



LA BELLE ET LA BÊTE

Film en noir et blanc de Jean Cocteau
D'après le conte de Mme Leprince de Beaumont
France, 1946, 95 mn

Mots- clés

Les mots de l'histoire : Belle Bête Monstre Merveilleux Conte Amour Prince Beauté Bonté Apparences

Les mots du film : Noir et blanc Lumière Ombres Brumes et Fumées Décors Trucages Maquillage Costumes Poésie

1 – Une adaptation cinématographique

Au début du film qui commence par un prologue, on voit le cinéaste Jean Cocteau écrire sur un tableau noir les noms du générique, « *Jean Marais, Josette Day dans un film de Jean Cocteau...* » et à chaque fois la main du cinéaste efface le nom inscrit pour en écrire un autre, puis, une claquette entre dans le champ et une voix annonce : « *La Belle et La Bête, 1, 1^{ère} fois* » et Cocteau intervient à nouveau pour ajouter un carton écrit de sa main, « *l'enfance croit ce qu'on lui raconte et ne le met pas en doute... c'est un peu de cette naïveté que je vous demande... Laissez-moi vous dire quatre mots magiques véritables Sésame ouvre-toi de l'enfance : Il était une fois...* »

Dès le prologue, se trouvent énoncés les partis pris de Jean Cocteau cinéaste qui adopte les codes du conte pour son adaptation du récit de Mme Leprince de Beaumont :

- Le film dans le film avec la présence du cinéaste et de l'acteur principal dans le prologue et le générique,
- le choix du merveilleux et l'entrée dans le conte avec la référence à l'enfance associée à la formule « *Il était une fois* »,
- l'adresse directe au spectateur « *C'est un peu de cette naïveté que je vous demande* »,
- L'assimilation de l'univers du cinéma à celui du conte : « *Il était une fois...* » permet de rentrer dans le conte tout comme dans le film.

De tous les écrivains du siècle, Cocteau est avec Pasolini celui qui s'est le plus intéressé au cinéma, connus comme poètes ils défendirent un cinéma de poésie. Le point de vue de Cocteau, cinéaste et poète se rassemble ainsi dès le début du film, le cinéma, langage poétique majeur, est une porte d'entrée dans l'univers du Merveilleux.

2 – Les moyens du cinéma au service du merveilleux.

« *A nous d'éviter les invraisemblables qui choquent encore davantage dans l'invraisemblable que dans la réalité* » J. Cocteau dans *La Belle et la Bête, journal d'un film*

- **Noir et Blanc / lumière** « *une espèce de douceur étincelante* » est l'expression employée par Jean Cocteau lors de la découverte du travail d'Henri Alekan comme directeur de la photographie. (cela se passait au cinéma Majestic de Tours où l'équipe débutait le tournage). Cette qualité plastique du noir et blanc qui appartient au cinéma Français de ces années (par ex. Cocteau a collaboré au film de J. Delannoy, *L'éternel retour*) va chercher ses références oniriques et nocturnes dans la gravure de G. Doré, la peinture flamande et française du XVII^{ème} siècle de **Vermeer**, **De Hooch** ou **Rembrandt** pour les intérieurs, ou celle des **frères Le Nain** pour la composition des scènes.
- **Fumées** : état incertain, ni solide ni aérien de la matière, chose banale qui devient pour qui la regarde un miracle du visible, elles parcourent tout le film : statues fumantes, mains et corps de la Bête qui prend en horreur son animalité, collier devenant corde, fumée soulevée par la queue du Magnifique, elles soulignent l'entre-deux, l'entre-espèces, thème central de l'hybride et de la transformation propre au conte et à l'univers de Cocteau.
- **Miroirs** : « *Réfléchissez pour moi et je réfléchirai pour vous* » dit le miroir à la Belle, cette formule célèbre applique à la lettre le principe du merveilleux littéral que cherche à suivre Cocteau. En effet, le miroir peut « *réfléchir* », c'est-à-dire voir plus loin que ce que voient les yeux, à condition que la Belle ait « *réfléchi* » pour lui. D'abord préoccupée de son père, c'est ensuite vers la Bête que vont les pensées –

les désirs - de la Belle à la fin de l'histoire, et ce sont ces pensées qu'interprète le miroir. Ils sont par ailleurs une obsession et un élément permanent des films de Cocteau (*Orphée, le sang d'un poète*).

