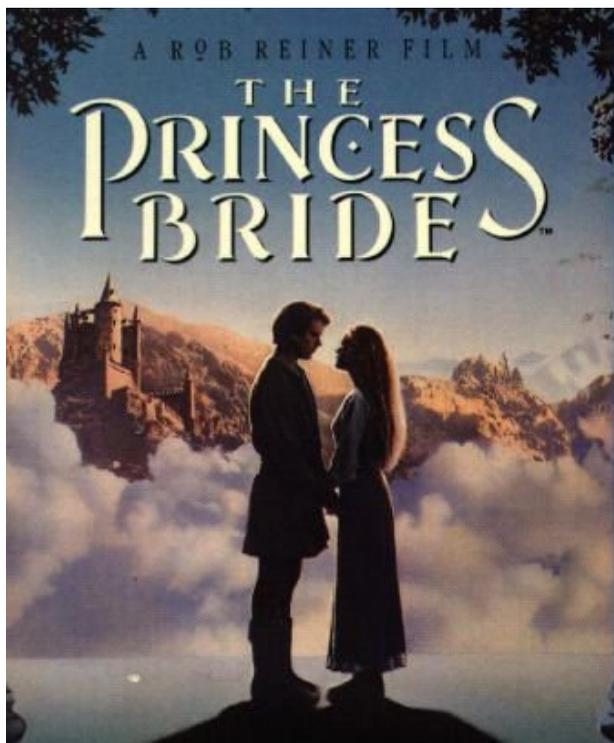


LA PRINCESA PROMETIDA

Rob Reiner



UN DÍA DE CINE IES Pirámide Huesca





ROB REINER

Un director diferente

Cineasta de casta, ya que es hijo del director y actor (de cine y teatro) **Carl Reiner** (n.1922), nació en el *Bronx* de *New York* en 1945. *La influencia que ejerció mi padre sobre mi formación ha sido la más importante de mi vida. Lo acompañé muchos días al estudio y lo vi dirigiendo a los actores y rodando. También la ética que tengo en el trabajo la aprendí de él...*

Estudió en la *Universidad de California (Los Angeles)*, debutando muy joven como actor. Tras actuar y dirigir en teatro y TV, debutó como realizador cinematográfico en 1984 con ***This is Spinal Tap***, una sátira sobre el rock & roll (comedia *rockumental* la llamó él) que recibió buenas críticas.

Saltó a la fama con ***Cuenta conmigo*** (1986) que narra la aventura de unos chicos (sobre una historia -no terrorífica- de ***Stephen King***). Esta inquietante película le valió numerosos premios siendo nominado mejor director por el Sindicato americano de Directores. Con ***La princesa prometida*** (1987) se confirmó como un verdadero clásico del cine para adolescentes.

Lo más llamativo de su trayectoria posterior es, sin duda, los variados **géneros** que ha tocado (comedias, dramas, suspense, crítica política) obteniendo sus películas una excelente acogida del público y elogios de la

crítica (aunque se le considera más un artesano que resuelve bien sus películas que un verdadero maestro).

Un relato de **Stephen King** (*Misery*,1990), el drama judicial-militar **Algunos hombres buenos** (1992), el antirracista **Ghosts of Mississippi** (1996) y la curiosa historia infantil **Un muchacho llamado Norte** (1993) jalonan una trayectoria más centrada en las comedias: **Juegos de amor en la Universidad** (1985), **Cuando Harry encontró a Sally** (1989), **El Presidente y Miss Wade** (1995) e **Historia de lo nuestro** (1999). Ha seguido actuando y es también productor.

FICHA TÉCNICO-ARTÍSTICA

Título original: **THE PRINCESS BRIDE.**

EE.UU. 1987. Color. Duración: 98´. Género: Aventuras/Fantasia

Dirección: Rob Reiner

Guión: William Goldman (sobre su novela La princesa prometida)

Música: Mark Knopfler (Tema cantado por Willy de Wille)

Fotografía: Adrian Biddle

Montaje: Robert Leighton

Reparto: Cary Elwess (*Westley*), Robin Wright (*Buttercup*), Chris Sarandon (*príncipe Humperdinck*), Mandy Patinkin (*Íñigo Montoya*), André el Gigante (*Fezzik*), Wallace Shawn (*Vizzini*), Christopher Guest (*conde Rugen*), Billy Crystal (*Max el milagroso*), Fred Savage (*nieto*), Peter Falk (*abuelo*).

