

Princess Bride

Rob Reiner, États-Unis, 1987
couleurs.



Sommaire

Générique	2
Résumé	2
Autour du film	3

Le point de vue de Jean-Pierre Berthomé :	
<i>De la narration comme un pur plaisir</i>	4/9
Déroulant	10/15
Analyse d'une séquence	16/21
Une image-ricochet	22
Promenades pédagogiques	23/27
Glossaire	28

Ce *Cahier de notes sur ... Princess Bride*
a été réalisé par Jean-Pierre Berthomé.

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*
par l'association *Les enfants de cinéma*.
Avec le soutien du **Centre national du cinéma et de l'image
animée**, ministère de la Culture et de la Communication,
et la **Direction générale de l'enseignement scolaire**,
le **CANOPÉ**, ministère de l'Éducation nationale.

Générique

Princess Bride,
Rob Reiner,
Etats-Unis, 1987,
98 minutes, couleurs.

Titre original : *The Princess Bride*. **Réalisation :** Rob Reiner.

Scénario : William Goldman, d'après son roman (1973, traduction française : Editions J'ai lu, 1988).

Image : Adrian Bidle. **Procédé :** Format panoramique, couleur par DeLuxe. **Musique :** Mark Knopfler.

Direction artistique : Norman Garwood.

Décors : Keith Pain, Richard Holland.

Costumes : Phyllis Dalton. **Montage :** Robert Leighton.

Maquillage : Lois Burwell. **Supervision des effets spéciaux :** Nick Addler. **Production :** Andrew Scheinman et Rob Reiner pour *The Princess Bride*/Buttercup Films/Act III Communications. **Distribution française :** Artedis.

Interprétation : Cary Elwes (Westley), Robin Wright (Bouton d'Or), Mandy Patinkin (Inigo Montoya), Wallace Hawn (Vizzini), André le Géant (Fezzik), Chris Sarandon (le prince Humperdinck), Christopher Guest (le comte Rugen), Peter Falk (le grand-père), Fred Savage (le petit-fils), Betsy Brantley (la mère), Billy Cristal (Miracle Max), Carol Kane (Valerie, sa femme), Peter Cook (l'évêque), Mel Smith (l'albinos), Margery Mason (la vieille qui maudit Bouton d'Or).

Tournage des intérieurs aux studios Lee International de Shepperton (Angleterre) et des extérieurs en Angleterre et en Irlande.

Résumé

Il n'est pas facile de lire un vieux roman d'amour et d'aventures à un enfant qui ne rêve que de jeux vidéo. C'est pourtant ce qu'entreprend de faire un malicieux grand-père qui a apporté en présent à son petit-fils, malade, une ancienne édition de *The Princess Bride*.

Dans le royaume imaginaire de Florin, la belle Bouton d'Or se languit après la disparition de Westley, son grand amour, parti chercher fortune et qu'elle croit mort aux mains des pirates.

Désespérée, elle accepte de se fiancer au prince Humperdinck. Mais elle est enlevée avant son mariage par trois malandrins, Vizzini, Inigo et Fezzik, qui projettent de l'assassiner sur la frontière du royaume de Guilder pour provoquer une guerre entre les deux pays.

Le trio est poursuivi par un mystérieux homme en noir qui, après s'être débarrassé l'un après l'autre des trois hommes, révèle à Bouton d'Or qu'il n'est autre que Westley.

Pour échapper à Humperdinck qui s'est lancé à leur poursuite et qui était le véritable organisateur de l'enlèvement de Bouton d'Or, les amoureux affrontent les périls des marais de feu. Mais Humperdinck les attend à la sortie, reprend Bouton d'Or, qu'il projette de tuer le soir de leur mariage, et abandonne Westley à son terrible lieutenant, le comte Rugen. Celui-ci n'est autre que le meurtrier à six doigts que poursuit Inigo depuis qu'il a tué son père vingt ans plus tôt.

Pendant que Rugen soumet Westley à sa machine de l'ultime souffrance, Fezzik retrouve Inigo et lui apprend l'existence de Rugen. Les deux amis se mettent en quête de l'homme en noir dont l'intelligence pourrait les aider, mais quand ils arrivent, Westley est déjà mort, tué par la machine.

Grâce à l'intervention de Miracle Max, un vieux sorcier, Westley est ramené à la vie et établit le plan qui leur permettra de pénétrer dans le château. Le soir du mariage, le trio terrorise les gardes et interrompt la cérémonie. Bien que gravement blessé par Rugen, Inigo parvient à tuer en duel l'assassin de son père. Bouton d'Or et Westley mettent Humperdinck hors d'état de nuire et les jeunes gens s'échappent avec Inigo et Fezzik.

Le livre refermé, il ne reste plus au grand-père qu'à souhaiter bonne nuit à son petit-fils qui ne demande déjà qu'à réentendre l'histoire le lendemain.

J.-P. B.

Autour du film

Le roman

Princess Bride est adapté d'un roman homonyme paru en 1973 (en 1988 en France, aux Éditions J'ai lu) qui est un savoureux exercice d'écriture à deux niveaux. L'auteur, William Goldman, s'y met en scène comme un scénariste hollywoodien à succès – ce qu'il est vraiment – qui propose la réédition d'un « Récit classique d'Amour Authentique et de Grandes Aventures », dû à la plume d'un écrivain florinois oublié : S. Morgenstern, que lui lisait son père et qu'il a recherché pour l'offrir à son fils.

Préparant le livre pour l'édition, il réalise pourquoi son père sautait dans sa lecture des passages entiers d'ennuyeuses descriptions ou de satire peu compréhensible, dont il se contente de résumer l'existence en en commentant pourquoi il a lui-même choisi de les omettre.

Le roman se développe donc parallèlement à deux niveaux : celui du récit proprement dit, attribué à l'imaginaire Morgenstern, et celui des commentaires ironiques – proposés en italique – de Goldman qui prend ses distances d'avec le récit et met affectueusement en évidence les conventions du genre.

On aura une idée du ton du roman en en lisant les toutes dernières lignes :

« À cet instant la voix grondante d'Humperdinck s'éleva derrière eux, d'un point situé bien plus près qu'ils n'auraient pu l'imaginer.

— Arrêtez-les ! Embrochez-les !

Ils en furent surpris, mais restèrent sereins. Ils n'avaient aucune raison de s'inquiéter, étant donné qu'ils chevauchaient les destriers les plus rapides de tout le royaume et avaient déjà pris une bonne avance.

Cependant, cela se passait avant que la blessure d'Inigo ne se rouvrit ; que Westley n'eût une rechute ; que Fezzik ne se trompât de chemin ; et que le cheval de Bouton d'Or ne perdît un fer. Alors que derrière eux la nuit était emplie par les cris de leurs poursuivants...

Telle est la fin de Morgenstern. En tant qu'auteur satirique, c'est ainsi qu'il acheva son roman. En tant que lecteur romantique



(il était un romantique, j'en prends tardivement conscience), mon père lui donna une fin différente.

Quant à moi, mon rôle se borne à abrégé ce texte et je ne suis pas autorisé à exposer mes opinions personnelles. Réussirent-ils ? Le bateau pirate était-il ancré dans la baie ? Je vous laisse le soin de répondre vous-même à ces questions, mais sachez que si on me le demandait, je répondrais affirmativement. Oui, ils s'en tirèrent. Oui, ils recouvrèrent leurs forces, vécurent bien d'autres aventures et connurent encore bien des joies.

Mais cela ne signifie pas pour autant que j'imagine un "happy end" à cette histoire. Je pense en effet que Westley et Bouton d'Or durent se quereller fréquemment, que la belle princesse perdit finalement de sa beauté, que Fezzik finit par avoir le dessous contre un autre lutteur, qu'un jour un même exalté défia Inigo en duel et fut plus fort que lui, et que Westley ne put jamais connaître un sommeil vraiment réparateur en pensant qu'Humperdinck avait peut-être retrouvé leurs traces.

Attention, je ne souhaite pas terminer cette histoire sur une note déprimante, comprenez-moi bien. Où je veux en venir, c'est que si j'estime sincèrement que l'amour est la meilleure des choses qu'on puisse trouver en ce bas monde, les pastilles pour la toux exceptées, je dois répéter pour la énième fois que la vie est injuste. Seulement un peu moins que la mort, c'est tout. »

(traduction de Jean-Pierre Pugi)

J.-P. B.





De la narration comme un pur plaisir

par Jean-Pierre Berthomé

En haut des falaises de la démente, dans un superbe décor visiblement dressé tout exprès pour permettre l'étourdissante fantaisie du duel qui va suivre, Inigo prend son temps pour raconter à Westley l'histoire de sa vie. S'il travaille pour Vizini, « c'est pour payer les factures. Ça ne rapporte pas grand-chose, la vengeance ». Les confidences terminées, chacun reprend sa place, comme deux travailleurs après la pause, pour nous offrir ce que nous attendions : trois minutes de duel éblouissant où la légèreté des propos n'a d'égale que celle des corps qui tourbillonnent et pirouettent, ou celle des armes qui voltigent et restent à l'occasion suspendues en l'air.

Le charme de *Princess Bride*, pour moi, réside dans ce refus résolu de la pesanteur en même temps que dans l'élégance souveraine avec laquelle scénariste et réalisateur installent une distance narquoise qui moque gentiment les conventions en même temps qu'elle joue de leur charme. Distance des personnages vis-à-vis de leurs « emplois », distance d'un couple narrateur vis-à-vis d'une histoire racontée, distance des auteurs du film par rapport au matériau mis en œuvre, distance enfin imposée au spectateur d'un film dont on lui propose de goûter au premier degré la saveur d'aventures en même temps qu'on l'invite à s'en détacher pour en reconnaître les modèles.

Conventions reconnues

La distance, c'est celle d'abord qu'introduit l'impression de trop-plein laissée par le film, et le goût de pastiche qui l'accompagne. Pastiche en forme d'hommage affectueux et non de parodie ni de caricature. Nous ne sommes ni chez Mel Brooks ni chez les Monty Python et les cinéastes ont choisi de s'amuser avec les conventions plutôt qu'à leurs dépens. Mais comment ne pas sourire de cette boulimie scénaristique qui mêle joyeusement les ingrédients de quinze films pour en réussir l'improbable synthèse ? Deux duels dignes des plus beaux films de cape et d'épée, un couple d'amoureux de conte

de fées, un pirate masqué aussi séduisant que Zorro, des marais de feu qui appartiennent à l'univers du merveilleux, une salle des tortures dans la tradition décorative des grands films d'horreur, un trio d'aventuriers parfaitement picaresques et, pour couronner le tout, un couple de sorciers querelleurs qu'on croirait égarés de quelque comédie yiddish.

