





La Belle et la Bête de Cocteau : propositions pédagogiques en arts visuels.

- **Réalisation de portraits :** après avoir observé les portraits des pages 40 et 41 (façons de voir) faire des portraits devinettes, dans un miroir, derrière un rideau, à travers une fenêtre, derrière une sculpture ...
- **Un portrait monstrueux.** Travail sur la superposition, la surimpression et la métamorphose. Choisir, dans un magazine, un visage, à l'aide de calques rechercher différentes propositions pour progressivement l'enlaidir. On peut directement sur un portrait existant redessiner, à l'aide de feutres, les traits d'un monstre. On gardera toutes les propositions des élèves pour constituer une galerie de portraits monstrueux, on rédigera un cartel : son identité, son pouvoir...
- **Représenter un monstre, réfléchir sur les caractéristiques de la monstruosité par rapport à la norme...** Observer les monstres créés par des artistes (Bosch, Margot la Folie de Bruegel, le colosse de Goya, le Minotaure de Picasso, le champignon du voyage de Pierre Lacombe ...).

Voir Education enfantine n°5, mai 1997.

	
Frantisek Kupka - Prométhée	Francisco Goya - Le Colosse
	
Pablo Picasso - Minotaure et jument	Jérôme Bosch -Le messager du diable

Axes de réflexion - Les monstres évoluent dans un univers codifié :

La laideur : ils inspirent la peur et une répulsion qui les torturent autant qu'elles tourmentent leur entourage.

La solitude : ils sont condamnés à une solitude douloureuse, exclus de la société des hommes, ils errent livrés à des désirs impossibles.

Les lieux écartés : ils vivent en lieu clos leur condition de créature de l'ombre.

Le miroir : il révèle le monstre à lui-même ou aux autres. Le miroir a dans la légende le pouvoir de tromper en ne reflétant qu'une apparence.

- **Créer des ambiances effrayantes, chercher comment faire peur.**

Jouer avec **l'ombre et la lumière** : ombres chinoises, le clair-obscur, où vient la lumière ? (lecture d'image). Rechercher des ambiances dans les œuvres gravées de Gustave Doré pour le monde magique et des œuvres du peintre flamand Vermeer pour le monde réel domestique et bourgeois



G Doré
Illustration Le Petit Poucet



J Vermeer
La jeune fille au virginal

- **Propositions photographiques : Le rôle de l'ombre et la lumière**



Jeu d'ombres et de lumières.

Ici pour pénétrer dans le monde féérique, le personnage doit franchir une barrière de feuillage en ombres chinoises, puis il se dirige vers un arrière plan où la lumière se fait rassurante.

Créer une ambiance soulignant le passage de l'ombre à la lumière (1^{er} plan assombri par des rideaux ... arrière plan éclairé par une fenêtre, un spot...). Prendre en photo cette mise en scène

Site intéressant : Vous trouverez un article sur l'importance de la lumière dans le film de Cocteau sur le site : http://www.cndp.fr/tice/teledoc/plans/plans_bellebete.htm

- **Les trucages.**



Le trucage - Jeu de maquillage

Les objets prennent vie. Les candélabres semblent flotter, mais en réalité ils reposent sur des socles noirs que l'on ne distingue pas du mur peint en noir. Le visage assombri des cariatides met en évidence le blanc et la mobilité des yeux.

Créer une image fantastique en expérimentant des trucages (couleur du fond et de la forme, démultiplication du motif par jeu de miroirs... jeu de maquillage)

- **Créer des natures mortes.**



Nature morte photographique

Collecter des éléments naturels : fruits, légumes ... des éléments de table : couverts, assiettes, plats, pichets... torchons, nappes... (jouer sur les drapés, les froissés, pliés) les disposer sur un support en faisant varier les hauteurs (socle), les plans (devant/derrière), la lumière, les transparences (que l'on peut remplir de liquides colorés), les fonds (tissus imprimés cf. Matisse, jeux de miroirs pour troubler les profondeurs de plans) Prendre en photo la proposition de chaque élève – faire un catalogue de natures mortes photographiques.

Ou s'inspirer de Picasso pour faire une nature morte cubiste (réalisation, élèves de 6^e de Mlle Lamorlette) :



D'autres références en arts visuels :

