École et cinéma

Michel Barret

Eric Fuentes

décembre - janvier 2012

Les objectifs de l'animation

Proposer aux enseignants

- **Des éléments pour préparer la vision du film par les élèves ;**
- **Une approche du film du point de vue du maître ;**
- **Des pistes de travail avec les élèves.**

Préparer les élèves à la vision du film.

Des pistes de travail en classe.

Préparer les élèves à la vision du film

- En utilisant l'affiche du film
- En utilisant la bande annonce
- En faisant des recherches

Pour amener les élèves à :

- découvrir les personnages principaux du film ainsi que les autres personnages
- découvrir les lieux et les espaces
- découvrir les particularités narratives du film
- tenter d'établir un synopsis possible du film

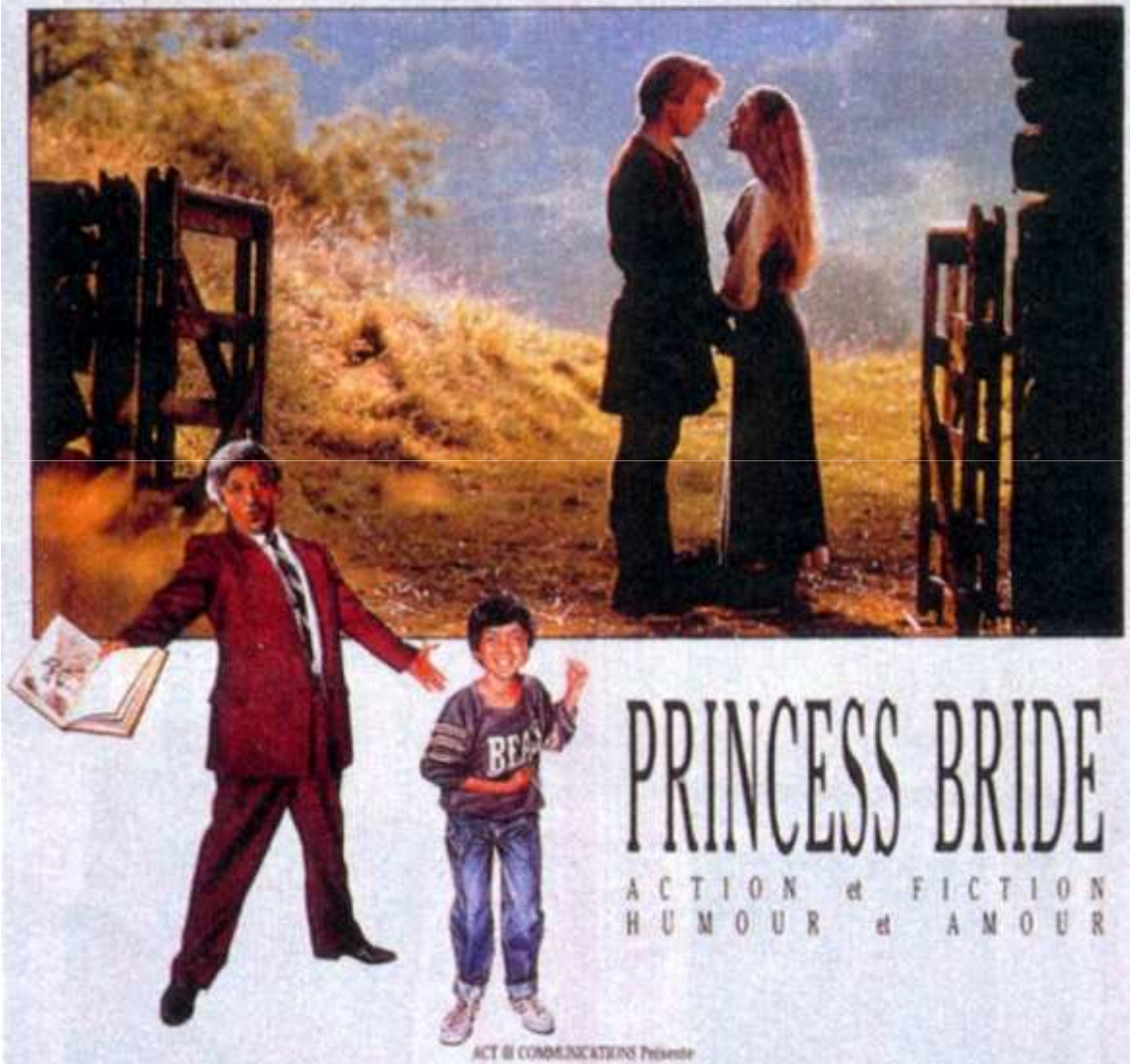
Formuler des hypothèses

- *Il s'agit de construire avec les élèves les outils qui leur permettront de mieux apprécier le film qu'ils vont voir, sans bien sûr déflorer le sujet.*
- *Il s'agit aussi et peut-être surtout de les mettre en* situation *d'attente.*

ANTENNE D'OR AVORIAZ 88

LE NOUVEAU FILM DE ROB REINER

"STAND BY ME"