C'est beaucoup. Ce serait trop si le film ne venait nous rappeler constamment que rien de tout cela n'est à prendre au premier degré. Que si l'on peut jouer ainsi avec cette accumulation de conventions, c'est que le spectateur d'aujourd'hui, justement, les reconnaît comme conventions. La source constante de *Princess Bride*, c'est le cinéma d'aventures hollywoodien classique, mais un cinéma classique revisité par un regard moderne qui en savoure tous les charmes en même temps qu'il s'amuse à en démonter les rouages. *Princess Bride*, en ce sens, participe du même travail de relecture des grands genres du cinéma américain qui nous a donné aussi *New York New York* de Scorsese (pour la comédie musicale), *Dracula* de Coppola (pour le film fantastique), *Impitoyable* d'Eastwood (pour le western), *Chinatown* d'Huston (pour le film noir) ou *Blade Runner* de Ridley Scott (pour la science-fiction).

Cette convention qui nourrit tout le film est si totalement assumée que les personnages eux-mêmes semblent en être conscients et commentent leurs propres activités sur le ton détaché de celui qui sait bien qu'il n'est après tout qu'un des participants d'un vaste jeu de rôles. Qu'on pense seulement à l'extravagant échange d'Humperdinck et Rugen quand celui-ci propose au prince de venir le voir torturer Westley :

— *Ecoutez, vous savez combien j'aime vous voir travailler, mais j'ai à préparer le cinq centième anniversaire de mon pays, mon mariage à organiser, ma femme à tuer et Guilder à faire accuser. Je suis vraiment débordé !*

— *Alors reposez-vous. Lorsqu'on n'a plus la santé, on n'a plus grand-chose.*

Comme Inigo et Westley faisant la pause avant de se battre, comme Vizzini détournant l'attention de Westley avec la malice maladroite du bambin qui joue à cache-cache avec un adulte, ils s'appliquent avec conscience à être ces personnages tout d'une pièce qu'on attend d'eux, mais laissent un geste inattendu, une réplique insolite nier l'homogénéité de leurs per-

sonnages, souligner l'énormité de ce que le récit exige d'eux et empêcher le spectateur de s'abandonner tout à fait au plaisir d'y croire au profit de celui, plus subtil, de s'émerveiller d'y avoir presque cru.

Simplification raffinée à l'extrême

C'est dans ce « presque » qu'est tout le secret du film. Autrement dit dans le délicat travail de décalage opéré à tous ses niveaux par le réalisateur et le scénariste et dont la conscience par le spectateur impose celle, préalable, de la norme dont on s'écarte. D'où l'intérêt de travailler sur des genres particulièrement bien codés : le conte merveilleux, le film de cape et d'épée, le cinéma fantastique classique, le récit picaresque, dont la confusion ici proposée menace déjà la cohérence. De part et d'autre d'Humperdinck s'adressant à la foule depuis son balcon, Rugen, le fourbe archétypique des films de cape et d'épée, et le vieux roi débonnaire droit sorti d'un conte de fées n'appartiennent pas plus au même univers, fût-il de fiction, que les marais de feu et les ruines du duel, que le duel lui-même et le combat avec le rat géant. D'où la simplification extrême de personnages qui se doivent d'être crédibles une rapière à la main aussi bien que dans une foule pseudo-médiévale ou dans un univers de fantaisie héroïque, parfaitement illustrée par la stylisation de costumes : on serait bien en peine de les dater tant s'y mêlent les conventions contradictoires, exemplairement résolues dans le costume de Pirate noir de Westley qui ne fait appel à aucun repère identifiable de lieu ni d'époque et n'est plus que pure expression d'un monde de fiction qui ne doit rien qu'au cinéma.

L'espace des contes de fées

On dira la même chose des décors du film caractérisés par leur limitation à quelques traits essentiels (la ferme de Bouton d'Or réduite à une vague grange, les marais de feu sans autre existence que celle que leur confèrent leurs labyrinthes de lianes et leurs pièges), leur manque de relation dans l'espace (on passe sans transition de la campagne où Bouton d'Or est enlevée à une rive de fleuve puis aux falaises de la démente; les marais de feu sont bordés d'un côté par une verdoyante campagne, de l'autre par une paisible forêt) et leur référence délibérée à des modèles déjà bien connus (le laboratoire de Rugen sort tout droit des films



fantastiques des années trente, *Frankenstein* par exemple, et les ruines où se déroule le duel avec Inigo pourraient être celles du château de Robin des Bois, expressément conçu pour en permettre tous les rebondissements aériens). On reconnaît là à la fois l'une des caractéristiques majeures de l'espace des contes de fées (sa structuration en fragments autonomes, étanches l'un à l'autre, et que le héros parcourt comme autant d'étapes initiatiques) et l'extension du projet global d'établissement d'une « distance » au domaine du décor comme à tous les autres (nous « reconnaissons » le laboratoire monstrueux de *Frankenstein*, et même le serviteur difforme qui s'y affaire, mais notre adhésion est mise à distance quand l'énergie convoquée se révèle être celle d'un moulin à eau grossièrement bricolé plutôt que celle de la foudre, ou quand l'enthousiasme pervers de Rugen le conduit à demander la participation active de Westley à ses recherches sur la douleur).

Simplification encore avec une galerie de personnages qui, au mépris de tout souci de vraisemblance psychologique ou sociale, se satisfont de se soumettre aux caprices d'un narrateur qui peut décider arbitrairement que la modeste paysanne des premières scènes (sans parents, ni fortune, ni autre domestique que le beau valet qu'elle trouve tant de plaisir à commander) se métamorphosera deux minutes plus tard en une merveilleuse princesse choisie par l'héritier du trône pour devenir son épouse.



La nécessité du récit

C'est l'une des forces paradoxales du film que d'oser répartir le plus naturellement du monde ses personnages selon deux lignes de démarcation qui interdisent justement de les considérer jamais comme autre chose que ce qu'ils sont : des créatures de



fiction dont la logique n'obéit qu'aux nécessités du récit. La première de ces démarcations est celle qui sépare abruptement les âges et caricature l'opposition entre une vieillesse qui n'est jamais bien loin du monstrueux ou de la sénilité (le couple royal débonnaire, la vieille imprécatrice, Miracle Max et Valerie, l'évêque) et une jeunesse dépositaire de toutes les énergies (Westley et Bouton d'Or, Humperdinck et Rugen, Inigo et Fezzik). Entre les deux, rien, sinon quelques figurants sans âge et Vizzini, seul personnage majeur à se trouver « entre deux âges ». C'est aussi le seul que le récit condamnera à disparaître.

La seconde est celle qui oppose les bons aux méchants et assigne à chacun sa place d'un côté ou de l'autre d'une frontière connue de tous et que nul ne songerait à transgresser. Nul sauf Inigo et Fezzik qui se revendiquent comme les plus bêtes, ceux donc qui comprennent le moins le rôle qu'ils jouent dans une histoire dont ils se devinent confusément les simples comparses. Mais leur changement de camp dans la seconde partie du film a été soigneusement préparé par la répugnance initiale de Fezzik à assassiner Bouton d'Or ou à attaquer traîtreusement Westley, tout comme par la piété filiale qui guide les actions d'Inigo. Et le scénariste prend soin de justifier leur retournement par la nécessaire évacuation de Vizzini hors du récit qui les a laissés sans tête pour penser leurs actions à leur place (on appréciera ici comment le réalisateur fait littéralement disparaître Vizzini hors du cadre lorsqu'il est vaincu par Westley, puis refuse de nous montrer ensuite son cadavre : il s'est comme évaporé puisqu'il ne sert plus à rien dans l'histoire).

Les tours de passe-passe scénaristiques auxquels se livrent les auteurs ne pourraient fonctionner s'ils ne faisaient appel à un autre artifice, celui d'un narrateur dont la fonction première est d'imposer cette logique elliptique du récit qui saute des pans entiers de l'histoire (les cinq ans qui séparent la séparation de Westley et Bouton d'Or des fiançailles de celle-ci avec Humperdinck, le temps nécessaire au rétablissement d'Inigo après ses retrouvailles avec Fezzik) ou d'en expliciter les culs-de-sac (le cauchemar de Bouton d'Or – voir Analyse de séquence). Il lui suffit de parler et nous devons accepter que l'humble Bouton d'Or s'est transformée en fiancée royale en renonçant à son grand amour, ou bien que toute la scène que nous venons de voir n'était que le produit de l'imagination d'un personnage.



Deux espaces opposés

Mais le rôle de l'instance narratrice va bien au-delà de cette nécessité dramaturgique et, en la dédoublant en deux personnes distinctes toutes deux douées du pouvoir d'agir sur le récit (les interruptions de l'enfant ont en ce domaine autant d'importance que le refus du grand-père de s'y soumettre) les auteurs du film installent un dispositif qui constitue sans aucun doute la plus grande originalité de celui-ci.

Au lieu de se contenter, comme on l'a fait souvent au cinéma et dans la littérature, d'enchâsser le récit d'aventures entre des scènes, au début et à la fin, qui se contenteraient de situer les conditions supposées de la production de ce récit, les auteurs du film installent en effet deux espaces parfaitement opposés et qui ne cesseront de réagir l'un à l'autre. Si l'espace du récit est largement ouvert, varié dans ses décors, vivement coloré, plein de mouvement et d'actions, soumis enfin à un écoulement du temps clairement marqué par les indications de durée comme par les scènes nocturnes qui le ponctuent, celui de la narration est une chambre hermétiquement close dont les ouvertures possibles (porte, fenêtre dégagée au début par la mère) sont comme effacées dès que commence le récit, aux couleurs ternes (les plus vives étaient celles de l'écran vidéo qui a été éteint pour permettre le récit), dans lequel deux personnages immobilisés par le dispositif (le fauteuil, le lit) renoncent

au mouvement physique pour s'évader dans le seul imaginaire (comme le spectateur du cinéma, cloué lui aussi dans son fauteuil, dans le noir) et oublier l'écoulement de leur propre temporalité. La mise en scène ne fait que confirmer cette dualité essentielle en opposant les plans fixes de la chambre aux amples mouvements d'appareil du récit florinois, les plans toujours serrés sur le grand-père et l'enfant aux larges cadrages sur des décors imposants.