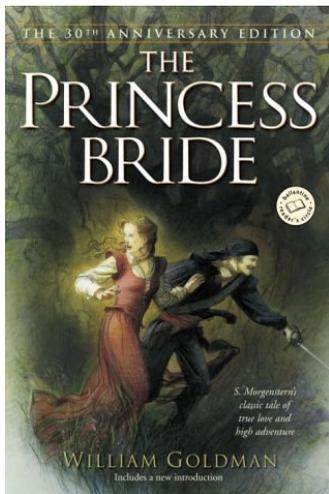
ACTIVIDADES

1. *Rob Reiner* nació en *N.York* y vivió en *Beverly Hills (Hollywood)*, hijo de un actor-director de teatro y cine, ¿puedes decir en cuál de las dos artes estaba trabajando su padre en el momento de su nacimiento? (Pista ¿sabes qué es *Broadway*?)
2. ¿Eres observador/a? Entonces sabrás qué relación tienen las siglas UCLA con ***Rob Reiner***.
3. ¿Cuál era el tema de su primera película?
4. ¿Cuántas de sus películas están basadas en historias del "*mago del terror*" ***Stephen King***? ¿Y son todas de miedo?
Cita la que no lo es:
5. Aunque en una película de cine interviene mucha gente, se considera al Director como el autor de la misma (algunos -pocos- son más famosos que los actores). ¿Conoces algún director de cine?
Cita un par de ellos
¿Y alguno español?
6. Mira el reparto del film ¿Conoces a algún actor?
Uno de ellos está asociado a todo un personaje:



ANTES DE VER LA PELÍCULA

¿Para qué sirven los Cuentos?



A los jóvenes de vuestra edad, a diferencia de generaciones anteriores, seguramente no os han contado muchos cuentos (de los *clásicos*, porque de otros...). Por contra veis mucha televisión, podéis leer y, tal vez, ir al cine o ver películas en video. Antiguamente los niños (y también los adultos) pasaban largas veladas escuchando a sus mayores contar cuentos y también historias más o menos verdaderas, anécdotas, fábulas o tradiciones de su comarca (ten en cuenta que no había tele ni video-consolas y, ni siquiera, luz eléctrica).

Esos cuentos (de ello hablaremos más tarde) servían para entretener pero también para enseñar, para transmitir determinados valores sociales.

A través de esas historias los niños de muchas generaciones iban asimilando ideas como los papeles sociales de chicas y chicos, las diferencias de clase, el valor del trabajo y la perseverancia, la sabiduría de los mayores, la diferencia entre el bien y el mal,... Los cuentos servían para educarles.





El cine de Aventuras

Desde los primeros años de su desarrollo, el Cine ofreció a la gente las Aventuras y la Fantasía que suelen faltar en la vida cotidiana. Las películas de espadachines y piratas, la recreación de épocas pasadas como la Edad Media o la presentación de escenarios exóticos (los mares del Sur, las selvas de África) transportaban a la gente lejos de una realidad diaria no siempre muy divertida. Aún hoy en día el cine de acción, ambientado en escenarios espectaculares y, si es posible, con cantidad de "*efectos especiales*" llena las salas de un público ávido de sensaciones fuertes (y con pocas ganas de plantearse cuestiones trascendentes). Y es que, como dicen los americanos... **¡esto es espectáculo!** (bueno, ellos lo dicen en inglés).

Observa ...



(La película se mueve en dos escenarios (y tiempos) diferentes:

. *El del narrador (el abuelo)*

. *El de la historia del libro que se cuenta*

((Observa como se pasa de uno a otro a lo largo del film y como ambos niveles se interrelacionan).

(El director propone a los espectadores (especialmente a los más jóvenes) un personaje que se comporta de forma semejante a ellos, ¿sabes cuál es?. Fíjate en sus reacciones y observa si coinciden con las tuyas.

