

Ecole et Cinéma 2014/2015

3ème trimestre

Cycles 2 et 3

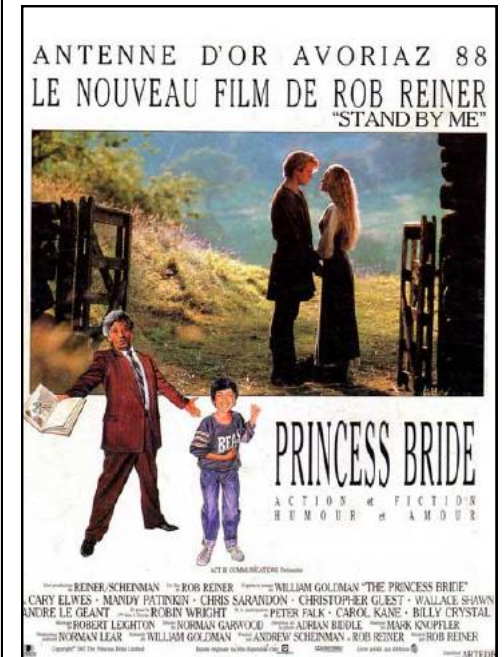
Princess Bride

Etats-Unis, 1988, Rob Reiner

FICHE TECHNIQUE

Genre: Aventure, couleurs, 98mn**Réalisateur:** Rob Reiner**Scénario:** William Goldman, d'après son roman**Directeur photo:** Adrian Biddle**Directeur artistique:** Keith Pain**Montage:** Robert Leighton**Effets spéciaux:** Nick Alder**Maquillage:** Lois Burwell**Son:** David John**Costumes:** Phyllis Dalton et Jane Hamilton**Musique:** Mark Knopfler (« Dire Straits »), Willy De Ville (« Story Book Love »)**Production:** The Princess Bride/Buttercup Films/ Act III Communications.**Distribution:** Peter Falk (Grand-père), Fred Savage (petit-fils), Cary Elwes (Westley), Robin Wright (Bouton d'Or), Mandy Patinkin (Inigo Montoya), Wallace Shawn (Vizzini), Chris Sarandon (Prince Humperdinck), André Le Géant (Fezzik), Billy Crystal (Miracle Max), Carole Kane (femme de Max), Christopher Guest (Comte Rugen), Peter Cook (l'homme du clergé).**Synopsis:** C'est l'histoire du « véritable amour »... , celui vécu par Bouton d'or et le valet Westley... et que raconte à son petit-fils malade (et fort peu amateur de « livres ») un grand-père malicieux. Or voici que Westley est mort en partant faire fortune et que le Prince Humperdick a décidé d'épouser la belle Bouton d'or. Celle-ci accepte à contre-cœur, quand elle se fait enlever par trois brigands. Après avoir commencé à affronter de terribles dangers tel un plongeon dans la mer aux anguilles hurlantes, Bouton d'or se fait délivrer par un héros masqué... qui n'est autre que Westley ! Les deux héros arriveront-ils à surmonter tous les pièges pour faire triompher le véritable amour ?(d'après la fiche du film sur le site *Enfants de cinéma*)

AFFICHE



LE GENRE

Le film d'aventure est une forme moderne du conte. Il peut englober de nombreux genres et sous-genres tels le western, le film de cape et d'épée, le film de guerre, d'espionnage, etc. L'affrontement, plus ou moins long, plus ou moins armé, plus ou moins « physique » caractérisera alors tel ou tel sous-genre... C'est aux Etats-Unis que le film d'aventures se développa avec succès dans la première moitié du XXème siècle, en incarnation dynamique et conquérante du « rêve américain ». Il connaît son apogée dans les années 50 et 60 avant de s'essouffler, malgré le succès de la mythique série des *Indiana Jones*. C'est dans les années 90 et 2000 qu'il retrouve un souffle tonique et spectaculaire, notamment grâce aux nouvelles technologies des effets spéciaux, aux envies d'exotisme intergalactique, et aux héros devenant de plus en plus super- ...