- **Trucages** : tournage à l'envers (rechercher les scènes), ralenti, surimpressions, maquillages... sont des procédés simples que le cinéaste privilégie à toute autre car les effets merveilleux et la magie n'en sont que plus puissants : chandeliers de l'entrée du château, collier se transformant en corde fumante, statues mobiles et fumantes... En 1945, Avant l'arrivée des effets spéciaux puis des procédés numériques, ils sont la marque d'un cinéma qui produit, par le détournement du réel immédiat, un illusionnisme fantastique.

3 – Propositions pour des pistes pédagogiques

Avant de voir le film

- Connaître le conte demeure la meilleure préparation à la projection : pour les plus grands solliciter des recherches personnelles sur différentes versions du film ou de l'album illustré, en particulier avec les gravures de Gustave Doré permet d'aborder, sans enlever l'émotion de la découverte, l'univers de ce film en noir et blanc. De plus, on retrouve l'inspiration de la langue du conte du XVIIIème siècle dans le film.
- Sensibiliser au N et B en cherchant des photos anciennes et des illustrations (gravure, photos, BD...)

Le noir et blanc

Arts visuels: Du noir au blanc en passant par toutes les nuances de gris

- Dessiner (costumes, personnages, décors, animaux...) en utilisant en même temps tous les outils du dessin (fusain, crayon feutre, mines graphite, crayons de couleur, aquarelle, pastels gras...) pour obtenir la plus grande variété de noir, blanc, gris, collecter, afficher et confronter les propositions des élèves.
- Réaliser des affiches pour le film, des projets de costumes ou de décor (cf § costumes...) en associant collage d'éléments prélevés, imprimés, dessin et surfaces peintes préalablement et découpées ou déchirées.
- Mette en page les écrits de l'affiche.

Châteaux

Réels, imaginaires, réels qui nourrissent l'imaginaire

- Dessiner, en N et B, les châteaux tels que vus dans le film.
- Réunir des documents sur des châteaux (catalogues, manuels d'Histoire, cartes postales et dépliants touristiques), réaliser des croquis d'ensemble et de détails à partir de documents choisis.
- Dessiner « **son propre château** » en s'appuyant sur des choses vues, sur le film, sur ce qu'on imagine être le château où vivre une histoire étrange, par ex.

Costumes, maquillages, décors artifices

- Se placer dans la situation du créateur, de la créatrice des costumes,
- dessiner des projets de costumes pour les personnages du film en se nourrissant des illustrations d'albums, de peintures des XVII et XVIIIèmes siècles : **en couleur mais aussi en N et B**,
- rechercher et proposer des échantillons de tissus pour les costumes,
- réaliser des maquettes sur des silhouettes ou mannequins (poupées ou silhouettes en fil de fer).
- **Maquillage** : rechercher des photographies de personnages de film pour lesquels le maquillage détermine la personnalité (films de Tim Burton, burlesques muets, films de vampires...). **Pour les CIII.**
- **Décors** : à partir de photos découpées dans des magazines associées à du dessin, réaliser une maquette de décor sur en volume sur 3 plans (boîte dont on ôte 1 pan)

La langue et les formules magiques

- **Dire un texte** :

rechercher dans le film les formules magiques, les phrases emblématiques (ex. : « **vous volez mes roses qui sont ce que j'ai de plus cher au monde...** » ou « **les pauvres bêtes comme moi...** ») et les dire seul ou en situation de jeu ou de dialogue.

Choisir des scènes-clé entre 2 personnages (ex. : le père et la Bête, la Belle et une sœur, la Belle et la Bête au début de l'histoire, à la fin...) et les jouer en construisant un cadre pour la scène.