(**Rob Reiner** pretende contar un cuento de hadas, una historia de piratas, una fábula de aventuras ... pero sabe que los chicos de una generación adicta a la TV y los videojuegos no tienen la misma predisposición que los de su generación. Para "*meter*" su historia retuerce la narración para hacernos reflexionar sobre dos cosas:

. *el valor de la fantasía y los cuentos*

. *las estrategias para contar las historias*

(Fíjate en las estrategias de narración del abuelo (y también del director) para crear ese **climax** (mira la palabreja en el vocabulario). Los buenos narradores (como los buenos escritores o los buenos directores de cine) son capaces de captar la atención de su auditorio aún con historias poco trascendentes. Para ello emplean una serie de *recursos*. Algunos de ellos son:

- . *las inflexiones de voz y las pausas*
- . *las frases-recurso y las repeticiones*
- . *los chistes (o gags si hablamos de cine)*

(La película reivindica, ante todo, el placer de las historias narradas oralmente y la lectura de los libros de aventuras y fantasía y sostiene que, en un mundo tan tecnificado como el actual, estas historias tienen aún valor y sentido.

(Observa el cambio de actitud del chico hacia los sentimientos amorosos de los protagonistas a lo largo de la película).

(Pero la cinta no es sólo una historia de amor y aventuras: la narración circula con frecuencia por caminos llenos de humor (y de cierto distanciamiento con la acción). Algunas secuencias se acercan al disparate (como el asalto al castillo que llevan a cabo *Íñigo Montoya* y el gigante *Fezzik* cargando con *Westley*). Escucha también los diálogos entre rivales.

(Muchos nombres y elementos de la historia están cargados de simbolismo (fíjate en los nombres que reciben pantanos o acantilados). Los personajes responden a **arquetipos** de los cuentos.



MEMORIA NARRATIVA

(letra normal lo que vemos; *cursiva lo que escuchamos*)

1. Abre de negro al título de la película con una tos de fondo; cierra y abre desde negro a la pantalla de un video-juego.

2. Un chaval enfermo en su habitación. La madre le anuncia la visita de su abuelo, que le regala un libro: *cuando yo tenía tu edad, los libros eran nuestra televisión.*

3. El abuelo empieza a leer; fundido encadenado a un bosque del país de Florín donde viven *Buttercup* y *Westley*.

4. Los jóvenes se enamoran. *¿Es una de besos? Menudo rollo.*

5. Cinco años después de la marcha de *Westley* para hacer fortuna y, creyéndole muerto, *Buttercup* se encuentra prometida con el príncipe *Humperdink*, aunque no le ama.

6. *Vizzini*, el gigante *Fezzik* y el espadachín *Montoya* secuestran a la princesa para provocar una guerra entre Florín y su vecino Gilder pero alguien les sigue. *Buttercup* intenta huir saltando del barco.

7. El niño va de lado su recelo ante el cuento y muestra interés.

8. El gigante, cargando con sus colegas y la muchacha, escala el Acantilado de la Locura mientras un misterioso personaje les sigue.

9. El espadachín, *Íñigo Montoya*, cuenta la historia de su padre y de su asesino con seis dedos, pero no puede derrotar al enmascarado.

10. El enmascarado vence también al gigante.

11. El príncipe guía al grupo que busca a su prometida y señala que las pistas acusan a las tropas de Gilder.

12. Batalla de ingenio entre *Vizzini* y el enmascarado.

13. La princesa y el enmascarado -que resulta ser el pirata *Roberts*- hablan sobre la muerte de *Westley* a manos de aquél. El pirata reprocha a

Buttercup haber traicionado el *Amor verdadero* al prometerse.

