

**La Belle et la Bête de Jean Cocteau  
1946 France, 95mn**



**Projet de classe de Cycle 3,CM2  
de Jacqueline Gauthier  
Ecole Bagnols /Cèze  
Ecole et cinéma 2011-2012**

**Des pistes pédagogiques pour permettre aux élèves d'approfondir la découverte de l'univers artistique et culturel de Jean Cocteau**

**Des situations inductrices pour des activités langagières, lexicales,syntaxiques, productions d'écrits,activités plastiques et créatrices ...**

- Retour sur des scènes du film à partir des photogrammes
- Analyse filmique,procédés cinématographiques,rapport image/son
- Mise en scène de plans du film par maquette,figurines et photos
- Problématique de l'ombre et la lumière, du noir et blanc

**Françoise Maurin,conseillère pédagogique arts visuels IA 30,Ecole et cinéma**

## Analyse d'une séquence : 1er épisode magique

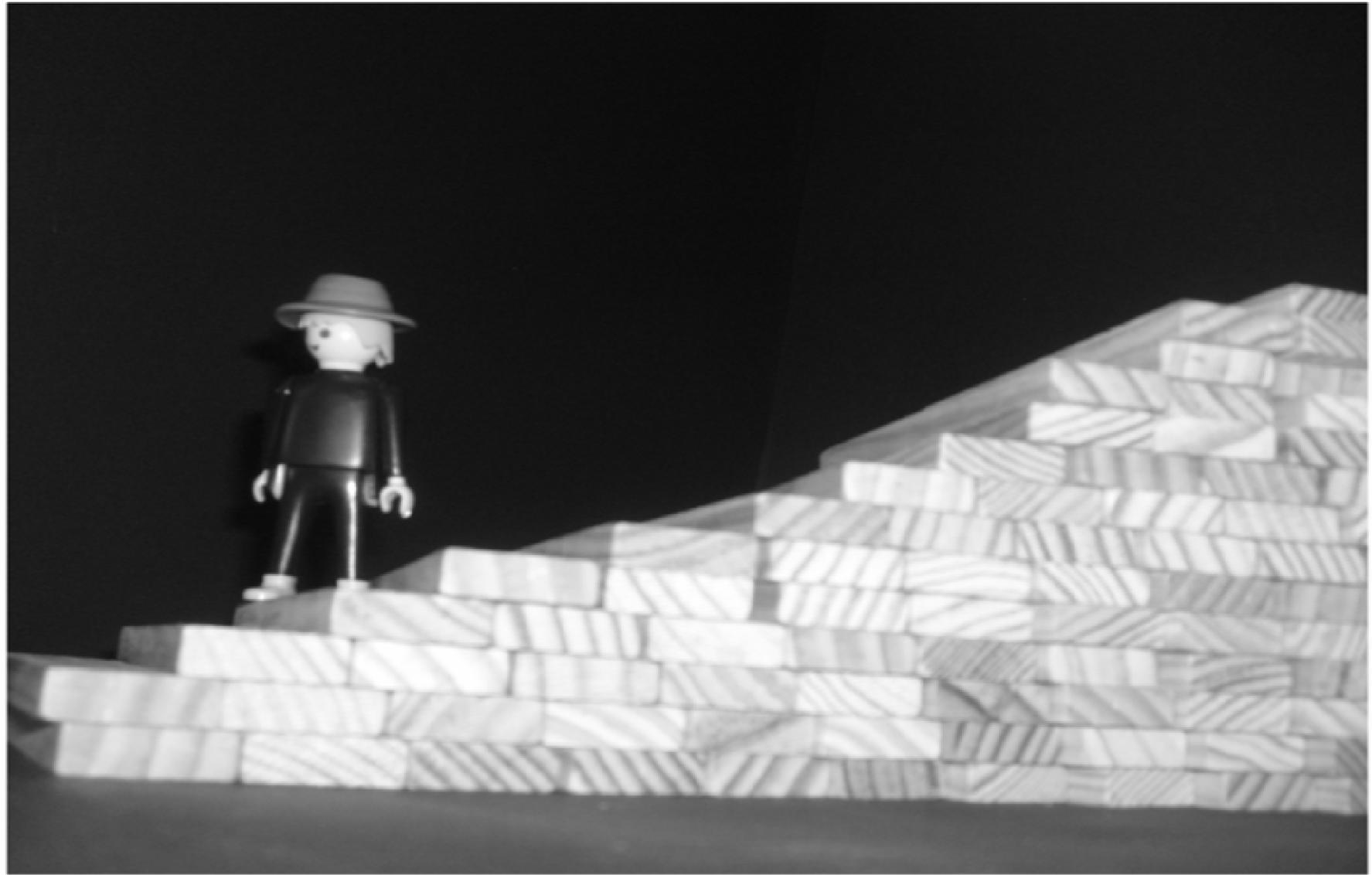
- 1) Le marchand est dans des bois sombres. Il y a un orage. Musique
- 2) Des branches s'écartent seules et on voit un château éclairé.
- 3) Les branches se referment sur l'homme.
- 4) Il s'avance vers l'écurie dont la porte s'ouvre (lumière dans l'écurie). Le cheval entre, la porte se referme laissant le marchand dehors.
- 5) Il monte un escalier (ressemblant à celui de Peau d'Âne d'après G Doré). Scène filmée depuis le bas de l'escalier (contre-plongée).
- 6) Escalier seul puis plan sur le marchand qui s'arrête devant la porte du château. Son ombre grandit puis la porte s'ouvre. Il entre et la porte se referme.
- 7) Noir puis les chandeliers s'allument les uns après les autres. Silence.
- 8) on entend le crépitement du feu puis on voit la cheminée, la table. Mouvement tournant (panoramique) de la caméra.