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p34

CARACTERISTIQUES

Le film d'aventures présente une permanence dans sa structure, forte et identifiable : des sujets percutants (exploration, recherche d'un homme, d'un trésor ou d'un secret, vengeance, fait de guerre, tour du monde...), personnages délibérément sommaires (dont un héros auquel le spectateur peut s'identifier) s'affrontant dans une opposition souvent manichéenne, et justifiant ainsi un trajet parsemé d'embûches et de rebondissements (relevant parfois du parcours initiatique), le tout dans un cadre offrant un dépaysement historique ou géographique (l'évasion). La force et le charme des grands films d'aventures est de conserver un aspect décontracté et ludique.

D'après *Genres et mouvements au Cinéma*, V. Pinel, Editions Larousse, p35

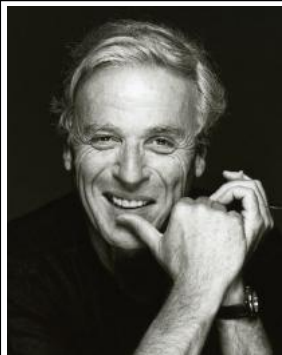


Rob Reiner est né le 6 mars 1947 à New York, aux Etats-Unis. Fils de Carl Reiner, comique, acteur et réalisateur américain (que vous aurez peut-être vu dans la série des *Ocean's 11, 12 et 13*), il a été marqué dès son plus jeune âge par les plus grands acteurs et réalisateurs comiques du cinéma et de la télévision américain, tel Mel Brooks, que fréquentait son père. Rob Reiner a su montrer une palette étonnamment variée, passant de la comédie subtile et réjouissante de *Princess Bride* à des œuvres plus sombres telle

l'adaptation du livre de Stephen King, *Misery*. Même si ses derniers films ne lui ont permis de retrouver la grandeur des premiers, le succès auprès du public et l'approbation des critiques, Rob Reiner reste un réalisateur qui a su marquer les esprits...

Filmographie sélective:

- *Spinal Tap*, 1984
- *The Sure Thing*, 1985
- *Stand by Me*, 1986
- *Princess Bride*, 1987
- *Quand Harry rencontre Sally*, 1989
- *Misery*, 1990
- *Des hommes d'honneur*, 1992
- *L'Irrésistible North*, 1994
- *Sans plus attendre*, 2007



William Goldman est né le 12 août 1931 à Chicago dans l'Illinois, aux Etats-Unis. C'est un auteur prolifique de romans, nouvelles, mémoires mais aussi de nombreux scénarios (comme *Les aventures d'un homme invisible*, *Misery*, *Last Action Hero*, *Maverick*, *Dreamcatcher*, *Les Pleins pouvoirs...*) dont des adaptations de ses propres romans pour le cinéma, comme *Marathon Man*, *Princess Bride*, *Magic*, *Heat*.

Il est d'ailleurs récompensé à deux reprises par un oscar pour :

- *Butch Cassidy et le Kid* (Oscar du meilleur scénario original en 1989)
- *Les Hommes du Président* (Oscar du meilleur scénario adapté en 1976).

En 1988, il est membre du festival de Cannes.

Princess Bride est bien, tout d'abord, un film pour enfants, dans la mesure où l'humour, le merveilleux, l'aventure, les duels, les monstres, l'émotion, l'amour, se marient harmonieusement pour créer un spectacle enchanteur fait pour plaire et toucher. Mais l'adulte peut aussi y trouver, en plus du plaisir des yeux, matière à réflexion. [...] La force du film vient de l'habileté avec laquelle est construite l'histoire [...] qui nous permet à la fois de rester adulte et d'avoir, un moment, le regard de l'enfance. C'est cette distance toujours bien respectée et légèrement parodique – sans méchanceté aucune –, qui permet au film d'exister vraiment. [...] Respect et tendresse pour le genre, mais aussi pour les situations et les personnages. Ces derniers sont en effet dessinés sans tricherie, sans mépris – même si leur psychologie reste sommaire (et heureusement qu'elle l'est !). Et la meilleure manière d'aborder les contes n'est-elle pas de le faire avec le regard de l'enfance tout en sachant qu'on ne pourra jamais revenir en arrière ?