14. Continúa la persecución del príncipe *Humperdink*.

15. El enmascarado dice una frase y descubrimos que es: *Westley*.

16. El chico se queja al abuelo de tanto beso.

17. Voz en off del abuelo mientras *Buttercup* y *Westley* intentan huir atravesando el Pantano de Fuego.

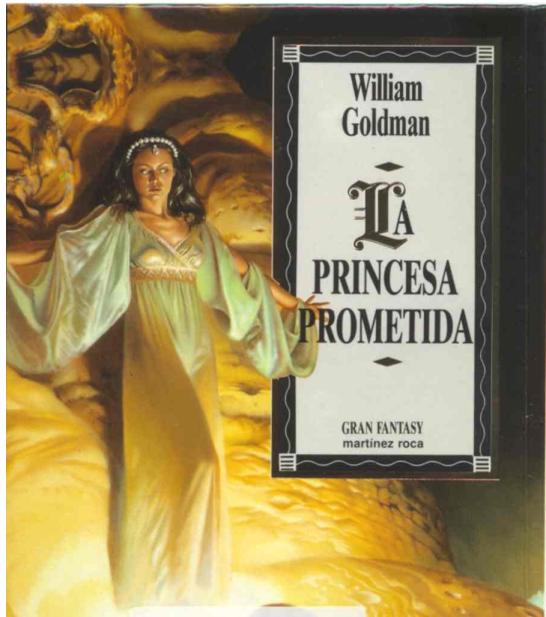
18. El príncipe rescata a su prometida que le pide que respete la vida del pirata. Pero, aunque lo promete, encarga a su ayudante, el conde *Rugen*, un hombre con seis dedos, que lo encierre en la Fosa de la Desesperación.

19. La princesa tiene una pesadilla: no quiere casarse con *Humperdink*.

20. Éste sigue planeando asesinarla para provocar un incidente con la vecina *Gilder* que desencadene una guerra.

21. *Fezzik* e *Iñigo* se reencuentran y el gigante comunica a su amigo que ha encontrado al hombre de seis dedos. Buscan al enmascarado para que les ayude pero, cuando le encuentran *ya ha muerto en su mayoría*.

22. Lo llevan al "milagroso *Max*" que lo resucita y deciden asaltar el castillo pese que *Westley* apenas puede moverse.



23. *¡Hola, me llamo Íñigo Montoya. Tú mataste a mi padre, prepárate a morir!*

24. El resucitado *Westley*, aún sin fuerzas, derrota inteligentemente al cobarde príncipe *Humperdink*.

25. Los tres hombres y la princesa huyen en cuatro caballos blancos.

26. Con la voz en off del abuelo se llega al final feliz.

27. *Abuelito, ¿podrías venir a leérmelo otra vez mañana? ¡Como desees!* –dice el abuelo. Fundido en negro.

28. Abre de negro y empiezan los títulos de crédito con planos ya vistos de la película a modo de resumen. Suena una canción.



ACTIVIDADES TRAS LA PELÍCULA

1. La película te ha parecido: corta larga normal
2. ¿Te ha ocurrido como al chico? (que tu disposición hacia la historia ha cambiado a lo largo del relato)
3. Dirías que la película es de:
 . Aventuras . Amor . Fantasía
 . Humor . Otro
4. ¿Cuál es el **tema** de fondo? (la idea central que sostiene)
5. ¿Y el **argumento**?

(Fíjate que tema y argumento son cosas distintas)

6. En la película hay personajes protagonistas, secundarios y extras (que forman como el paisaje humano). Lee la lista de personajes y clasifícalos:

el nieto, Buttercup, Max el milagroso, Valerie, Conde Rugen, el albino, Gigante Fezzik, Westley, Vizzini, la reina, Íñigo Montoya, Abuelo, el anciano Boer, el obispo, príncipe Humperdink, los R.A.G.

Protagonistas

Secundarios

De relleno (extras)

A algunos actores y actrices que trabajan en esta cinta los habrás visto en cine y TV. A ver cuántos identificas con otro de sus trabajos en la pantalla:

Peter Falk (*abuelo*)

Forrest Gump

Billy Crystal (*el mago*)

Teniente Colombo

Robin Wright (*Buttercup*)

Presentador de los

Oscar

¿Te suena alguno más?

