

Fiche pédagogique - coordination départementale Ecole & Cinéma 63

Quelques pistes possibles pour aborder le film avec les élèves

LA BELLE ET LA BÊTE

un film de Jean Cocteau - 1946 - 1h36

Quelques informations pratiques pour commencer...

- Où télécharger la fiche pédagogique du film et les fiches outils (vocabulaire du cinéma, des ressentis) ?

⇒ www.ac-clermont.fr/ia63/ (rubrique éducation artistique et culturelle / Des dispositifs... / Projets fédérateurs)

⇒ www.cineparc.fr (rubrique Ecole & Cinéma)

⇒ www.clermont-filmfest.com (rubrique Pôle régional d'éducation à l'image/Ecole et Cinéma Puy-de-Dôme)

- Où trouver des extraits vidéos en lien avec le film (et cités dans la présente fiche)?

⇒ <http://vimeo.com/>

Cliquez sur «Log in» en haut de la page et il apparaîtra deux rectangles blancs ; dans le premier inscrivez l'adresse suivante : **ecoleetcinema63@gmail.com** et dans le second le mot de passe : **grandecran**. Sur la page vidéo Ecole et Cinéma 63, passez la souris sur «vidéos» en haut de la page puis cliquez sur «my videos» ou «mes vidéos».

- Où trouver des affiches, des photos et d'autres informations sur le film?

⇒ www.enfants-de-cinema.com

⇒ <http://site-image.eu/>

Avant la séance...

Des propositions à sélectionner, enrichir, croiser selon l'âge des élèves et vos envies...

⇒ **Un travail sur l'affiche du film réalisé par Jean-Denis Malcles*** (Cf annexe 1)

Observer, décrire pour enrichir les hypothèses sur le film :

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

- différentes formes (il ressort un certain effet d'accumulation), présence de dessins, d'écrits, ...

- différentes matières

- différentes couleurs (noir, jaune, doré, blanc, une pointe de rouge, gris) ; contrastes de couleurs et de lumière. L'espace, sur fond noir, est totalement occupé.

* Analyse des personnages de l'affiche :

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

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

* Analyse des écrits :

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

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

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

*Jean-Denis MALCLES (1912-2002) a été décorateur de théâtre, pendant près de soixante ans. Il a eu l'occasion d'expérimenter tous les types de scènes auprès des auteurs les plus connus notamment Jean Anouilh. A ses débuts, il a conçu des dessins pour tissus et a travaillé dans la mode. Il a réalisé des dessins publicitaires. Il a été également illustrateur de livres et affichiste. Il est l'auteur de 24 autres affiches grand format pour le théâtre et a créé des costumes pour Les Frères Jacques.



⇒ Un travail sur le générique de début du film et le texte de Jean Cocteau (Cf page vidéo)

A quoi s'attendre après un tel générique... Où un texte de ce genre nous transporte-t-il?...

* *Contextualisation* : L'action se déroule dans une pièce éclairée par une fenêtre sur la droite de l'image. Un homme, assis dans un fauteuil caresse un chien, un autre homme à gauche nous tourne le dos et semble effacer un vieux tableau noir.

* *Déroulé* : L'homme du tableau écrit avec application, un nom « Jean Marais » ; l'homme du fauteuil, se lève efface ce nom. L'homme 1 revient et en écrit un autre, celui d'une femme. Une femme arrive de la droite, elle porte un chapeau de paille (la femme du nom ?). Elle efface à son tour les écrits. L'homme 1 revient et inscrit alors sous « Dans un film de... », le nom de Jean Cocteau et dessine un étoile. Apparaît une affiche avec des costumes dessinés et le nom du décorateur. L'inscription « La Belle et la Bête » s'affiche écrite à la main, avec à droite un visage dessiné. Une main ajoute un accent circonflexe.



Où sommes-nous ? Que se passe-t-il ? Que nous montre-t-on ? Quels effets provoquent ces présences humaines intervenant dans chaque image ? Pourquoi ces mouvements perpétuels ? Que signifient ces noms ? A votre avis, sommes-nous au début ou à la fin du film ? En fait, **nous assistons au tournage du générique du film**. Pensez-vous qu'un tel générique puisse appartenir à un film contemporain ? Pourquoi ?

Arrivent d'autres informations, sur d'autres participants du film. La musique (nombreux violons et trompettes) est empreinte d'une certaine solennité, nous prépare à une histoire... Elle baisse en intensité à la fin des écrits comme si celle-ci s'achevait...



Une voix humaine dit alors « Moteur ». Un logo apparaît, des noms de ville, puis surgit un homme vu de profil tenant un clap sur lequel figure une partie du titre et du réalisateur. L'homme porte un béret, un pull étriqué (autre époque ?). « ça tourne ! » le spectateur se prépare... ça y est ! Ça commence... Mais non... Une voix se fait entendre « Coupez ! Une minute ! » Tout se suspend... Où nous trouvons-nous ? Dans quel espace entend : « Moteur », « Coupez » et voit-on un clap de cinéma ? Pourquoi tout se suspend ? Que se passe-t-il ? Que nous manque-t-il comme information importante pour une bonne réception ?

Un texte apparaît écrit à la main ; il défile lentement pour bien laisser le temps de le lire. Des roulements de tambour répétés se font entendre. On lit en retenant notre souffle. Il se prépare quelque chose... Qu'est-ce ? La dernière maxime s'inscrit : « **Il était une fois...** » accompagnée de la signature du même Jean Cocteau et de son étoile.

Que penser du texte(*)?... Pourquoi cette fin ? Qu'avons-nous perçu ? Dans quelle attente sommes-nous ?

* *Propositions pour réfléchir autour du texte de Cocteau... Se mettre en attente à partir de ce texte.*

Suivant l'âge des élèves, il nous semble possible d'investir tout ou partie du texte sans que l'intention de Jean Cocteau ne soit trahie.

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 en 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 bonne chance à tous, laissez-moi vous dire quatre mots magiques, véritable « Sésame, ouvre-toi » de l'enfance :

Il était une fois.....

Jean Cocteau

* 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, que vous retenir après la première lecture ? –enfance ; drames ; bête humaine ; naïveté ; « Sésame ouvre toi » ; il était une fois ; ...

* Y a-t-il des mots dont vous ignorez la signification ?

