peut proposer de s'inventer le monstre de sa propre histoire, que l'on invente en amont ou en aval de l'atelier plastique. On peut également travailler en binôme (l'un écrit le texte, l'autre imagine le masque). Défilé de monstres ? Exposer les masques et les contes écrits par les élèves en regard du masque de la Bête du film, du texte de Madame le Prince de Beaumont ?

- Autour des photogrammes du **film en noir et blanc**.

- Remarquer les émotions produites par une image en noir et blanc du film (ou de photographies d'artistes – voir dans l'Histoire de la photographie), l'agrandir en la photocopiant, la mettre en couleur... Voir quelles couleurs choisir pour produire l'émotion visée.

- Après la projection, créer l'affiche du film en couleurs.

- Choisir une séquence du film, la dessiner en noir et blanc (crayons noirs de divers numéros, mine de plomb, fusain, craies grasses du gris perle au noir, feutres du très fin au marqueur, lavis à l'encre de chine, plumes, coton tige).

- **La bande son**. Percevoir la musique qui accompagne les différents moments du film, renforce le fantastique, la dramaturgie, remarquer le son qui « illustre » la Bête. Remarquer la place importante des bruits réels (cris d'animaux, par exemple).

- Cocteau insiste sur les possibilités multiples offertes par **le trucage** : la surimpression (miroir magique), le tournage à l'envers (envol du couple) et le montage (basé sur l'alternance des scènes de jour et de nuit, chez le marchand et chez la Bête, les ralentis) lui ouvraient un champ illimité.

Nombreux et volontairement simples, les trucages sont ici moyens d'expression : « ...je voudrais qu'on trouve mes images réalistes. Si je les embête tous, sur le plateau, avec mes trucages (...), c'est parce que je veux du *vrai irréal* 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 irréal, le plus vrai que le vrai... ».

S'amuser à repérer tous les trucages du film. Comprendre pourquoi Cocteau utilise ces techniques du début du cinéma (renforcer l'effet de merveilleux).

**Imaginer d'autres trucages...** Inventer d'autres éléments magiques qui pourraient être présents dans le château. Voir comment transformer des élèves en porte-manteaux... qui se déplacent pour venir débarrasser les invités de leur pardessus, en fauteuil... qui se déplie pour que l'invité s'allonge... On peut créer ainsi des *tableaux animés* que l'on pourra filmer image par image pour réaliser de courts films d'animation (voir la technique du *stop motion* auprès des personnes ressources en TICE ou sur [le site TICE 89](#)).

## Exemples de débats possibles

- **Le cinéma, qu'est-ce que c'est ?** Comment un film est une vaste manipulation du spectateur – on est entre apparence et réalité ? Comprendre quels sont les outils du cinéma qu'utilise le réalisateur pour nous manipuler (effets rendus par les lumières, les ombres, les cadrages, les plongées et les contre-plongées...)?

- Comment perçoit-on les autres ? Qu'est-ce qui nous donne des indices pour **percevoir** le caractère d'un camarade (réfléchir sur son attitude envers les autres, sur le comportement des autres et leur interprétation parfois hâtive, se faire un avis, être capable d'en changer) ?

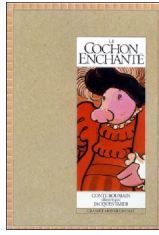
- Comment **choisir ses amis en dépassant les apparences** ? Comment avoir aussi des amis différents de soi (tolérance, dépassement des différences) ?

- Est-on toujours certain de bien **connaître, comprendre** ses amis ? Peut-on changer son caractère pour se faire plus d'amis (qualités et défauts, amitié) ?

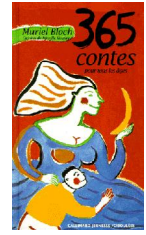
## Bibliographie

### D'autres versions du conte

*Le Cochon enchanté*, conte roumain illustré par Jacques Tardi, Éd. Grasset, collection *Monsieur Chat*, 1984



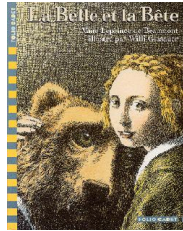
*La Belle et le Monstre et Le Loup blanc* dans *365 Contes pour tous les âges*, choisis par Muriel Bloch, Éd. Gallimard Jeunesse, collection *Giboulées*, 1995



**Établir des réseaux** avec d'autres titres en littérature, *la Barbe bleue* de Perrault, *l'Oiseau d'Ourdi* de Grimm. Repérer des similitudes.

### Ouvrages disponibles au PLAC, plusieurs versions pour un même conte...

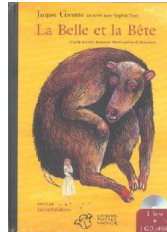
*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, GLASAUER Willi, Gallimard jeunesse, Folio Cadet



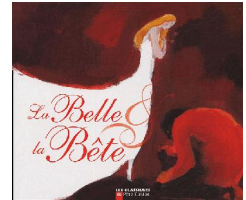
*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, SANDERSON Ruth, Mango



*La Belle et la Bête* avec CD, GAMBLIN Jacques raconte avec DUEZ Sophie, POLIAKOVA Sasha, Thierry Magnier



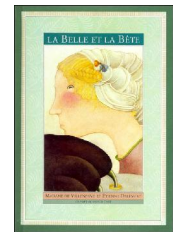
*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, TALLEC Olivier, Flammarion Père castor



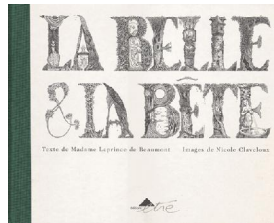
*Mélusine, La Belle et la Bête*, GILSON, CLARKE, Dupuis



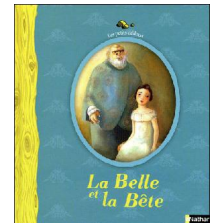
*La Belle et la Bête*, de VILLENEUVE, DELESSERT Étienne, Grasset



*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, CLAVELoux Nicole, Éditions Être



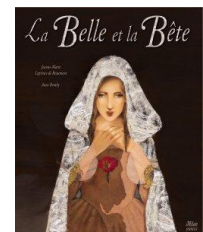
*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, DEGANS Claire, Nathan



*La Belle et la Bête*, ESCAMEZ Charlotte, CHINCHOLLE Camille, L'harmattan



*La Belle et la Bête*, LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie, ROMBY Anne, Milan Jeunesse



*Les Histoires de la Belle et la Bête racontées dans le monde*, MOREL F., BIZOUERNE G., JACQUOT Delphine, Syros



La Belle et la Bête,  
un film, des affiches...