Les "objets- fées"

- Dresser une liste des "objets- fées" du film et de leurs pouvoirs (miroir, gant, rose, clé...) et des objets féeriques du décor (chandeliers, lit, portes...) et les dessiner dans un carnet: **dessin associé à un texte.**
- Rechercher dans des contes connus d'autres "objets- fées"
- Inventer, à partir d'objets quotidiens proches, des objets qui deviennent des "objets- fées" : **dessin associé à un texte.**

4 – Quelques contes adaptés au cinéma*

- **Les Aventures de Pinocchio** de Luigi Comencini, Italie, 1972
- **L'Histoire sans fin** de Wolfgang Petersen, Allemagne, 1984
- **Peau d'Ane** de Jacques Demy, France, 1970 où l'on retrouve l'empreinte de Cocteau
- **Alice** de Jan Svankmajer, Tchékoslovaquie, 1988, très librement inspiré du récit de Lewis Carroll

*D'autres adaptations très nombreuses ou traitées par le dessin animé sont disponibles, les quatre citées sont inscrites au catalogue *Ecole et Cinéma* et font l'objet d'un « *Cahier de notes sur...* » disponible auprès des coordinateurs- trices *Ecole et Cinéma* .

5 – Bibliographie associée à La BELLE ET LA BÊTE

- Jean Cocteau, **La Belle et la Bête, journal d'un film**, Ed. J.B.Janin1946, Ed. du Rocher pour la réédition de 1958, 1989
- Madame Leprince de Beaumont, **La Belle et la Bête**, édition en collection Folio Cadet
- Découpage plan par plan du film publié dans l'Avant- scène Cinéma n°138- 139
- Numéro Hors Série **Jean Cocteau** de Télérama édité à l'occasion de l'exposition du centre Georges Pompidou, septembre 2003
- **Les Mystères de Harris Burdick**, Chris Van Allsburg, 1985, Ecole des Loisirs : **album en Noir et Blanc** à associer au film de Cocteau et au cinéma noir et blanc en général à la fois pour son traitement de l'image et de la lumière inspirée de la gravure de G.Doré et pour cette approche de l'étrange né du réel. Cet album qui ne peut être abordé sans avoir lu l'introduction, est point de départ de multiples histoires.
- Il existe de **nombreuses versions illustrées** de ce conte, en voici quelques unes :
- **La Belle et la Bête** racontée par Max Eilenberg, illustrée par Angela Barrett, adaptation française de Marie-Cécile Cassanhol, Ed. Gründ
- **La Belle et la Bête** illustrée en N et B par Nicole Claveloux, Ed. Etre
- **La Belle et la Bête** illustrée par Eric Battut, Ed. Bilboquet, pour une illustration personnelle de la Bête

6 – Des œuvres, réminiscences ou références en écho

- **Diane chasseresse** : sculpture de Jean- Antoine Houdon, 1776, au Musée des Beaux Arts de Tours
- **La leçon d'Anatomie, les Pèlerins d'Emmaüs** : Rembrandt Van Rijn, (1606- 1669)
- **La lettre, La Jeune Fille à la perle, La Dentellière, l'Astronome** et autres vues d'intérieurs de Jan Vermeer (1632- 1675)
- **Femme près du berceau, Intérieur hollandais** : Pieter de Hooch (1629- vers 1684)

7 - Elaborer une approche comparative.

Le rapport des deux récits de la *Belle et la Bête*, celui du conte celui du film, est à la fois d'une grande fidélité de la part de Jean Cocteau et de grande différence d'inspiration. Le conte écrit est pris entre deux abstractions, celle du merveilleux et celle de la fin moralisatrice, la Belle et la Bête représentent des entités désincarnées : la beauté et la bonté vouées à se rencontrer et s'unir comme deux aspects du Bien. Les personnages secondaires n'y servent que de faire valoir à ce paradigme du Beau et du Bon.

L'art de Cocteau aura été de garder, sans rien changer, la trame d'ensemble et aussi les qualités et valeurs morales symboliques des personnages mais de donner à cette fable abstraite ce qui précisément peut la faire exister, des visages, des lieux, des situations, des manifestations magiques.

Rq : Les éléments de comparaison qui suivent ne sont en rien exhaustifs, ils constituent une trame de réflexion débouchant sur des questions simples destinées aux élèves (en bleu) et transférables à une autre adaptation cinématographique d'un conte ou d'une histoire connue.

