

# Princess Bride

Des mots.....

Aventure, maléfice, amour, duel, humour, fourberie, masqué, pirate, magie, épreuve, torture, vengeance, monstre, évasion, décalage, miracle, trahison, rats, action, roi, reine, prince, épée, poison, escalade, force, ruse...

Westley, Buttercup (Bouton d'or), Inigo Montoya, Prince Humperdinck, comte Ruggen, Vizzini, Fezzik, Miracle Max, Valérie, le petit fils, le grand père, la mère...



## Ce que l'on peut voir

- Plusieurs genres de film: film de cape et d'épée, d'aventure, humoristique, d'amour, conte, d'épouvante, fantastique...
- Différents cadres d'images, différents points de vue. Points de vue des personnages, points de vue caméra.
- Un conte, une histoire fantastique et des rebondissements.
- La réalité et la fiction.
- Des personnages et leurs caractéristiques.
- Des monstres.
- Des machines.
- Des images stéréotypées (scènes d'amour et cadrages, de combats et prises de vue, etc...).
- L'alternance et les passages du XXème siècle au temps de l'histoire.
- Des oppositions: le grand/ le petit (Vizzini/Fezzik), la ruse/la force (Westley/Fezzik), l'habileté/la force (Inigo/Fezzik), la droiture/la fourberie (Westley/Vizzini)...
- Des images décalées (duel...).
- des correspondances et des citations à d'autres films (Peau d'âne, La belle et la Bête, Corsaire rouge pour ne nommer que ceux de la liste école et cinéma...).

## Ce que l'on peut entendre

- As you wish: comme tu voudras.
- Inconceivable: inconcevable.
- Une musique contemporaine (Dire Straits).
- Un narrateur sur les images de l'histoire.
- Des dialogues décalés.

## Ce que l'on peut comprendre

- Des relations grand père/petit fils.
- La place des livres, des images mentales face aux activités contemporaines des enfants.
- Les structures du conte.

# Autour de l'écrit

## Avant, après la séance, un écart

Imaginer et **anticiper** sur un mot, une image.

**Construire une phrase** autour d'un mot.

**Créer un texte** à partir de phrases en contextualisant autour d'un thème que l'on se donne.

**Mesurer l'écart** de ses représentations et de ses compréhensions.

Matériel

Une liste de sept à dix mots se rapportant au film.

Deux images du film.

- On donne aux élèves **sept mots** tirés du film (mots de la première page) et l'on demande d'imaginer l'histoire du film, et le type de film en écrivant autour des mots. Dans un deuxième temps on rassemblera ces phrases en **un texte** qui énoncera clairement l'histoire.
- On mettra en commun les textes afin de mesurer les écarts de versions et les typologies de films envisagés.
- On demandera aux élèves, avant la projection, de **mémoriser les mots** afin de les resituer dans leur contexte pendant la projection.
- De retour en classe (ou quelques jours après pour travailler la mémorisation), on redonnera les mêmes mots et l'on demandera de **réécrire l'histoire** du film autour de ses mots.
- Une mise en commun permettra de voir les **interprétations différentes** à partir d'un même mot.
- Une comparaison avec les textes réalisés avant la séance permettra de mesurer **l'écart ou la convergence** des représentations initiales.

# Autour de l'écrit

## Les épreuves

### Compétences

**Séquencer** le film à partir des épreuves.

**Définir le terme** d'épreuve.

**Distinguer** les personnages et **les différentes étapes** d'une situation.

**Séquencer** une situation et en **dégager les constituants**.

### Matériel

Une photocopie du tableau par élève ou pour deux élèves.