- 9) Noir. Lumière sur 2 bras qui lâchent les chandeliers et montrent la direction de la salle à manger.
- 10) L'horloge sonne 11 heures. Le marchand s'assoit. Les cariatides s'animent (yeux, fumée). Il a de nouveau une musique « qui fait un peu peur ».
- 11) Le marchand essaie de se servir à boire, coup de vent et une main le sert.(gros plan )
- 12) le marchand est effrayé, il cherche la personne cachée, se lève, regarde l'enfilade des chandeliers allumés, se rassoit et boit.
- 12) Noir. Plan sur les cariatides, le chandelier dont les bougies sont presque entièrement consumées. La fumée fume, pas de flamme pourtant il y a de la lumière dans l'âtre. Le marchand dort.
- 13) Gros plan sur la main de l'homme posée sur l'accoudoir représentant une tête de lion. On entend un rugissement suivi d'un couinement. La main se retire.
- 14) L'homme se réveille, se lève. Coup de vent, le chandelier s'éteint. L'homme va sortir.
- 15) Pas de musique. Les chandeliers s'éteignent au passage du marchand. La porte s'ouvre, il sort. La porte se referme. Il redescend les escaliers (filmés du haut). Scène inverse de celle du début.
- 16) Le marchand se retrouve dans un jardin où l'on voit une enfilade de statues. Opposition noir, blanc.
- 17) Il arrive devant une porte qui reste fermée puis une lumière éclaire un rosier. Il bute contre une biche. La rose s'illumine (gros plan) . Il la cueille. Coup de vent.
- 18) On entend une voix, c'est la Bête. Dialogues semblables à ceux du conte de Mme Leprince Beaumont .
- 19) Le marchand quitte le château, les branches se referment. La Bête guette derrière les branches.