	Le conte	Le film
Le récit	<p>La construction est linéaire et suit la structure habituelle d'un conte : début, déroulement, dénouement, fin.</p>	<p><u>La logique temporelle est annulée</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • flash back, • actions simultanées , • le jour et la nuit, le crépuscule ou l'aube ne sont pas toujours distinctes , « <i>Quand il fait nuit dans mon domaine, il fait jour chez vous</i> » dit la Bête à la Belle • le temps des déplacements peut être ralenti ou accéléré (arrivée de la Belle au château, déplacements avec Le Magnifique) <p><u>Les ajouts</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La chasse et la mythologie. le pavillon de Diane, gardienne des trésors, puise aux sources mythologiques, il participe de cet univers fantastique, sauvage et civilisé (animaux morts, sculptures du Château de Raray, flèches, bruits extérieurs de cris animaux) autour de la chasse. • Le dénouement : les trois figures incarnées par Jean Marais, la Bête, Avenant, le prince n'en font plus qu'une. <p><u>l'humour</u> Au sérieux du conte Cocteau apporte de l'humour dans les dialogues, les attitudes de personnages (relations frères-sœurs).</p>
Les personnages	<p>- Les personnages appartiennent à une typologie de conte, ils n'ont pas de nom, la Belle et la Bête y sont des archétypes ici de la beauté et de la bonté</p> <p>- les sœurs sont mariées, leur situation matrimoniale font un contrepoint au couple de la Belle et la Bête : l'une des sœurs a un mari beau et l'autre un mari plein d'esprit.</p> <p>- <i>Qui sont-ils les personnages du conte ?</i></p> <p>- <i>Quelle est la composition de la famille de la Belle ?</i></p> <p>- <i>A quel autre personnage féminin de conte peut faire penser la Belle</i></p> <p>- <i>Quels personnages ressemblent aux deux sœurs de la Belle ?</i></p>	<p>Cocteau a ajouté des personnages par ex. Avenant, l'acolyte du frère, leur a donné un nom, Adélaïde et Félicie les deux sœurs, une chair, une voix, des vêtements, une démarche.</p> <p>- <i>Composition de la famille de Belle</i></p> <p>- <i>Qui sont les personnages et comment se nomment-ils ?</i></p> <p>- <i>Pourquoi Jean Cocteau a-t-il besoin de les prénommer ? (imagine le film, les dialogues sans les noms)-</i></p>
La figure du monstre	<p>La Bête du conte est aussi peu concrète que possible, elle est horrible, terrifiante, elle n'a pas de visage pas de corps, pas de vêtement.</p> <p>- <i>Imagine et dessine La Bête d'après le récit de Mme Leprince de Beaumont.</i></p> <p>- <i>Connais-tu d'autres figures de monstre à la fois humain et animal ? dans d'autres histoires, légendes et contes ?</i></p> <p>- <i>recherche des illustrations représentant ces monstres</i></p> <p>- <i>dessine- les</i></p>	<p>Cocteau, par le maquillage a fabriqué le monstre, l'a rendu concret, vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> • un visage humain et bestial à la fois (gueule, museau, crocs mais aussi expressions humaines) • des mains animales et griffues mais humaines (cinq doigts) • un riche vêtement qui cache le corps et tire le personnage dans le sens de la noblesse et de la civilité • une démarche qui peut être très altière et noble (quand il porte la Belle évanouie ou l'accompagne sur la terrasse du château) ou animale et empêchée (lorsqu'il rentre de la chasse et regarde ses mains). <p>- <i>A quel animal te fait penser la Bête ?</i></p> <p>- <i>Qu'est-ce qui fait de la Bête un monstre ?</i></p> <p>- <i>Qu'est-ce qui fait, chez la Bête, son humanité ?</i></p> <p>- <i>Quel est l'élément essentiel qui fait, pour nous spectateurs cette humanité ?</i></p> <p>- <i>A quels moments du film voit-on « l'animal civilisé » ?</i></p> <p>- <i>A quel autre moment voit-on le contraire ?</i></p> <p>- <i>Peux-tu imaginer comment est réalisé le personnage de la Bête ?</i></p> <p>- <i>Pourquoi ce monstre porte-t-il ces costumes ? à quoi et à qui te font-ils penser ?</i></p>