7. Los personajes responden a arquetipos. Intenta identificar estos rasgos con el personaje que mejor los representa (recuerda que tienes una lista en la página anterior)

.el valor :

.el amor:

.la traición:

.la magia:

.el odio:

.la fuerza:

.la prudencia:

.la venganza:

.la determinación:

.el humor:

.la locura:

.la cobardía:

(Algún personaje puede representar más de uno)

8. A pesar de contar una historia medieval, con grandes dosis de aventura, suspense y amor, la película se caracteriza por su humor:

El príncipe se comporta como un famoso detective creado siglos después (saca conclusiones tras analizar las pistas que va buscando).

Sabes ¿cuál es el personaje al que nos referimos? Y, una para lectores, ¿sabes quién fue su autor?

¿Y a qué héroe cinematográfico moderno se parece *Westley* por su frialdad y fina ironía mientras combate?

(Pista: Ambos son personajes muy *británicos*)

9. Hay otros anacronismos e ironías en la película (cuyo fin es distanciar la historia) ¿recuerdas alguno?

(Repasa tus conocimientos de Geografía e Historia)

10. Las leyendas medievales de caballeros y aventuras tienen como motor -al igual que la de la película- un sentimiento que lo mueve todo...

. El honor . El amor verdadero . La amistad

. Otro, ¿cuál?

11. Frente a ese sentimiento positivo, pese a que hace sufrir, otros sentimientos (como el que mueve a *Montoya*) no dan satisfacción cuando se alcanzan, ¿sabrías decir cuál es?

12. Los héroes deben superar pruebas para triunfar (y alcanzar el ideal que les mueve) ¿Recuerdas otras historias donde el protagonista deba ir superando pruebas para lograr su objetivo?

13. *Westley* dice que el amor verdadero es más fuerte que cualquier otra cosa, ¿recuerdas la frase en que lo expresa?
14. Además de la historia del rescate de *Buttercup* por su enamorado, se intercalan otras historias incompletas que hacen referencia a la vida previa de algunos personajes (y que suelen tener relación con su situación actual). ¿Puedes contar alguna de ellas?
15. En los cuentos hay momentos en que es difícil seguir el desarrollo de la historia por medios "normales". Se recurre entonces a poderes mágicos o hechos fantásticos para "desatascar" la situación. ¿Puedes decir en qué casos ocurre esto en la película?

¿Y en otros cuentos famosos?

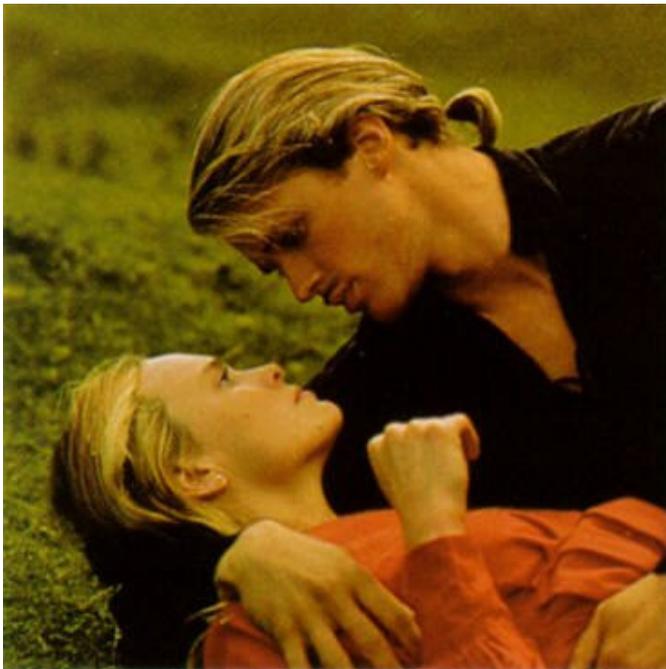
16. ¿Qué frase utiliza el abuelo para acabar la sesión?

17. ¿Recuerdas otras películas sobre leyendas medievales?

18. ¿Qué valores positivos nos transmiten?

19. ¿Transmiten también ideas poco admisibles hoy?

20. Muchas películas están basadas en libros, ¿recuerdas alguna?. No olvides que leer es una buena forma de acercarse al cine.