Bernard Cohn, sur *Transmettre le Cinéma*

<http://www.transmettrelecinema.com/film/princess-bride/#mise-en-scene>



L'imagerie enfantine constitue en général pour un cinéaste le terrain miné par excellence. Rob Reiner a su prendre le recul nécessaire pour éviter le film pour enfants traditionnel. **The Princess Bride** en respecte pourtant les règles, mais les réinvente avec humour: on s'est empressé de rapprocher le «système Reiner» de Mel Brooks et des Monty Python. Mais Mel Brooks joue à fond sur la parodie, ce que **Princess Bride** ne fait pas, et les Monty Python jonglent avec les anachronismes. Reiner ne se le permet pas non plus. Il se conforme à la linéarité de son récit et détourne les situations classiques et convenues de l'univers féérique au moyen d'autres éléments classiques, ceux de la comédie américaine.

Nicolas Saada *Cahier du Cinéma* - mars 1988

En classe : Propositions de thèmes / exploitations pédagogiques

NB: Tous les outils et références 'image' nécessaires à la mise en œuvre de ces activités sont présents dans le diaporama

► Avant le film

→ **Analyse d'affiche(s)** : Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnages, décors, couleurs, attitudes, cadrage, etc) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film. On pourra utiliser différents caches ou cadres pour dévoiler progressivement la structure de l'affiche, ou a posteriori révéler les différentes parties structurantes et signifiantes de l'affiche.

> Concernant l'image : remarquer et questionner la double présence d'un binôme. Les comparer : identités, caractéristiques, postures, vêtements, décors. Noter l'absence de fond pour le grand-père et son petit-fils, de même que la modernité de leurs vêtements, et la présence d'un livre qui pourrait renvoyer à la « projection » d'une fiction qu'il pourrait raconter, sur un écran imaginaire au-dessus d'eux. L'absence de fond renverrait-elle à la réalité?

> Concernant le texte : le bandeau supérieur de présentation identifié et mis à part, observer le titre, écrit en anglais et les deux paires de mots en-dessous. Traduire et expliquer « princess » et « bride » pour affiner les hypothèses. Expliquer également les 4 mots : action, fiction, humour et amour. Pourquoi une telle association 2 par 2 ? (Jeu de rimes, rapprochement ou opposition sémantique...?)

> Comparer/Préciser/Observer l'affiche anglaise, peut-être plus intéressante en terme d'analyse d'image. Approcher le lien réel/imaginaire avec la construction de l'image (colonnes monumentales/lit et fauteuil, skateboard et jouet/château féérique sur montagne en arrière-plan...), de même qu'avec la présence de nuages comme élément transitionnel entre deux univers. Quels personnages retrouve-t-on sur les 2 affiches, et quel objet (le livre)?

Cinq phrases accompagnent le titre du film : 4 dans la partie supérieure entre les colonnes (3 groupées et 1 légèrement à part) et 1 dernière sous le titre. En voici la traduction :

- Escalader les Falaises de la Démence
- Affronter des Rongeurs de Taille Inhabituelle
- Faire face à la torture dans le Puits du Désespoir
- Le Grand Amour n'a jamais été facile.
- C'est aussi vrai que le sont vos sentiments

Qu'apportent ces phrases à la compréhension de l'affiche? De l'histoire ?
Permettent-elles d'émettre de nouvelles hypothèses, ou d'en préciser d'autres?
Rapprocher et associer chaque phrase aux 4 mots présents dans l'affiche française :
action, fiction, humour, amour.

→ **Analyse de la carte postale**: un travail similaire peut être réalisé sur la description et l'analyse des images de la carte postale et/ou des éléments textuels au verso de celle-ci.

→ **Anticipation** : Le synopsis pourra être lu en classe pour préparer la réception du film, valider ou infirmer des hypothèses émises en analysant l'affiche, ou encore écrire ou proposer ce qu'il pourrait se passer par la suite.

→ **Le genre**: le film d'aventures. Par des recherches, des rappels de lectures, etc, résumer les caractéristiques du genre (héros, quête, rebondissements, obstacles, personnages « méchants », lieux...). Elaborer un inventaire de titres, d'images, d'affiches en lien avec le genre.