L'interaction entre ces deux espaces, c'est la voix qui la commande, qui fait surgir sur l'écran les images convoquées par le grand-père, ordonne leur interruption quand l'enfant se rebelle, et fait ressurgir à l'occasion des images déjà connues puisque la voix, justement, est revenue en arrière au lieu de reprendre le fil du récit où il avait été abandonné. Et dans ce jeu sans cesse renouvelé, le spectateur se voit proposer le rare plaisir de la complicité. Il peut s'abandonner à l'histoire en même temps qu'un commentateur affectueux la critique pour lui, en souligne les ficelles et les conventions familières, pour mieux lui suggérer d'en savourer le charme. La meilleure attitude, tout compte fait, reste encore de faire confiance au conteur et d'accepter joyeusement que, depuis des milliers d'années qu'on raconte des histoires, l'important est moins dans leur nouveauté que dans la fraîcheur avec laquelle on les réinvente, et celle avec laquelle on les écoute. ■



Séquence 2



Séquence 3



Séquence 4



Séquence 5



Séquence 5



Séquence 5

Déroulant

Le film se déroulant dans deux espaces, nous avons indiqué en caractères romains ce qui concerne l'espace du conte et en caractères italiques celui de la chambre du petit malade à qui son grand-père lit *The Princess Bride*.

1. Générique réduit à l'indication des compagnies de distribution et de production et du titre original, puis noir. On entend la toux d'un enfant à laquelle succèdent des bruits de jeu vidéo.

2. (0.15) *Une chambre d'enfant. La mère interrompt la partie de base-ball en cours sur la console vidéo de son fils malade pour annoncer l'arrivée du grand-père qui vient lui tenir compagnie. Au grand désappointement de l'enfant, le « cadeau spécial » qu'il apporte est un livre « pas comme les autres » que son père lui lisait quand il était malade et que lui-même a lu ensuite au père du gamin. C'est The Princess Bride : un livre plein de « bagarres, duels, tortures, vengeance, géants, monstres, poursuites, évasion, grand amour, miracles ».* « Ca n'a pas l'air trop mal. Je vais essayer de rester réveillé » concède l'enfant au grand-père qui commence à lire le début de l'histoire, dont les premières images sont amenées par un fondu-enchaîné.

3. (2.14) Dans une ferme du pays de Florin, la belle Bouton d'Or aime à tourmenter son valet Westley qui répond invariablement à ses ordres par « Comme vous voudrez ». Jusqu'au jour où Bouton d'Or comprend que cela signifie « Je vous aime » et qu'elle aussi est amoureuse de Westley.

4. (3.52) *Interruption de l'enfant qui ne supporte pas les livres où on s'embrasse : « Où est-ce qu'il est, le sport ? » Le grand-père reprend sa lecture.*

5. (4.13) Westley quitte Bouton d'Or pour chercher fortune au-delà des mers. Bouton d'Or a peur de ne plus jamais le revoir mais il lui promet de revenir la chercher car leur amour est « un grand amour ». La voix du grand-père nous apprend que Westley est mort aux mains du pirate Roberts. Bouton d'Or, désespérée, s'enferme et jure de n'aimer jamais plus.

Cinq ans plus tard, sur la grande place de Florin, le prince Humperdinck présente au peuple sa fiancée : la princesse Bouton d'Or.

6. (6.39) Pendant une promenade à cheval dans la campagne, Bouton d'Or, qui n'aime pas le Prince, est enlevée par trois inconnus se présentant comme des artistes de cirque.

7. (7.22) Sur le point d'embarquer avec sa victime sur un bateau, le trio laisse des indices permettant de croire que les ravisseurs viennent du royaume voisin de Guilder. Le plan de son chef, le prodigieusement intelligent Sicilien Vizzini, est de tuer Bouton d'Or sur la frontière de Guilder afin de provoquer une guerre. Il compte, pour l'y aider, sur l'adresse aux armes de l'ivrogne espagnol Inigo et sur la force herculéenne du géant Fezzik, stupide et amateur de rimes, qui n'approuve pas ce projet de meurtre.

Les numéros en gras renvoient aux numéros des séquences.

Les numéros entre parenthèses à la durée vidéo.

8. (9.30) Dans la nuit, les fuyards s'aperçoivent qu'ils sont poursuivis par un mystérieux navire. Bouton d'Or en profite pour se jeter à l'eau où elle est attaquée par une anguille hurleuse « qui crie plus fort quand elle va manger de la chair humaine ».

9. (11.33) *Dans la chambre, le grand-père rassure son petit-fils qui lui paraît « un peu nerveux » sur le sort de Bouton d'Or. Il se trompe de paragraphe en reprenant son récit un peu en arrière.*

10. (12.11) Fezzik sauve Bouton d'Or des dents de l'anguille et la ramène à bord. Toujours suivis par l'autre navire, les fuyards arrivent au pied des immenses falaises de la démence. Le géant entreprend de les escalader à l'aide d'une corde en transportant les trois autres, pendant que leur mystérieux poursuivant, vêtu de noir et masqué, commence à grimper derrière eux.

11. (14.50) Une fois en haut des falaises, Vizzini coupe la corde pour faire tomber l'homme en noir qui se rattrape aux rochers et poursuit son ascension. Vizzini ordonne à Inigo d'attendre leur poursuivant pour le tuer, puis s'éloigne avec sa prisonnière et Fezzik.

Inigo aide l'homme masqué à atteindre le sommet des falaises et, pendant qu'il se repose, lui raconte comment il poursuit depuis vingt ans un cavalier à six doigts qui, quand il avait onze ans, a tué son père sous ses yeux et l'a marqué de deux balafres symétriques sur les joues lorsqu'il a voulu venger cette mort. Depuis Inigo se consacre aux armes dans l'attente de sa vengeance.

12. (20.40) Inigo et l'homme en noir se battent longuement en duel en rivalisant d'agilité et de savoir. L'homme en noir l'emporte, mais il se contente d'assommer l'Espagnol.

13. (23.55) Plus loin, dans la campagne, Vizzini ordonne à Fezzik d'arrêter l'homme en noir en l'écrasant avec un rocher et s'éloigne avec Bouton d'Or.

14. (24.30) Quand l'homme masqué arrive, le géant préfère l'affronter à la loyale et le rate exprès pour entamer avec lui une lutte corps à corps. Le mystérieux personnage, à son habitude, ne cesse de converser amicalement tandis qu'il se bat. Malgré l'inégalité de taille entre les deux adversaires, Fezzik est vaincu et laissé inanimé.

15. (27.15) En haut des falaises de la démence, Humperdinck, son lieutenant le comte Rugen et ses cavaliers découvrent les traces du combat qui a opposé l'homme noir à Inigo. Le Prince observe que la piste du vainqueur se dirige vers Guilden et décide de la suivre car seule la Princesse l'intéresse.

16. (28.07) Plus loin encore, l'homme noir rejoint Vizzini qui l'attend tranquillement avec Bouton d'Or dont il a bandé les yeux et qu'il menace de mort. L'homme noir défie l'orgueilleux Sicilien de deviner dans quel verre il a versé un violent poison inodore, l'iocane. S'ensuit un véritable duel d'intelligence où Vizzini laisse la vie. Bouton d'Or assiste, passive, à la scène.

17. (33.04) Humperdinck découvre maintenant les traces du combat avec Fezzik. L'homme en noir, qui se présente à Bouton d'Or comme le terrible pirate Roberts, force la jeune fille à le suivre après lui avoir fait avouer qu'elle n'aime pas le Prince.



Séquence 7



Séquence 10



Séquence 11



Séquence 11



Séquence 14



Séquence 16



Séquence 18



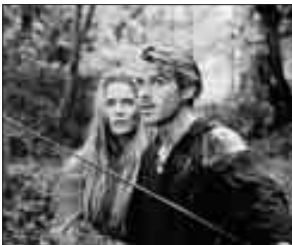
Séquence 19



Séquence 20



Séquence 21



Séquence 31



Séquence 31

Humperdinck découvre les vestiges du combat de l'homme en noir avec Vizzini, reconnaît l'odeur d'iothane et observe que les traces de Bouton d'Or datent de moins d'une heure.

18. (34.43) L'homme en noir reproche à Bouton d'Or son manque de fidélité à Westley qu'il se souvient bien avoir tué. La jeune fille se défend en proclamant son amour pour son valet de ferme « pauvre et parfait ».

Alors qu'Humperdinck et ses cavaliers apparaissent, Bouton d'Or, poussée à bout, projette dans le ravin l'homme en noir qui tombe en hurlant « Comme vous voudrez ». Comprenant à ce cri qu'il n'était autre que Westley, Bouton d'Or se laisse tomber à sa suite et tous deux dévalent la pente. En haut des rochers, Humperdinck devine qu'ils vont se diriger vers les marais de feu. Bouton d'Or et Westley se retrouvent en bas du ravin et s'embrassent.

19. (38.21) *Dans la chambre, le jeune malade qui ne supporte pas les scènes d'amour interrompt à nouveau le récit. Le grand-père accepte exceptionnellement de sauter le passage et reprend sa lecture.*

20. (38.42) Au moment où les cavaliers d'Humperdinck apparaissent, Westley et Bouton d'Or pénètrent dans les marais de feu dont nul jusqu'ici n'a pu réchapper. Tout en évitant avec décontraction les jets de feu du marais, Westley explique à Bouton d'Or comment le terrible pirate Roberts s'est pris pour lui d'affection et lui a confié sa succession avant de prendre sa retraite, comme trois autres « pirates Roberts » l'avaient fait avant lui : « C'est le nom qui est important pour inspirer la peur. » Il sauve ensuite la jeune fille du piège de sables luisants qui l'avait engloutie et tue après une dure bataille le RTI (« rongeur de taille inhabituelle ») qui les menace.

21. (46.00) Au sortir des marais, dans la campagne tranquille, les fugitifs sont accueillis par Humperdinck et sa suite. Bouton d'Or propose de suivre le Prince en échange de la vie de Westley. Humperdinck accepte, mais il demande secrètement à Rugen de capturer Westley après leur départ pour le jeter dans le puits du désespoir. Il s'éloigne avec Bouton d'Or.