PRINCESS BRIDE

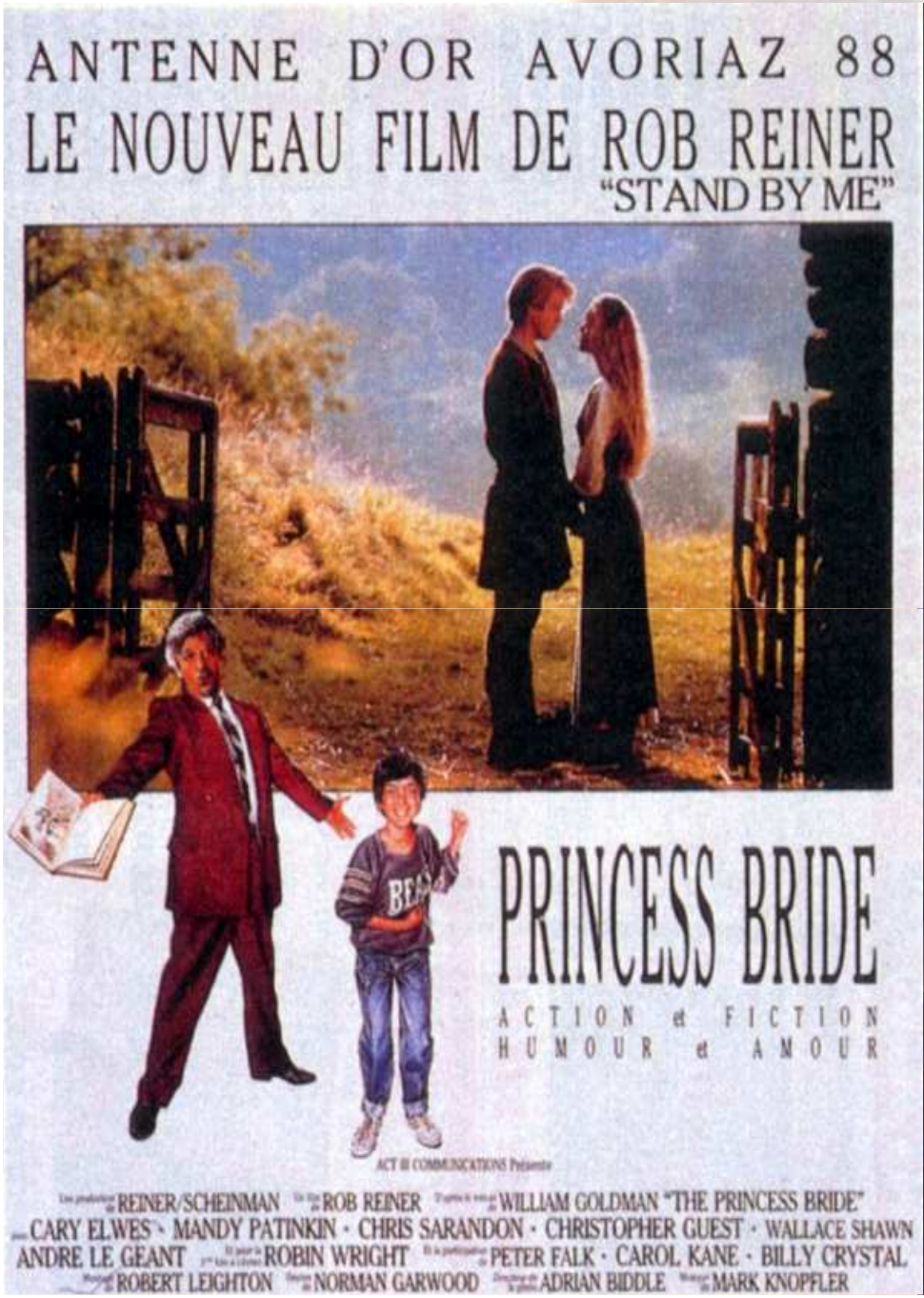
ACTION et FICTION
HUMOUR et AMOUR

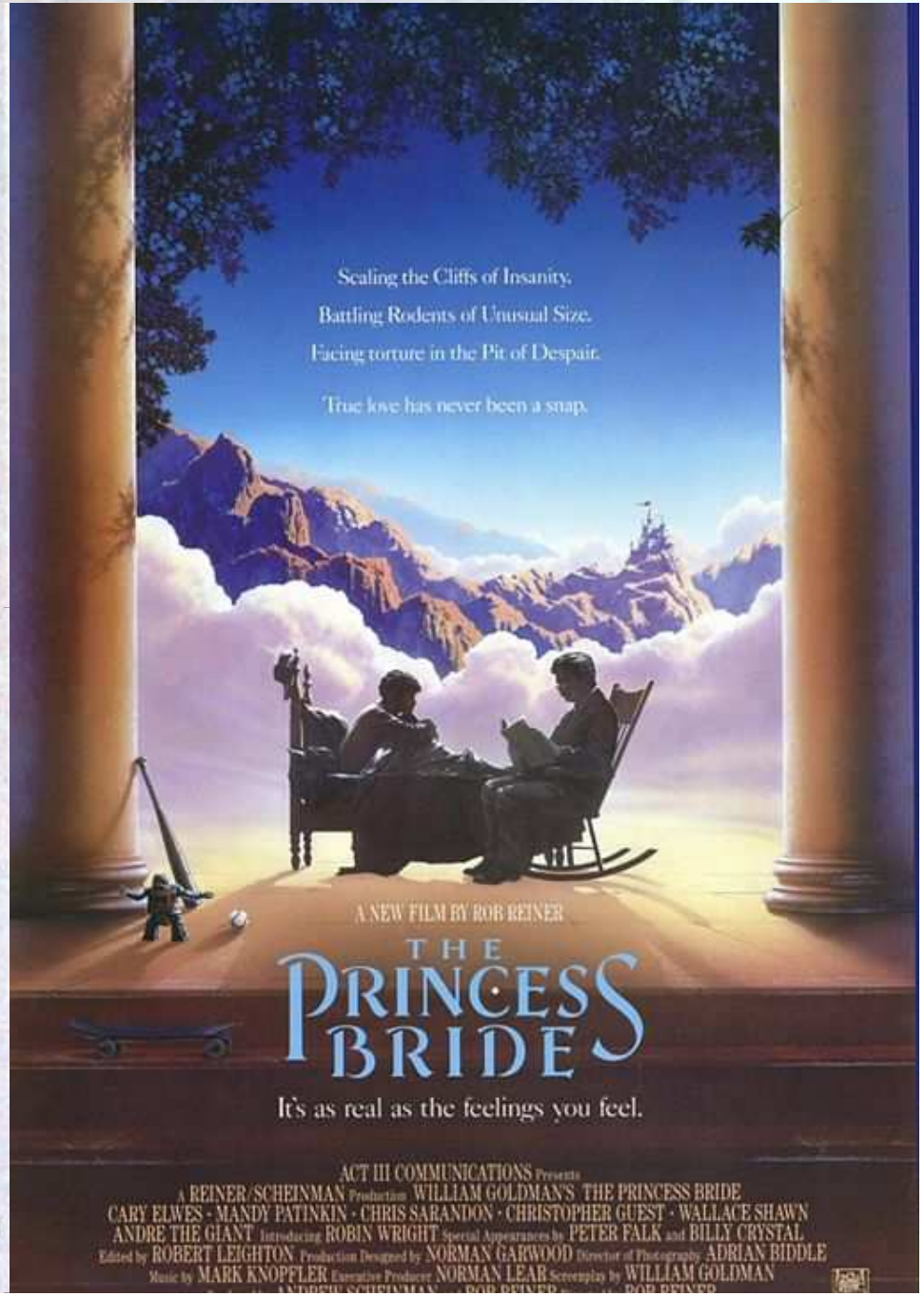
ACT III COMMUNICATIONS Présente

Une production REINER/SCHEINMAN Un film de ROB REINER D'après le roman de WILLIAM GOLDMAN "THE PRINCESS BRIDE"

avec CARY ELWES · MANDY PATINKIN · CHRIS SARANDON · CHRISTOPHER GUEST · WALLACE SHAWN
ANDRE LE GEANT ROBIN WRIGHT PETER FALK · CAROL KANE · BILLY CRYSTAL