→ **La bande-annonce**: ce support vidéo peut être l'occasion d'aborder et questionner le genre du film d'aventure, émettre/préciser des hypothèses, inventorier et catégoriser les personnages, les lieux, les actions, etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=w9rMYeIH-Qc>

→ **Contextualisation** : situer le film, le réalisateur, le scénariste, le genre dans l'histoire du cinéma. Les élèves connaissent-ils d'autres films d'aventures ? Faire des recherches sur Rob Reiner, sur sa filmographie, sur la bibliographie de William Goldman, etc.

► La trame narrative

<p style="text-align: center;">Oral</p> <p style="text-align: center;">Compréhension</p>	<p>→ Reconstruire la trame narrative du film : en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés...</p> <p>(0) / Bouton d'Or vit dans une ferme à la campagne. / Bouton d'Or tombe amoureux de son valet de ferme, qui partage cet amour. / Pour l'épouser, Westley doit chercher fortune. Il décide de partir pour pouvoir revenir l'épouser. Baiser /(1)/ Bouton d'Or apprend que Westley est mort. Elle s'enferme, profondément triste. / Au château de Florin, le Prince Humperdinck annonce ses fiançailles avec Bouton d'Or. / Résignée, Bouton d'Or ne trouve du plaisir que lors de sa promenade quotidienne à cheval. / Bouton d'Or est enlevée par 3 brigands. / Les brigands prennent la mer. / Bouton d'Or tente de s'échapper et manque de peu de se faire dévorer par des anguilles. / Un bateau suit les brigands. / Ils accostent au pied d'une falaise que Fezzik grimpe à l'aide d'une corde. / Un homme escalade la falaise à leur suite. / Inigo reste pour le tuer. /(2)/ Apparition de l'homme masqué et duel à l'épée. Inigo est assommé. / Duel physique avec Fezzik, étouffé. / Duel « d'esprit » avec Vizzini, empoisonné. / L'homme masqué emmène Bouton d'Or puis est démasqué dans une chute. Retrouvailles des amoureux. Baisers /(3)/ Le Prince traque sa fiancée. / Westley et Bouton d'Or s'enfoncent dans les Marais de Feu. / Affrontement avec les RTI (Rongeurs de Taille Inhabituelle). / A la sortie des Marais, le Prince capture Westley, qu'il enferme dans le Puits du Désespoir. / Le Roi est mort. Le Prince épouse Bouton d'Or. /(4)/ Une sorcière l'apostrophe et l'insulte. Elle se réveille du cauchemar. / Le mariage est programmé dans 10 jours. Le Prince promet de faire chercher Westley. / Westley est torturé par Rugen avec sa Machine. / Fezzik et Inigo se retrouvent. Ils décident de retrouver Rugen. / Le mariage entre le Prince et Bouton d'Or commence. / Le Prince tue Westley en poussant la Machine à son plus haut niveau d'aspiration. /(5)/ Inigo et Fezik retrouvent Westley mort et paient Miracle Max pour qu'il le ramène à la vie. / Westley revient à lui, mais est physiquement impotent. / Ils attaquent le château, en usant de ruse et d'effets spéciaux. / A l'intérieur du château, Inigo et Rugen se battent en duel. / Bouton d'Or retrouve Westley. / Inigo tue Rugen et venge son père. / Westley menace puis combat le Prince, avant de l'attacher. / Bouton d'Or et Westley, Inigo et Fezzik quittent le château à cheval. /(6)/ Baiser final. (F)</p> <p>→ Retrouver à quels moments on retrouve le petit-fils et son grand-père, et à quels moments il l'interrompt (0) L'enfant est malade, son grand-père lui offre un livre. (1) Il ne supporte pas tous ces baisers. (2) Le Grand-père estime qu'il vaut mieux arrêter là, son petit-fils semble angoissé. (3) Encore et toujours des baisers... (4) Ce n'est pas juste ! ça ne se passe pas comme ça normalement dans les contes... (5) Ce n'est pas juste ! Bis... Le héros ne doit pas mourir. (6) Le Grand-père préfère ne pas lire le baiser final. L'enfant l'encourage à lire la fin de l'histoire. (F) Le petit-fils réclame une 2^{ème} lecture le lendemain.</p>
<p style="text-align: center;">Lecture/Ecriture</p>	<p>→ Lire/écrire une sélection de mots « clés » : amoureux, forêt, château, marais, duel, aventure, puits, mariage, vengeance, épée...</p> <p>→ Ecrire une phrase, un texte : un résumé (global ou par étape), une critique, une description, le point de vue d'un personnage...</p> <p>→ Légender des photos pour les remettre dans l'ordre de la narration.</p>
<p style="text-align: center;">Arts Visuels</p> <p style="text-align: center;">Théâtre</p> <p style="text-align: center;">Expression corporelle</p>	<p>→ Le story-board : décider des étapes essentielles du récit, les dessiner et les légender.</p> <p>→ L'affiche : Cf page 3. En proposer d'autres (dessin, photo, collages, etc...) ; où l'on verrait tous les personnages essentiels, où l'on verrait les lieux, les actions essentielles, les binômes (Westley/Bouton d'Or, le Prince/Bouton d'Or, le Prince/Westley, Inigo/Fezzik, Inigo/Rugen...), etc.</p> <p>→ Scènes : le jeu d'acteur. Décider des scènes essentielles à la compréhension du récit. Elaborer des groupes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distribuer les rôles : qui fait l'acteur, l'actrice ? Qui est metteur en scène ? Qui est photographe ou cameraman ? - Préparer par groupe la réalisation de ces scènes : placement des acteurs, décors, accessoires, jeu d'acteur. - Visionner de nouveau ces scènes dans le film si nécessaire. Réaliser les différents dispositifs : <ul style="list-style-type: none"> > En photo : il faudra alors veiller à travailler la pause, « l'arrêt sur image » pour que la scène soit « lisible ». > En film : veiller au champ/hors-champ, au silence lors du tournage - Monter : assembler les photos à la manière d'un roman-photo, ou assembler les films pour un rendu global.

