

---

PISTES SONORES

---



**1. Annonce du mariage (VO)**

*Décrire l'ambiance. Où se passe la scène ? Quels indices peut-elle donner sur le film (époque, genre, etc.) ? Qui parle et en quelle langue s'exprime-t-il ?*

Nous sommes dans la **Cité de Florin**. Ambiance campagnarde avec bêlements de moutons et petite musique flûtée et dansante typiquement **médiévale**. La scène est introduite par une **voix-off** (en **anglais**), qui induit la présence d'un **narrateur**. L'accroche musicale (cuivres) précédant le discours et la teneur de celui-ci confirment l'époque de l'histoire (Moyen-Âge). Un prince ou un roi s'adresse à la foule.

On devine déjà que ce sera une histoire de prince et de **princesse (Buttercup / Bouton d'Or)**, et qu'elle ne l'aime pas...

**2. Annonce du mariage (VF)**

*idem*

**3 Escalade de la falaise (VO)**

*Décrire l'ambiance. Que peut-il se passer ? Quels personnages entrent en scène ? Comment nous apparaissent-ils ?*

Musique lancinante à **suspense** qui sous-tend une **action lente** mais probablement **dangereuse**. On entend une mouette : la mer n'est pas loin. Les voix sont tendues, angoissées. Il y a un **géant** déjà sympathique et **Vizzini**, plutôt ridicule. La fin est brutale...

**4. Escalade de la falaise (VF)**

*idem*

**5. Duel Westley-Inigo (VO)**

*Décrire l'ambiance. Que peut-il se passer ? Sur quoi se ponctue la scène ?*

Bruitages typiques d'un **duel à l'escrime**, soutenu par une **musique parodique** qui donne le ton du film : castagnettes, synthétiseur aux sonorités périmées, timbales... La scène se termine non par la mort de l'un des duellistes mais par un coup qui l'assomme. Le vainqueur dispose donc d'une certaine noblesse d'esprit qui le range dans le camp des « gentils »...

**6. Duel Westley-Inigo (VF)**

*idem*

**7. La traversée des marais (VO)**

*Décrire la scène. Quels sont les personnages en présence ? Où peut-elle se passer ? Quel sentiment l'écoute de ce passage procure-t-il ?*

Musique pesante qui distille du **suspense**, doublé d'**étrangeté**. Un grognement de **monstre** et les cris de femme viennent matérialiser la présence d'un **danger**. La voix masculine demeure malgré tout on ne peut plus **sereine** : elle appartient assurément à un **héros** sans peur et sans reproche. Il donne le nom du lieu : les **Marais de Feu**.



#### 8. La traversée des marais (VF)

*idem*

#### 9. Sortie des marais (VO)

*Décrire la scène. Que se passe-t-il en deuxième partie ?*

La scène présente le même couple, mais cette fois la musique est allégée, accompagne le **soulagement** du triomphe d'une épreuve – ce que confirme l'héroïne : « *We did it.* »

Joie de courte durée : ils sont interrompus par l'arrivée de cavaliers. Le combat semble un instant inévitable, mais l'issue sera tout autre : le couple aimé se sépare pour mieux se protéger.

Où l'on voit combien le prince s'affirme déjà comme vil, perfide et félon.

#### 10. Sortie des marais (VF)

*Idem*

#### 11. Ultime souffrance (VO)

*Décrire la scène. Sur quoi se ponctue la scène ?*

Des **cris de souffrance**, lointains, sont perçus par deux personnages. Ils dissertent dessus et traversent une foule. On parle de « **l'homme en noir** ». Là encore, la scène se ponctue par quelqu'un qu'on assomme.

#### 12. Ultime souffrance (VF)

*idem*