Westley, qui ne se fait aucune illusion, reconnaît en Rugen l'homme aux six doigts qui avait tué le père d'Inigo. Un coup de Rugen lui fait perdre connaissance. Noir.

22. (48.12) Au fond du puits du désespoir, dans le laboratoire de tortures du comte Rugen, un gardien albinos annonce à Westley, attaché sur une table, les horribles expérimentations sur la souffrance auxquelles il va être soumis grâce à « la machine ». Dans le château où Bouton d'Or erre lamentablement, Humperdinck commente à Rugen l'état de dépression de sa fiancée en l'attribuant à la maladie du Roi son père.

23. (50.10) Sur une vision nocturne de Florin, la voix du grand-père nous informe de la mort du Roi. Dominant la grande place, Humperdinck présente à ses sujets la Reine qu'il vient d'épouser : Bouton d'Or.

24. (50.27) *L'enfant interrompt à nouveau le récit : Bouton d'Or ne peut épouser que Westley ! « Si elle ne l'épousait pas, eh bien, ce ne serait pas juste. » « Mais, rétorque le grand-père avant de reprendre sa narration à la scène précédente, qui a dit que la vie est juste ? »*

25. (50.57) Humperdinck reprend donc la présentation de son épouse Bouton d'Or quand, de la foule des sujets assemblés, surgit une horrible vieille femme qui invective brutalement la jeune fille, lui reprochant d'avoir trahi son véritable amour.

26. (52.06) Bouton d'Or se redresse brusquement dans son lit, réveillée de son cauchemar. En réalité, il reste dix jours avant le mariage et le roi n'est pas mort. Elle se lève pour rejoindre le Prince et lui réaffirme sa confiance en Westley. Humperdinck compatit avec elle et lui propose, en gage de son propre amour, d'envoyer quatre navires rapides vers Westley à qui il se dit prêt à l'abandonner si celui-ci veut toujours d'elle, ce dont la Princesse est certaine.

27. (53.50) Dans la forêt, Humperdinck confie à Rugen que ce n'est qu'une ruse et qu'il n'enverra aucun message. Quant à Bouton d'Or, après avoir organisé lui-même son enlèvement par Vizzini pour provoquer une guerre avec le royaume de Guilden, il juge maintenant préférable de l'étrangler la nuit de leurs noces et d'accuser Guilden du crime. Par une entrée secrète dissimulée dans un tronc d'arbre, Rugen pénètre seul dans le puits du désespoir. Humperdinck a trop à faire pour l'accompagner.

28. (54.55) Dans son laboratoire, Rugen demande à Westley de l'aider dans ses recherches expérimentales sur la souffrance en lui disant tout ce qu'il ressent. Puis il actionne la machine qui aspire une année des forces et de la vie de Westley.

29. (56.42) Pendant ce temps, Humperdinck charge le chef de sa garde – sceptique, mais obéissant – de former un bataillon de brutes afin de nettoyer avant son mariage la « forêt des brigands » des tueurs guilderiens qui s'y cachent. Bouton d'Or, qui attend toujours la réponse de Westley aux messages qu'elle croit envoyés, les interrompt pour demander des nouvelles.

Recruté dans le « bataillon des brutes », Fezzik a la joie de retrouver Inigo, abruti de vin, qui attend le retour de Vizzini. Le géant remet son ami sur pied et lui apprend la mort de Vizzini et l'existence de Rugen, l'homme aux six doigts qu'Inigo poursuit depuis vingt ans. La grille du château étant gardée par trente hommes, Inigo décide, faute de pouvoir compter sur l'intelligence de Vizzini, de retrouver son vainqueur, l'homme en noir, pour les aider à accomplir sa vengeance.

30. (1.00.58) Le chef de la garde confirme à Humperdinck que le château est bien gardé pour le mariage qui aura lieu le soir-même. Grâce à une maladresse d'Humperdinck, Bouton d'Or devine que le Prince l'a trompée. Elle lui dit son mépris et réaffirme sa confiance dans le fait que Westley arrivera à temps pour la sauver.

31. (1.02.55) Furieux, Humperdinck enferme Bouton d'Or dans sa chambre et va rejoindre Rugen dans le laboratoire. Pour se venger de son rival, il actionne la machine à son plus haut degré d'intensité. Le cri de l'ultime souffrance poussé par Westley retentit dans tout Florin. Bouton d'Or l'entend et frissonne, mais aussi Fezzik et Inigo qui devinent son origine et se mettent en quête de sa source.

32. (1.04.05) Dans la forêt, Inigo et Fezzik rencontrent l'albinos à qui ils demandent l'entrée du puits. Mais le géant l'assomme malencontreusement. Inigo implore alors



Séquence 22



Séquence 22



Séquence 25



Séquence 26



Séquence 28



Séquence 28



Séquence 31



Séquence 31



Séquence 33



Séquence 35



Séquence 36



Séquence 40

l'âme de son père de l'aider à retrouver l'homme en noir. Comme une baguette de sorcier, son épée le guide jusqu'à l'arbre truqué qui s'ouvre pour révéler le passage secret vers le puits du désespoir. Inigo et Fezzik descendent dans la salle des tortures et y trouvent le corps sans vie de Westley.

33. (1.05.53) *Dans sa chambre, l'enfant interrompt encore son grand-père : Westley ne peut pas mourir et quelqu'un doit tuer Humperdinck. Le grand-père menace malicieusement d'interrompre une lecture que le petit malade prend trop à cœur.*

34. (1.06.48) Dans le puits du désespoir, Fezzik et Inigo, qui ne s'avoue pas battu, emportent le cadavre de Westley.

35. (1.07.05) Inigo et Fezzik portent Westley jusqu'à la cabane de Miracle Max, un vieux sorcier mis au chômage par Humperdinck qui est maintenant sa bête noire. Il a le pouvoir de ressusciter Westley, mais refuse d'abord. Il interroge pourtant le corps inanimé mais « pas encore tout à fait mort » pour lui faire dire ce qui le retient à la vie : « le grand amour ». Poussé par son épouse Valerie et par le désir de rendre la monnaie de sa pièce à Humperdinck, Max finit par accepter de fabriquer la pilule qui redonnera la vie à Westley.

36. (1.11.19) Une demi-heure avant le mariage, devant le château fortement gardé d'Humperdinck, Inigo et Fezzik font avaler la pilule à Westley qui demeure très faible. Inigo lui expose le programme : « Entrer, empêcher ce mariage, s'enfuir... après qu'il aura tué le comte Rugen. »

A peine capable de se mouvoir, Westley élabore pourtant un plan d'attaque qui fera usage de la cape antifeu (*Holocaust Cloak*) que Miracle Max a prêtée au géant. Pendant ce temps, Bouton d'Or réaffirme à Humperdinck sa certitude que Westley arrivera à temps pour la sauver.

37. (1.14.30) Alternance de scènes entre l'intérieur et l'extérieur du château. Dedans se déroule le mariage – devant un évêque gâteux que le Prince, inquiet des événements, n'arrive pas à presser – d'Humperdinck avec Bouton d'Or qui ne cesse de répéter sa confiance dans l'arrivée de Westley. Dehors, Inigo, Fezzik et Westley mettent en fuite les gardes terrorisés en leur faisant croire à l'arrivée d'un « pirate Roberts » géant environné de flammes.

Le mariage est finalement prononcé, sans que les époux aient échangé leurs consentements. Bouton d'Or attend toujours son Westley. Fezzik soulève sans effort la herse défendant l'accès du château.

38. (1.17.32) Dans les couloirs du château, Inigo s'élance à la recherche du comte Rugen tandis que Fezzik porte Westley qui, toujours trop faible pour marcher, cherche Bouton d'Or. Apercevant Rugen qui s'enfuit, Inigo le poursuit dans un dédale de couloirs, et doit appeler à la rescousse Fezzik pour enfoncer une porte. Le géant laisse là Westley et s'exécute.

Pendant ce temps, les parents d'Humperdinck, de charmants vieillards un peu séniles, accompagnent à sa chambre leur nouvelle belle-fille.

39. (1.19.44) Tandis qu'Inigo poursuit Rugen de salle en salle, Fezzik s'aperçoit à son retour que Westley a disparu. Traqué, Rugen se retourne et projette une dague dans le corps de l'Espagnol qui s'écroule. Rugen reconnaît en lui l'enfant qui l'affronta jadis et se moque de la rapidité de sa défaite.

40. (1.20.57) Dans sa chambre, Bouton d'Or s'apprête à se tuer d'un coup de poignard quand elle est arrêtée par la voix ironique de Westley, étendu sur son lit. Retrouvailles des amoureux.

41. (1.21.50) Inigo arrache la dague qui lui a percé le corps et s'avance vers Rugen qui le larde de coups d'épée avant de reculer, terrifié. Répétant inlassablement la formule qu'il s'était juré de dire à l'assassin de son père au moment de le tuer (« Buenos dias. Je m'appelle Inigo Montoya. Tu as tué mon père. Prépare-toi à mourir »), Inigo oblige le Comte à demander grâce. Le combat reprend, pour s'achever avec la mort de Rugen.

42. (1.23.40) Dans la chambre de Bouton d'Or, Westley explique à celle-ci qu'elle n'est pas vraiment mariée puisqu'elle n'a pas prononcé son consentement. L'arrivée d'Humperdinck les interrompt, mais Westley, trop faible encore pour bouger, convainc le Prince de se laisser lâchement ligoter sur un fauteuil par Bouton d'Or plutôt que d'affronter le sort terrible qu'il lui réserve s'ils doivent se battre.

43. (1.26.19) Quand Inigo rejoint les deux amoureux, Humperdinck comprend – un peu tard – que Westley bluffait. Fezzik les appelle à la fenêtre : il a eu enfin une idée, celle de trouver quatre chevaux blancs qui permettront leur fuite. Bouton d'Or saute, au ralenti, dans les bras du géant, suivie de ses compagnons. Inigo, qui a consacré toute sa vie à sa vengeance et s'inquiète de l'avenir, se voit proposer par Westley le poste de « terrible pirate Roberts ».

44. (1.28.05) « Ils chevauchèrent vers la liberté » conclut la voix du grand-père, pendant que les quatre compagnons s'élancent dans la campagne. Westley et Bouton d'Or s'arrêtent pour s'embrasser.

