

PRINCESS BRIDE

de Rob Reiner • Etats-Unis • 1987 • 1h38



FICHE TECHNIQUE

Réalisation

Rob Reiner

Scénario

William Goldman

Image

Adrian Biddle

Musique

Mark Knopfler

INTERPRÈTES

Cary Elwes

Westley

Robin Wright

Bouton d'Or

Billy Cristal

Le sorcier guérisseur

Fred Savage

Le petit garçon

Peter Falk

Le grand-père

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

• 1986 - Stand by me

SYNOPSIS

Un grand-père lit à son petit fils malade (qui n'aime pas les livres, encore moins ceux qui parlent d'amour) l'histoire de la belle Bouton d'Or au pays de Florin. Bouton d'Or découvre son amour pour Westley, son valet de ferme. Mais il doit partir faire fortune et disparaît en mer. Cinq ans après, malgré sa tristesse, Bouton d'Or accepte à contre cœur d'épouser le prince Humperdinck. Un jour, un étrange trio de bandits l'enlève ; Vizzini, astucieux Sicilien, Fezzik, un géant possédant une force incroyable et Inigo, champion espagnol à l'épée qui recherche l'homme aux six doigts, assassin de son père. Ils sont suivis par un mystérieux homme masqué qui parvient à déjouer leurs pièges. Après avoir tué Vizzini, il délivre Bouton d'Or.

Bouton d'Or découvre alors que ce mystérieux homme masqué est son cher Westley qui se fait désormais passer pour "l'effrayant pirate Roberts". Fuyant le prince, les deux amoureux se réfugient dans les marais de feu et doivent affronter les terribles boules de feu, les sables mouvants ainsi que les énormes rongeurs. Ils sont rattrapés par le prince Humperdinck et son armée. Bouton d'Or accepte de retourner au château avec le prince pour protéger Westley. Mais le prince ne tient pas sa promesse et envoie Westley dans le Puits du Désespoir où il est torturé par le Comte Rugen, l'homme aux six doigts. Inigo et Fezzik partent à la recherche de Westley, le seul homme capable de les aider à pénétrer dans le château pour retrouver l'homme aux six doigts et libérer Bouton d'Or. Découvrant leur ami inanimé, Fezzik et Inigo l'emmènent chez un sorcier qui lui prépare une pilule magique. Déguisés en un pirate Roberts géant, les trois hommes parviennent à pénétrer dans le château et à interrompre la cérémonie de mariage. Enfin réunis, Bouton d'Or et Westley se font la promesse de ne jamais plus se quitter...

SEQUENCE D'APPROCHE

Décrire la situation initiale à travers l'étude des personnages, du lieu et de l'action des premières séquences du film.

Au moment de l'apparition du titre sur un fond noir, on entend une toux provenant du hors-champ c'est-à-dire que l'on ne voit pas qui tousse à l'écran. Après une ouverture au noir, l'image est occupée par un écran de jeu vidéo qui représente une partie de base-ball. On découvre alors un garçon dans sa chambre, assis dans son lit. **Que**

remarque-t-on dans cette chambre ? (la profusion de jeux et de posters) **Que peut-on en déduire ?** (l'enfant vit dans un milieu privilégié) La mère pose sa main sur le front du garçon. On comprend alors qu'il est malade. **Qu'annonce la mère ?** (la visite du grand-père) **Comment réagit l'enfant ?** Il râle car il n'aime pas que son grand-père lui pince les joues. Le grand-père entre alors bruyamment et pince la joue de son petit-fils. Ce grand-père paraît très dynamique. **Qu'a-t-il apporté à l'enfant ? Pourquoi ? Que représente ce livre ?** Le grand-père explique que son propre grand-père lui a raconté ce conte, qu'il l'a lui-même raconté à son fils et ainsi de suite... C'est un conte que l'on se transmet de génération en génération. **Quelle est la réaction de l'enfant face au livre ?** Il es mécontent et interroge son grand-père sur le contenu de ce conte. **Qu'est-ce qui est important pour lui dans une histoire ?** (qu'il y ait du sport, des combats, de l'action) **Quels termes utilise le grand-père pour décrire ce conte ?** (duels, monstres, vengeance, tortures, miracles, géants, poursuites, évasions...) Le grand-père commence à ouvrir le livre et l'enfant s'installe pour écouter sans grande conviction. Au moment où le grand-père débute sa lecture, apparaît un fondu enchaîné qui nous emmène au pays de Florin, pays où se déroule l'histoire racontée. Les paroles du grand-père sont alors mises en images. Ainsi on fait la connaissance de la belle Bouton d'Or qui aime monter à cheval et taquiner son valet de ferme Westley. Ces deux personnages vivent dans une ferme au milieu de champs. Ils sont pauvres. **L'histoire a-t-elle lieu à la même époque que celle dans laquelle vit le garçon ? Pourquoi ? A quoi le voit-on ?** Le grand-père interrompt sa lecture pour interroger son petit-fils sur ses impressions vis à vis de ce début de conte. Le petit-fils ne semble pas partager le même enthousiasme que son grand-père. Ce dernier poursuit en narrant la relation amoureuse de Bouton d'Or et de Westley. C'en est trop pour le garçon qui interrompt son grand-père en lui précisant qu'il n'aime ni les histoires d'amour ni les baisers. Mais le grand-père sourit avec malice et lui demande d'être patient.