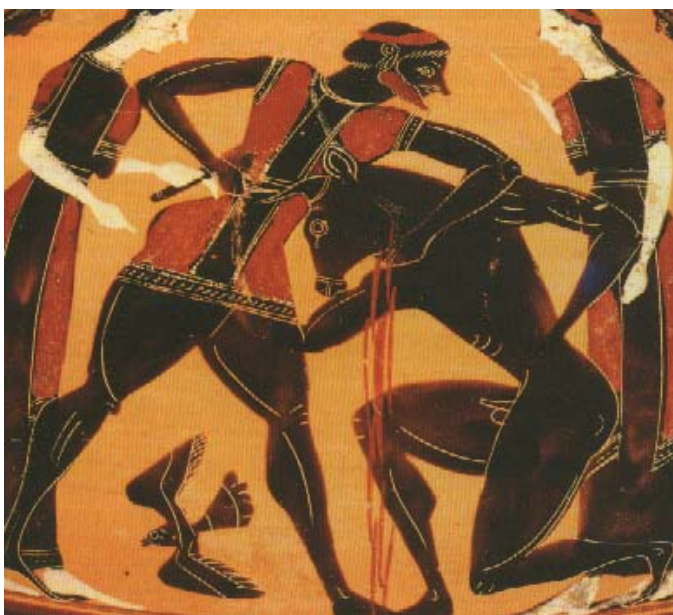
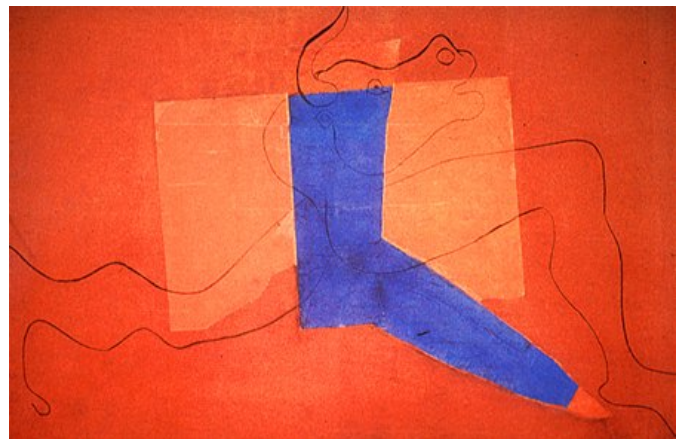
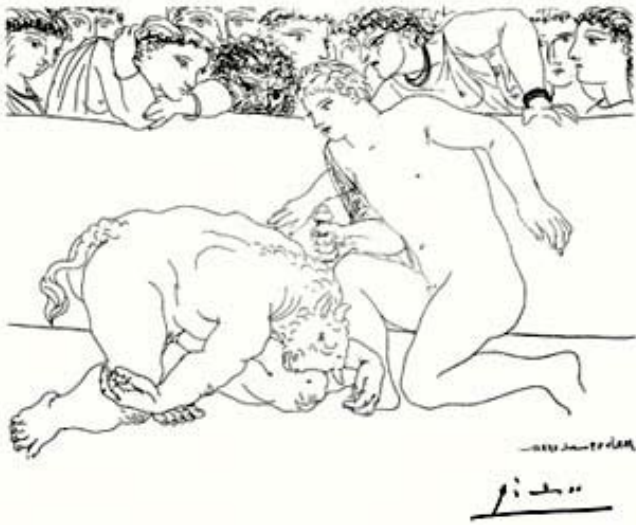
- Jérôme Bosch évidemment (voir des tableaux représentant le jugement dernier),
- Matthew Barney (contemporain),
- les minotaures de Picasso,
- voir peut-être chez les surréalistes : Max Ernest, Dali, Brauner,
- voir peut-être chez la Neue Sachlichkeit (société de l'entre deux guerre en Allemagne : cruauté et pessimisme : Otto Dix, Max Beckmann, George Grosz),
- quelques portraits de Willem de Kooning et de Francis Bacon,
- Art Brut chez Fautrier et Dubuffet,
- les poupées de Jake et Dinos Chapman (attention aux connotations sexuelles).

Mais surtout des références cinématographiques : Elephant Man, Freaks ou la monstrueuse parade, la Belle et la Bête, Notre Dame de Paris, Nosferatu, films de vampires et de draculas, la famille Adams, Beetlejuice, Edward aux mains d'argent,

Et chez les illustrateurs et livres de jeunesse : Max et les maximonstres, Gentil méchant de Lionel le Néouanic, les illustrations de Emmanuelle Houdart (ou Ludovic Flamant?) qui sont « mortelles »....

Une Bête récurrente en peinture : le Minotaure.

Exemple 1 : Picasso.





André Masson.

**Balagny-sur-Thérain 1896 –
Paris 1987**

Le Labyrinthe , 1938

Fils d'un représentant en papiers peints, André Masson suit son père à Bruxelles où il passe 5 ans à l'Académie royale des Beaux-Arts avant de venir à Paris à l'École nationale des Beaux-Arts. Grièvement blessé pendant la guerre de 14-18, il se lie au **groupe surréaliste** d'André BRETON en 1924 mais s'en distancie dans les années 30. Sa réputation est aujourd'hui mondiale.

Au lieu de peindre l'extérieur des choses, toujours plus ou moins arrangé « pour faire beau », les **surréalistes** s'autorisent à présenter la réalité de ce qui se passe en eux-mêmes qui est parfois moins rassurant. La mise en évidence de l'inconscient par Sigmund FREUD a été décisive pour l'orientation de ce groupe.

André MASSON met en scène ici un monstre, le Minotaure, mélange d'animal et d'humain, une image qui nourrit des croyances très, très anciennes. André MASSON se réfère au mythe de l'antiquité grecque qui se représentait ce mi-homme mi-taureau comme le résultat de la vengeance de Poséidon, dieu de la mer, qui aurait accouplé son taureau blanc avec Pasiphaé, reine légendaire de Cnossos. Pour se protéger du monstre, les grecs l'auraient enfermé dans un labyrinthe construit par Dédale, avant que Thésée ne réussisse à le tuer.

Ce qui est particulier à l'idée d'André Masson c'est que ce monstre pourrait être n'importe lequel d'entre nous. Les circonstances de la vie peuvent nous rendre monstrueux. Le peintre révèle l'intérieur de l'homme (c'est en cela qu'il est surréaliste) : un chaos de toutes sortes d'éléments. Il a même figuré un labyrinthe où l'on peut s'enfermer au risque de se perdre à l'intérieur de soi-même.