45. (1.28.16) *Mais dans la chambre, le grand-père interrompt là sa lecture pour épargner la scène du baiser à son petit-fils qui ne demande pas mieux pourtant que d'entendre toute la fin de l'histoire.*

46. (1.28.29) Pendant que les héros s'embrassent, la voix du narrateur commente leur baiser, « le plus pur, le plus passionné de toute l'histoire des baisers ».

47. (1.28.43) *Refermant le livre, le grand-père souhaite une bonne nuit à son petit-fils qui lui fait promettre de lui raconter à nouveau l'histoire le lendemain. « Comme vous voudrez » répond le conteur en s'éclipsant...*

48. (1.29.40) Début du générique, d'abord en surimpression accompagnée par le thème musical du film sur des reprises d'images muettes qui permettent en particulier d'identifier les principaux comédiens, puis (1.31.12) en déroulant sur fond noir qu'accompagne la chanson *Storybook Love* (« Amour de livre de contes »).

Fin de la version vidéo : 1.34.04.

J.-P. B.



Séquence 41



Séquence 42



Séquence 43



Séquence 44



Séquence 45



Séquence 46

Analyse de séquence

Séquences 23 à 26 :
le cauchemar de Bouton d'Or
(2 mn 11 s)

1. Extérieur du château de Florin, la nuit. La voix du grand-père lit : « Le roi mourut cette nuit-là, et avant l'aube suivante Bouton d'Or et Humperdinck étaient mariés. »
2. Devant le château, de jour. Les Florinois sont réunis sur la place, vus de dos devant le château qui se dresse au fond. La voix du grand-père continue à lire : « Et à midi, elle rencontra à nouveau ses sujets, mais cette fois-ci comme leur reine. »
3. Sur le balcon du château, Humperdinck prend la parole, entre Rugen et la reine-mère : « Les derniers mots de mon père ont été... » Sa phrase reste longuement en suspens, pendant que la voix du petit-fils intervient : « Attends, attends, grand-père ! »
4. Dans la chambre de l'enfant. Le petit-fils est assis dans son lit, tourné vers son grand-père dont nous voyons le dos en amorce : « Tu as dû mal lire. Elle n'épouse pas Humperdinck. Elle épouse Westley. Ah ça, j'en suis sûr de ça. »
5. Gros plan du grand-père, de face, écoutant l'enfant qui continue hors champ : « Après tout ce que Westley a fait pour elle... »
6. Comme au plan 4. L'enfant continue : « ...si elle ne l'épousait pas, eh bien, ce ne serait pas juste. »
7. Le grand-père, filmé de face, le livre sur les genoux répond à l'enfant, de dos en amorce : « Mais qui a dit que la vie est juste ? Où est-ce que c'est écrit ? La vie n'est pas toujours juste. »

8. Comme au plan 6. L'enfant insiste : « Et moi je te dis que tu fiches en l'air toute l'histoire ! Alors lis-la bien. »

9. Comme au plan 7. Le grand-père se penche en arrière et désigne le livre : « Est-ce que tu veux que je continue à lire oui ou non ? »

10. Comme au plan 8. L'enfant secoue la tête : « Oui. » Le grand-père fait un grand geste et avertit l'enfant d'un voix sévère : « Bon, alors je ne veux plus d'interruptions. »

11. Comme au plan 9. Le grand-père reprend sa lecture : « Et à midi, elle rencontra à nouveau ses sujets, cette fois comme leur reine. »

12. Comme au plan 3. Sur le balcon, Humperdinck s'adresse à la foule invisible : « Les derniers mots de mon père ont été : "Aimez-la comme je l'ai aimée et notre pays sera en joie". »

13. Vue plongeante sur la population assemblée sur la place, du point de vue d'Humperdinck qui continue, hors champ : « Je vous présente votre reine... »

14. Gros plan en contre-plongée du visage d'Humperdinck qui poursuit : « ... la reine Bouton d'Or. » Il fait un geste du bras vers la gauche.

15. Comme au plan 2. La foule, vue de dos, se tourne vers la gauche pour suivre le mouvement du bras d'Humperdinck. La caméra suit son mouvement en panoramique pour découvrir au fond du cadre Bouton d'Or, couronnée, vêtue d'une robe splendide, nimbée de lumière blanche, dans l'entrée du château. Une fanfare éclate. Murmures et exclamations de la foule. Bouton d'or commence à avancer vers nous sur un tapis rouge bordé de fleurs blanches.

16. En plan plus rapproché, Bouton d'or continue d'avancer, l'air triste, entre les



1



2



3



4

rangs de ses sujets qui s'agenouillent. Une voix hors champ se fait entendre : « Boo ! Boo ! » La musique s'interrompt. Bouton d'Or s'arrête au premier plan et regarde à gauche vers la source encore invisible du cri.

17. Vue en plongée du point de vue de Bouton d'Or, une vieille femme, restée seule debout au milieu des autres à genoux, continue à crier : « Boo ! »

18. Comme à la fin du plan 16. Bouton d'Or s'adresse à la vieille femme : « Pourquoi fais-tu cela ? »



11



17



28



14



19



31



15



24



32



16



27



Début de la séquence suivante

19. Plan rapproché sur la vieille qui répond avec véhémence à Bouton d'Or hors champ : « Parce que tu as tenu l'amour dans tes mains et que tu l'as laissé tomber. »

20. Comme au plan 18. Bouton d'Or répond : « Mais ils auraient tué Westley si je n'avais pas fait cela. »

21. Comme au plan 19. La vieille pointe du doigt vers Bouton d'Or : « Ton grand amour est en vie... » Elle se tourne vers Humperdinck hors champ : « ... et tu en épouses un autre ! » Elle se retourne vers

la foule derrière elle : « Le grand amour... »

22. Plan rapproché de la vieille qui parle à la foule, puis se tourne vers Bouton d'Or hors champ : « ... l'a sauvée dans les marais de feu, et elle l'a traitée comme de la vermine ! » Elle se retourne vers Bouton d'Or, hors champ, avec un grand geste : « Et c'est ce qu'elle est... »

23. Comme au plan 20. Bouton d'Or écoute sans réagir la vieille hors champ : « ... la Reine de l'ordure !... »

24. Plan général. La vieille, au premier plan gauche, s'adresse à la foule devant

Bouton d'Or immobile au fond, nimbée de lumière : « ... Inclinez-vous devant elle si vous voulez. Inclinez-vous... »

25. Plan rapproché de la vieille au premier rang de la foule. Bouton d'Or est hors champ : « Inclinez-vous devant la Reine des salopes, la Reine de la fange, la Reine de la putrescence ! » Elle se retourne vers Bouton d'Or.

26. Gros plan de la vieille, en légère plongée. La caméra recule devant elle pendant qu'elle avance vers Bouton d'Or, toujours hors champ, en hurlant : « Boo ! Boo ! »

27. Zoom avant vers le visage de Bouton d'Or. La voix de la vieille continue : « Boo ! Saleté ! Ordure ! » Un accord discret de cordes commence à se faire entendre et monte pour souligner la menace.

28. La vieille, en plan de plus en plus rapproché, avance toujours vers la caméra qui continue à reculer : « Fumier ! Boo ! »

29. Zoom avant vers le visage de Bouton d'Or qui regarde fixement devant elle. « Boo ! »

30. Très gros plan du visage horrible de la vieille : « Boo ! »

31. Dans le château. Gros plan sur le visage de Bouton d'Or qui se redresse en sursaut sur son lit, la nuit et envahit le cadre. Elle a les cheveux défaits et peine à reprendre son souffle. L'accord musical s'interrompt brutalement.

32. Bouton d'Or se lève de son lit et va vers la droite, suivie par un panoramique. Elle enfille un peignoir et sort au premier plan, toujours suivie par la caméra. *La voix du grand-père continue le récit, tranquille : « On était dix jours avant le mariage. Le roi vivait toujours, mais Bouton d'Or avait de plus en plus de cauchemars. »*

33. Un couloir sombre du château. Bouton d'Or entre au fond et court vers la caméra. *Le petit-fils commente : « Je te l'avais bien dit qu'elle n'épouserait jamais ce porri d'Humperdinck. » Le grand-père répond : « Oui, tu es très intelligent. Tais-toi. »* Bouton d'Or sort du champ au premier plan, accompagnée par la musique qui a repris quand elle s'est levée, après une brève interruption.

Commentaire

Il s'agit moins ici d'une séquence autonome que d'un entremêlement de courtes scènes alternant entre la chambre de l'enfant et le royaume de Florin, entre la narration du grand-père et l'histoire qu'il raconte à son petit-fils, histoire qui mêle à son tour le cauchemar d'un personnage fictif et la « réalité » de son réveil. La séquence est en cet aspect parfaitement représentative du jeu constamment opéré par le film entre les divers niveaux du récit.

Elle se situe à peu de chose près au milieu du film, juste après la courte séquence où, dans le puits du désespoir, Westley a été informé par l'albinos du sort qui l'attend. Il s'agit, comme la précédente, d'une séquence où aucun événement ne vient faire progresser l'action, d'une pause dans le récit entre la première partie haletante qui s'est conclue par la capture des amoureux et la deuxième qui va maintenant commencer avec la révolte de Bouton d'Or contre la volonté d'Humperdinck.

Cette situation centrale dans le film et le répit imposé à la progression de l'action justifient que le scénariste réinstalle fermement la complexité d'une structure narrative que le spectateur, emporté par les péripéties spectaculaires qui viennent de se succéder, risque d'avoir un peu perdu de vue. Depuis l'épisode des anguilles hurluses, quarante minutes plus tôt, le récit du grand-père n'est en effet revenu à son origine, dans la chambre de l'enfant, que pour une brève interruption d'une vingtaine de secondes, juste avant que les amoureux pénètrent dans le marais.

La surprise

Dramatiquement parlant, le principal intérêt de cette séquence réside dans la façon dont le scénariste organise un retournement du récit qui prendra le spectateur complètement par surprise. Cette surprise ne peut venir de la seule irruption de la voix de l'enfant pour interrompre le récit : le procédé a déjà été brillamment employé et il n'a plus de caractère de nouveauté suffisant. La surprise, ce sera l'intrusion dans une histoire déjà bien installée dans ses deux niveaux, celui du conteur et celui du conte, d'un troisième niveau, parfaitement déconcertant, celui de l'imaginaire propre d'un des personnages du conte. Intrusion d'autant plus surprenante que rien ne la signale de prime abord et qu'elle n'est révélée qu'à la toute fin de la séquence.