* «L'enfance croit ce qu'on lui raconte et ne le met pas en doute...»

Qu'en pensez-vous ? Etes-vous d'accord ? Aimez-vous vous raconter, vous inventer des histoires ? A quel moment de la journée ? Est-ce que vous avez cru, vous aussi à des choses qui n'existaient pas ? Pourquoi cette demande de la part du réalisateur ? A votre avis, à quel genre de film avons-nous affaire ? A quels types d'actions pouvons-nous nous attendre ?

* Comment comprendre les deux phrases suivantes («Elle croit qu'une rose (...) sa maison») ?

On peut imaginer que l'on va se trouver face à ces deux situations durant le film... Une certaine ambiance, attente, prennent corps...

* « (...) Laissez-moi vous dire quatre mots magiques, véritable «Sésame, ouvre toi» de l'enfance : Il était une fois...».

Encore une fois, que veut dire l'auteur ? Que nous demande-t-il ? Dans quelle attente nous met-il ?

Une fois n'est pas coutume, Jean Cocteau demande aux adultes spectateurs de retrouver leur âme d'enfant pour se laisser totalement envahir et emporter par la magie du film.



Après la projection : des clés de lecture ...

A/DANS UN PREMIER TEMPS, REVENIR SUR LE FILM PAR UN «INVENTAIRE-DÉBALLAGE»

⇒ **Des mots** : Partir éventuellement de mots-clés pour sérier davantage les différents aspects sur lesquels revenir et canaliser le flot de paroles : conte, merveilleux, mystère, amour, magie, métamorphose, étrange, transformation, monstruosité, beauté, miroir, clé, gant, château, fratrie, ...noir et blanc, humour...

⇒ **Des personnages** : Les nommer ; les décrire physiquement (leurs costumes, leur aspect...) ; décrire leur personnalité. Comment s'expriment-ils, se comportent-ils tout au long du film ? Comment vivent-ils, parlent-ils ? Ont-ils les mêmes valeurs ?...

- **Belle** : fille cadette, asservie à sa famille. Elle aime profondément son père et est dévouée à sa famille. Jeune fille belle, elle symbolise la générosité, la franchise, l'honnêteté, la loyauté et la tolérance. Habillée de façon modeste au début du film, elle s'habitue sans grand plaisir aux toilettes luxueuses que la Bête met à sa disposition. Son centre d'intérêt n'est pas là contrairement à ses sœurs. Dans un premier temps effrayée par la Bête, elle l'observera puis lui reconnaîtra des qualités humaines au-delà de son apparence. Elle le traitera d'égal à égal et lui refusera sa main de la même façon qu'elle l'avait fait avec ses autres prétendants. Elle n'essaiera pas de trahir la Bête malgré sa faiblesse et l'amour que la Bête lui porte.



- **La Bête** : hybride, entre-deux... A la fois bête et homme ; terrifiante et fragile ; menaçante et vulnérable. Son amour pour la Belle sera dès le début total et exigeant, brutal et sensible. De la figure de monstre sans cœur et dominateur face au père de Belle, il deviendra un être amoureux, en attente face à la Belle. Les rapports entre eux alors s'inversent. La Bête est en proie à «des démons», il lutte contre sa nature sauvage (ses mains fument quand il a tué). Cette situation d'être hybride l'éloigne de l'amour et d'une vie commune avec Belle, ce qui l'afflige... Il aura en elle une confiance totale lui dévoilant tous ses secrets (le gant, la clé, ...).



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



- **Ludovic** : frère de Belle, dissipé, inconstant, se laissant porter par les événements... Il a pour sa soeur Belle une amitié et une admiration de son honnêteté. Il est avec son ami Avenant totalement désargenté. *Vérifier la compréhension par tous, des enjeux et conséquences de la transaction entre l'usurier et Ludovic.*



- **Avenant** : amoureux éconduit par Belle, assez irresponsable, un peu «mauvais garçon», transparent... Son besoin d'argent et son manque de jugement entraineront sa perte.



- **Adelaïde et Félicie** : soeurs de Belle et Ludovic ; égoïstes, cupides, vénales, manipulatrices, plus stupides que méchantes. Elles symbolisent à elles deux beaucoup de défauts de l'être humain (cités juste plus haut). Elles semblent n'exister que pour donner davantage de force au rôle de Belle.

- **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! La boucle est bouclée, le conte peut se terminer... A noter que l'acteur Jean Marais interprète les trois rôles : La Bête, Avenant et le prince.

⇒ **Deux lieux, deux univers :**

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

- l'autre d'une grande richesse et harmonie : un château et son parc présentés le plus souvent la nuit. Monde irréel dans lequel le spectateur circule tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, gravissant escaliers et allées ; nous donnant à voir du mobilier, des sculptures, des décors somptueux souvent magiques... Un lieu « symbolique » (que le spectateur ne visitera pas mais qu'on lui donne à voir) est attaché au château de la Bête : le pavillon de Diane. Lieu aux richesses véritables (quid, de celles que l'on nous montre...), lieu de tentation (une clé d'or, seule peut permettre d'y accéder mais l'ouverture entrainerait la mort et la transformation en Bête).

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



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

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

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

B/DANS UN DEUXIÈME TEMPS, FAVORISER LA PRISE DE PAROLE DES ENFANTS POUR EXPRIMER LEURS RESENTIS ET AFFINER LA COMPRÉHENSION

⇒ Revenir sur le film pour un “déballage” des ressentis

- Les élèves ont-ils aimé ? Ou pas ? Ou par moments ? Pourquoi ?
- Un « voyage d'émotions »... Le film les a-t-il étonnés, surpris, vraies et fausses émotions face à certaines situations ?
- Validation ou non des hypothèses émises avant la projection. Revenir très rapidement sur le texte de Jean Cocteau, sur les attentes qu'il avait engendrées et les mettre en relation avec le film.
- ...