- Que voit-on ?
  - Décrire (personnages, accessoires, lieux, rapport texte/image.
  - Interpréter (relation entre les personnages)
- Que lit-on ?
  - S’interroger sur le mot *Princess*
  - Que veut dire *bride ?*
- Vérifier la compréhension des mots
  - action et fiction - humour et amour
- Comparer les deux affiches
  - Quelles sont les ressemblances et les différences
  - Faire un rapprochement entre les deux accroches


ANTENNE D'OR AVORIAZ 88
LE NOUVEAU FILM DE ROB REINER
"STAND BY ME"
PRINCESS BRIDE
ACTION et FICTION
HUMOUR et AMOUR
ACT III COMMUNICATIONS Présente
REINER/SCHEINMAN ROB REINER WILLIAM GOLDMAN "THE PRINCESS BRIDE"
CARY ELWES · MANDY PATINKIN · CHRIS SARANDON · CHRISTOPHER GUEST · WALLACE SHAWN
ANDRE LE GEANT ROBIN WRIGHT PETER FALK · CAROL KANE · BILLY CRYSTAL
ROBERT LEIGHTON NORMAN GARWOOD ADRIAN BIDDLE MARK KNOPFLER


Scaling the Cliffs of Insanity.
Battling Rodents of Unusual Size.
Facing torture in the Pit of Despair.
True love has never been a snap.
A NEW FILM BY ROB REINER
THE PRINCESS BRIDE
It's as real as the feelings you feel.
ACT III COMMUNICATIONS Presents
A REINER/SCHEINMAN Production WILLIAM GOLDMAN'S THE PRINCESS BRIDE
CARY ELWES · MANDY PATINKIN · CHRIS SARANDON · CHRISTOPHER GUEST · WALLACE SHAWN
ANDRE THE GIANT Introducing ROBIN WRIGHT Special Appearances by PETER FALK and BILLY CRYSTAL
Edited by ROBERT LEIGHTON Production Designed by NORMAN GARWOOD Director of Photography ADRIAN BIDDLE
Music by MARK KNOPFLER Executive Producer NORMAN LEAR Screenplay by WILLIAM GOLDMAN

- Comparer les deux affiches
- Quelles sont les ressemblances et les différences
  - Au niveau de la représentation des personnages
- Faire un rapprochement entre les deux accroches
  - En reliant un ou plusieurs mots de chaque accroche

- Traduction du texte entre les deux colonnes

Escalader les Falaises de la Démence

Affronter des rongeurs monstrueux

Supporter la torture dans le Puits du Désespoir

Le grand Amour n'a jamais été une sinécure

Cette histoire est aussi vraie que vos sentiments

Activité élèves

Accroche de l'affiche (USA)	*Accroche de l'affiche (France)*
1. *Escalader les Falaises de la Démence*	Action Fiction Humour Amour
2. *Affronter des rongeurs monstrueux*	Action Fiction Humour Amour
3. *Supporter la torture dans le Puits du Désespoir*	Action Fiction Humour Amour
4. *Le grand Amour n'a jamais été une sinécure*	Action Fiction Humour Amour
5. *Cette histoire est aussi vraie que vos sentiments*	Action Fiction Humour Amour

Bande annonce

Grille d’observation de la bande annonce

Personnages	Lieux et les espaces	Les actions	Autres

Personnages	Lieux et les espaces	Les actions	Autres
Un garçonnet Son grand-père Bouton d'or Westley Le prince Zorro M. Inconcevable Un chevalier Un géant Inigo Miracle Max Le tueur du père d'Inigo Un rat géant Des soldats	Une chambre d'enfant La campagne La forêt Des ruines Un intérieur de château Des falaises	La lecture Des baisers Un enlèvement Des duels à l'épée Des bagarres Des poursuites	L'amour La vengeance Le courage

Les personnages

- Le film multiplie les références au cinéma populaire américain des années 40 et 50.
- Les héros sont des "copies" à la fois proches et décalées des héros du cinéma de Cape et d'épée, d'aventures, du cinéma fantastique.

Formuler des hypothèses sur l'histoire

- *Sur les différents personnages et leur rôle*
- *Sur les différents évènements*
- *Sur l'histoire elle-même*
- *Sur la fin de l'histoire*

Des pistes de travail avec les élèves après avoir vu le film

Le rôle évocateur de la musique

Caractéristiques musicales

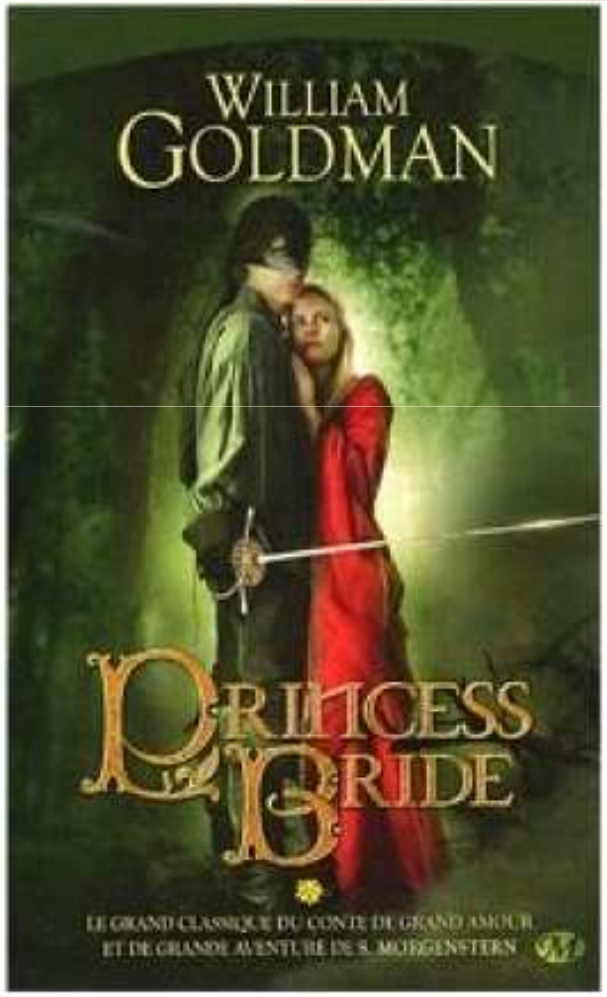
❒ Eléments naturels	
❒ musique vocale	
❒ musique instrumentale	
• hauteur	❒ grave ❒ aigu ❒ médium
• Durée (des sons)	❒ long
	❒ court
• timbre	*Exemples :* ***Instruments, objets*** *: boisé, cuivré, métallique, ouvert, étouffé, chaud, rond …* ***Voix*** *: rocailleuse, gutturale, nasillarde, chevrotante, claire, claironnante, enrouée, mélodieuse, monocorde, nasillarde, rauque, sourde, tonitruante, traînante, tremblante, voilée* …… …… ……
• intensité	❒ fort ❒ doux ❒ crescendo
• rythme	❒ rapide ❒ lent ❒ saccadé ❒ accéléré,