La surprise sera d'autant plus vive que toute la scène de la présentation de Bouton d'Or au peuple de Florin reproduit presque exactement une scène déjà vécue au début du film, celle qui précédait l'enlèvement de Bouton d'Or par le trio des ravisseurs. La succession des plans et les cadrages-mêmes y sont pratiquement identiques, simplement réduits à l'essentiel. D'abord un plan général sur la ville, vue de nuit au lieu du jour, puis un plan sur la foule des Florinois, filmés de dos, devant le château qui se dresse derrière eux, puis un autre d'Humperdinck au balcon qui présente Bouton d'Or à son peuple. Puis le panoramique vers la gauche qui suit à la fois son geste et le mouvement des spectateurs qui se tournent vers elle. L'image enfin de Bouton d'Or dans l'entrée du château, nimbée de lumière, qui avance sur le tapis



rouge déroulé devant elle. Même la fanfare qui accompagne la scène est l'exacte réédition de celle qui accompagnait la scène originelle. Mais si Rugen est toujours là, à gauche d'Humperdinck, le roi a disparu (rien de plus normal : il est mort, nous a dit la voix du grand-père) et la reine-mère occupe seule maintenant la partie droite du balcon. Autre différence

on ne peut mieux explicable, Humperdinck et Bouton d'Or portent maintenant les hautes couronnes qu'ils n'avaient pas dans la scène initiale et qui disent leur accession au pouvoir.

Une telle impression de déjà-vu devrait nous mettre la puce à l'oreille. Ce n'est pas une nouvelle scène qui se déroule devant nous, mais la réédition

d'une scène antérieure, remémorée et cauchemardée par son interprète principale. Mais aucun indice ne vient nous éclairer sur ce point, aucun des procédés couramment utilisés pour signaler le passage à un autre niveau de réalité (flou, fondu-enchaîné, distorsion sonore, altération des couleurs). La scène nous est proposée comme ayant très exactement le même degré de réalité que la précédente. Surtout, et c'est là que se joue l'essentiel du retournement du récit à venir, Bouton d'Or y est mise en scène par un regard parfaitement extérieur, celui du narrateur qui la fait se mouvoir devant nous, alors que, si cette scène appartient à son imaginaire, elle devrait logiquement nous être proposée de son point de vue propre, ce qui constituerait aussi un indice suffisant pour que la surprise qui va suivre n'en soit plus tout à fait une.

Ce point de vue subjectif de Bouton d'Or, la mise en scène va l'adopter plus tard, lorsque la vieille approchera d'elle et que le recul de la caméra devant son avancée traduira le mouvement de fuite de la jeune fille devant cette agression. Dans la dernière partie du cauchemar (plans 26 à 30) l'alternance des plans de plus en plus rapprochés et les mouvements de l'appareil (zoom avant vers Bouton d'Or ou travelling arrière devant la vieille) installent clairement un système d'échange de regards subjectifs qui s'affrontent tandis que les corps s'approchent et se fuient. Condamnée par sa mise en scène à culminer dans cette opposition violente de plans de plus en plus courts, de plus en plus rapprochés, sur deux visages que le montage oppose caricaturalement l'un à

Séquence 8 : les anguilles hurlantes attaquent Bouton d'or.

l'autre – d'un côté le visage grimaçant, couvert de pustules, déformé par la fureur de la vieille ; de l'autre celui toujours lisse et beau de Bouton d'Or dont les yeux seuls révèlent l'horreur muette –, la scène ne peut se résoudre que dans l'inacceptable, la rencontre physique des deux corps, de la princesse et de la sorcière. Elle s'interrompt brutalement au moment où la rencontre va se faire, comme le dormeur se réveille toujours de son cauchemar avant d'y affronter le pire... et Bouton d'Or se réveille en sursaut dans son lit, en une conclusion déconcertante qui substitue littéralement de la façon la plus surprenante (l'écran est vide un bref instant et elle se redresse dans le cadre venant d'on ne sait encore où) le visage de la princesse à celui de la vieille.

La mauvaise conscience

C'est aussi là façon de nous dire, à nous spectateurs, que la vieille, tout horrible qu'elle puisse paraître, n'était rien d'autre qu'une part de la conscience de Bouton d'Or, celle qui lui faisait reproche d'avoir accepté d'abandonner Westley. Depuis le début, nous le savions bien qu'elle avait raison de rappeler à Bouton d'Or son grand amour, nous qui savions aussi que Westley était condamné à souffrir pour elle dans le puits du désespoir. Ce réveil en sursaut qui confond brièvement, par simple juxtaposition de leurs visages, Bouton d'Or et son imprécatrice, justifie à la fois le cauchemar qui s'achève et la scène qui va suivre et où Bouton d'Or, enfin résolue, viendra affronter Humperdinck pour lui dire sa fidélité retrouvée à Westley.



Les deux espaces

Aux deux niveaux sur lesquels fonctionne cette séquence, celui du rêve et celui de la réalité, vient s'en ajouter un troisième, plus familier déjà au spectateur du film mais tout aussi déconcertant, celui du narrateur mis en scène dans le film et qui commande ces deux niveaux.

Le grand-père n'est pas le maître du récit puisque celui-ci lui préexiste, définitivement fixé dans le grand livre ouvert sur ses genoux. Mais il est le maître de sa transmission qu'il peut interrompre ou reprendre à sa guise, quitte à relire un passage déjà lu, comme ici la première phrase d'Humperdinck s'adressant à ses sujets (plans 3 et 12) comme auparavant la scène des anguilles hurlantes. Cet espace de la lecture, celui de la chambre où sont réunis autour du livre le grand-père et son petit-fils, s'oppose en tout point à celui du conte lu, le royaume de Florin. Le premier est si bien clos qu'en ont même disparu les trois ouvertures sur l'extérieur suggérées au début du film (l'écran vidéo, la porte, la fenêtre) ; le

second est largement ouvert (la place publique et le balcon) et généreusement éclairé voire – pour Bouton d'Or – baigné d'une lumière totalement injustifiée.

Le premier nous est familier, plein de posters et d'accessoires qui disent un univers douillet de chambre d'enfant ; le second appartient à l'imagerie des livres de contes avec ses donjons et ses architectures solennelles. Le premier est si étroitement fermé sur lui-même qu'aucun mouvement n'y semble possible : l'enfant, le grand-père sont immobiles, chacun à sa place, l'un dans son lit, l'autre dans son fauteuil, et le montage les enferme dans une étroite relation de champs-contrechamps qui se répète inlassablement comme pour dire leur incapacité à se mouvoir ailleurs que dans cet espace d'imagination ouvert par le livre que le cadre associe toujours au grand-père. Dans le second au contraire, l'espace se prête à toutes les variations et le point de vue est constamment renouvelé, par les cadrages comme par les nombreux mouvements d'appareil.



Le pouvoir de la voix

Si la voix du grand-père est l'instauratrice du conte, celle qui a le pouvoir de faire surgir sur l'écran les images suggérées par les mots du livre (plans 1 et 2), la voix de son petit-fils a celui d'interrompre l'illusion, de ramener le récit auquel on voulait croire dans notre monde familier où il n'est plus autre chose qu'une histoire lue au chevet d'un enfant malade qui l'écoute et la juge. Nous sommes encore dans l'imagerie du conte (Humperdinck s'adressant à ses sujets) que la voix de l'enfant a déjà brisé le récit : « Attends, attends, grand-père. Tu as dû mal lire. » (plan 3). Et quand le grand-père reprend le fil de son récit (plan 11) sa voix a le pouvoir de réenclencher au plan suivant la continuité des images arrêtée par la révolte de l'enfant. Ce chevauchement des voix de la chambre sur les images du conte dit le pouvoir du conteur, et celui de l'auditeur, sur un récit qui – à la différence du film dont rien normalement ne peut arrêter le déroulement continu – est soumis à la bonne volonté

complice de celui qui parle et de celui qui écoute. Cette double fonction narrative et critique à la fois des voix de la chambre sera réaffirmée, aux plans 32 et 33, lorsque, sur des images de Bouton d'Or qui appartiennent au conte lu, le grand-père explique en une phrase – privilège du narrateur – l'apparente incohérence de toutes les scènes qui ont précédé, et que son petit-fils triomphe de voir – provisoirement – rétabli un ordre naturel du conte où les gentils ont toute chance de vivre heureux pendant que les méchants sont punis.

« Qui a dit que la vie est juste ? »

Il y a plus, pourtant, dans cette séquence, qu'un simple exercice de dextérité scénaristique qui s'amuserait à perdre le spectateur dans les méandres d'un récit à multiples niveaux. Ce qui y est mis à l'épreuve, bien plus qu'à aucun autre moment du film, c'est la capacité du spectateur à accepter que l'histoire qu'on lui raconte ne soit pas conforme à ses attentes. Quand l'enfant interrompt

son grand-père, c'est notre incrédulité à tous qu'il exprime : « Après tout ce que Westley a fait pour elle, si elle ne l'épousait pas, eh bien, ce ne serait pas juste. » Et l'expression de cette incrédulité était espérée, sinon sollicitée, par le grand-père narrateur : Humperdinck n'est-il pas resté coi au milieu de sa phrase en suspens (plan 3), comme dans l'attente d'une inévitable interdiction de poursuivre. L'interruption suivante, un quart d'heure plus tard, aura les mêmes causes : Westley ne peut mourir et Humperdinck doit recevoir son juste châtiment.

Que le film, à chaque fois, donne raison à l'enfant, que Bouton d'Or se réveille de son cauchemar, que Westley soit ressuscité par Miracle Max, n'y changera rien. Le monde est injuste, naturellement, et ce n'est que par l'incorrigible optimisme des conteurs qu'il peut le sembler moins à ceux qui veulent croire que les princesses épousent leurs valets et que les enfants vengent toujours leurs pères. Nouveau retournement : c'est le conteur, ici, qui met en garde : « Qui a dit que la vie est juste ? Où est-ce que c'est écrit ? La vie n'est pas toujours juste. » Pour la première fois, le grand-père sort de son strict rôle de narrateur et donne son sentiment : la vie n'est pas juste et amours ou vengeances ne finissent pas toujours aussi bien que dans les contes. Et c'est à lui, le conteur, que revient le rôle essentiel de nous demander à la fois de croire et ne pas croire, d'accepter le récit et d'en critiquer les conventions. De vivre l'émotion du roman sans lui abandonner notre jugement. D'accepter pour tout dire que l'art n'est pas la vie, mais qu'il lui est bien nécessaire. **J.-P. B.**



Collection Jean-Pierre Berthomé.