► *Les personnages*

→ Lister tous les personnages rencontrés pendant le film.

Liste

Grand-Père	Enfant	Mère
Westley	Bouton d'Or	Prince Humperdinck
Inigo Montoya	Fezzik	Vizzini
Comte Rugen	Miracle Max	Valérie (femme de Max)
Roi	Reine	Sorcière
Albinos	Clerc (mariage)	

Quelques précisions

(Fiche du film sur le site *Transmettre le Cinéma*)

Le grand-père : Il est en quelque sorte le Deus ex machina de l'histoire. Il rend visite à son petit-fils malade et lui lit Princess Bride qui va se transformer, pour nous spectateurs, en images et en film. Du grand-père, il a toutes les caractéristiques : débonnaire, toujours à l'écoute, il ne perd jamais son calme, même quand l'enfant rechigne à l'écouter, ou le houspille car l'histoire lui semble trop à l'eau de rose. Le vieil homme sait que l'âge joue en sa faveur, qu'il possède les connaissances nécessaires pour que son petit-fils l'écoute. En lui se lit aussi (point de vue du scénariste peut-être) le regret d'une époque où le livre était roi mais fut peu à peu remplacé par l'image et le jeu vidéo.

Princesse Bouton d'or : Elle est le personnage central du film mais non pas le plus intéressant. Jeune, jolie, blonde, éthérée, la plupart du temps passive, elle traverse le film sans bien comprendre ce qui lui arrive. Peut-être sait-elle, comme nous, qu'elle retrouvera l'homme qu'elle aime et que les méchants seront punis. Bien entendu il lui faut subir toutes sortes d'avaries : mariage avec un homme qu'elle n'aime pas, attaques de bestioles (anguilles et rats énormes), fuites incessantes, emprisonnements, peines de cœur, etc. Bref, l'initiation qu'elle subit lui permet enfin de vivre le vrai bonheur tant convoité.

Westley : Il est le héros de l'histoire. Beau, jeune, fort, maître escrimeur, il n'a peur de rien : il est tout aussi capable de grimper en haut d'une falaise à la force des poignets que de tuer une bestiole qui attaque sa bien-aimée !

Simple palefrenier, il est pourtant aimé par la princesse : c'est dire à quel point il échappe aux contingences sociales. Même ses ennemis l'admirent et finissent par l'aider car ils reconnaissent qu'il est du côté du bien et de la justice. Il est dans la lignée de ces héros sans peur et sans reproche qui ont fait la gloire du cinéma américain, depuis *Le Voleur de Bagdad* jusqu'aux nombreuses variations autour de Robin des bois.