⇒ Rentrer dans la discussion par une analyse plus précise

* Raconter, compléter, reformuler : se repérer dans la chronologie du récit et en retrouver la progression décomposée en 5 parties :

- *Présentation du monde réel* (Du début du film jusqu'à la séquence du marchand qui s'égare dans la forêt).
- *Présentation du monde féérique* (Le marchand arrivant dans le château jusqu'à son départ sur le Magnifique).
- *La Belle au château de la Bête* (Du moment où la Belle part au clair de lune à la séquence où la Bête lui remet la clef du pavillon de Diane).
- *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).
- *Le retour de la Belle au château de la Bête* (La Belle recherchant la Bête à la fin du film, Ludovic et Avenant au pavillon de Diane, la fin heureuse pour les deux personnages principaux).

* Essayer de reconnaître les éléments qui nous conduisent au merveilleux

Merveilleux : « *Le merveilleux, du latin mirabilia : choses étonnantes, admirables, se définit par le caractère de ce qui appartient au surnaturel, au monde de la magie, de la féerie* » (source Wikipédia)

- Comment passe-t-on d'un monde probable (début du film) à un monde irréel ? Mise en place des éléments merveilleux avec l'arrivée du père au château...
- Comment « navigue-t-on » d'un univers à l'autre ? Par quels moyens ? Arrivons-nous à effectuer des va et vient entre un monde réel et un monde magique ? Qu'est-ce qui distingue un univers d'un autre ? Comment percevons-nous que nous sommes dans un monde ou dans un autre ?

- Présence d'éléments magiques qui constituent le pouvoir de la bête :

Le miroir qui permet de voir ce qui se passe ailleurs mais aussi ce qu'il y a à l'intérieur de son cœur ; le gant qui permet d'être transporté où on veut à la seconde mais aussi qui permet de transformer ce qu'on touche en or ; le cheval qui permet d'aller où on veut...

- Une Bête, mi-homme mi-lion, subissant les énergies contradictoires de ces deux identités...
- Utilisation d'une formule magique qui permet de s'adresser au Magnifique.
- Passage dans un espace intermédiaire, la forêt, frontière entre le monde réel et le monde surnaturel. Elle est dense, inextricable, enveloppante... Lieu de perdition et d'épreuves.
- Existence d'ombres démesurées, omniprésentes, fantomatiques, inquiétantes. L'escalier (filmé en contre-plongée lors de l'arrivée du père de Belle au château) symbolise d'une part la puissance du surnaturel et l'impuissance du personnage.
- Mais aussi présence de nombreux effets spéciaux, trucages (*cf. tableau La forme*) pour des ambiances de mystère et de respiration retenue (fumées, horloge, feu, etc.) ... Portes qui s'ouvrent et se ferment seules, bras vivants qui tiennent les lampes et servent à boire, qui parfois même indiquent des directions... cariatides aux narines fumantes soutenant le manteau de la cheminée...
- Tout au long du film, des lumières particulières amplifiant les expressions, démesurant les effets, focalisant notre regard...

⇒ Approfondir sa réflexion sur le film

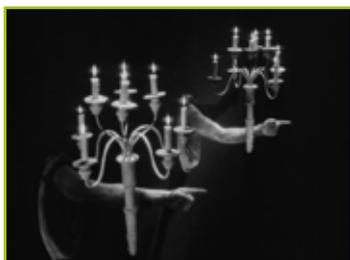
- **Passage du monde réel au monde merveilleux** (s'appuyer sur l'extrait «L'arrivée du père au château» - Cf. page vidéo)

Cet extrait assez long (10mn) permet de prendre conscience de la relation entre les moyens cinématographiques mis en place et les effets d'ambiance obtenus.

Dans un premier temps, il est peut-être intéressant de distinguer plusieurs parties à cet extrait et ensuite de regarder de plus près les différentes ambiances et les moyens utilisés. Enfin, essayer d'observer comment ces trois parties sont reliées et comment elles créent petit à petit une ambiance étrange, merveilleuse.



***1ère partie : Le père arrivant dans la forêt.** A ce moment du film, nous sommes encore dans un univers réaliste bien qu'inquiétant. Le père de Belle est seul, perdu la nuit dans la forêt. Quels éléments accentuent cette solitude au niveau de l'image et de la bande sonore? Y a-t-il une évolution, des éléments qui s'intensifient? La musique est étourdissante bientôt rejointe par les bruitages de l'orage ; la fumée ou brouillard s'intensifie au point que le personnage est obligé de descendre de cheval, tout s'assombrit il se dirige à l'aveugle... Ces multiples éléments créent une ambiance inquiétante, sombre voire angoissante.



***2ème partie : La découverte du château.** Lorsque les arbres s'écartent tout seuls, on bascule 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? Est-ce que ce mouvement inexplicable des arbres intrigue? Laisse indifférent? Fait sentir tout de suite 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? Etrangement... Comment réagit le personnage? Que fait-il ?



***3ème partie : Le père rencontre la Bête.** Après s'être assoupi, 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?

- **Une bête humaine** (s'appuyer sur l'extrait «Le premier repas» - Cf. page vidéo + cahier de notes p.31)

Au début de cet extrait, comment la Bête apparaît-elle à Belle? Quelle réaction a-t-elle en ouvrant les yeux? Grâce à quel moyen cinématographique sommes-nous à la place de Belle (un gros plan très éclairé sur le visage de la Bête qui accentue son étrangeté)? Pourquoi réagit-elle comme cela? Quelle est la réaction de la Bête ensuite? Est-il agressif? Que lui dit-il? Comment se comporte-t-il? A-t-il la même posture que lorsqu'il parlait au père de Belle? Pourquoi vacille-t-il et semble-t-il si vulnérable?

Au moment du repas, contrairement à la scène dans la chambre de Belle, les deux personnages sont ensemble dans le même cadre, pourquoi? Comment se déroule cette rencontre? Est-ce une discussion? Que se dit-il?





Quels dialogues nous montrent à voir une nouvelle facette de La Bête? «Mon coeur est bon mais je suis un monstre.» ; «Outre que je suis laid, je n'ai point d'esprit.» Pourquoi dit-il ces phrases peu clémentes envers lui à Belle ? Comment réagit-elle? La Bête est-elle si forte que son allure le laisse croire? Belle est-elle prisonnière et/ou a-t-elle un pouvoir face à la Bête? Pourquoi?

Quand la Bête s'éloigne et ferme les grilles, pourquoi Belle s'affaisse-t-elle sur sa chaise alors qu'elle s'est tenue bien droite face à la Bête durant la conversation?