Westley, pauvre, doit partir en mer faire fortune et laisse donc Bouton d'Or seule. Quelques temps après, elle apprend que son cher Westley a été attaqué par le pirate Roberts et qu'il a disparu. Elle pleure et affirme qu'elle n'aimera plus jamais. L'enfant manifeste son enthousiasme suite à a cette soudaine péripétie.

Qu'apprend-on dans cette séquence (sur le lieu, les personnages, l'action...) Que peut-on deviner de la suite du film ? Il est important de préciser que le film joue sur deux niveaux en proposant d'abord un "temps de la lecture" et un "temps du conte"....

POUR PARLER D'IMAGES

Nous nous attarderons sur la séquence dans laquelle Bouton d'Or tente d'échapper à ses trois ravisseurs en sautant à l'eau.

Vizzini, satisfait de l'enlèvement de Bouton d'Or, tente de rassurer ses amis. Mais Inigo révèle son inquiétude : il a vu un voilier derrière eux. Immédiatement, Vizzini perd son calme et s'agite. Le cinéaste utilise le **champ / contre champ** mais aussi les **plans subjectifs** pour symboliser le "regardant" et le "regardé". Bouton d'Or profite de l'inattention de ses ravisseurs pour sauter à l'eau et

tenter de s'échapper. Le cinéaste utilise alors une nouvelle fois le **champ / contre champ** pour signifier le désaccord des ravisseurs et la colère de Vizzini. Ils placent les personnages dans des plans séparés, dans chaque coin du cadre afin de souligner leur querelle.

Plan 1 :

plan d'ensemble du bateau qui décrit l'activité soudaine des hommes pour récupérer Bouton d'Or.

Plan 2 :

plan large qui montre au **fond du champ** le bateau et au **premier plan** Bouton d'Or dans l'eau. Le rythme musical s'intensifie. **Parviendra-t-elle à se sauver ?**

Plan 3 :

plan rapproché taille du géant et de Vizzini l'un à côté de l'autre qui semblent de plus en plus menaçants.

Plan 4 :

gros plan du visage de Bouton d'Or mettant en valeur son angoisse au moment où l'on entend des bruits effrayants provenant du **hors champ**. L'utilisation du **hors champ** permet de signifier une présence sans que l'on sache immédiatement si elle est menaçante ou non.

Plans 5 à 7 :

trois **champs / contre champs** montrant tour à tour les ravisseurs (Vizzini et le géant en **plan rapproché** poitrine) et la victime (Bouton d'Or dans l'eau, tétanisée par la peur)

Plan 8 :

aux côtés de Bouton d'Or, apparaît la source des bruits : une énorme anguille.

Plan 9 :

le **cadre** se resserre sur Bouton d'Or qui se débat et crie. L'utilisation d'un cadre de plus en plus serré sur la victime souligne le danger qu'elle encourt.

Plan 10 :

deux **champs / contre champs** montrant successivement les ravisseurs (Vizzini et le géant) et la victime (Bouton d'Or en **gros plan**).

Plans 11 à 19 :

succession de **champs / contre champs** montrant tour à tour le "poursuivi" (Bouton d'Or apeurée) et le "poursuivant" (l'anguille, gueule ouverte, en **gros plan**).

Dans cette séquence, l'alternance de **gros plans** sur "le gentil" (Bouton d'Or) et sur les "méchants" (l'anguille et les ravisseurs) sert à créer chez le spectateur un sentiment de peur. Ce type de montage qui alterne entre les "poursuivants" (les ravisseurs, l'anguille) et le "poursuivi" (Bouton d'Or) contribue également à mettre en place une ambiance de suspense. De la même manière, les bruits provenant du hors champ, parce qu'on ne peut pas les identifier, renforcent l'atmosphère angoissante. Ce type de **montage**, dit **alterné**, ainsi que le choix du **cadrage** (une majorité de **gros plans**) signifient que Bouton d'Or est coincée entre deux dangers (ses ravisseurs et l'anguille). De plus, la présence de l'eau autour de Bouton d'Or accentue le danger dans la mesure où l'on ne voit pas d'issue possible. Enfin, le rythme musical qui s'accélère au moment de la poursuite contribue également à installer une atmosphère pesante voire étouffante.