Inigo Montoya : Son nom déjà est tout un programme. Il fleure bon les pays lointains, les eldorados où l'on allait chercher richesses et gloire. Il est un peu plus complexe que les autres personnages car son passé lui pèse : son père a été assassiné et il veut à tout prix le venger. Beau joueur, il reconnaît en Westley un bretteur supérieur à lui. C'est sans doute pourquoi il change de camp, tout en sachant que par ce subterfuge il atteindra plus facilement son but : tuer le comte Rugen. Peut-être aussi est-il sensible à l'amour entre Westley et Bouton d'or. A travers lui, c'est un hommage aux aventuriers du cinéma américain qui se lit : ruse, humour et panache.

Fezzik : Bien qu'il soit très fort, il n'en est pas pour autant un imbécile. Il a beaucoup d'humour comme en témoignent certains dialogues : « Je n'y peux rien si je suis le plus fort, je ne fais même pas de gym ! » Il n'a pas la beauté d'un Apollon, mais on comprend bien vite qu'il n'est pas antipathique. On se doute aussi qu'il ne fera pas de mal à une mouche. C'est pourquoi on le retrouvera aux côtés de Westley et Bouton d'or.

Vizzini : Sa petite taille, sa voix de fausset, ses prétentions intellectuelles le rendent d'emblée antipathique, contrairement à ses compagnons Inigo Montoya et le Géant. Ceux-ci lui obéissent au doigt et à l'œil, peut-être parce qu'il les fascine par son intelligence et son bagout. Il est foncièrement pervers et méchant : William Goldman le fait disparaître très vite de l'histoire, sans espoir de le récupérer pour le faire passer dans le camp des « bons ».

► Les personnages (suite)

<p>Réel/Imaginaire</p>	<p>→ Identifier les personnages relevant du « réel » (la mère, l'enfant et le grand-père) et ceux relevant de l'imaginaire (tous les autres).</p> <p>→ Relations/Rôles/Intersections :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'évolution de la relation grand-père/petit-fils au fur et à mesure de la lecture. Quelles différences entre le début et la fin ? Exemple : il se plaint de sa présence puis il veut qu'il revienne le lendemain. Ou plus précisément : « Allez, si ça peut te faire plaisir, lis-la ton histoire » puis « Dis, tu me la reliras demain ? » - Comment les « pauses » dans la chambre de l'enfant interagissent-elles avec le récit ? Pour chacune d'elles (cf p4) : qui interrompt le récit ? Quelles sont les raisons invoquées ? Comment réagit le 2^{ème} personnage ? Qui provoque le redémarrage du récit ? - A quel moment de l'histoire l'enfant est-il conquis par le récit ? - Quelles interruptions semblent influencer ensuite sur le cours du récit ?
<p>Rôles</p>	<p>→ Différencier les personnages « bons » des personnages « méchants ». Sur quoi s'appuyer ? Que dire de Inigo et Fezzik ? A quel moment le Prince se révèle-t-il comme personnage méchant ?</p> <p>→ Différencier les personnages principaux des personnages secondaires. Sur quoi s'appuyer ?</p> <p>→ Identifier le héros de l'histoire : Westley. Comment le caractériser ? A quel moment se révèle-t-il comme « héros » ? Que dévoile sa confrontation avec Inigo, puis Fezzik, puis Vizzini ? (agilité et habileté, force et résistance, intelligence)</p> <p>→ Compléter : En quoi Inigo pourrait-il être également désigné comme héros (honneur, honnêteté, désir de vengeance, bravoure...)</p>
<p>Relations</p>	<p>→ Caractériser : par des mots, des images, des dessins, les relations entre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Westley/Bouton d'Or (Grand amour, jalousie, trahison, fierté, confiance, fidélité...) - Westley/Prince Humperdinck (Rivalité, jalousie, orgueil, haine, crainte...) - Westley/Inigo (Respect, admiration, écoute, complicité, reconnaissance...) - Westley/Fezzik, Bouton d'Or/Prince, Prince/Rugen, etc... <p>→ Langage corporel : quelles attitudes physiques caractérisent ces relations ? (rapprochements et baisers entre Westley et Bouton d'Or, corps à corps entre Westley et Fezzik, discussion en position assise entre Westley et Vizzini, Westley ligoté ou menacé face au Prince en hauteur ou protégé, confrontation à l'épée entre Westley et Inigo, Inigo et Rugen...)</p>
<p>Portrait</p>	<p>→ Caractéristiques : Comment identifier facilement chaque personnage (et chaque rôle ?) ? Comment chaque personnage est-il joué par son acteur ? Quel habillement, quelle posture ? (ex : la blondeur des deux amoureux, la taille gigantesque de Fezzik, la dangereuse main à 6 doigts de Rugen, l'accent espagnol de Inigo...)</p> <p>→ Identifier : écrire le nom de chaque personnage (ou associer étiquette) sous l'image le représentant.</p> <p>→ Ecrire un portrait caractérisant chaque personnage (psychologue et/ou physique).</p> <p>→ Ecrire une fiche d'identité : nom, apparence, alimentation, langage, signes particuliers...</p> <p>→ Dessiner un portrait.</p>
<p>Archétypes / Caricatures ?</p>	<p>La blondeur du bellâtre, son assurance effrontée, quelle que soit la situation, le rival ou le danger... La blondeur de la princesse, un peu naïve et pas vraiment active dans notre histoire... Un Prince plein d'orgueil et de couardise... Des personnages qui semblent exagérer volontairement les portraits traditionnels qu'ils pourraient tenir dans d'autres films du genre. C'est bien cela, Rob Reiner demande à chaque personnage (et non plus acteur) de jouer avec jubilation son propre rôle !</p>