- L'évolution des relations entre la Belle et la Bête ou comment l'authenticité et la pureté des sentiments triomphent des apparences...

Prendre conscience de l'évolution progressive des sentiments de la Belle envers la Bête. On peut imaginer que cette progression est la conséquence concomitante de certaines attitudes et caractéristiques morales de la Bête, ainsi que de la capacité de la Belle à voir, reconnaître les êtres vivants, au-delà de leurs apparences, dans leurs valeurs morales. Elle sait considérer les personnes dans leur globalité, à la fois dans leurs différences mais aussi dans ce qui les relie aux valeurs fondamentales et fondatrices de toute humanité.

- au niveau de la Belle : évanouissement dû à la peur à la première vision de la Bête (30'50) puis attente mêlée de crainte, attendrissement face à la Bête. Elle refusera toujours de mentir, notions reconnues de respect de l'autre, de respect de la parole donnée dès le départ. Pour mieux vivre avec la Bête, elle essaie de se mettre à sa place, reconnaît la délicatesse (des intentions, des gestes, des offrandes) mais se méfie de son « animalité ». Peu à peu elle devient capable de dépasser les apparences tout en gardant sa lucidité (elle lui offre son amitié tout en le regardant comme un animal). Attente de promenade avec lui (45'55), discussion d'égal à égal puis attente fébrile, plus aucune crainte, rapport d'égalité entre eux, acceptation du pouvoir de l'autre (48'51). Désespoir de n'avoir pas tenu parole quand elle repart chez son père, réelle inquiétude face à la Bête blessée («Pardon (...) c'était moi le monstre, ma bête.»), ...

- au niveau de la Bête : découverte de la Belle évanouie, douceur pour la déposer dans sa chambre, contemplation mais néanmoins forme d'enlèvement... Au 1er repas, déjà amoureux (installation d'une relation maître-prisonnier), demande en mariage ; se reconnaît laid et sans esprit (qualité de connaissance de soi). Rechercher les différents événements qui montrent :

- le contrôle sur soi reconnu à la Bête (ses instincts refrénés, sa colère retenue, son désir contenu d'aller chasser, etc.)
- le passage de l'animalité à l'humanité (la Bête lape son eau puis la boit dans les mains de la Belle...).

L'essence des relations amoureuses peut se résumer, dans le discours énoncé par le Prince, à la fin du film : « 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... »

- Le miroir dans La Belle et la Bête

Le miroir, reflet de la personnalité, de l'évolution intérieure, de la connaissance de soi mais aussi moyen de voyager, de voir les êtres aimés. Rechercher tout au long du film les différentes apparitions de miroirs et essayer de les catégoriser afin de mieux en comprendre la symbolique (il ne s'agit pas là bien évidemment de prétendre réfléchir sur des théories psychiatriques cf. Lacan, mais simplement découvrir l'importance du miroir dans ses symboliques). S'aider éventuellement de l'*annexe 2* pour commencer la recherche :

- *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 ; image de la Bête qui se meurt et 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 deux sœurs qui se regardent et ne voient qu'une vieille femme et une guenon).

Dans ces différentes utilisations, par sa présence récurrente tout au long du film, le miroir nous permet de circuler dans différents espaces, différents temps ; il donne aux personnages une certaine complexité.

Retrouver la présence de jeux de miroirs dans certaines œuvres picturales (*Cf annexe 3*).

LA FORME

MOYENS PLASTIQUES	MOYENS FILMIQUES	BANDE SONORE
<p>⇒ Composition de l'image :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Images aux effets souvent très photographiques, en noir et blanc pour des ambiances d'intérieur aux références indiscutables à la peinture du 17ème (orientation de la lumière utilisée comme « projecteur » pour centrer notre regard sur les personnages - La position des personnages dans le cadre : Elle en dit long sur l'évolution de la relation entre la Belle et la Bête : déséquilibrée au début (mélange de peur et de curiosité de Belle), relation ensuite égalitaire, les deux personnages sont au même niveau)  	<p>⇒ Les échelles de plans</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des gros plans pour amplifier les émotions des personnages (la peur de la Belle, etc.) mais aussi leur beauté magnifiée par la lumière. - Des plans d'ensemble où les personnages sont perdus dans les décors (Belle arrivant au château, le Père dans la forêt, etc.)  <p style="text-align: center;"><i>gros plan</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>plan d'ensemble</i></p> <p>⇒ Les angles de prises de vues :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des contres-plongées et des plongées pour accentuer des effets (peur, puissance de la Bête face au père) ou des lieux (pavillons de Diane, etc.)  <p style="text-align: center;"><i>plongée</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>contre-plongée</i></p>	<p>⇒ Musique : La musique est très présente dans le film pour accompagner des ambiances : inquiétante pour la découverte du château par Belle ou son père, « lyrique » pour accompagner la tristesse et le désarroi de la Bête, triomphante à la fin du film...</p> <p>⇒ Des silences : Assez rare dans les films en général et ceux d'aujourd'hui en particulier, <i>La Belle et la Bête</i> offre des moments de silence comme suspendus, tel l'entrée du père dans le château et son effarement devant les candélabres vivants, ou le soulagement d'une situation inhabituelle...</p> <p>⇒ Voix : La diction des acteurs est très articulée, le vocabulaire précieux. Les mots ont un sens surtout dans les dialogues entre la Belle et la Bête.</p> <p>Les voix sont importantes également car elles caractérisent les personnages autant que leurs costumes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Belle</i> : voix calme, posée et claire - <i>La Bête</i> : voix caverneuse, rocailleuse tantôt directive pour imposer sa force, tantôt calme et douce pour parler à Belle, cri quand son côté animal ressort (mais cela se passe toujours hors champ). - <i>Les soeurs</i> : des voix hauts perchées au débit rapide qui accentuent le côté mesquin de Félicie et Adélaïde.