Plan 20 :

gros plan du grand-père qui indique un retour à la réalité. En interrompant le récit, ce plan permet de

couper court à l'angoisse. L'attitude du petit garçon qui serre ses draps est comme un clin d'œil au spectateur qui est lui aussi dans le même état.

LES PERSONNAGES

Selon les enfants, les personnages de Princess Bride possèdent-ils les caractéristiques traditionnellement attribuées aux héros de conte ? Pourquoi ? Si non, pourquoi ?

Bouton d'Or est une belle jeune fille aux longs cheveux blonds dorés ! Elle possède toutes les caractéristiques d'une héroïne de conte. En effet, malgré son origine modeste, sa beauté lui permet de séduire le Prince et donc de devenir une Princesse. Mais Bouton d'Or n'aime pas le Prince. Elle a donné son cœur à son valet de ferme et ne parvient pas à se remettre de sa disparition. Elle est une héroïne fidèle et dévouée à son amour. Elle a entièrement confiance en Westley.

Westley est un pauvre valet de ferme sans cesse tourmenté par Bouton d'Or. Mais Westley possède la beauté d'un Prince. De plus, il est tendre, fidèle, courageux, fort, habile, rusé, drôle et intelligent (...) Bref Westley possède toutes les qualités indispensables aux héros de conte, qualités qui lui assurent la victoire. **Les enfants, ont-ils préféré ce personnage aux autres ? Pourquoi ? A quel personnage célèbre fait penser Westley lorsqu'il est déguisé ?** Le personnage de Westley est évidemment un clin d'œil à Zorro.

Le géant Fezzik est l'un des bandits qui kidnappe Bouton d'Or. Traditionnellement, le géant provoque terreur mais aussi admiration. Il symbolise la force, c'est-à-dire la puissance et le pouvoir. Mais il est souvent décrit comme une personne bête. Dans **Princess Bride**, il est immédiatement indiqué que malgré sa force menaçante Fezzik n'est pas un "méchant". Au contraire, c'est un homme gentil et serviable qui aime faire des rimes. Il est beaucoup moins bête qu'il en a l'air.

L'Espagnol Inigo est lui aussi l'un des bandits qui kidnappe Bouton d'Or. De la même manière que pour Fezzik, il est immédiatement souligné qu'Inigo est un personnage "gentil", très habile à l'épée. Son histoire de vengeance personnelle contribue à le rendre attachant, humain et sensible. Ce personnage est un clin d'œil à l'attention de l'acteur américain Errol Flynn, héros de célèbres films de cape et d'épée (Robin des Bois, Capitaine Blood...)

Le Sicilien Vizzini est le troisième bandit qui kidnappe Bouton d'Or. On devine vite que c'est lui qui a organisé la capture de l'héroïne et qu'il est le "cerveau" de la bande. Il incarne donc un "méchant". En même temps, il se révèle bien vite moins dangereux qu'il veut le faire croire. Il se croit en effet plus rusé, plus astucieux et plus malin. Mais sa prétention lui jouera des tours.

Le Prince Humperdinck incarne le méchant. Il est menteur, égoïste, prétentieux, sans cœur, violent, guerrier et intéressé. Malgré son statut de Prince puis de Roi, il n'est ni beau ni gentil et il ne parvient pas à séduire Bouton d'Or. **Les enfants ont-ils trouvé ce personnage sympathique ? Ou au contraire antipathique ? Pourquoi ?**

Le Comte Rugen ou l'homme aux six doigts incarne lui aussi un méchant. On apprend par Inigo qu'il est l'assassin du père de ce dernier. De plus, il torture les humains afin de pratiquer des expériences sur eux.

THEMES

Les ingrédients du conte

Les contes débutent souvent de cette manière :

1. L'un des membres de la famille est absent du foyer (a)
2. Une interdiction est adressée au héros (b)
3. Le héros désobéit à cette interdiction (c)
4. Le méchant tente de tromper le héros pour s'emparer de lui ou de ses biens (d)
5. Le héros tombe dans le piège du méchant et l'aide involontairement (e)

Demandez aux enfants de retrouver dans le début de Princess Bride les événements qui correspondent à ces cinq points.