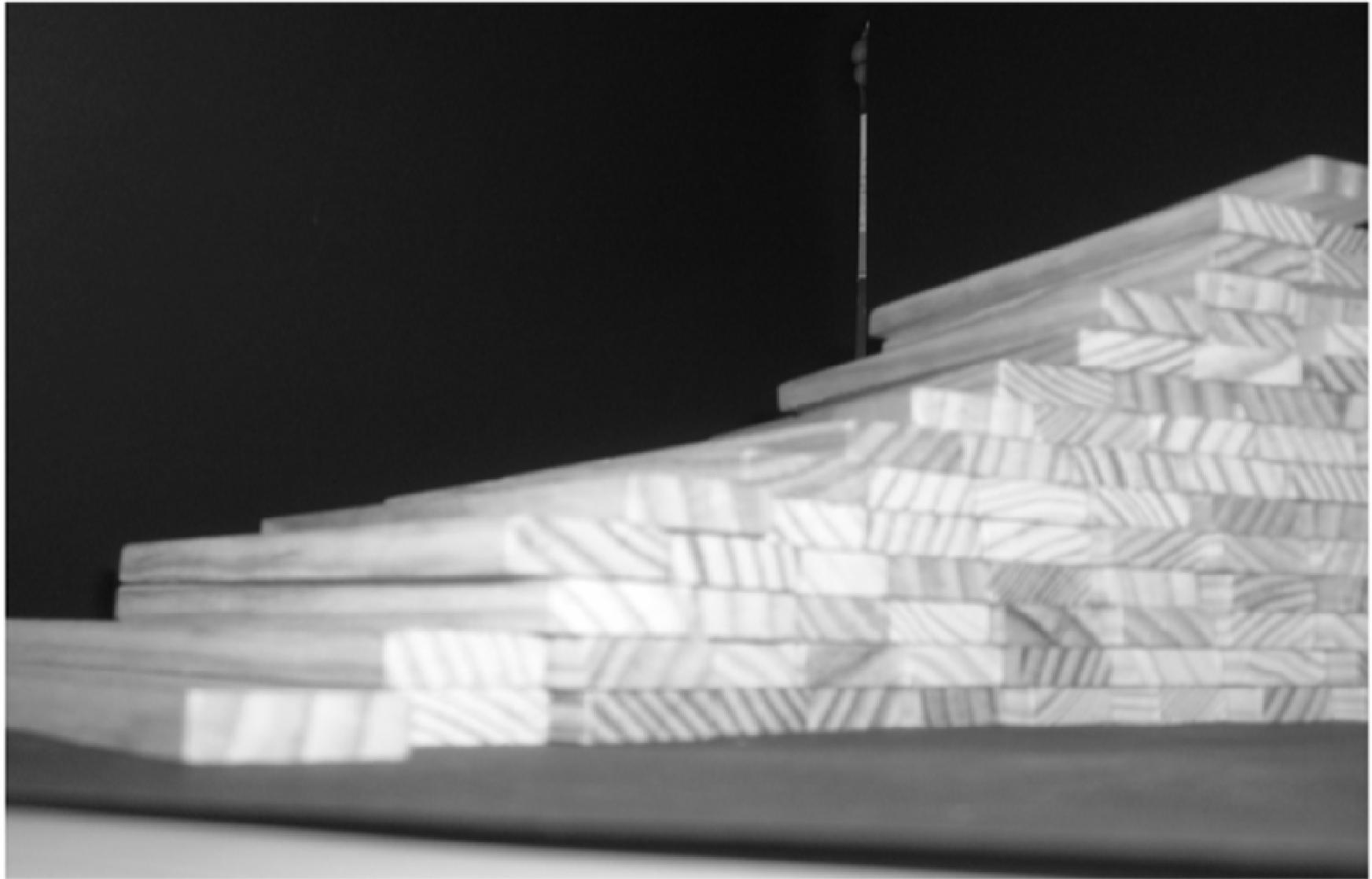
**Montage avec des play-mobil de quelques plans de cette séquence.**