LA FORME

MOYENS PLASTIQUES	MOYENS FILMIQUES	BANDE SONORE
<p>- Ombres et lumière (suite) :</p> <p>situations mises en place. Séquence presque totalement silencieuse ; c'est de la lumière que dépendent la narration, la mise en place de l'ambiance entre merveilleux et fantastique. (Cf. annexe 4)</p> <p>- Des jeux de cadrage : miroirs ou cadres dans le cadre Cf. Le miroir dans <i>La Belle et la Bête</i> + l'annexe 2</p>	<p>⇒ Les mouvements de caméra De manière générale la caméra est assez mobile dans le film, elle suit ses personnages à l'aide de travellings ou de panoramiques.</p> <p>⇒ Les trucages : Une des particularités du film de Jean Cocteau est l'utilisation de trucages au tournage et non en post-production. Ce côté artisanal donne une singularité au film et contribue à sa poésie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le ralenti : quand Belle arrive au château - le filmage à l'envers : l'apparition du collier, les candélabres, ... - utilisation de ficelles pour ouvrir les portes - la fumée - ... <p>(Cf. cahier de notes page 41+ Les trucages dans cette même fiche)</p>	<p>Leurs voix sont souvent mêlées à celles d'Avenant et de Ludovic pour cause de chamoilleries... Elles se répondent, s'entre mêlent en un joyeux cafarnahum... Les mots ne sont pas importants pour eux, ils vont et viennent.</p> <p>D'autres voix interviennent mais ne sont pas attribuées à des personnages. A la manière d'une chorale invisible, elles composent une musique inquiétante souvent présente dans le château de la Bête.</p>
<p></p> <p><i>jeux de cadrages</i></p> <p></p> <p><i>surimpression</i></p>	<p></p> <p></p> <p><i>Filmage à l'envers</i></p>	
<p>- Des surimpressions d'images, images avec objet en premier plan et effets de flou pour le reste, images avec occultation de certaines parties pour des effets poétiques.</p> <p>⇒ Le jeu des comédiens : On retrouve dans ce film l'influence du théâtre, les déplacements se font comme si les acteurs avaient les spectateurs face à eux, de façon assez lente, souvent de trois quart. A noter la performance de Jean Marais qui joue trois rôles : la Bête, Avenant et le prince.</p> <p>⇒ La costumerie : Vêtements et décors très inspirés du 17ème siècle, surtout société hollandaise (voir références culturelles).</p> <p>⇒ Le maquillage : Le maquillage, qui permet d'obtenir le visage et les mains de La Bête interprétée par Jean Marais, prenait plusieurs heures par jour. Cette tête effrayante est également très humaine grâce au regard de l'acteur.</p>		

CONFRONTER - ENRICHIR - PRATIQUER

⇒ **Des références culturelles nombreuses**

Dans *La Belle et la Bête*, les références culturelles qui ont inspiré Jean Cocteau sont nombreuses. Des références, des images à rencontrer et à confronter avec des images du film (cf. cahier de notes page 42).

- Hommage à Gustave Doré (Cf. annexe Gustave Doré)

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

- Des références à des œuvres des 16^{ème} et 17^{ème} siècle

- Le Nain pour le costume d'Avenant
- peinture hollandaise pour la maison du Marchand
- Vermeer et De Hoogh pour certains décors intérieurs et scènes de vie
- référence à Rembrandt et son fameux tableau « Leçon d'anatomie » pour les notables

(possibilité d'avoir un dossier images sur demande).

- Proposition de travail : confronter deux images ricochet (Cf. annexe 5)

**La jeune fille à la perle
de Vermeer (1665)**



* Portrait en trois quart d'une jeune fille qui semble se retourner et regarder le spectateur par-dessus son épaule.

* Les traits du visage ne sont pas nettement définis, accentuant d'autant sa beauté. Fondue avec la joue droite, l'arête du nez est invisible. Ainsi Vermeer, par cette astuce, efface la frontière entre la réalité et l'image, le spectateur et le tableau. Notre regard prolonge la touche du peintre pour restituer les parties du visage qui n'y sont pas, il nous fait entrer dans la toile.

* La bouche entrouverte marque l'effet de surprise comme si elle allait répondre à une question que nous aurions posée en la croisant. La jeune fille interpelle le spectateur par le regard.

* Un turban, mélange d'outremer et de blanc, que personne aux Pays-Bas ne portait au dix-septième siècle, renforce l'aspect intemporel du visage. Il est surmonté d'un tissu jaune éclatant ; la veste modelée avec un ocre plus clair fait ressortir le blanc du col qui se reflète dans la perle.

* Des perles ornent les oreilles de la jeune fille (un des

**Belle dans *La Belle et la Bête*
de Jean Cocteau (1946)**



* Portrait d'une jeune fille, légèrement en biais, qui regarde un homme qui nous tourne le dos (même posture qu'un spectateur).

* Fondue et jeux d'ombres et de lumière qui sculpte le visage, faisant disparaître par endroits toute idée de contour.

* La bouche entre-ouverte donne bien l'impression d'échange verbal. Belle fixe intensément l'homme qui lui fait face.

* Un tissu blanc lui entoure la tête, empêchant ainsi toute identification temporelle et sociale. La scène pourrait se passer n'importe où, n'importe quand.

* Jeu d'ombres et de lumières sur certaines parties

motifs favoris de Vermeer, symbole à la fois de pureté mais aussi attribut d'artifice dans les Vanités). De même que les yeux et les lèvres humectés de petits points blancs, elles servent à accrocher la lumière (véritable miroir dans le tableau, on voit s'y refléter une fenêtre et, comme l'a révélé la restauration, le col immaculé de la veste).

* Fond neutre et presque noir sur lequel ressort le modelé du visage donné à voir de trois quart. Quelques glacis du même pigment traduisent les ombres. Les deux couleurs de prédilection de Vermeer - le bleu et le jaune citron - posés par empâtements donnent toute l'intensité au portrait. La lumière éclaire le visage et une partie du bandeau.

du visage (front, lèvres), jeu subtil de noir et de blanc, donnent à la scène à la fois - une sensation de sobriété, empreinte d'une certaine austérité et -une sensation d'intensité dans l'échange (tant verbal que visuel).

* Fond neutre, présence d'ombres contextualisant le lieu (on comprend par les traits d'ombre des carreaux de la fenêtre que nous sommes à l'intérieur).

⇒ **Un univers, celui de JEAN COCTEAU, une époque...** (cf. *Histoire des Arts*).

Avec des élèves de cycle 3, replacer l'œuvre et son créateur dans leur cadre historique et culturel ; découvrir un artiste important du 20ème siècle.



Jean Cocteau : né en 1889, mort le 11 octobre 1963.