Une affiche avec le tableau pour le bilan

- **Rechercher** toutes les épreuves du film en distinguant si elles s'adressent à Westley, Buttercup, les deux ou un autre personnage. Réaliser une liste et replacer les éléments dans l'**ordre chronologique**.
- Revenir sur chaque épreuve et distinguer pour chacune les personnages en jeu, en différenciant les personnages en tant qu' «**ennemi**» ou «**ami**».
- **Décomposer** chaque épreuve en nommant **la situation initiale, le danger, l'aide et le dénouement**.
- On remplira dans le tableau proposé **les aides ou moyens** qui permettent de sortir de l'épreuve en distinguant **les personnages** «aides» ou les outils, **objets**...
- On pourra dans un second temps proposer de **trouver d'autres épreuves** aux personnages en demandant de remplir un **tableau similaire** où apparaîtra les **personnages impliqués**, le **descriptif de l'épreuve**, l'**aide** humaine ou l'objet et le descriptif du **dénouement**.

<b>Épreuves</b>	Le (les) <b>personnage(s)</b> impliqué(s)	<b>Aide</b> ou <b>moyen</b> pour sortir de l'épreuve.	<b>Type d'aide</b> (personnage, objet, autre...)
Les anguilles hurlantes			
La falaise			
Le duel			
Le combat Westley/ Fezzik			
La rencontre Westley/ Vizzini			
Les sables mouvants			
Les rats			
La torture			
Le combat Inigo/Ruggen			

# Autour du graphisme

## envers, endroit

### Compétences

**Distinguer des symétries** par superposition, par transparence.

**Composer, décomposer** l'alphabet.

Jouer sur **les polices d'écriture**.

### Matériel

Photocopies de l'alphabet dans différentes polices.

Rhodoïd et feutres non permanents.

papier 80 grammes et marqueurs.

- À partir de l'affiche de Princess Bride ci-contre et dont la particularité est sa **réversibilité**, on s'intéressera tout d'abord à l'image en pointant les similitudes et les différences des deux illustrations: en observant les dominantes colorées, les moments de l'histoire représentés, les costumes et positions des personnages. On demandera aux élèves de **justifier** les constats par **une interprétation** (Westley à gauche puis à droite).

- On observera aussi les effets miroirs donnés par les deux illustrations et on cherchera à **expliquer les correspondances** de reflets (bateau/ maison - barrière/château).

- Ensuite on prendra le texte et l'on constatera sa réversibilité.

- À partir des lettres de l'alphabet, on cherchera dans **différentes polices** et dans différentes écritures les symétries axiales comme **M** et **W**, **b** et **p**, **d** et **q**, **a** et **g**, **l** et **l**, **N** et **N**, **o** et **o** ou par rapport à un point comme **a** et **e**, **b** et **q**, **d** et **p**, *h* et *y*, *j* et *f*, **n** et **u**... Les lettres seront copiées sur des carrés de 10

x 10 cm et pourront ainsi être tournées et retournées. Si le papier est assez fin et le feutre assez pénétrant, une nouvelle symétrie apparaîtra en transparence (on peut aussi utiliser des carrés de Rhodoïd transparents et des feutres non permanents).

- On pourra aussi proposer une lettre et demander , en la retournant et en la prolongeant, à la manière





# Autour des Arts Visuels

## Les affiches

### Compétences

**Différencier les espaces** texte et image.

**Justifier et expliciter** un ressenti sur un effet produit.

**Émettre des hypothèses** à partir de constats visuels.

**Mesurer les écarts et les rapprochements** entre plusieurs propositions.

Apprécier **les différents composants d'une image**.

### Matériel

Vidéo projecteur pour projeter les deux affiches.

Affiche pour relever les constats.

- À partir des affiches américaine et française, on cherchera les différences, les similitudes et les interprétations possibles. On cherchera les informations données et abandonnées en passant de l'une à l'autre. On s'aidera du document "**Avant la séance**" pour orienter les observations.



- On distinguera dans les observations le texte, l'image mais aussi le texte autour du film et le texte technique, la photographie du film et l'illustration dessinée.
- On regardera la forme du texte en regardant sa composition dans l'image et les variations de polices.
- On regardera la place de l'image et l'interpénétration avec le texte.
- On distinguera le temps de l'enfant et le temps du conte, la place du livre dans l'affiche.