L’écoute musicale en classe - lexique

- **Adjectifs**
  - Espiègle, moqueur, parodique, burlesque, coquin, fripon, polisson, malicieux, facétieux, railleur, ironique, cocasse, grotesque, comique …
  - Inquiétant, mystérieux, tourmenté, sinistre, grave, angoissant, menaçant, étrange, sombre, triste, lugubre, accablant …
  - Pétillant, guilleret, léger, brillant, étincelant, éclatant, gracieux, enjoué, gai …
  - Solennel, majestueux, rituel, grandiose, imposant …
- **Verbes**
  - Secoue, réveille, éclabousse, remue, stimule, excite, dynamise, anime, vivifie …
- **Noms**
  - Rêverie, mélancolie, sérénité, calme, douceur, repos, détente, apaisement …

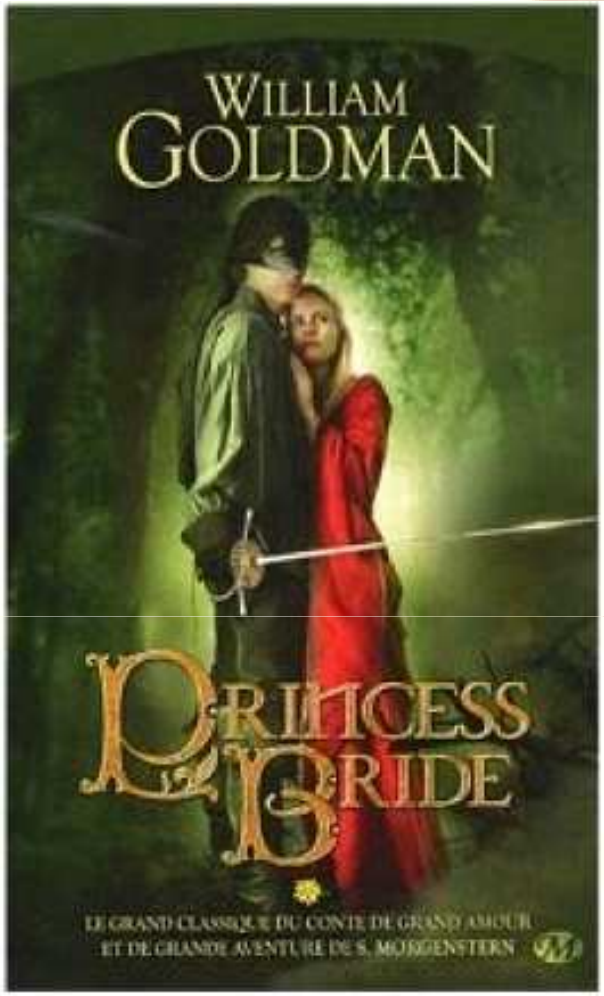
	Caractéristiques musicales	Instruments reconnus	Ambiance créée, caractères soulignés par la musique	Suppositions concernant la scène
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

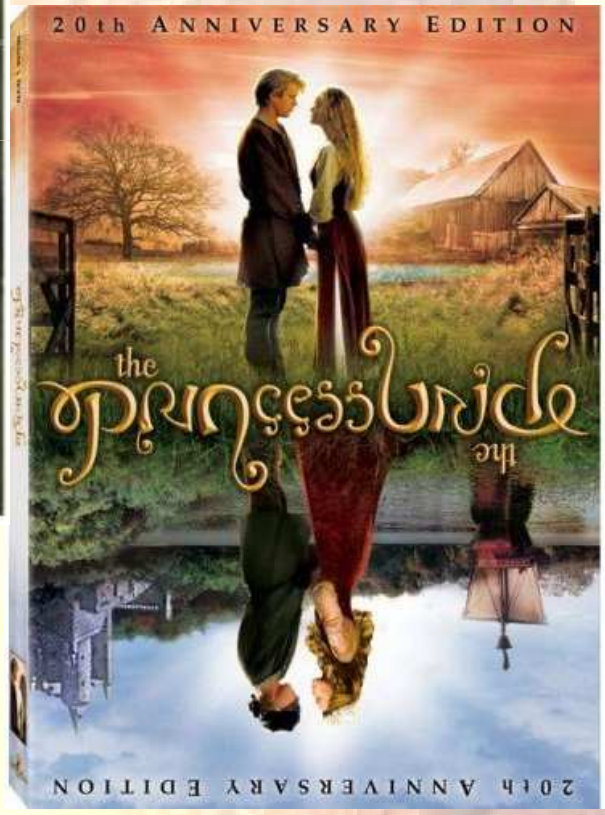
- Les extraits du film



Les dents de la mer

Propositions d'analyse





En quoi Westley est-il le véritable héros du film ?

Extrait Westley

- **Il est plus fort à l'épée qu'Indigo Montoya, plus habile.**
- **Il est plus fort que le géant Fezzik dans un combat à mains nues, il est rapide et agile.**
- **Il est plus intelligent que Vizzini dans les jeux de l'esprit.**
- **Il est plus intelligent que le prince dont il devine la facilement la psychologie.**

Il possède la capacité de se battre.

Il sait, il est intelligent et malin.

Il est juste et magnanime.

Il est à la fois la force du bien mais aussi la force du destin

Est-ce que *Princess Bride* est une histoire de princesse ?

Extraits princesse

Bouton d'or ne peut pas être à la fois princesse et mariée. Elle doit faire un choix : elle est promise à Westley. Elle ne peut pas épouser le prince et donc ne peut pas devenir princesse.