A la fois cinéaste, chorégraphe, peintre, dessinateur, auteur dramatique, poète, ... Mais aussi céramiste, créateur de bijoux... Artiste esthète au tempérament de dandy qui fut capable d'investir bon nombre d'expressions artistiques. Célèbre dès 20 ans, à la parution de son premier recueil, il rencontre Proust, Diaghilev, Nijinski, Picasso, Matisse et Modigliani, Satie... C'est un grand passionné de mythologie antique et de symbolisme. D'un point de vue historique, le travail de Cocteau correspond au mouvement surréaliste qui s'est exprimé en littérature (André Breton) mais aussi dans les arts visuels (Max Ernst, René Magritte).

Quelques sites consacrés à Jean Cocteau :

- <http://www.jeancocteau.net/> (site officiel du comité Jean Cocteau)
- <http://www.cocteau-art.com/>

2013 étant l'année du cinquantenaire de la mort de Jean Cocteau, de nombreux articles sont disponibles sur Jean Cocteau en faisant une simple recherche sur internet.

• Simultanément, QUELQUES AUTRES CREATIONS DANS D'AUTRES DOMAINES ARTISTIQUES qui marquent l'époque de leur empreinte et en montre toute sa richesse et diversité de questionnement :

- *La cité radieuse de Marseille* de Le Corbusier
- le poème *Comment faire le portrait d'un oiseau* de Jacques Prévert
- *Pierre et le loup* de Serge Prokofiev
- *Le déjeuner en fourrure* d'Oppenheim ;
- *Mort d'un soldat républicain près de Cerro Muriano* de Robert Capa
- *Les temps modernes* de Charlie Chaplin
- ...

DES PROJETS AUTOUR...

⇒ Des trucages

Définition de trucages ou effets spéciaux :

«Techniques utilisées pour assurer l'illusion visuelle et sonore des spectateurs, étendre la gamme des images et des sons au-delà de la réalité courante, créer des illusions d'actions ou simuler des événements trop difficiles à filmer directement pour des raisons de sécurité, de possibilités pratiques ou de prix de revient.» (*Technique des effets spéciaux pour le film ou la vidéo, édition Dujarric, 1993*).

Il existe deux sortes d'effets spéciaux :

- les effets spéciaux créés au moment du tournage : maquillage, cascades, effets optiques obtenus par la caméra (disparition, apparition, ralenti, etc.), animation image par image...

- les effets visuels créés en post-production (c'est à dire quand le tournage est terminé) : image de synthèse, morphing, effet de couleurs, ...

Ces deux catégories peuvent être complémentaires.

Jean Cocteau utilise dans *La Belle et la Bête* un certain nombre de trucages pour créer un «un monde possible, qui ne soit pas le monde réel mais en provienne directement.» Ses trucages appartiennent à la première catégorie citée ci-dessus : «Cocteau n'aimait pas les trucages de laboratoire, ceux qui font confiance à la chimie de la pellicule, et ne cultivait que (...) ceux que l'on réalise à la prise de vues.» (*Cf. cahier de notes page 41*)

Un peu d'histoire : Le terme «trucage» a une connotation artisanale et surannée mais c'est par lui que les effets spéciaux ont fait leur apparition au cinéma. C'est le français George Méliès qui inventa le premier trucage... Un peu par hasard!

« *Veut-on savoir comment me vint la première idée d'appliquer le truc au cinématographe ? Bien simplement, ma foi. Un blocage de l'appareil dont je me servais au début (appareil rudimentaire dans lequel la pellicule se déchirait ou s'accrochait souvent et refusait d'avancer) produisit un effet inattendu, un jour que je photographiais prosaïquement la place de l'Opéra ; une minute fut nécessaire pour débloquer la pellicule et remettre l'appareil en marche. Pendant cette minute, les passants, omnibus, voitures, avaient changé de place, bien entendu. En projetant la bande, ressoudée au point où s'était produite la rupture, je vis subitement un omnibus Madeleine-Bastille changé en corbillard et des hommes changés en femmes. Le truc par substitution, dit truc à arrêt, était trouvé... » (G. Méliès, Revue du cinéma, 15 octobre 1929).*

Georges Méliès se spécialisera dans les films à trucs et en réalisera cinq cents en quinze ans dans lesquels on pourra découvrir des figures essentielles de l'effet spécial : apparitions, disparitions, transformation, dédoublement, travelling, l'importance du montage, ...

1/ Observer des trucages

* Dans un premier temps, après avoir formulé une définition simple du trucage, essayer de se remémorer ceux qui sont présents dans *La Belle et la Bête*.

* Dans un deuxième temps, essayer de repérer les trucages dans différents extraits proposés sur la page vidéo :

- *Démolition d'un mur* des Frères Lumière, 1896 (filmage à l'envers)

- extrait de *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau, 1946 - arrivée du père au château (maquillage, fumée, décor, filmage à l'envers, fil invisible qui ouvre les portes, ...)

- extrait de *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold, 1957 (effet de perspectives par la création d'objets et de décors surdimensionnés par rapport à l'acteur, la superposition d'images filmées de façon indépendante, les plongées et contre-plongées, ...)

- extraits de *Peau d'âne* de Jacques Demy, 1970 (apparition, disparition, ralenti, filmage à l'envers, fil invisible qui ouvre les portes...)

Pour ce dernier extrait il sera intéressant de voir les points communs avec *La Belle et la Bête* (même trucage, même objet comme le miroir, même acteur Jean Marais, ...)

Lister les trucages observés et essayer de comprendre leur création (soit par simple logique, soit en faisant des recherches).

2/ Réaliser des trucages simples

Les propositions qui suivent proposent modestement de tester des trucages «vieux comme le cinéma». Pas besoin d'être un réalisateur ou une réalisatrice expérimenté(e) mais juste de travailler avec un appareil ou une caméra numérique, de la précision et de la concentration !

* **L'effet de perspective** (avec l'appareil photo numérique)

Ici, c'est la relation entre premier et second plan qui va permettre le trucage et tromper l'oeil.

Choisir un lieu avec une grande profondeur de champ. Une personne ou un objet sera au premier plan et une autre personne au second plan (ou vice versa). C'est par la mise en scène que les deux plans vont se retrouver, en jouant sur les proportions.