# Autour des Arts Visuels

## Les affiches (suite)

### Compétences

**Différencier les espaces** texte et image.

**Justifier et expliciter** un ressenti sur un effet produit.

**Émettre des hypothèses** à partir de constats visuels.

**Mesurer les écarts et les rapprochements** entre plusieurs propositions.

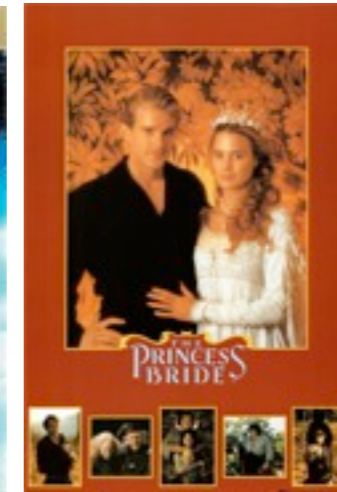
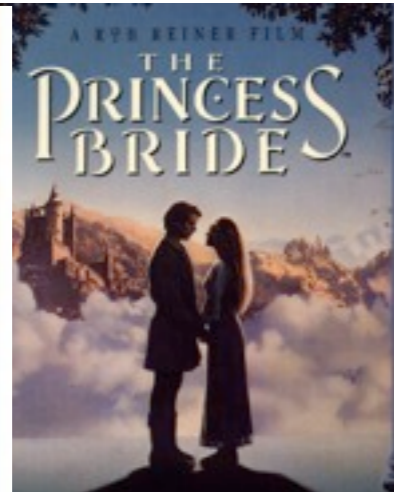
Apprécier **les différents composants d'une image**.

### Matériel

Vidéo projecteur pour projeter les deux affiches.

Affiche pour relever les constats.

- À partir des affiches proposées sur Internet, on réalisera le même travail d'observation et de déduction en essayant de regrouper toutes les constatations dans une même histoire. Aussi, ce travail aura tout son intérêt avant la projection afin d'anticiper et émettre des hypothèses que l'on vérifiera après la séance de cinéma.
- On construira une histoire en regroupant les paysages proposés, les juxtapositions des époques et les personnages qui seront cernés par leur représentation sur les affiches.



# Autour des Arts Visuels

## Les masques

### Compétences

**Analyser et comparer des images** par l'observation d'un élément récurrent.

**Émettre des hypothèses** et les **justifier** à partir d'une observation.

### Matériel

Vidéo projecteur pour projeter les deux affiches.

Affiche pour relever les constats.

Photocopies de modèles de fiches d'identité.

- Le masque dissimule un visage et montre une intention (la peur, le camouflage, le rire)... On cherchera à rechercher les héros masqués rencontrés au cours des lectures, des films et séries vues en dehors de l'école. Pour chaque personnage, on fera une description du masque, les parties du visage dissimulées, les parties visibles... On pourra réaliser sur une photocopie de visage les différents modèles de masque.
- À partir de photos de héros masqués non connus des élèves et après avoir observé de la même façon le masque et l'habillement du héros, on cherchera à définir chaque personnage en proposant un profil, des pouvoirs, des missions, un caractère, etc... que l'on justifiera à partir de chaque image. On réalisera, ainsi, une fiche d'identité pour chaque personnage.



# Autour des Arts Visuels

## Les masques (suite)

Compétences

**Observer et comparer.**

**Justifier ses impressions.**

**Passer d'une intention au dessin,** à une réalisation 3D.

Matériel

Images de différents acteurs de Zorro.

Photocopies de visages.

Tissus, colle et agrafes.

- On peut faire le même travail en partant des différents images d'acteurs ayant incarnés Zorro et en essayant de voir la différence ou divergence apportée par le masque.
- On cherchera, ensuite, d'autres modèles de masques en faisant des essais dessinés sur une photocopie de visage.
- Puis on réalisera en tissus, cartons et papiers divers un masque que l'on portera.
- On pourra jouer sur la couleur des tissus, les imprimés pour voir les effets obtenus que l'on énoncera.