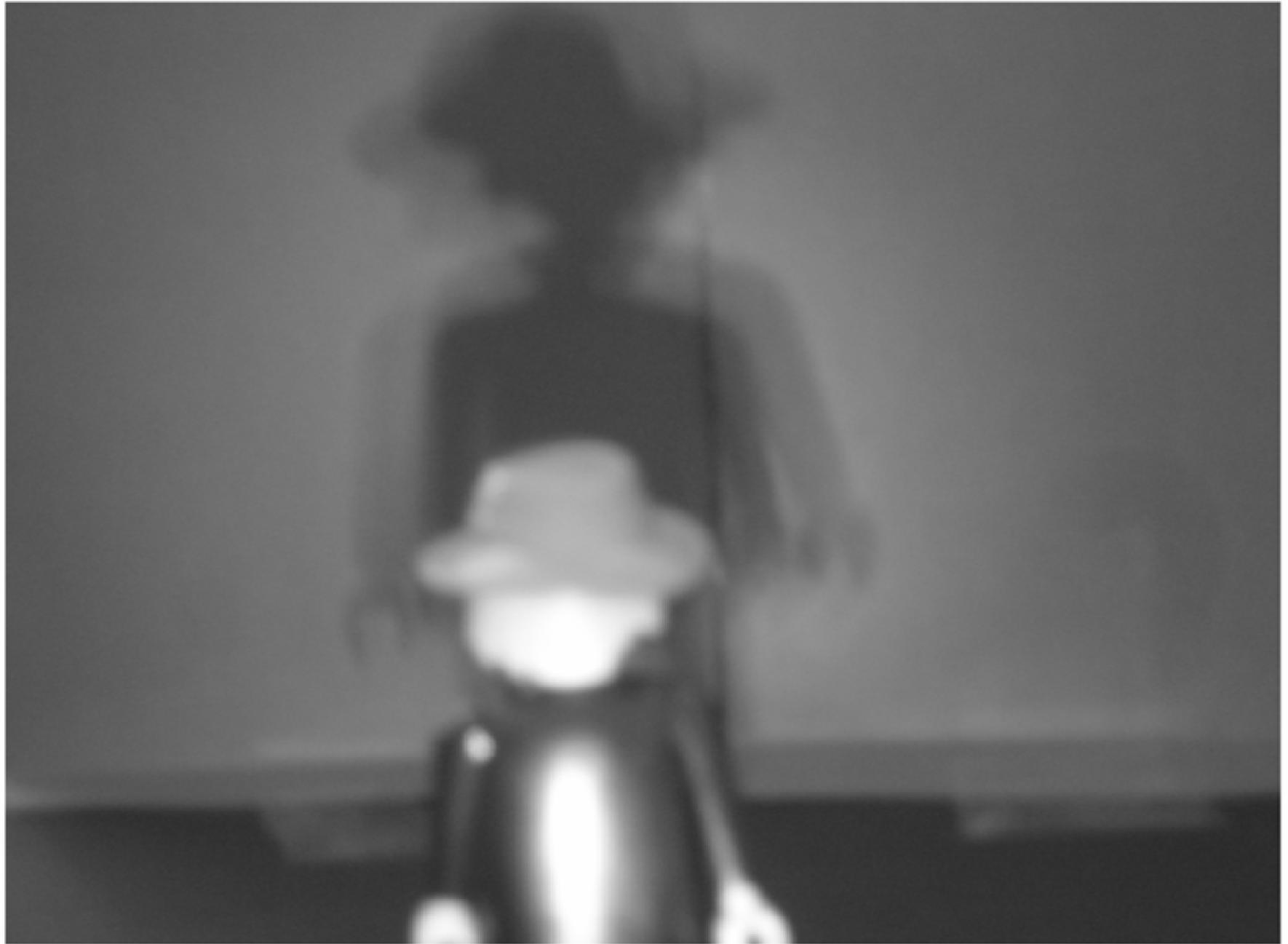


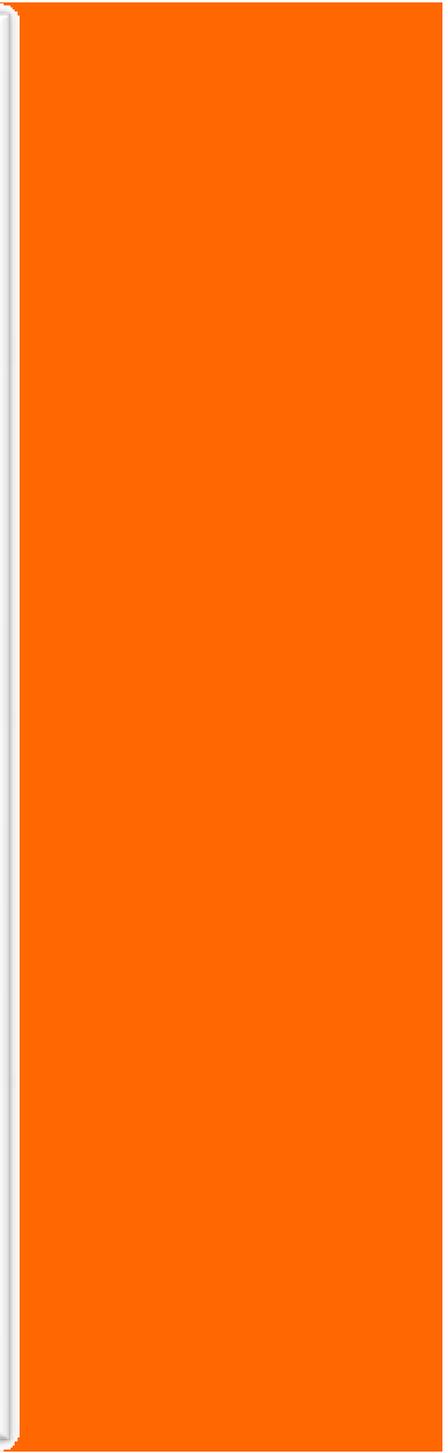


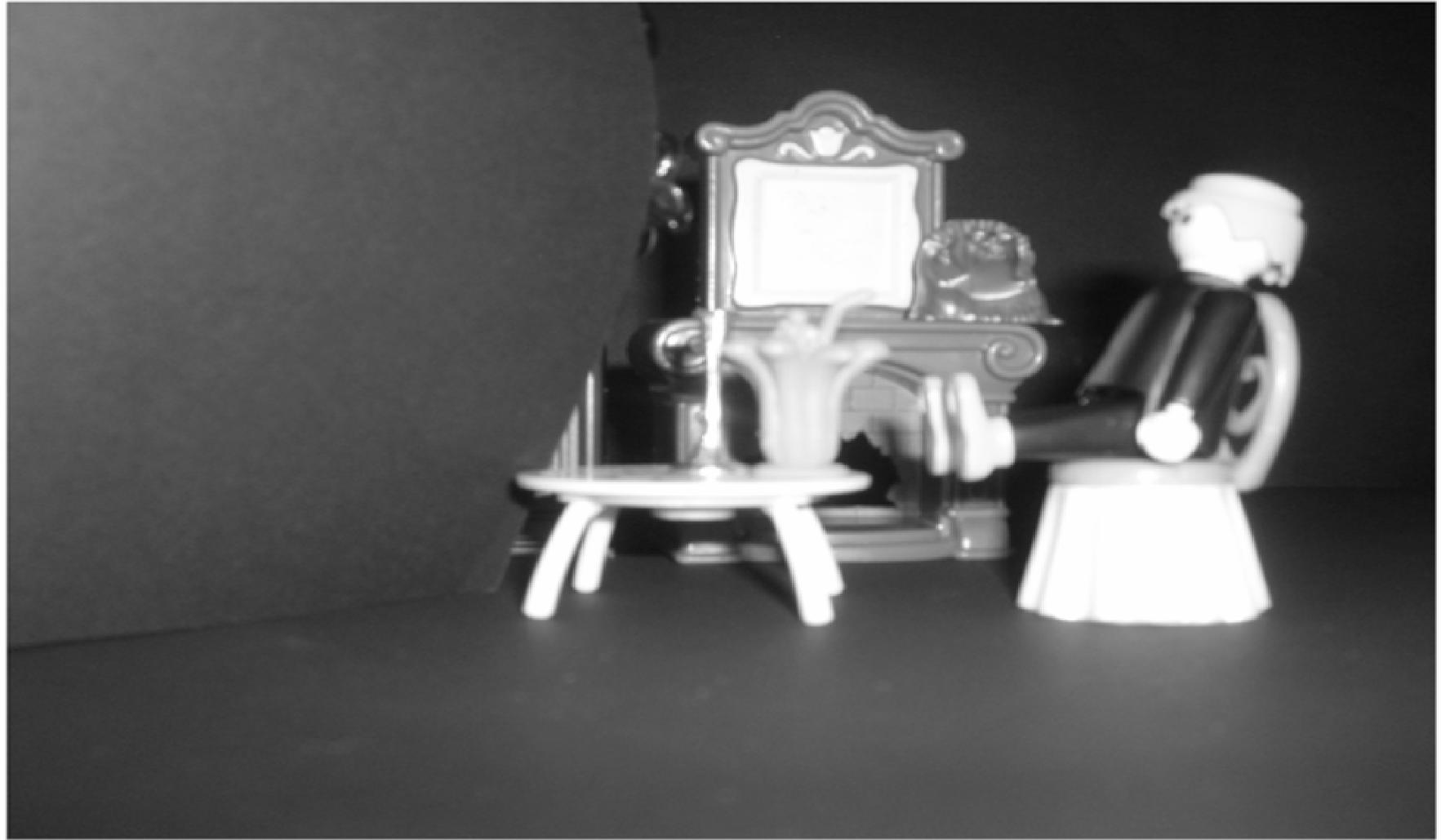


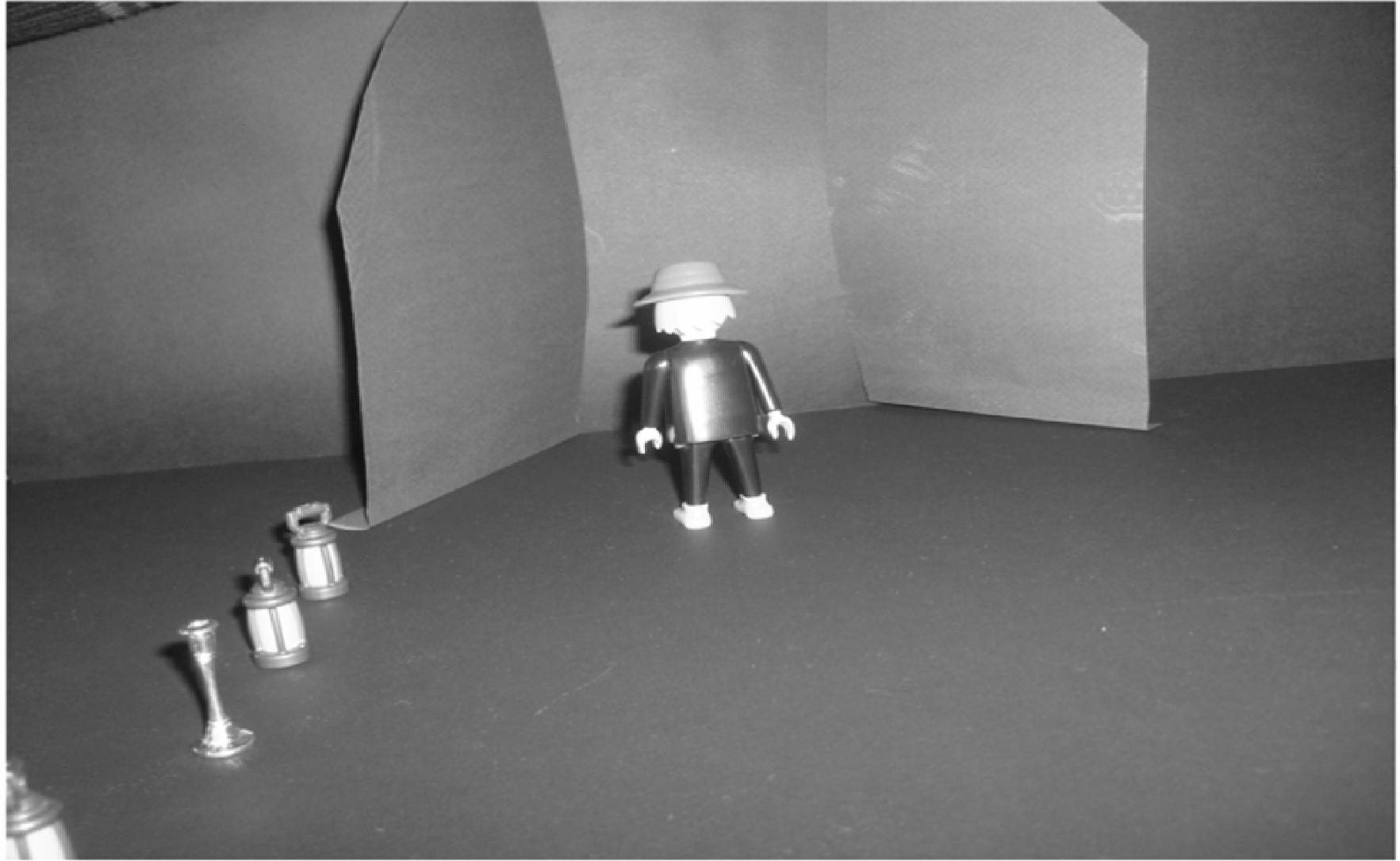














Activités pastiques sur le noir et blanc, positif/négatif

# On joue avec des ombres



6 ↑



9 ↑



7 ↑

14 →



12 ←

Nos histoires

- 6 - L'un des deux lutins avait mangé tous les gâteaux au chocolat.
- 9 - En Afrique, une femme danse pour appeler la pluie.