Princess Bride est avant tout une histoire de fiancée. Dans le titre le mot le plus important n'est pas Princess mais **Bride**. Il apparait donc comme logique et normale que l'héroïne finisse en « *non princesse* »

Nos héros vont affronter bien des dangers liés aux 4 éléments

Extraits dangers 1, 2, 3, 4

L’eau

L’air

Le feu

La terre

Une opposition symbolique

Extraits opposition

L’épée

Le poignard

Un autre personnage à la dimension héroïque

Extraits personnage

Inigo

Une activité
en éducation musicale

pour souligner l'impact de la musique additionnelle

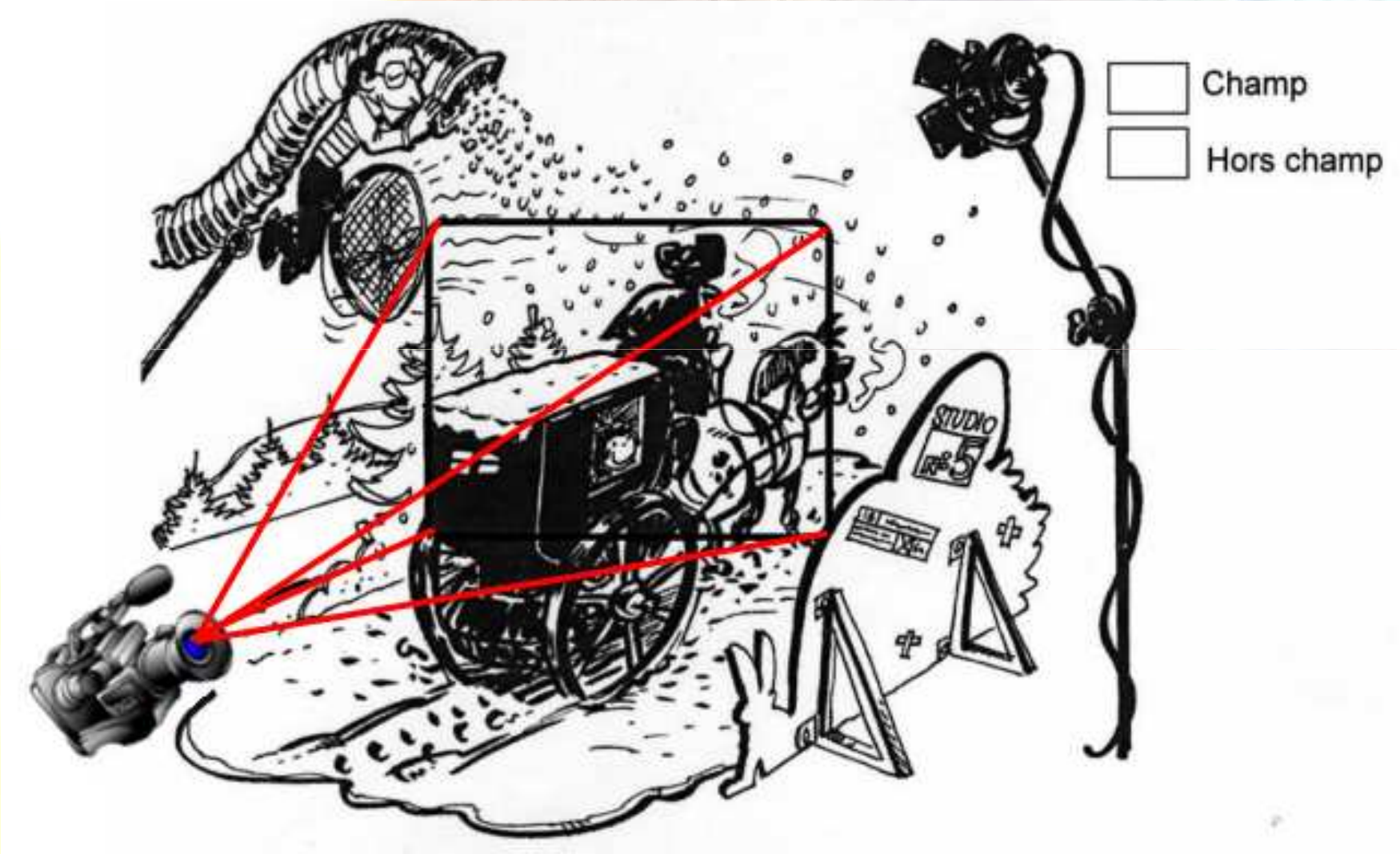
Extraits le duel 1 et 2

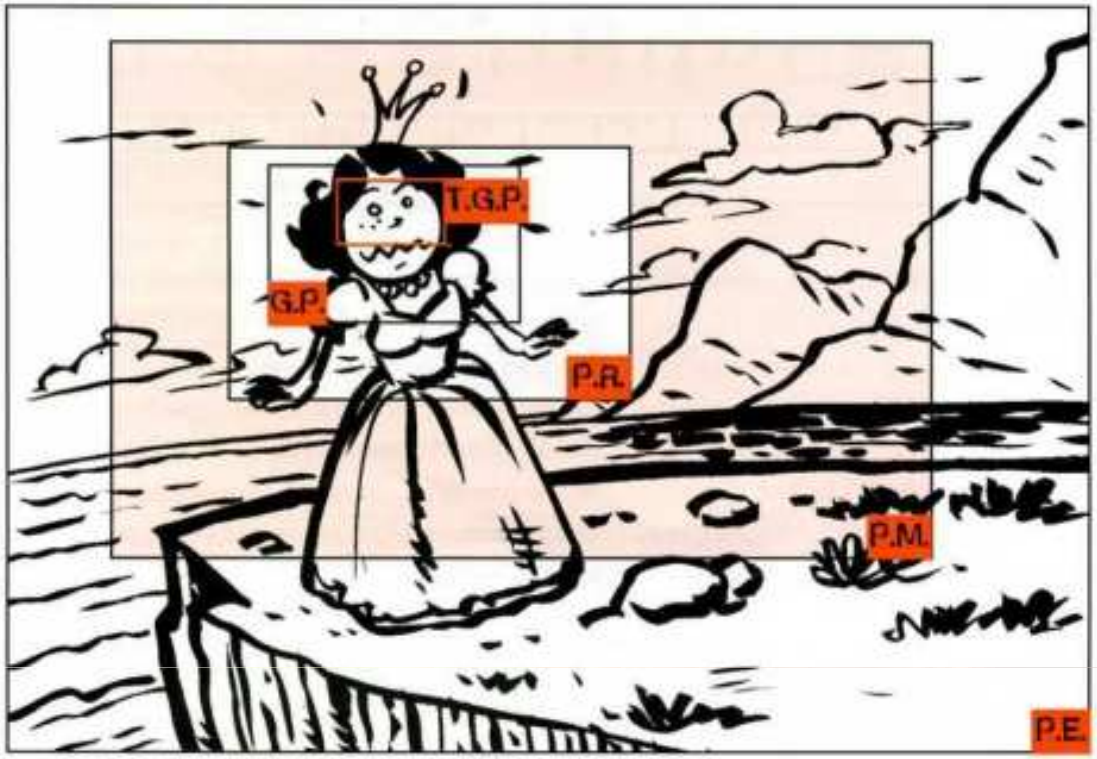
Extraits la falaise 1 et 2

Voir l'extrait avec 2 propositions musicales différentes

Choisir le support musical qui semble le plus approprié et justifier les choix

Analyse filmique





LE CADRAGE

P.E. le plan **d'ensemble** situe les lieux où se déroule la scène

P.M. le plan **moyen** cadre les personnages en entier (de la tête aux pieds)

P.A. le plan **américain** cadre les personnages de la tête jusqu'à mi-cuisses. A très souvent été utilisé dans les westerns pour filmer les cow-boys lors des règlements de comptes au revolver.
(Ne figure pas sur l'illustration)

P.R. le plan **rapproché** cadre une partie d'un personnage (visage jusqu'à la poitrine) ou d'un objet. Il est très souvent utilisé pour les dialogues.