# Autour de la photographie

## Les points de vue

### Compétences

Aborder la notion **de cadrage, de point de vue, d'angle de prise de vue.**

**Lire une image** par sa construction.

Distinguer **les plans.**

Relever les **lignes directrices.**

### Matériel

Vidéo projecteur.

Images du film.

Photocopies, Rhodoïd et feutres non permanents.

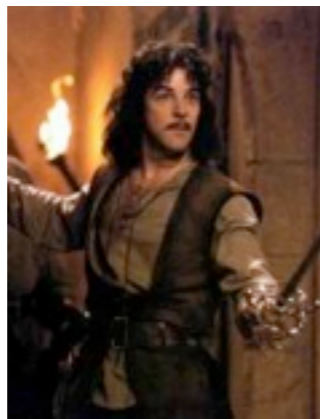
Appareils photos numériques.

- **Cadrage:** Façon de positionner le sujet filmé à l'intérieur du cadre de prise de vue. Limite qui circonscrit une image dans un format donné.
- **Angle de prise de vue:** L'angle de prise de vue détermine le champ enregistré par la caméra : il varie en fonction des objectifs choisis et de la place de la caméra par rapport au sujet filmé.
- **Lignes directrices:** Ce sont les lignes qui dirigent l'organisation spatiale du tableau et construisent l'équilibre de l'image. Ce sont des axes tracés réellement dans l'image, comme la ligne d'horizon, le bord de mer, etc., ou virtuellement par la lecture des plans et des masses colorées. (ex : limites de contrastes, zones de lumière, ...) Les lignes de force peuvent s'agencer de manières différentes (pyramide, lignes horizontales, verticales ou obliques, le vide et le plein).
- À partir de photos choisies du film, proposer une lecture qui tiendra compte du **cadrage**, place des personnages dans le cadre de l'image (personnage en pied, plan américain, gros plan). En utilisant le Rhodoïd et les feutres non permanents, on pourra isoler les personnages et distinguer ainsi les différents cadrages.
- Plusieurs plans permettront aussi d'aborder **le point de vue**, notamment la plongée (vue de haut), la contre-plongée (vue du bas) et à hauteur d'homme.
- Le Rhodoïd et les feutres non permanents permettront de révéler, par dessus une photocopie, les lignes directrices en les soulignant. On pourra aussi dégager des formes élémentaires ou symboliques données par les prises de vues (exemple le coeur qui est sous-tendu dans les baisers de Westley et Buttercup)

## Cadrage



Gros plan



Plan américain



plein cadre



Plan large

## Point de vue



En plongée



En contre plongée



À hauteur d'homme

## les lignes directrices



Verticales et horizontales



Les obliques

## les formes



Le coeur



Les diagonales



## C'est bien fait pour vous

Des liens, des sites, des documents pour compléter et nourrir vos exploitations...

<http://www.educreuse23.ac-limoges.fr/coleetcinema/fichespdagogiques/fichespdagogiquesenseignants.htm>  
[http://pedagogie21.ac-dijon.fr/sites/pedagogie21.ac-dijon.fr/IMG/pdf/fiche\\_princess\\_bride.pdf](http://pedagogie21.ac-dijon.fr/sites/pedagogie21.ac-dijon.fr/IMG/pdf/fiche_princess_bride.pdf)  
<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/coleetcinema31/films/princessbride/fiche.htm>  
[www.ien-aulnay2.ac-creteil.fr/spip/file/Princess\\_Bride\\_diapo.ppt](http://www.ien-aulnay2.ac-creteil.fr/spip/file/Princess_Bride_diapo.ppt)  
<http://french.imdb.com/title/tt0093779/photogallery>



CPAV VO 2010