

LA PRINCESA PROMETIDA

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Dirección: Rob Reiner.

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

Fotografía: Adrian Biddle.

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

Duración: 98 minutos.

Año: 1987.

País: EEUU.

Género: Aventuras/fantasía.

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*).



SINOPSIS ARGUMENTAL

Buttercup es una joven granjera que se enamora perdidamente de Weasley, un mozo de caballerizas que trabajaba en su granja. El amor es correspondido y vivido intensamente hasta que éste decide marchar con la sana idea de amasar una pequeña fortuna, y volver convertido en un hombre acomodado. Sin embargo, el barco donde viajaba Weasley es abordado por el temible pirata Roberts, quien no hace prisioneros. Ante el fatídico final de su amado, Buttercup se sumerge en una profunda depresión y jura no volver a amar a nadie. Pero será el príncipe Humperdinck, heredero del trono de Florin, quien la obligue a casarse con él. Antes de la ceremonia, la princesa es secuestrada por tres malandrines. Sin embargo, mientras éstos huyen con Buttercup, un extraño enmascarado los persigue, buscando también a la joven Princesa Prometida.

EL DIRECTOR

Rob Reiner nació en el *Bronx* de *New York* en 1945. 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* 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 a mejor director por el Sindicato Americano de Directores. Con *La princesa prometida* (1987) se confirmó como un verdadero director 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).

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 vídeo. 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 videoconsolas y, ni siquiera, luz eléctrica).

Esos cuentos 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 educaros.

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.

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

- El del narrador (el abuelo).
- El de la historia del libro que se cuenta.

Observa cómo se pasa de uno a otro a lo largo del *film* y cómo ambos niveles se interrelacionan.

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.

Fijate en las estrategias de narración del abuelo (y también del director) para crear ese climax.

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).



ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA PELÍCULA

1. ¿Le gusta al niño que su abuelo le regale un libro? “Habla de deportes” “No, de amor verdadero”, dice el abuelo.

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. ¿Os interesan los libros de amor y de aventuras?

5. En la película hay personajes protagonistas, secundarios y extras. 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.

Protagonistas	Secundarios	De relleno (extras)

6. Los personajes responden a arquetipos. Intenta identificar estos rasgos con el personaje que mejor los representa (recuerda que tienes una lista antes).

- Valor:
- Amor:
- Traición:
- Magia:
- Odio:
- Fuerza:
- Prudencia:
- Venganza:
- Determinación:
- Humor:
- Locura:
- Cobardía:

Algún personaje puede representar más de uno.

7. Siempre que decía “como deseas”, ¿qué significaba?

8. ¿Cuándo interrumpe el niño por primera vez la lectura del cuento?

9. 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?

10. ¿Quién es el pirata Robbers?

11. “Nunca amaré a otro.” ¿Por qué dice eso a Buttercup?

12. “Hola soy Íñigo Montoya, tu mataste a mi padre, prepárate a morir”. ¿Por qué busca Íñigo Montoya a un hombre con seis dedos en la mano?



13. ¿Por qué cree Buttercup que su amado a muerto a manos del pirata Roberts? ¿Por qué él no le dice al principio la verdad y reconoce quién es?

14. Poco a poco al niño le va interesando más el cuento, ¿cuándo os ha empezado a interesar a vosotros?

15. ¿El príncipe quiere en realidad a Buttercup? Entonces, ¿por qué se casa con ella?

16. “Amor verdadero” ¿Qué es eso?

17. Westley dice que el amor verdadero es más fuerte que cualquier otra cosa, ¿recuerdas la frase en que lo expresa?

18. Al final cuando el abuelo deja de leer porque se van a besar, ¿cómo reacciona el niño?

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

20. ¿Qué valores positivos nos transmiten?

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

22. Dibuja y colorea en un papel estas tres caricaturas.