G.P. le **gros-plan** filme un personnage ou un objet de très près.

T.G.P. le **très gros-plan** met en valeur un détail du personnage (les yeux) ou d'un objet pour renforcer l'intensité d'une scène.

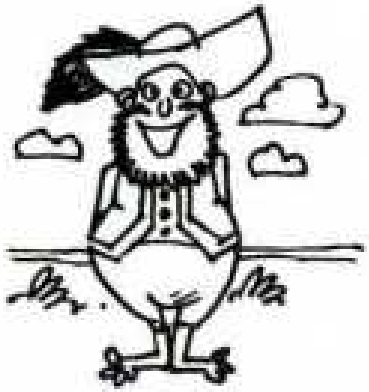
L'ANGLE

la caméra peut être placée :

«à hauteur» comme son nom l'indique, la caméra est à même hauteur que le sujet filmé.

en plongée, la caméra est placée au-dessus du sujet et inclinée vers le bas. Les images ainsi obtenues donneront l'impression que le sujet est tassé, écrasé.

en contre-plongée (dispositif inverse).
La caméra est placée au-dessous du sujet et inclinée vers le haut. Le résultat sera inverse. Allongé à l'image, le sujet paraîtra grandi ou «en position de force».



«à hauteur»

Plongée

contre-Plongée

Analyse filmique

Identifier les plans	Analyse de l'image		Mise en scène	Analyse du montage et du rythme		Analyse du son
Plan : Portion de film impressionné par la caméra entre le début et la fin d'une prise. Le film est donc un assemblage de plans montés les uns à la suite des autres. Un film comporte en moyenne 5 à 600 plans. La durée moyenne d'un plan est de dix secondes. Le jeu sur la durée du plan participe du rythme de la narration.	**Echelle des plans** Caractérisée par la place de la caméra par rapport à l'objet filmé. Du plus large au plus serré, cela donne : ▪ plan d'ensemble ▪ plan moyen (homme en pied) ▪ plan américain (s'arrête au genou) ▪ plan rapproché (taille ; poitrine) ▪ gros plan (visage) ▪ très gros plan **Angle de prise de vue** ▪ angle neutre ▪ Plongée, vue de haut en bas ▪ contre plongée c'est le contraire !	**Mouvements de caméra** ▪ Plan **fixe** ▪ **Panoramique** (la caméra pivote autour de son pied dans les deux axes) ▪ **travelling** (mouvement par lequel la caméra se déplace dans l'espace). **Mouvements dans le cadre** ▪ **Déplacement dans le cadre** (personnes ou objets) ▪ **Entrée ou sortie du cadre** (personnes ou objets) ▪ **Occupation du champ par les personnages**, champ, contre champ, hors champ	**Décrire ce que l'on voit ; Décrire les actions**	**Le montage des plans** ▪ **Cut**: il n'y a aucun effet visuel de raccord entre les deux plans. ▪ **Effet de cache ou d'iris** ▪ **Fondu au noir** (ou au blanc): bref instant où l'écran se noircit (ou blanchit) progressivement , mais sans l'effet d'insistance du cache ou de l'iris. ▪ **Fondu enchaîné** : la première image du plan B prend peu à peu la place de la dernière du plan A, en semblant se confondre un instant.	**Le raccord des plans** ▪ **Raccord regard** : dans le plan A, un personnage regarde un objet ou une personne, hors-champ; dans le plan B, on montre l'objet de ce regard. ▪ **Raccord mouvement** : un mouvement commencé dans le plan A continue dans le plan B. ▪ **Raccord dans l'axe**: deux moments successifs d'un même évènement sont traités en deux plans, mais l'échelle a changé dans le plan B. ▪ **Le champ / contrechamp**	**Les voix** **La musique** **Les bruits**
	Caméra objective l'action est vue dans un angle qui correspond au point de vue possible d'un observateur étranger à l'action.	**Caméra subjective** la caméra adopte le champ de vision d'un personnage.				

N°	Durée	Image Caméra	Mise en scène	Montage	Son
1					

Analyse de l'image

Echelle des plans Caractérisée par la place de la caméra par rapport à l'objet filmé. Du plus large au plus serré, cela donne : ▪ plan d'ensemble ▪ plan moyen (homme en pied) ▪ plan américain (s'arrête au genou) ▪ plan rapproché (taille ; poitrine) ▪ gros plan (visage) ▪ très gros plan **Angle de prise de vue** ▪ angle neutre ▪ Plongée, vue de haut en bas ▪ contre plongée c'est le contraire !	**Mouvements de caméra** ▪ Plan **fixe** ▪ **Panoramique** (la caméra pivote autour de son pied dans les deux axes) ▪ **travelling** (mouvement par lequel la caméra se déplace dans l'espace). **Mouvements dans le cadre** ▪ **Déplacement dans le cadre** (personnes ou objets) ▪ **Entrée ou sortie du cadre** (personnes ou objets) ▪ **Occupation du champ par les personnages**, champ, contre champ, hors champ
Caméra objective l'action est vue dans un angle qui correspond au point de vue possible d'un observateur étranger à l'action.	**Caméra subjective** la caméra adopte le champ de vision d'un personnage.

Analyse filmique

Analyse du montage et du rythme

Le montage des plans

- **Cut**: il n'y a aucun effet visuel de raccord entre les deux plans.
- **Effet de cache ou d'iris**
- **Fondu au noir** (ou au blanc): bref instant où l'écran se noircit (ou blanchit) progressivement , mais sans l'effet d'insistance du cache ou de l'iris.
- **Fondu enchaîné** : la première image du plan B prend peu à peu la place de la dernière du plan A, en semblant se confondre un instant.