► *Les lieux*

Liste	<p>→ Identifier : tous les lieux importants de l'histoire (La chambre du garçon, la ferme, le Royaume de Florin, le Royaume de Guilder, le Château de Florin, la forêt, la Mer des Anguilles, les Falaises de la Démence, les Marais de feu, le Puits du Désespoir, la Cabane de Miracle Max, la cabane d'Inigo...)</p> <p>→ Caractériser chaque lieu par ses couleurs, ses formes, ses mots, ses dangers, etc.</p> <p>→ Imaginer la carte géographique du film : comment sont organisés les différents lieux explorés (à l'image du générique de la série <i>Game of Thrones/Le Trône de Fer</i> : https://www.youtube.com/watch?v=SXQe68dOc-Q)</p>
Chronologie	→ Ranger : les lieux de l'histoire dans l'ordre chronologique, selon la trame narrative (cf page 4) : réaliser une frise écrite, dessinée.
Association	<p>→ Associer : les lieux aux personnages (ferme/Bouton d'Or, château/Prince, Puits du désespoir/Rugen ou Westley...) qui l'habitent ou les traversent, de même qu'aux dangers qui s'y cachent : les RTI (Rongeurs de Taille Inhabituelle, le feu, le danger de la falaise, le désespoir et la mort...)</p> <p>→ Associer les lieux aux actions du récit</p>
Appellation	<p>→ Rappeler les noms des lieux traversés : les Falaises de la Démence, les Marais de Feu, le Puits du Désespoir...</p> <p>→ Expliciter ces appellations</p> <p>→ Agrandir le terrain de jeu de la narration en inventant de nouveaux lieux aux excroissances stylistiques équivoques.</p>
Archétype / Caricature ?	Tout comme les personnages (cg page 6), les lieux du film sont réduits à des figures traditionnelles et largement simplifiées : la ferme n'est qu'une grange avec quelques éléments végétaux minimalistes, idem avec les falaises, le château, etc. La plupart des scènes sont d'ailleurs tournées en studio, avec une simplicité de moyens formels totalement assumée ici.

► *Le conte*

Comme nous l'avons dit, le film d'aventure est en soi une forme moderne du conte (cf page 1). Par ailleurs, le scénario de William Goldman traduit en images par Rob Reiner est également une construction narrative jouant avec les éléments caractéristiques du conte.

→ Identifier la structure « quinaire » du conte :

- 1- situation initiale
- 2- élément perturbateur
- 3- action
- 4- résolution
- 5- situation finale

en utilisant des phrases résumant chacune de ces étapes, des images du film, des dessins, etc.