UNE IMAGE-RICOCHET

Voiles fantastiques de mariées, flottant dans les airs... La résurrection de Madeline dans La Chute de la Maison Usher, Jean Epstein, 1928, d'après Edgar Allan Poe, et Bouton d'Or volant vers le géant Fezzik dans Princess Bride.

Promenades pédagogiques

Les décors

Traditionnellement, les décors intérieurs d'un film spectaculaire comme *Princess Bride* sont construits en studio alors que les extérieurs sont recherchés quand on le peut dans la nature. On le voit bien ici où tous les intérieurs du château d'Humperdinck, du puits du désespoir ou de la cabane de Miracle Max sont en studio alors que les scènes de poursuites sont évidemment tournées en pleine nature, pour bénéficier de superbes paysages qui s'étendent à perte de vue et où l'on peut galoper librement.

Mais les choses ne sont pas toujours si simples et les nécessités de la mise en scène peuvent amener à construire de faux extérieurs en studio. C'est le cas, par exemple, pour la petite clairière où s'ouvre l'arbre truqué qui permet de descendre dans le puits du désespoir, ou encore pour celle où se trouve la cabane de Miracle Max qu'il fallait de toute façon construire pour les besoins du film.

La nécessité d'édifier les extérieurs en studio est plus évidente encore avec les ruines en haut des falaises de la démente où a lieu le duel entre Westley et Inigo, ou avec les marais de feu.

Dans le premier cas, le décor est conçu comme un amphithéâtre à deux issues seulement, vers la falaise et la campagne, derrière lequel on ne peut voir qu'un ciel dont les splendides nuages immobiles sont peints sur un fond courbe qu'on appelle « cyclorama » (on aperçoit fugitivement le sommet supérieur du cyclo – et le haut du studio derrière lui – dans la séquence du

duel avec Inigo [20.40]). Construisant ce décor à sa guise, le décorateur peut y disposer tous les accessoires qui serviront à rendre le duel plus spectaculaire : dénivellations de terrain, marches à gravir, barre de fer autour de laquelle Westley tournoiera comme un gymnaste, mur en ruines dont les pierres cèdent sous la poussée.

Quant au décor des marais de feu, qu'on ne pouvait faire autrement que de construire en studio pour pouvoir y faire surgir les jets de feu et s'ouvrir les pièges de sables luisants, l'impression d'étendue qu'il donne tient essentiellement à l'enchevêtrement de troncs et de lianes qui empêche de s'y orienter et au parcours sinueux qu'y décrivent Wesley et Bouton d'Or, déviant sans cesse leur route pour ne pas arriver trop vite au bout du décor.

C'est le montage ensuite qui soudera les espaces entre eux et garantira leur cohérence d'ensemble. Après avoir roulé au bas d'une colline véritable, Westley et Bouton d'Or s'aventurent dans des marais de studio dont ils sortiront pour rencontrer Humperdinck dans une forêt parfaitement authentique.



Derrière Inigo et Westley, on aperçoit le sommet du cyclo !



Les trucages

Plutôt que de rechercher des trucages sophistiqués, le réalisateur a choisi de recourir aux plus simples, qui sont aussi les plus efficaces pour un film qui prétend à la feinte naïveté des livres d'images. Le meilleur exemple en est celui du rongeur de taille inhabituelle qui n'essaie même pas vraiment de dissimuler qu'il n'est rien d'autre qu'un cascadeur galopant à quatre pattes, déguisé en gros rat qu'on a peine à prendre au sérieux.



Le film doit pourtant recourir à des trucages plus savants dans les scènes qui montrent les deux navires approchant des falaises de la démente, puis l'escalade des falaises par Westley. Dans le premier cas, il recourt au procédé classique qui consiste à reconstruire en miniature les falaises dans un grand bassin où l'on pourra faire évoluer à sa guise des modèles réduits des bateaux et les faire passer sans risque entre des rochers menaçants. Dans le second, le réalisateur recourt à une combinaison de plans où des cascadeurs remplacent les comédiens pour gravir réellement une falaise escarpée et de décor de studio construit devant un écran sur lequel sont projetées

des images préalablement filmées de falaise verticale plongeant dans la mer, à partir du moment où la corde a été coupée.

L'image des quatre cavaliers chevauchant à la fin dans la campagne (1.28.06) est obtenue en filmant la scène à travers une vitre transparente sur laquelle sont peints le ciel et les parties montagneuses du décor qui n'existaient pas dans le paysage réel. Dans ce procédé de glace peinte (*glass painting*) la caméra filme à la fois les parties peintes et l'action réelle visible à travers la partie de la vitre demeurée transparente.

Le spectateur attentif s'amusera enfin de repérer le trucage le plus simple du film, au moment où Westley fait sauter l'épée d'Inigo, qui reste un moment en l'air avant de retomber dans sa main (23.00). On devine parfaitement bien en effet l'accessoiriste dissimulé derrière un rocher au-dessus d'Inigo, qui se redresse au moment opportun et renvoie une nouvelle épée à l'Espagnol pour remplacer celle qui a définitivement volé hors du cadre, avant de replonger dans sa cachette pour y attendre la fin du plan. Le plus spectaculaire, on le voit, n'est pas toujours le plus difficile à réaliser.

Le storyboard

Une mention discrète au milieu du générique signale la présence parmi les techniciens d'un *storyboard artist* : Bill Stallion. Le *storyboard* est une série de dessins qui figurent sur le papier, avant la réalisation, les images qu'on veut obtenir sur l'écran. Le dessinateur de *storyboards* est généralement un simple exécutant à qui le metteur en scène ou le décorateur confie le soin de formaliser leurs intentions afin d'en avoir une vision plus claire. Son rôle est particulièrement nécessaire lorsqu'une séquence est spécialement complexe et qu'on souhaite disposer au tournage d'un memento visuel qui montre comment les divers plans devront raccorder au montage. C'est le cas par exemple pour le duel de Westley et d'Inigo ou l'ascension de la falaise qui le précède. Le *storyboard* devient pratiquement indispensable quand l'image finale doit être obtenue par combinaison d'éléments filmés séparément et qu'il permet à chacun de vérifier à chaque instant comment son travail propre raccordera avec celui d'autres équipes.

Le héros masqué

Qu'il s'agisse du *Boss* de Paul Féval, du *Mouron rouge* de la Baronne Orczy, du *Judex* d'Arthur Bernède ou du *Zorro* de Johnston McCulley, le héros des récits d'aventures a souvent dû déguiser son identité pour rétablir le bon droit. Un simple masque suffit souvent à protéger son mystère et le cinéma a établi avec le personnage de Zorro, interprété par Douglas Fairbanks et Tyrone Power avant d'être repris pour la télévision par les productions Disney, le prototype d'un héros qui a trouvé son accomplissement parfait dans le *Batman* des bandes dessinées.

Dissimulé derrière son masque, revêtu de son uniforme familier, noir de préférence, qui l'identifie au premier regard, il est le héros par excellence que tout distingue d'une humanité ordinaire dont il retrouve la vulnérabilité dès qu'il renonce à sa défroque. Westley ne fait pas exception à la règle, qui perd son invincibilité dès qu'il renonce à son déguisement de pirate noir.

Mais ce masque qui prétend cacher l'identité du héros masqué réclame la complicité du spectateur en même temps qu'il lui dit sa supériorité sur tous ces personnages qui échouent à en percer le mystère. Le spectateur de *Princess Bride* a reconnu Westley depuis longtemps quand Bouton d'Or s'avise enfin de le faire. Et le plaisir du spectateur est autant dans cette supé-



L'affiche du film

Le rôle d'une affiche de film est à la fois de donner envie au spectateur potentiel de pénétrer dans la salle de cinéma et de l'informer sur la nature du spectacle qui lui est proposé. Mais il lui est impossible de tout suggérer, sous peine de brouiller désespérément le message, et il lui faut choisir les informations sur le film qui doivent être privilégiées.

On n'analysera pas en détail l'affiche de *Princess Bride*, et particulièrement l'importance des mentions écrites qui, par leurs références au festival d'Avoriaz ou au précédent succès du réalisateur, semblent cibler un public averti plutôt que le grand public populaire. Choix que confirme également l'évacuation, dans l'illustration, de tous les éléments les plus spectaculaires (duels, traîtres, tortures, marais de feu, aventurier masqué) au profit d'une image qui ne suggère en rien l'action.

Il faut noter pourtant combien la division de l'affiche en deux images, soulignée par la symétrie des textes disposés en bandeau en haut et en bas, essaie de rendre compte de la coexistence des deux espaces du film. En haut une image de Westley et Bouton d'Or, entre les deux battants d'une barrière ouverte vers le fond de campagne paisible, qui dit à la fois leur amour et la séparation prochaine. En bas celle du grand-père et de l'enfant, le grand-père, le livre largement ouvert sur une illustration qui représente aussi les héros, faisant doublement le lien avec l'image des amoureux puisque son corps s'inscrit pour une grande partie dans leur image.



riorité qu'on lui donne, dans son attente du moment où les personnages du film découvriront enfin ce qu'il sait déjà, que dans un prétendu mystère qui n'est qu'un jeu de plus avec les conventions du récit d'aventures.

Le plus remarquable est que le grand-père et l'enfant sont dessinés alors que Westley et Bouton d'Or sont représentés sous forme de photographie, comme si une inversion des valeurs prétendait donner plus de réalité physique aux personnages de fiction qu'à ceux qui les évoquent. Et aussi qu'ils ne sont pas montrés dans le décor de la chambre, ni même dans les positions qui seront les leurs dans le film. L'image du grand-père est empruntée au seul bref instant dans le film où il est vraiment en mouvement (son entrée dans la chambre) et l'enfant est présenté debout, rieur, en plein mouvement, tel qu'on ne le verra jamais dans le film où il est toujours assis dans son lit.

Inversion encore : ceux qui vivront sur l'écran enlèvements, chevauchées et poursuite sont montrés immobiles, figés ; ceux qui seront confinés dans l'étroit espace de la chambre en sont libérés, promis au mouvement.

On notera enfin, sous le titre du film stratégiquement disposé dans une sorte de réserve centrale appelant le regard, deux lignes dignes des mauvaises rimes de Fezzik et qui invitent le lecteur à rapprocher les deux parties de l'affiche pour deviner le film : « ACTION et FICTION/HUMOUR et AMOUR ». Deux lignes programmatiques qui ne sont pas de trop pour éclairer une affiche qui refuse de rien promettre d'autre que la surprise.

