

MOONRISE KINGDOM

Un film de Wes Anderson

260

dossier enseignant

COLLÈGE AU CINÉMA



CNC

<b>Fiche technique</b>	1
<b>Avant la séance</b> Après Norman Rockwell	2
<b>Réalisateur</b> Le fantastique Wes Anderson	3
<b>Imaginaires</b> Un royaume de fictions	4
<b>Découpage narratif</b>	6
<b>Personnages</b> Mortellement sérieux	7
<b>Thèmes</b> Sur la piste des Indiens	8
<b>Récit</b> Entorses et bons génies	10
<b>Plans</b> Voir large	11
<b>Mise en scène</b> L'art de la géométrie	12
<b>Séquence</b> La rencontre	14
<b>Esthétique</b> Cousu main	16
<b>Musique</b> L'Arche et l'orchestre	18
<b>Influences</b> Des cousins intrépides	20

#### ● Rédacteur du dossier

Cyril Béghin est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*. Il écrit également pour plusieurs revues, catalogues et ouvrages collectifs sur le cinéma. Il a contribué à partir de 2001 au dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma*. Pour *Collège au cinéma*, il est l'auteur des dossiers sur *Billy Elliot* de Stephen Daldry et *L'Extravagant Mr Ruggles* de Leo McCarey.

#### ● Rédacteur en chef

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009 et enseigne dans des écoles d'architecture et de cinéma. Pour *Collège au cinéma*, il est l'auteur des livrets pédagogiques sur *Les Bêtes du Sud sauvage* de Benh Zeitlin et *Le Garçon et le monde* d'Alê Abreu.

# Fiche technique

## ● Synopsis

Sur l'île imaginaire de New Penzance, quelque part en Nouvelle-Angleterre, en septembre 1965, trois jours avant une terrible tempête. On découvre la jeune Suzy Bishop dans sa maison familiale, Summer's End. Au camp scout Ivanhoé, le chef Ward constate que l'un des leurs, l'orphelin Sam Shakusky, a disparu. Il prévient le seul représentant de la police sur l'île, le capitaine Sharp, un taciturne qui a une liaison avec la mère de Suzy, Laura Bishop. Pendant ce temps, Sam, en uniforme scout, est parvenu en canoë jusqu'à l'ancien chemin de migration des Indiens Chickchaw avant de rejoindre Suzy dans un champ. Un flashback raconte leur première rencontre, un an plus tôt, lors d'une représentation de l'opéra *L'Arche de Noé* dans l'église de Saint Jack. Les enfants entament leur traversée des zones sauvages de l'île et campent à la nuit tombée, tandis que les Bishop réalisent que leur fille s'est enfuie. Laura retrouve sa correspondance avec Sam, qui éclaire le mal-être des enfants : Sam entre orphelinat et famille d'accueil, Suzy susceptible de brusques violences.

Le lendemain, les scouts du camp se battent avec les fugueurs. Suzy blesse l'un d'eux, ce qui déclenche une crise entre les adultes. Au bout de la piste des Chickchaw, les enfants parviennent à une crique où ils s'installent, dansent et s'embrassent pour la première fois. Mais dès le lendemain matin, ils sont brutalement réveillés par les adultes, qui les ramènent en bateau. Ward et Sharp sont contactés par une représentante des services sociaux qui veut placer Sam en orphelinat, annonçant qu'elle vient sur l'île prendre l'enfant, que Sharp accueille chez lui entretemps. Réalisant qu'ils ont été trop durs avec leur camarade, les scouts décident de l'aider : avec Suzy, ils font sortir Sam et emmènent le couple en pleine nuit vers Saint Jack. Le lendemain, ils sont tous au Fort Lebanon, le camp scout principal, où un instructeur accepte de les marier secrètement avant de leur faire traverser la baie. Mais ils doivent rebrousser chemin, alors que la tempête se lève. Fort Lebanon est inondé : le chef Ward sauve son supérieur, le commandant Pierce, avant d'emmener tout le monde se réfugier dans l'église de Saint Jack, où arrive aussi la représentante des services sociaux. Sam et Suzy tentent de s'enfuir à nouveau par le toit de l'église. Sharp les sauve d'une chute mortelle. Révolté à l'idée que Sam retourne en orphelinat, il propose d'être sa nouvelle famille d'accueil. Sam reste donc sur l'île, où il peut visiter Suzy, revenue à Summer's End.



Affiche française, 2012 © Tamasa Distribution

## ● Générique

### MOONRISE KINGDOM

États-Unis | 2012 | 1h32

#### Réalisation

Wes Anderson

#### Scénario

Wes Anderson, Roman Coppola

#### Image

Robert D. Yeoman

#### Montage

Andrew Weisblum

#### Son

Pawel Wdowczak

#### Décor

Adam Stockhausen, Gerald

Sullivan

#### Costumes

Kasia Walicka-Maimone

#### Musique originale

Alexandre Desplat

#### Production

American Empirical Pictures,

Indian Paintbrush,

Scott Rudin Productions

#### Distribution

Tamasa Distribution

#### Format

1.85, 16 mm, couleur

#### Sortie

16 mai 2012 (France)

29 juin 2012 (États-Unis)

#### Interprétation

Kara Hayward

*Suzy Bishop*

Jared Gilman

*Sam Shakusky*

Edward Norton

*Chef Ward*

Frances McDormand

*Laura Bishop*

Bill Murray

*Walter Bishop*

Bruce Willis

*Capitaine Sharp*

Tilda Swinton

*Services sociaux*

Bob Balaban

*Le narrateur*

Lucas Hedges

*Le scout Redford*

The Young Lady with the Shiner, huile sur toile de Norman Rockwell, 1953  
© Norman Rockwell Museum, Stockbridge