APRENDEMOS CON EL CINE

¿Cuántas cosas sabemos gracias al cine? Más de las que te imaginas.

El cine amplía nuestros horizontes: viajamos, conocemos, reímos,...

Y es que **el cine NOS influye** mucho: cuando un film tiene mucho éxito la gente se identifica con los personajes, imita su forma de vestir, su peinado, sus expresiones... Pero -de forma intencionada o no- nos transmite también ideas y conductas que influyen en nuestra forma de pensar.

Por eso **no basta con ver** las películas, hay que analizarlas, pensar lo que nos cuentan y reflexionar sobre su significado (a eso se le llama *leer la película*).

De esa forma nos aprovecharán más las imágenes que consumimos y seremos capaces de usarlas para formar un criterio propio.

Guión para comentar una película

📖 Ficha técnica y artística: título, fecha, duración, dirección, equipo, reparto,...

📖 Biografía y filmografía del director/a: sitúa la obra en su producción.

📖 Sinopsis argumental: explica la idea central (tema) y haz una sinopsis del argumento (explica la historia brevemente); indica las escenas clave y los momentos que te han llamado la atención.

📖 Análisis del film: las películas no son un caos sino la suma de diferentes partes (*estructura del film*) que construyen un todo global. Di

qué partes (unidades narrativas) hay en la película y qué relación tienen entre sí.

📖 Análisis formal: ¿conoces el lenguaje fílmico? Explica los tipos de plano y movimientos de cámara y el montaje, ¿consiguen transmitir el argumento? Analiza otros aspectos como música, iluminación, interpretación...

📖 Comentario crítico personal: es tu opinión personal pero razonada.

Para los dos primeros aspectos consultarás alguna enciclopedia de cine (no te imaginas la cantidad de libros interesantes que hay en las bibliotecas).

Para la sinopsis fijate en el tono (realista, crítico, trágico,...) y el **género**. La estructura tradicional suele abarcar **planteamiento**, **nudo** y **desenlace** (pero a veces en otro orden). Los momentos de máxima tensión emocional se llaman **climax**.

¿Cómo nos cuentan la película?

El espacio

Como todo lo que ocurre a nuestro alrededor no cabe en el **encuadre** de una película, el *realizador* elige una parte de eso. Según la escala esos **planos** se denominan cortos (primeros planos, de detalle), medios o largos (generales).

¿Cuál es el adecuado en cada ocasión? (Únelos con un trazo)

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| . Duelo a espada | . Plano General |
| . Beso | . Plano Entero |
| . Los jinetes persiguiendo | . Plano Medio |
| . Una conversación entre dos | . Primer Plano |

Además se utilizan ángulos o puntos de vista (desde arriba o *picado* y su contrario *contrapicado* son los más frecuentes) y movimientos de cámara.

El príncipe habla a su pueblo desde lo alto del castillo, ¿qué ángulos aparecen?)

¿Sabes cuál es el movimiento de cámara por excelencia?

¿Recuerdas alguno en el film

¿Recuerdas un movimiento de cámara que se repite (como la escena) dos veces?

El tiempo

En la película se mezclan dos tiempos, dos épocas, ¿qué recursos se usan para ir de uno a otro?

¿Corresponde el tiempo fílmico al tiempo real?

El tiempo se puede ralentizar o acelerar. ¿Cuánto tiempo transcurre en la película? ¿Cuánto dura la película?

El ritmo (el montaje)

La película tiene momentos rápidos (acción, combates) y pausados (escenas de amor, diálogos). Ello se consigue con el ritmo de montaje.

¿Serías capaz de señalar una secuencia de cada tipo?

A.

B.

La banda sonora

Además de lo que se ve, una película se oye. ¿Puedes definir qué es - y qué elementos componen- la **banda sonora**?

La **música** marca o acentúa la orientación de una escena. Cuando los jóvenes se enamoran suena una música suave. ¿Podrías decir otros momentos de la película en los que la música tenga una presencia importante?