<p>Les objets</p>	<p>Les objets jouent leur rôle de déclencheur narratif (rose) est</p> <ul style="list-style-type: none"> • la rose, demandée à son père par la Belle « <i>car il n'en vient pas ici</i> ». Elles sont ce que la Bête « <i>aime mieux que toute chose au monde</i> », à ce titre, elle est le premier ressort d'un piège où doit venir se prendre la Belle. • Le miroir apparaît une fois dans le conte, au moment de l'arrivée de la Belle dans le château et lui permet de voir ce qui se passe en même temps chez son père. • Une bague permet le transport du palais de la Bête à la maison de la Belle. <p>- Quels sont les cadeaux demandés à leur père par les filles ? - La Bête possède-t-elle des pouvoirs magiques ? - A quoi va servir le miroir ?</p>	<p>Les objets sont des personnages à part entière de l'univers féérique du château de la Bête et du cinéma de Cocteau les « objets féés » selon l'expression de Cocteau, au nombre de cinq :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la rose, est le premier élément du piège tendu à la Belle (Jean Cocteau dans le scénario du film) • un gant qui a le pouvoir de transporter dans l'espace et le temps, et une clé d'or qui ouvre le pavillon de Diane où sont entassées toutes les richesses. • le miroir, ne fait pas que refléter la réalité, il peut voir là où nous ne sommes pas et montrer une réalité non visible à l'œil • la clé d'or qui ferme le pavillon de Diane où sont renfermés les trésors ou des secrets car « <i>ni vous ni moi n'y avons accès</i> » dit la Bête à la Belle en la lui confiant • Le Magnifique est le cinquième pour Cocteau <p>Les autres objets et symboles qui peuplent le film</p> <ul style="list-style-type: none"> • les bijoux peuvent devenir de vieilles cordes fumantes en changeant de mains ou provenir des larmes • les statues peuplent la solitude du domaine de la Bête, présences silencieuses, cariatides, atlantes, bustes, elles suivent du regard les déplacements des visiteurs, exhalent poussière ou fumées et contribuent à l'atmosphère de féerie surréaliste du film. A l'extérieur, les sculptures de la terrasse (chiens et cerfs) du château de Raray font référence à la chasse, la sauvagerie et l'animalité qui sont un versant de la personnalité de la Bête. • les candélabres s'écartent sur le passage mus par des bras qui sortent des murs, les bougies s'allumant par enchantement. • Les flèches ouvrent et ferment le film, flèche objet autant que symbole, elles percent les cœurs autant que les corps (cf. toutes les représentations de Cupidon) <p>- Comment le cinéaste donne-t-il aux objets plus qu'un emploi de simples objets ? - Peux-tu dresser une liste des objets merveilleux ? - dessine-les - A quel autre conte a pensé Cocteau en ajoutant la clé d'or ? - Connais-tu des films où des objets jouent un rôle essentiel dans le déroulement de l'histoire ? - Comment interprètes-tu la phrase de la Bête lorsqu'elle confie la clé à la Belle « <i>car ni vous ni moi ne pouvons entrer...</i> » - Que symbolisent les flèches, dans notre culture ? dans le film ? - Cherche des images ou représentations de personnages munis d'arc et de flèches</p>
<p>La Beauté et la Bonté Le Beau et le Laid</p>	<p>Une morale termine l'histoire, la Bonté et la Beauté se trouvent réunies, le bonheur parfait réside dans la vertu</p> <p>- Comment le conte représente-t-il la Beauté, la Bonté ? - D'autres qualités ou défauts sont-ils représentés dans le conte ? Comment ou par quels personnages ? - Quelles sont les épreuves que doit traverser la Beauté ? quelles sont les épreuves infligées à la Bonté ?</p>	<p>Le film reprend la trame de l'histoire, les qualités morales et symboliques des personnages sont incarnées par des attitudes, un jeu d'acteurs (<i>un relief et un manque de naturel surnaturel</i> selon les termes de Cocteau) et des dialogues constitués de phrases courtes et précises dans lesquelles le cinéaste a voulu retrouver l'économie propre au conte.</p> <p>- Que ressens-tu quand la Bête dit à Belle : « Je suis bien Laid » ? - Quelle est la cause du chagrin de la Bête ? - Par quels moyens cinématographiques Cocteau nous montre-t-il la Beauté, la Bonté, l'Avarice, le Mensonge, le chagrin, la Méchanceté, l'Envie ou la Jalousie, la Laideur ?</p>