Le raccord des plans

- **Raccord regard** : dans le plan A, un personnage regarde un objet ou une personne, hors-champ; dans le plan B, on montre l'objet de ce regard.
- **Raccord mouvement** : un mouvement commencé dans le plan A continue dans le plan B.
- **Raccord dans l'axe**: deux moments successifs d'un même évènement sont traités en deux plans, mais l'échelle a changé dans le plan B.
- **Le champ / contrechamp**

Analyse filmique

Extrait une scène récitative
une scène d'action

Identifier les plans		Analyse de l'image	Mise en scène	Analyse du montage et du rythme	Analyse du son
1					
2					
3					
4					
5					
6					
…					
…					

CHICAGO

Analyse filmique

Extrait une scène récitative
une scène d'action

Identifier les plans		Analyse de l'image	Mise en scène	Analyse du montage et du rythme	Analyse du son
1					
2					
3					
4					
5					
6					
…					
…					

Caractéristiques du film

Les principaux personnages

- **Westley** : Personnage entre Zorro, Robin des bois et le Prince charmant. Il a la blondeur du Prince des contes. Il est le vrai prince à contrario du Prince Humperdinck.
- **La Princesse** : Elle est aussi à la limite de la caricature : Belle, blonde, naïve, amoureuse et fidèle. Mais ce personnage évolue à la moitié du film (à partir du cauchemar) pour devenir un acteur du récit et elle abandonne son aspect trop lisse.
- **Inigo** : C'est le personnage type du héros des aventures maritimes. Brun, ténébreux et mystérieux, il possède une autre dimension : le désir de vengeance.
- **Fizzik** : C'est le bon géant entre naïveté et brutalité, entre délicatesse et puissance. Il est la bonne conscience du film. Il est l'antinomie de **Vizzini** qui est petit, méchant, manipulateur et langue de vipère.
- **L'albinos** : Il est une référence directe au personnage de "l'âme damnée" des aventures de Frankenstein des films de la "Hammer".

Activité élèves

Princess bride
Personnages du film à décrire après la séance

Personnages	Description physique	Description morale	Rôle vis-à-vis de la Princesse Bouton d'or

Personnages	Description physique	Description morale	Rôle vis-à-vis de la Princesse Bouton d'or

Les principales actions

Le récit est un catalogue des passages obligés du film d'action:

- Le **duel** : Il est attendu et acrobatique comme ont pu l'être ceux d'Errol Flynn dans "Robin des Bois" ou ceux de Burt Lancaster dans "Le corsaire rouge".
- Les **Baisers** : Ils sont trop nombreux au goût du petit-fils.
- Les **poursuites** : Celles en bateau, à cheval, à l'escalade...
- Les **monstres** : Les anguilles, les Rongeurs...

Le grand-père n'a pas menti à son petit-fils. Il y a tous les ingrédients du bon livre d'aventure et du film de divertissement.

Les lieux et décors typiques

Les grands espaces : Une nature ouverte aux poursuites, les décors artificiels fermés pour mettre en valeur les exploits à l'épée, les scènes de tortures...

Les lieux sont aussi un hommage aux grandes **productions hollywoodiennes**. Le film reproduit l'ambiance et la couleur des films de cette époque (cf. les falaises de la désolation et le lieu du duel ou les marais de feu).

Les conventions du film d'aventure

Princess Bride est un film qui joue avec les conventions du film d'aventures et en particulier par des situations décalées, en rupture, ainsi ce qui donne sa force au film, c'est sans conteste la manière dont les protagonistes abordent leur personnage.

Aucun d'entre eux ne se prend au sérieux. Ils commentent leurs actions, sont critiques sur la façon de faire de l'autre ou sur la situation dramatique.

- Westley porte un masque « …parce que c'est très confortable, je pense que tout le monde en portera à l'avenir… »
- L'étude scientifique sur la douleur avec la « machine » avec Westley c

Le conte

- Princess Bride est structuré par un **principe d'opposition** comme dans le conte traditionnel, sorte de manichéisme qui permet un récit logique, net mais quelque peu caricatural ainsi il y a les vieux / jeunes et les bons / méchants (simplification extrême des personnages et codification).

- La **vieillesse** est vue comme la fin, la déchéance proche de la monstruosité et la jeunesse comme l'énergie et la passion.

- A noter que le **personnage de Vizzini** (entre deux âges) disparaît très vite. Les bons sont bons et les méchants sont méchants et c'est comme cela, Fezzik et Inigo seront les deux personnages traversant la ligne pour changer de camp profitant de la disparition de Vizzini.

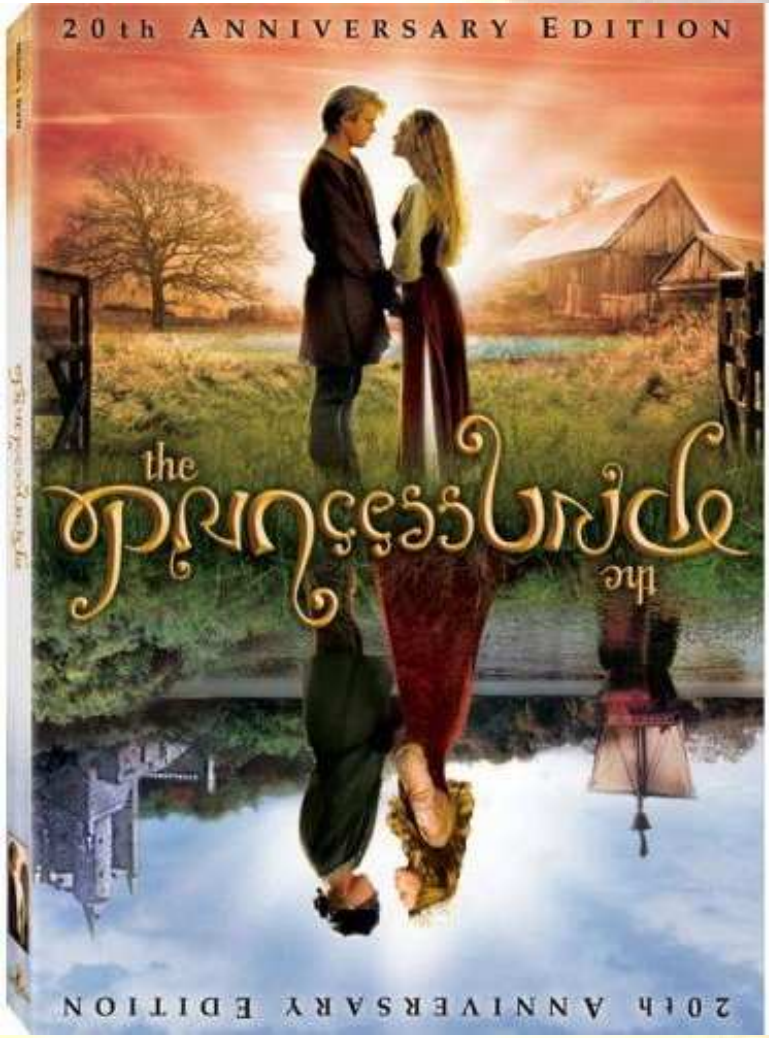
- Princess Bride utilise un rouage du conte qui est **l'association de plusieurs talents** pour vaincre un ennemi ou surmonter une épreuve.