«La relation qui existe entre le premier plan et le deuxième est une pure invention de notre esprit. Notre cerveau y croit car il reconstitue une seule et même perspective sur une image qui en possède deux. L'effet fonctionne toujours même si notre conscience nous permet de réaliser que nos yeux et notre cerveau nous trompent.»

Quelques exemples :



source : La Cinémathèque Française



* **Apparition et disparition** (avec une caméra numérique ou la fonction vidéo d'une tablette ou d'un téléphone portable)

C'est le trucage inventé par Méliès, il est simple mais crée toujours un beau effet !

Pour que ce trucage marche, il faut mettre votre caméra sur un pied pour que le cadre soit fixe (ou sinon faire son maximum pour ne pas bouger le cadre). C'est une des conditions de réussite de ce trucage.

Filmer de 5 à 7 secondes votre sujet situé en premier plan (humain / animal etc...). Mettre sur pause. Puis filmer à nouveau durant 5 à 7 secondes la même scène mais sans le sujet au premier plan. Même sans montage, l'effet est réussi.

Avec cette pratique de substitution par arrêt de la caméra, vous pouvez jouer avec les disparitions, les apparitions, les accumulations... Par exemple un élève de la classe peut faire apparaître ses camarades de classe avec une baguette magique ou les faire tous disparaître!

Parfois les trucages ne réussissent pas du premier coup. Pour que cela fonctionne, il faut que tout le monde sache ce qu'il doit faire : celui qui est derrière la caméra (quand il doit l'arrêter ou la remettre en marche), les acteurs (quand ils doivent ne pas bouger, s'enlever de l'image, etc.). Il ne faut pas hésiter à s'entraîner, essayer avant de faire la bonne prise, c'est cela aussi le cinéma!

Si vous voulez aller plus loin, vous pouvez tester d'autres trucages : ouvrir une porte avec un fil invisible, faire un décor qui défile, filmer à l'envers (ce dernier trucage nécessite un peu de traitement informatique après le tournage. Il faut faire la vidéo puis la mettre à l'envers à l'aide d'un logiciel simple et gratuit : http://www.xander.free.fr/info/Time_Reversal/)... Ou réaliser une petite séquence qui reprendrait plusieurs trucages!

Sources :

-<http://www.bab-art.fr/pdf/trucage.pdf>

-<http://www.linternaute.com/video/magazine/tournage-film/tutoriel-pratique/effets-trucage-video/un-effet-de-perspective.shtml>

DES PROJETS AUTOUR...

⇒ Des ombres

1/ Réaliser une série de photographie sur les ombres

* Il sera intéressant d'étudier auparavant quelques photos déjà réalisées ou issues de magazines, pour repérer les formes étranges, les changements de point de vue que l'on trouve sur les ombres.

* *Comprendre le principe de l'ombre*, par des jeux avec la lumière naturelle dans la cour, et /ou par des jeux avec des lampes de poche, projecteur dans une salle obscure.

* Laisser du temps pour *expérimenter, jouer avec l'ombre*, les ombres... seul ou à plusieurs. Faire verbaliser les effets.

* *Réaliser des galeries de portraits de groupe* (4 ou 5 élèves au moins par groupe). Imaginer collectivement une composition du groupe, définir les caractéristiques de celui-ci que l'on veut donner à voir (groupe menaçant, groupe endormi, groupe faisant la fête,...). Essayer plusieurs regroupements, cachés derrière un drap blanc ou un écran. A tour de rôle changer de côté afin de constater les effets, les estompes. Sélectionner une pose qui sera donnée à voir aux autres élèves, qui devront à leur tour, essayer de trouver les caractéristiques de l'ombre-groupe. L'enseignant prendra en photo l'ombre projetée de chaque groupe.

* *Galerie de portraits de groupes* : les photographies seront dans un second temps collées au choix sur un canson blanc ou un canson noir de même format. Afin de renforcer le caractère de chacune, on peut imaginer travailler le cadre en collages ou graphismes (collages d'éléments de fête, graphismes de colère,... toujours sur le mode Noir/ Blanc).

* *Présentation des photos* : Réfléchir avec les élèves à l'ordre de présentation des différentes ombres ; trouver une logique visuelle. Renforcer éventuellement l'effet par une certaine théâtralisation de l'ensemble en ajoutant des éléments noirs et/ou blancs (objets, tissus,...) dans l'environnement proche de la galerie.

2/ Jeux d'ombres et de lumière en danse : utiliser la lumière comme un matériau pour déclencher une chorégraphie (à réaliser de façon indépendante ou suite à la proposition ci-dessus)

* Jouer avec l'ombre, les ombres.... L'identité n'existe plus, seule l'ombre bouge....

Bouger, se déplacer derrière un rideau ou un écran.... Seul ou à plusieurs... Imaginer des gestes à répéter, à faire deviner... Traverser la lumière.... Raconter une histoire par le mouvement, par les ombres...

* Durant ce travail, alterner la posture de danseur et celle de spectateur. Faire verbaliser les effets obtenus pour différentes actions entreprises ; sélectionner une série de gestes et mouvements comme répertoire commun.

* A l'aide de ce répertoire, chaque groupe crée une petite chorégraphie qu'il exécutera en ombre portée, face au reste de la classe spectateur. L'enseignant peut filmer les différentes « danses » à l'aide d'un appareil photo. Les différentes danses peuvent être enfin aisément mises bout à bout, à l'aide d'un programme type « Windows média player ». Inviter les parents à visionner ce petit montage pour lequel les élèves auront auparavant sélectionné collectivement après écoute un extrait musical ou même créé une bande sonore.