- 7 - L'éléphant essayait de se lever pour se blâmer contre sa mère.
- 14 - Les deux guerriers ennemis se touchent avant de s'affronter.
- 12 - Le garet mécanique étendit son grand œil télescopique pour mieux voir l'horizon.
- 2 - Quand les deux amoureux se retrouvent au coin de la rue, elle a dit.
- 22 - Une immense femme venait du pays des géants assis à nos côtés.
- 10 - Il homme jouait un air de flûte triste.
- 15 - Le grand homme faisait régner la terreur dans la forêt.
- 3 - De cela, il a écrit les choses.

2 →



22 ←



10 →



15 ←



3 ←

Partir des ombres prises en photo et les phrases choisies : chaque photo devenant un plan d'un film.

# Nos histoires

- 6 - L'un des deux lutins avait mangé tous les gâteaux au chocolat.
- 9 - En Afrique, une femme danse pour appeler la pluie.
- 7 - L'éléphanteau essaie de se lever pour se blâmer contre sa mère.
- 14 - Les guerriers ennemis se toisent avant de s'affronter.
- 12 - Le jouet mécanique étendit son grand cou télescopique pour mieux voir l'horizon.
- 2 - Quand les deux amoureux se retrouvèrent au cœur se forma entre eux.
- 22 - Une immense femme venant du pays des géants avançait à pas lourds.
- 10 - L'homme jouait un air de flûte triste.
- 15 - Le grand homme faisait régner la terreur dans la forêt.
- 3 - De colère, il s'arracha les cheveux.