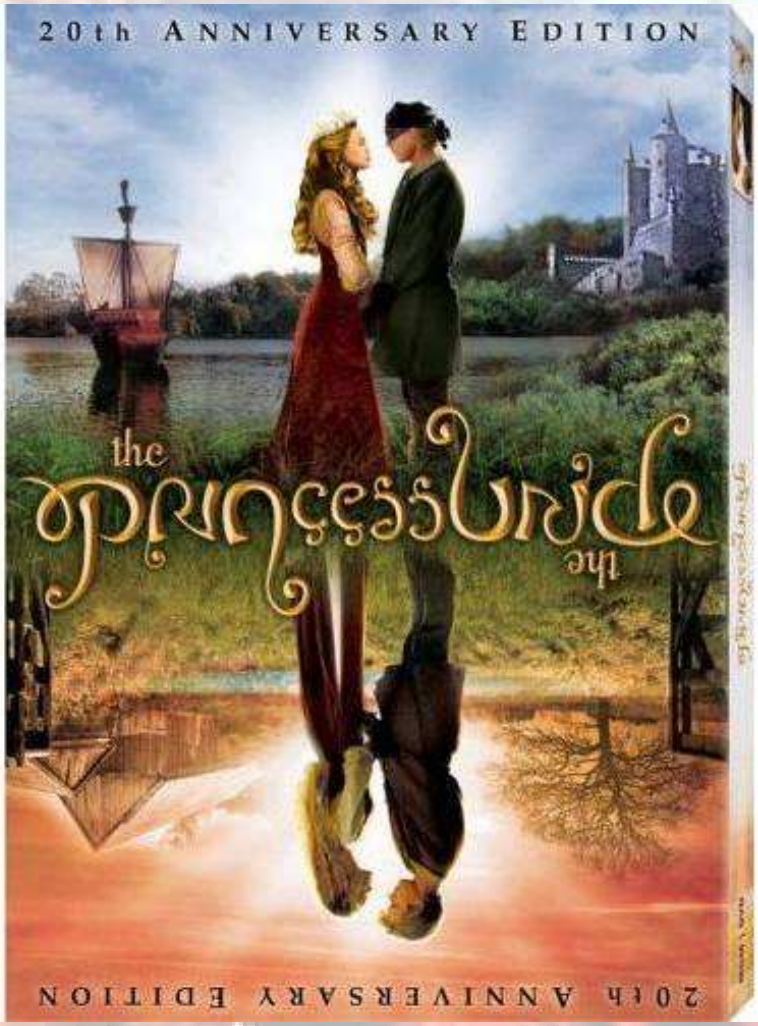
- L'association de malfaiteurs (Vizzini + Fezzik + Inigo) c'est le machiavélisme + la force herculéenne + la dextérité à l'épée. Westley pourra ainsi compter sur ses deux nouveaux amis et la **mise en commun des talents** après la disparition de Vizzini.

Activité élèves

La structure du conte

Etat initial		• La princesse tombe amoureuse du valet de ferme. • Westley est considéré comme mort. • La princesse est faite prisonnière. • Westley part chercher fortune. • Le valet et la princesse se marie. • Westley par à la recherche de la princesse. • Westley affronte de nombreuses situations dangereuses. • Ses amis le sauvent. • Ils libèrent la princesse.
Transformation		
Action		
Equilibre		
Etat final		


20th ANNIVERSARY EDITION
the PRINCESS BRIDE


20th ANNIVERSARY EDITION
the PRINCESS BRIDE

Mise en abîme du récit

- Princess Bride c'est l'aventure d'un scénario et d'un film.
- Le cinéma, **art de l'illusion**, il n'en faut pas plus et voici un **narrateur** qui saute des pans entiers du récit, ou bien, par sa simple parole vient nous expliquer que cette scène n'est que pur produit de l'imagination d'un personnage.
- Au lieu d'enchâsser le récit d'aventure entre 2 scènes (début et fin) ce qui situerait les conditions, et bien le scénario propose **2 espaces** : **Princess Bride** (ouvert, actions, décors, temps et espaces variés…) et celui de **la narration** (chambre fermée et en parallèle le spectateur cloué dans son fauteuil) où le garçon et le grand-père ont pouvoir d'agir sur le récit.
- L'interaction entre ces deux espaces c'est la voix, le garçon interrompt le récit, le grand-père le convoque ou le relance dans une sorte de jeu de qui tire les ficelles. Ce chevauchement de la voix et du texte c'est le pouvoir du conteur et de l'auditeur (l'enfant ou nous ?).
- Rien n'est à prendre au premier degré.

Synopsis

Cloué au lit par la maladie, un petit garçon écoute son grand-père lui conter l'histoire de “**Bouton d’or**” : nous nous trouvons dans un lieu imaginaire, dans un Moyen Âge qui ne l'est pas moins. Bouton d’or est tombée amoureuse de **Westley**. Ce dernier part à la guerre, est tué, et Bouton d’or va épouser malgré elle un prince qu'elle n'aime pas.

Lors d'une promenade à cheval, elle est enlevée par **trois bandits étranges**. Ils partent avec leur proie, mais sont poursuivis par un **mystérieux homme masqué** qui se débarrasse d'eux au cours de trois duels successifs et sauve la princesse.

Ce cavalier n'est autre que Westley qui avait échappé à la mort. Les deux amoureux s'enfuient, poursuivis par le prince, ses soldats et un comte qui assassina plusieurs années auparavant le père **d'Inigo**, ce dernier ayant juré de le venger. Westley et Bouton d'or échappent de peu à des rats monstrueux enfouis dans un marais. Mais ils sont repris par le prince et emmenés dans son château. Là, Westley est soumis à la torture tandis que Bouton d’or est enfermée dans les appartements princiers…

En guise de conclusion

- Pourquoi ce film a-t-il été mis au dispositif ?
- Quel est son intérêt ?