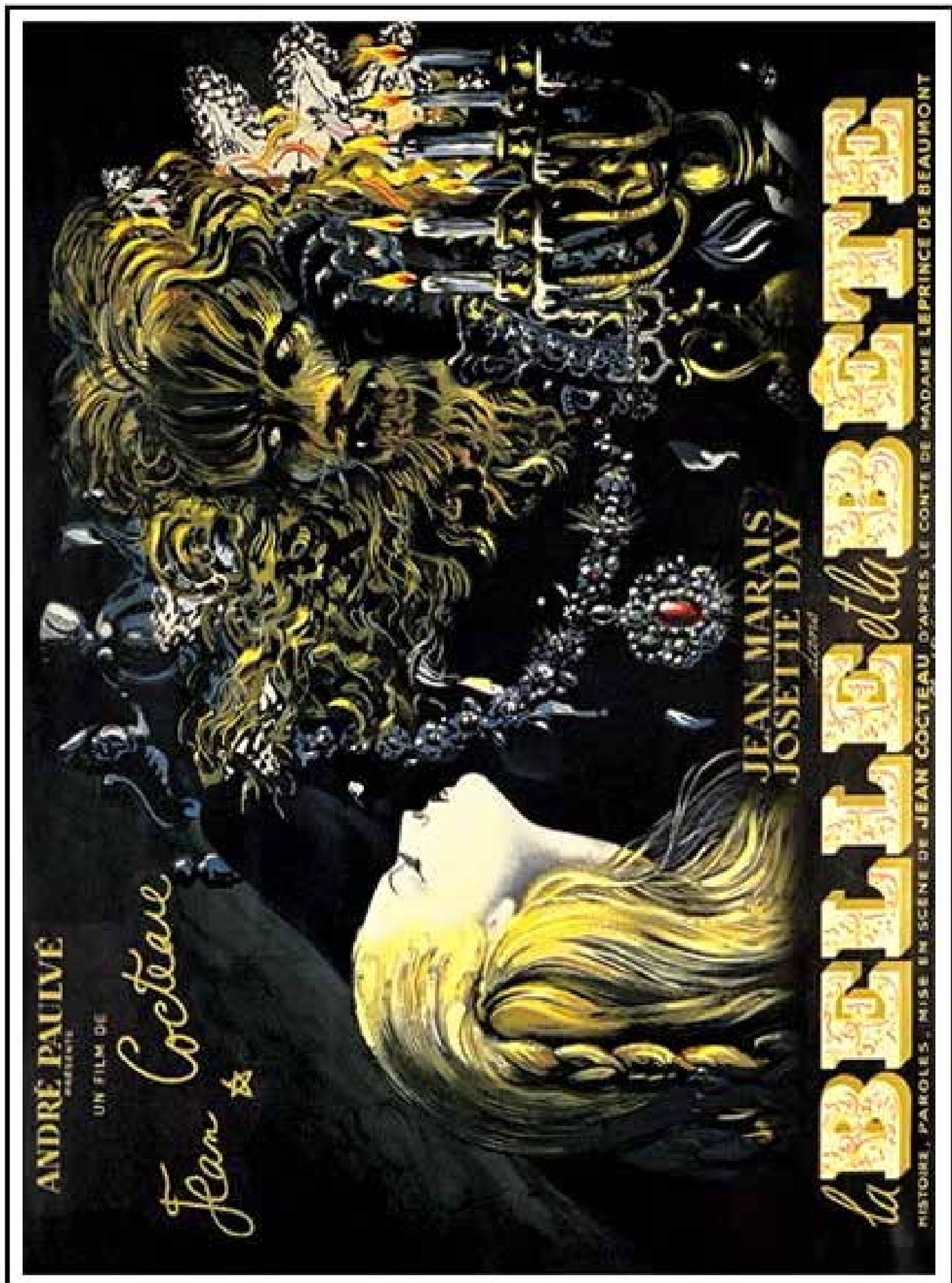
* Pour mieux comprendre la démarche, visionner des extraits de chorégraphies investissant la lumière comme élément fondateur comme celles de Pilobolus (beaucoup sont disponibles sur internet via les moteurs de recherches).



Photos extraites de spectacles de Pilobolus

LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 1 : L'affiche du film



LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 2 : Le miroir dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau



LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 3 : Le miroir dans l'oeuvre de Jan Van Eyck



*Portrait
des époux Arnolfini*
de Jan Van Eyck
1434



*Portrait
des époux Arnolfini*
de Jan Van Eyck
1434

LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 4 : Ombres et lumière dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau



Le personnage doit franchir une barrière de feuillage en ombres chinoises, puis une zone d'ombre qui nous font pressentir l'entrée dans un autre monde.



Avant de franchir la porte du château, le père devra à nouveau franchir une ombre, son ombre. L'escalier du château est montré en contre-plongée, comme le sera la Bête, pour souligner son caractère menaçant et signifier l'impuissance du Marchand. Il est aussi marqué par un jeu de clair-obscur qui introduit le fantastique en évoquant les gravures de Gustave Doré (l'escalier de la Belle au bois dormant, celui de Peau d'âne et du Petit Poucet).



Jeu insolite sur l'ombre et la lumière : l'ombre du père se projette sur la porte du château mais avec un retard qui en fait presque un être autonome. C'est comme si la porte s'ouvrait sous la poussée de cette ombre grandissante... La scène semble se rejouer à l'envers, structure circulaire qui clôt la séquence.



Jeu insolite sur l'ombre et la lumière qui renforce la dimension fantastique de l'image. La vie semble s'insuffler dans les objets. Contraste saisissant entre la flamme des bougies et le décor noir et nu.

LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 4 : Ombres et lumière dans *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau



Contraste saisissant entre le marbre sombre et l'œil blanc des statues vivantes. Ce contraste crée un rythme visuel presque musical. Le décor, entièrement noir, favorise quant à lui, les fondus et les contrastes.



Nouveau jeu de clair-obscur pour ambiance fantastique (cf. Doré) ; la table rappelle celle de Barbe-Bleue. Le monde magique est inspiré par les gravures de Doré, tandis que le monde réel, domestique et bourgeois, est marqué par d'autres références picturales : les peintres flamands, en particulier Vermeer.



Jeu insolite sur l'ombre et la lumière qui renforce la dimension fantastique de l'image.



La lumière brillante et surnaturelle qui avait dominé toute la scène (chandeliers, feu, argenterie) laisse la place à la lumière naturelle du jour.

LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 5 : deux images ricochet - La jeune fille à la perle de Vermeer et la Belle de Jean Cocteau



La jeune fille à la perle de Johannes Vermeer (1665 - Mauritshuis, La Haye)

LA BELLE ET LA BÊTE

Annexe 5 : deux images ricochet - La jeune fille à la perle de Vermeer et la Belle de Jean Cocteau



Image de La Belle extraite de *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau (1946)