Otros aspectos

Puedes observar otros aspectos importantes:

- . **La luz y el color:** según el tono (realista, fantástico,...) o género (comedia, drama, terror) varía la gama de colores y el tipo de iluminación (tonal, claroscuro).
- . **Reparto e interpretación:** ¿están acertados? ¿Destaca algún personaje?
- . **Decorados, ambientación, vestuario, ...**



VOCABULARIO

- Argumento.** Desarrollo de una idea o tema por medio de una *historia* (la acción narrada), esbozando personajes y situaciones.
- Arquetipo.** Que responde a características tópicas o convencionales (lo contrario de original).
- Cine.** ¿Qué es el cine? Hay tantas respuestas como espectadores o, acaso, soñadores: porque el cine está hecho de la materia de los sueños. **Buñuel** dijo que *...el cine es un sueño dirigido*. Pero el cine es también arte, espectáculo... e industria.
- Clímax.** Momento de máxima tensión emocional (previo al desenlace).
- Cortometraje.** Película que dura menos de 30 minutos.
- Desenlace.** Parte en la que se resuelve la historia. Puede ser cerrado o abierto (es decir, no se resuelven todos los conflictos).
- Director** O directora. Es el máximo responsable (creativo), la persona que firma el film. Elabora el guión técnico, dirige la puesta en escena y supervisa el montaje definitivo.
- Elipsis.** Procedimiento que permite saltar en el tiempo y/o el espacio sin necesidad de ver pasos intermedios.
- Encuadre.** Lo que queda entre los cuatro lados del fotograma (y pantalla).
- Escena.** Conjunto de planos que forman una acción en un escenario (equivale al párrafo de un libro).

Fundido en negro. Plano que se va oscureciendo hasta que la pantalla queda totalmente negra. Se usa para indicar paso del tiempo o cambiar radicalmente de escenario.

Fundido encadenado. Plano que es sustituido progresivamente por otro que se va superponiendo. Suele indicar paso del tiempo.

Gag. Un acontecimiento corriente deriva de golpe hacia algo inesperadamente cómico o ridículo. Chiste visual.

Género. Modo de agrupar las películas según sus temas y características. Así podemos hablar de documental, comedia, policíaco, musical, *western*, terror, ciencia-ficción... y muchos más.

Guión. La base escrita del film: la narración, los diálogos, la descripción de personajes. Cuando se le añade la banda sonora y la planificación (planos, movimientos,...) tenemos el *guión técnico*.

Largometraje. Película que dura más de 60 minutos.

Nudo. Parte central de la trama en la que se acentúan los conflictos.

Persistencia retiniana. Fenómeno por el que el ojo y el cerebro retienen una imagen una fracción de segundo después de que haya desaparecido. Así percibimos la sucesión de 24 fotogramas en un segundo como una imagen continua en movimiento.

Plano. Espacio recogido dentro del encuadre. Se clasifica de acuerdo a la escala de la figura humana: plano general (la figura humana como un elemento más del escenario o paisaje), plano entero (la figura entera), plano medio (la figura cortada por la cintura), primer plano (el rostro entero), plano detalle (una parte del rostro).

- Planteamiento.** Parte en la que se presentan los personajes y el conflicto que se va a desarrollar.
- Productor.** Busca el dinero para cubrir el rodaje, procura que los gastos no se disparen y negocia los contratos y permisos de rodaje, contrata la comida y el alojamiento para todos los que trabajan en la peli,...
- Secuencia.** Conjunto de escenas que configuran una unidad narrativa (como el capítulo de un libro).
- Tema.** Idea central que se quiere transmitir.
- Títulos de crédito.** Rótulos con el título del film, los nombres de todos los que han participado en el mismo y otras informaciones técnicas. Aparecen al principio o al final (o en ambas ocasiones).
- Travelling.** Movimiento de la cámara siguiendo la acción (generalmente sobre raíles).
- Voz en off.** Voz de alguien que no aparece en la escena (o de alguien que no habla sino que transmite el pensamiento).

UN DÍA DE CINE IES Pirámide Huesca
Ángel Gonzalvo y Enric Pla
Carretera de Cuarte, s/n. 22071 Huesca
Tfno. 974 210012. Fax.974 210042





*... y colorín, colorado
este cuento
¿ se ha acabado ?*