

Les personnages de Princess Bride et leurs caractéristiques

Rob Reiner a convoqué dans **Princess Bride** beaucoup de personnages que l'on rencontre habituellement dans les films de cape et d'épée ainsi que dans les contes pour enfants. Il les a rassemblés autour d'un conteur, donnant ainsi une sorte de distanciation par rapport à la narration, procédé fréquent chez Rob Reiner. Mais surtout il demande à chaque personnage de jouer avec jubilation son propre rôle. Constamment, chacun entre et sort de la peau de son personnage... pour notre plus grand plaisir.

Le grand-père

Il est en quelque sorte le Deus ex machina de l'histoire. Il rend visite à son petit-fils malade et lui lit Princess Bride qui va se transformer, pour nous spectateurs, en images et en film. Du grand-père, il a toutes les caractéristiques : débonnaire, toujours à l'écoute, il ne perd jamais son calme, même quand l'enfant rechigne à l'écouter, ou le houspille car l'histoire lui semble trop à l'eau de rose. Le vieil homme sait que l'âge joue en sa faveur, qu'il possède les connaissances nécessaires pour que son petit-fils l'écoute. En lui se lit aussi (point de vue du scénariste peut-être) le regret d'une époque où le livre était roi mais fut peu à peu remplacé par l'image et le jeu vidéo.

Princesse Bouton d'or

Elle est le personnage central du film mais non pas le plus intéressant. Jeune, jolie, blonde, éthérée, la plupart du temps passive, elle traverse le film sans bien comprendre ce qui lui arrive. Peut-être sait-elle, comme nous, qu'elle retrouvera l'homme qu'elle aime et que les méchants seront punis. Bien entendu il lui faut subir toutes sortes d'avaries : mariage avec un homme qu'elle n'aime pas, attaques de bestioles (anguilles et rats énormes), fuites incessantes, emprisonnements, peines de cœur, etc. Bref, l'initiation qu'elle subit lui permet enfin de vivre le vrai bonheur tant convoité.

Westley

Il est le héros de l'histoire. Beau, jeune, fort, maître escrimeur, il n'a peur de rien : il est tout aussi capable de grimper en haut d'une falaise à la force des poignets que de tuer une bestiole qui attaque sa bien-aimée ! Simple palefrenier, il est pourtant aimé par la princesse : c'est dire à quel point il échappe aux contingences sociales. Même ses ennemis l'admirent et finissent par l'aider car ils reconnaissent qu'il est du côté du bien et de la justice. Il est dans la lignée de ces héros sans peur et sans reproche qui ont fait la gloire du cinéma américain, depuis **Le Voleur de Bagdad** jusqu'aux nombreuses variations autour de **Robin des bois**.

Inigo Montoya

Son nom déjà est tout un programme. Il fleure bon les pays lointains, les eldorados où l'on allait chercher richesses et gloire. Il est un peu plus complexe que les autres personnages car son passé lui pèse : son père a été assassiné et il veut à tout prix le venger. Beau joueur, il reconnaît en Westley un bretteur supérieur à lui. C'est sans doute pourquoi il change de camp, tout en sachant que par ce subterfuge il atteindra plus facilement son but : tuer le comte Rugen. Peut-être aussi est-il sensible à l'amour entre Westley et Bouton d'or. A travers lui, c'est un hommage aux aventuriers du cinéma américain qui se lit : ruse, humour et panache.

Fezzik

Bien qu'il soit très fort, il n'en est pas pour autant un imbécile. Il a beaucoup d'humour comme en témoignent certains dialogues : « *Je n'y peux rien si je suis le plus fort, je ne fais même pas de gym !* » Il n'a pas la beauté d'un apollon, mais on comprend bien vite qu'il n'est pas antipathique. On se doute aussi qu'il ne fera pas de mal à une mouche. C'est pourquoi on le retrouvera aux côtés de Westley et Bouton d'or.

Vizzini

Sa petite taille, sa voix de fausset, ses prétentions intellectuelles le rendent d'emblée antipathique, contrairement à ses compagnons Inigo Montoya et le Géant. Ceux-ci lui obéissent au doigt et à l'œil, peut-être parce qu'il les fascine par son intelligence et son bagout. Il est foncièrement pervers et méchant : William Goldman le fait disparaître très vite de l'histoire, sans espoir de le récupérer pour le faire passer dans le camp des « bons ».