Le partage des talents

Dans *Les Quatre Frères ingénieux*, l'un des célèbres contes des frères Grimm, quatre frères associent leurs talents respectifs pour vaincre un terrible dragon. Prises séparément, la vue perçante de l'astrologue, la dextérité du voleur, l'adresse du chasseur et l'habileté du tailleur n'auraient rien pu contre lui. Réunies, ces qualités leur permettent de triompher de tous les obstacles et de sauver la princesse qu'il détenait prisonnière.

On reconnaît là un thème familier des contes populaires, qui ne fait rien d'autre que d'illustrer une variante du vieil adage : l'union fait la force. L'union sera plus efficace si elle est combinaison de talents complémentaires plutôt que simple addition de qualités identiques. Dans *Princess Bride*, la force herculéenne de Fezzik et la science des armes d'Inigo ne pourraient rien



sans l'intelligence diabolique de Vizzini. Westley, lui, a la chance de réunir toutes ces qualités mais, après son épreuve dans le puits du désespoir qui l'a laissé sans forces, il a besoin à son tour des talents d'Inigo et Fezzik et reprend auprès d'eux la place laissée vacante par la disparition de Vizzini.

Le titre

Comment traduire le titre original *The Princess Bride*, conservé presque intact pour la sortie du film en France ? Littéralement, ce devrait être *L'Épousée Princesse*, mais l'édition française du roman préfère le sous-titre plus élégant *Histoires de la Princesse Promise*. Quant à la version française du film, elle fait annoncer au grand-père la lecture de *Le Mariage de la Princesse*.

Doublage et sous-titrage

La version originale sous-titrée d'un film ne nous propose le plus souvent qu'une traduction simplifiée, synthétisée d'un dialogue généralement trop abondant pour être repris intégralement. Elle nous permet en revanche d'apprécier ces données essentielles que constituent, au-delà du sens strict du dialogue, le timbre des voix des comédiens, la tonalité de leur interprétation et les nuances du mixage original, c'est à dire du mélange des voix avec les bruits et la musique, qui doit bien sûr être refait si les voix sont doublées.

Les nécessités de la traduction imposent souvent, pour le doublage comme pour le sous-titrage, des adaptations du dia-



logue original qui permettent d'en retrouver l'esprit au prix d'inexactitudes apparentes. C'est ainsi que les mauvaises rimes de Fezzik imposent des modifications radicales de son dialogue avec Inigo au bord du fleuve (8 mn 50 s) :

- Inigo : *That Vizzini he can fuss .*
- Fezzik : *Fuss. Fuss...I think he likes to scream at us.*
- Inigo : *Probably he means no harm.*
- Fezzik : *He's really very short on charm.*

La traduction littérale aurait bien de la peine à rimer :

- *Ce Vizzini, il fait des embarras.*
 - *Embarras. Embarras. Je crois qu'il aime nous crier après.*
 - *Il n'y met probablement pas de méchanceté.*
 - *Il manque vraiment beaucoup de charme.*
- ce qui justifie les approximations de la version française :
- *Ce Vizzini, il gueule pour rien.*
 - *Pour rien, pour rien... Il aime nous traiter comme des chiens.*
 - *Il vit en permanence dans les drames.*
 - *C'est peut-être ce qui fait son charme.*

Il n'est pas rare que le travail d'adaptation rendu inévitable par le doublage aille au-delà de cette nécessaire liberté et trahisse d'autant plus gravement les intentions des auteurs que, la version doublée se substituant au son original, rien ne permet au spectateur de suspecter la trahison. C'est le cas, dans *Princess Bride*, avec le couple formé par Miracle Max et Valerie dont la version française accuse caricaturalement une judaïcité qui n'est que suggérée de façon beaucoup plus subtile dans la version originale.

Dans celle-ci en effet, la seule indication explicite que les personnages sont juifs est donnée *a posteriori*, lorsque Fezzik parle du « manteau de l'holocauste » (*Holocaust Cloack*), et vient confirmer des indices relativement discrets comme la

référence au sandwich mouton-laitue-tomate « avec du mouton bien maigre et une tomate bien mûre » où la substitution du mouton au bacon du sandwich-club classique suffit à indiquer l'appartenance de Max et à expliquer ses raisons de vivre à l'écart de la ville, dans une cabane isolée. D'abord son métier de sorcier – et c'est une constante des contes qu'il faille aller dans la forêt pour y trouver sa demeure –, mais aussi sa condition de Juif, relégué par tout l'Occident dans des quartiers réservés, les ghettos, d'où il lui était interdit de chercher à sortir pour s'établir dans le reste de la ville. Mais, dans la version française, Max parle avec un accent yiddish caricatural qui ne correspond en rien à celui du personnage de la version originale qui n'a aucune intonation particulière – sinon le ton inquiétant d'un sorcier. Il préfère le bœuf au mouton, remplace le sandwich-club par un « Big Mac » inutilement anachronique et affiche sa religion en mentionnant son souci d'une viande « kasher » que l'original n'éprouvait pas le besoin de préciser.

L'auteur

Né en 1931 à Chicago, William Goldman mène de front une double carrière littéraire et cinématographique. D'un côté deux pièces de théâtre, une dizaine de romans (dont *Marathon Man*, *Magic*, *Princess Bride* et un livre pour enfants : *Wigger*), quatre livres consacrés aux coulisses de Broadway, au tournage du film *Un pont trop loin*, à son métier de scénariste (*Adventures in the Screen Trade*, 1983, un classique du genre), ou au récit hilarant de son travail de membre du jury pour l'élection de Miss America puis au Festival de Venise (*Hype and Glory*, 1990). De l'autre de nombreux scénarios dont ceux de *Détective privé* (1966), *Butch Cassidy et le Kid* (1969), *La Kermesse des aigles* (1975), *Les Hommes du président* (1976), *Marathon Man* (1976), *Misery* (1990), *Les Aventures d'un homme invisible* (1992), *Chaplin* (1992) ou *Proposition indécente* (1993). On retrouve dans toute son œuvre la nostalgie des grands genres (western, policier, fantastique, espionnage) et le goût du démontage narquois des conventions sur lesquelles ils fonctionnent. C'est un technicien hors pair du scénario et il a souvent contribué anonymement à résoudre les problèmes d'écriture sur lesquels butaient des projets de film.

Glossaire

Le réalisateur

Fils d'un comédien-réalisateur (Carl Reiner, auteur d'une douzaine de films) et comédien lui-même, Rob Reiner, né à New York en 1947, réalise en 1983 son premier film, *This Is Spinal Tap*, parodie de documentaire dans laquelle il interprète aussi le rôle d'un réalisateur en train de filmer un groupe rock minable et imaginaire. Il a réalisé sept autres films, parmi lesquels *Stand by me* (1986), *Quand Harry rencontre Sally* (1989) et *Misery* (1990), où William Goldman se joint à nouveau à lui pour adapter un roman de Stephen King. Il continue parallèlement à exercer ses talents de comédiens dans des films d'autres réalisateurs.

J.-P. B.

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Catherine Schapira.

Mise en page : Ghislaine Garcin.

Photogrammes : Sylvie Pliskin.

Impression : Raymond Vervinck.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur... Princess Bride* de Rob Reiner a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national du cinéma et de l'image animée, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction générale de l'Enseignement scolaire, le CANOPÉ, ministère de l'Éducation nationale.

Nous remercions Artedis, Franck Goujon.

© *Les enfants de cinéma*, avril 2006

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN/ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*
36 rue Godefroy Cavaignac - 75011 Paris.

Plan : deux définitions possibles, selon le point de vue adopté. 1) Point de vue du tournage. Le plan correspond au métrage de pellicule enregistré entre le moment où l'on met le moteur de la caméra en marche et celui où on l'éteint. C'est donc d'abord une unité indivisée, sans coupe. 2) Point de vue du montage (du film terminé : l'usage du terme est donc plus fréquent qu'en 1) : le plan décrit en 1 est fréquemment divisé en plusieurs unités, également nommées « plans », exemplairement dans le **champ-contrechamp** (voir ce terme). Le terme désigne alors la longueur de pellicule comprise entre deux collures. Sauf en cas de montage extrêmement rapide, le passage d'un plan à un autre est en général très sensible. Ce passage s'appelle un **raccord**.

N.B. Dans un tout autre sens, le mot plan est aussi utilisé pour désigner la taille de ce qui est visible à l'écran (**gros plan**, **plan d'ensemble**, etc.), ou encore pour désigner diverses profondeurs dans l'espace (**premier plan/arrière-plan** par exemple).

Raccord dans le mouvement : désigne un raccord où un mouvement est amorcé dans un plan, et poursuivi dans le plan suivant. Classiquement, ce raccord implique une nette différence de taille et/ou d'axe entre les deux plans, mais est réalisé de façon à ce qu'on sente une continuité entre ces deux mêmes plans.

Champ : désigne le fragment d'espace donné à voir, délimité par les quatre côtés du cadre.

Contrechamp : désigne le fragment d'espace opposé (à 180°) au champ.

Champ-contrechamp : figure combinant alternativement les deux figures précédentes.

Hors-champ : désigne tout l'espace non montré par le champ, mais dont l'existence est suggérée par celui-ci.

Off : se dit d'un son (voix, bruit, musique, etc.) dont l'origine ne se situe pas dans le champ. (Contraire : **in**).

Mouvements de caméra : les deux mouvements de base sont le **travelling** et le **panoramique**. Ces deux mouvements ne s'excluent pas forcément : ils peuvent être combinés l'un à l'autre.

Dans le cas du **panoramique**, la caméra, fixée sur un pied fixe (ou une épaule, dans le cas d'un tournage à la main) effectue une rotation horizontale de gauche à droite (panoramique gauche-droite) ou de droite à gauche (panoramique droite-gauche), ou un mouvement vertical de bas en haut ou de haut en bas. Un panoramique peut également balayer l'espace en diagonale.

Dans le cas du **travelling**, la caméra est fixée sur un objet en mouvement (chariot sur rails, voiture, etc.). Elle peut se déplacer latéralement (travelling latéral gauche-droite ou droite-gauche), en avançant (travelling avant) ou en reculant (travelling arrière).

Alain Philippon