- a. Au début de la lecture, le grand-père présente Bouton d'Or comme une jeune fille qui se passionne pour l'équitation. Elle aime également tourmenter son valet de ferme, le beau Westley. L'histoire n'évoque pas les parents de Bouton d'Or et on ne les voit pas. Bouton d'Or semble vivre seule dans la ferme. Petit à petit Bouton d'Or et Westley se déclarent leur amour. Mais le jeune homme doit quitter le foyer afin de faire fortune et ainsi pouvoir épouser Bouton d'Or. Le départ de Westley provoque donc une immense absence puisque Bouton d'Or se retrouve seule dans la ferme.
- b. L'interdiction adressée à Bouton d'Or s'associe ici à la promesse que les amoureux se sont faites. Ils se sont jurés fidélité quoiqu'il arrive.
- c. *Que fait Bouton d'Or ?* Malgré sa promesse et sa tristesse, Bouton d'Or accepte d'épouser le prince Humperdinck. Cette désobéissance est à l'origine des événements qui vont tourmenter les amoureux.
- d. Dans un premier temps, le méchant, c'est-à-dire le Prince ment sur ses sentiments. Il veut épouser Bouton d'Or non par amour mais uniquement par intérêt c'est-à-dire pour accroître son domaine et donc sa puissance. Il la trompe une seconde fois au moment où, prise au piège, Bouton d'Or accepte de suivre le Prince afin de protéger Westley. Le Prince ne tient pas sa promesse puisqu'il envoie Westley dans le Puits du Désespoir.
- e. Bouton d'Or tombe à plusieurs reprises dans les pièges du Prince ne devinant pas ses ruses. Ainsi elle accepte de suivre le Prince au château croyant libérer Westley.

Quels sont les autres ingrédients traditionnels du conte que l'on retrouve dans l'histoire de Bouton d'Or ? (la distinction entre les "gentils" et les "méchants", une belle jeune fille explorée, un vaillant héros, un méchant Prince, des magiciens...)

Le conte détourné

Malgré ces ingrédients communs à n'importe quel conte, qu'est-ce qui a surpris les enfants ? Qu'est-ce qu'il a de différent avec les autres contes ?

Par exemple, certains personnages, malgré leur apparence impressionnante et donc négative, n'incarnent pas le rôle de méchants. Au contraire, ils se révèlent plus ambigus et plus subtils qu'il n'y paraît. On remarque également un certain nombre d'interventions incongrues qui sont en décalage par rapport à la réalité historique dans laquelle s'inscrit le conte. *Les enfants se souviennent-ils de ces interventions ?*



- l'arrivée des bandits par ordre de taille les ridiculise immédiatement,
- les méthodes étranges du magicien et sa référence au big mac,
- le duel à l'épée entre Inigo et l'homme masqué dans lequel les hommes se font sans cesse des politesses
- Westley, héros vaillant, est tout mou pour le combat final,
- Inigo propose une corde à l'homme masqué pour l'aider à grimper plus vite,
- Inigo propose à l'homme masqué de reprendre son souffle avant de combattre,
- Inigo explique qu'il travaille avec Vizzini pour payer les factures, etc....

Quels effets produisent les interventions du grand-père et de son petit fils ? Leurs interventions empêchent en quelque sorte le spectateur d'adhérer totalement au récit qui lui est raconté. En effet, comme elles interrompent le récit, elles créent une distance avec le conte. Ainsi le spectateur ne peut pas s'identifier totalement aux personnages car il sait que ce ne sont que des héros de conte. Ces interventions instaurent un certain recul vis à vis des personnages. Le cinéaste ne cherche pas à installer un doute dans l'esprit du spectateur puisqu'immédiatement il sait que l'histoire n'est pas réelle. A la différence, dans **Bandits, Bandits** de Terry Gilliam, le spectateur s'interroge tout au long du film si l'aventure vécue par le héros est un rêve ou non.

La relation grand-père / petit-fils

Au début du film, le petit garçon est agacé par la présence de son grand-père. *Que lui reproche-t-il ?* Il lui reproche en quelque sorte d'être démodé c'est-à-dire de ne pas être en phase avec ses centres d'intérêt. Le petit garçon s'intéresse aux jeux vidéos et aux histoires riches en actions. Il dénigre immédiatement le livre que lui propose son grand-père car il affirme détester les histoires à l'eau de rose. Il préfère largement les feux d'artifices technologiques de ses jeux vidéos. *Que va-t-il se passer tout au long de l'histoire ?* Le petit garçon, subjugué par l'aventure, finit par se laisser aller à dévoiler ses sentiments. Petit à petit, sa tendresse et sa fragilité vont s'exprimer. Il prend conscience de son affection pour son grand-père et la lui témoigne. En fin de compte, le petit garçon mûrit tout au long du film. *Par l'intermédiaire de ces deux personnages, il est possible d'interroger les enfants sur leurs relations avec leurs grands-parents. Que représentent pour eux leurs grands-parents ?*