Exemples : 1- Bouton d'Or et Westley sont amoureux. 2- Westley part pour chercher fortune et est tué. / Bouton d'Or est faite prisonnière. 3- Westley part à sa recherche en affrontant différents dangers et personnages. Il est tué. 4- Inigo et Fezzik le sauvent puis tous trois libèrent Bouton d'Or. 5- Les deux amoureux peuvent se marier.

→ Identifier les personnages caractéristiques du conte ; le héros/l'héroïne, les personnages aidants, les personnages/obstacles, etc.

→ Idem avec les lieux, les objets, etc.

► *Et aussi...*

L'humour	<p>Rob Reiner installe un humour fin et efficace tout au long du film, toujours en délicatesse, ce qui lui permet de ne jamais verser dans la parodie pure (à la Monty Python). Outre le sur-jeu que s'autorise avec délice chacun des personnages pour son propre rôle (le héros est très héroïque, quitte à être parfois presque insupportable, la princesse est très passive, etc), l'humour se retrouve aussi dans les dialogues, irrésistibles...</p> <p>→ Retrouver ces moments décalés, inattendus, comme :</p> <ul style="list-style-type: none">- la pause et la conversation de politesse entre Westley et Inigo, avant leur duel jubilatoire au bord de la falaise,- la démonstration de supériorité intellectuelle de Vizzini face à Westley et son poison,- le dialogue entre Max et son épouse autour de la réanimation de Westley,- l'explication du masque par Westley : « <i>parce que c'est très confortable ; je pense que tout le monde en portera à l'avenir.</i> »- ou encore l'échange entre le Prince et Rugen, celui-ci lui proposant de venir le voir torturer Westley : « <i>Écoutez, vous savez combien j'aime vous voir travailler, mais j'ai à préparer le cinq centième anniversaire de mon pays, mon mariage à organiser, ma femme à tuer et Guilder à faire accuser. Je suis vraiment débordé !</i> <i>- Alors reposez-vous. Lorsqu'on n'a plus la santé, on n'a plus grand-chose.</i> »
Les références	<p>Ce qui participe à la réussite du film est également la « connivence culturelle » que construit Rob Reiner avec ses spectateurs. En effet, en amoureux du cinéma, il joue subtilement, entre humour et affection, avec les souvenirs que nous avons tous de films devenus mythiques au travers du genre qu'ils incarnent.</p> <p>→ Aussi <i>Princess Bride</i> devient-il un film difficilement classable, au sens scientifique du terme, avec des scènes de films :</p> <ul style="list-style-type: none">- de cape et d'épée : le duel à l'épée entre Inigo et Westley,- d'horreur fantastique avec les anguilles, les Rongeurs de Taille Inhabituelle,- de comédie burlesque dans le rapport entre les personnages, les gags (Vizzini qui détourne l'attention de Westley avec une ruse vieille comme le monde),- de conte traditionnel avec le Prince, la princesses, le royaume, etc, <p>→ Quelques images nous reviennent en mémoire, pour compléter cette typologie plurielle : <i>Les Trois Mousquetaires, Peau d'Âne, Zorro, Frankenstein, Robin des Bois, L'Histoire sans fin, Les Trois Mousquetaires...</i></p> <p>De même que d'autres images, de films plus récents, répondant en écho à l'héritage imprévu de <i>Princess Bride</i> : <i>Indiana Jones, Le Seigneur des Anneaux, Le Monde de Narnia, Pirates des Caraïbes</i>, etc...</p>
Pour aller plus loin	<p>→ La fiche du film sur le site <i>Les Enfants de Cinéma</i> : http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/princess-bride.html</p> <p>→ La fiche du film sur le site Transmettre le Cinéma : http://www.transmettrelecinema.com/film/princess-bride/#synopsis</p> <p>→ Bande annonce en français sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=w9rMYelH-Qc</p> <p>→ Situation initiale (Bouton d'Or et Westley tombent amoureux) sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=mtGjN4vJ6io</p> <p>→ Duel entre Westley et Inigo, en VO sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=mtGjN4vJ6io</p> <p>→ Duel final entre Westley et le Prince sur Youtube : https://www.youtube.com/watch?v=MFQM41Z3Iv8</p>