## Avant la séance Après Norman Rockwell

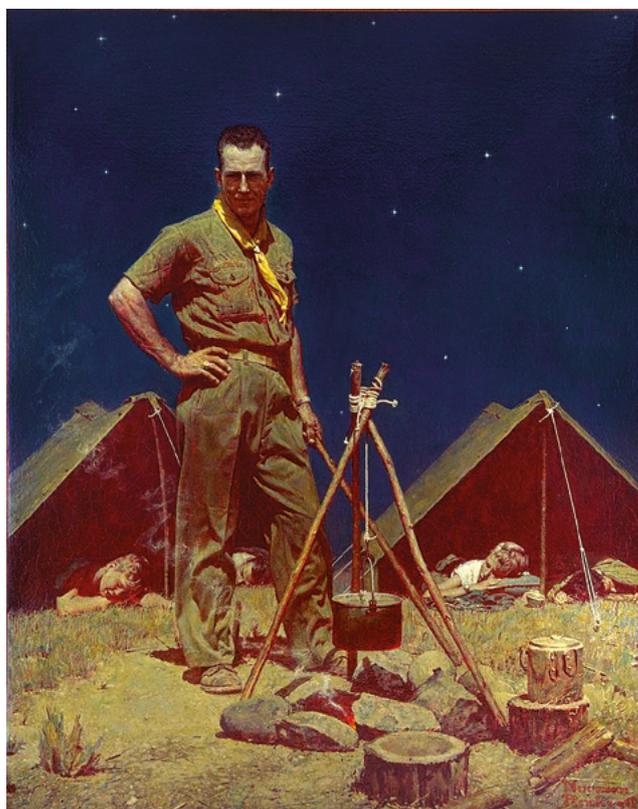
Malgré des divergences évidentes, l'œuvre du célèbre illustrateur américain est l'une des sources visuelles de *Moonrise Kingdom*.

Si *Moonrise Kingdom* peut être proche des élèves par l'âge de ses protagonistes et les sentiments qu'ils éprouvent, il leur est a priori très étranger par son iconographie. Car Wes Anderson multiplie les distances : le récit est éloigné dans le temps (il se déroule en 1965), dans l'espace (il prend place sur une île imaginaire de la côte Est des États-Unis) et par l'appartenance d'un grand nombre de ses personnages au scoutisme. Anderson, né en 1969 au Texas et qui ne fut que brièvement scout dans sa jeunesse, n'en est guère plus proche, même si certains épisodes sont tirés de souvenirs personnels. Comme souvent dans sa filmographie, l'écrin visuel du récit est une invention née de sources diverses faisant la part belle à la culture populaire.

Dans cette perspective, l'une des références que le cinéaste et son chef opérateur, Robert Yeoman, ont beaucoup citées au cours d'entretiens sur *Moonrise Kingdom*, est le peintre et illustrateur Norman Rockwell (1894-1978). Les affinités de l'œuvre d'Anderson avec les arts de la bande dessinée ou de l'illustration sont nombreuses [cf. *Les figures de Max Dalton*, p. 11]. Mais s'attarder avant la séance sur quelques images créées par Rockwell permettra de familiariser la classe avec une partie de « l'univers visuel » du film. Il apparaîtra aussi que ces ressemblances sont superficielles : le familialisme, le patriotisme et la nostalgie des images d'Épinal de Rockwell seront une manière de mettre en relief, par contraste, la volonté d'indépendance et le rejet des institutions qui caractérisent les personnages d'Anderson. On pourra aussi indiquer aux élèves que Rockwell a été très employé au cinéma, plus souvent dans une direction inverse : chez Steven Spielberg (voir *Empire du Soleil*, 1987 ; Spielberg est par ailleurs un grand collectionneur de l'œuvre de Rockwell) ou Robert Zemeckis (surtout dans *Forrest Gump*, 1994, et *Retour vers le futur*, 1985), les réminiscences de ses images servent à évoquer un passé regretté.

La popularité de Norman Rockwell est immense aux États-Unis. Entre 1916 et 1963, il crée plus de 300 couvertures du *Saturday Evening Post*, alors un hebdomadaire à fort tirage regroupant actualités, nouvelles et bandes dessinées. C'est

The Scoutmaster, huile sur toile de Norman Rockwell, 1956 © National Scouting Museum, New Mexico



là qu'il développe son style de dessin réaliste, au service de scènes du quotidien dissimulant parfois des allégories patriotiques (*Four Freedoms*, 1943). Il réalisera des portraits officiels de plusieurs présidents américains, et s'attachera aussi dans les années 1960 à la défense des droits civiques (*The Problem We All Live With*, 1964). Rockwell peint une classe moyenne rurale ou périurbaine idéalisée, où la vie semble se résumer à la douceur du foyer (*Home for Christmas*, 1955), aux joies des jeux enfantins (*No Swimming*, 1921), à la communauté religieuse (*Saying Grace*, 1951) – autant d'éléments présents sous des formes perverses dans *Moonrise Kingdom* (voir les trois jeunes frères de Suzy, toujours saisis dans des poses et des teintées « à la Rockwell »). Les rapports filiaux et les enfants abondent dans l'œuvre de Rockwell, y compris sous des allures plus sauvages comme avec la fillette de *The Young Lady with the Shiner* (1953). On y voit une enfant qui vient de se battre, en attente devant la porte du directeur de son école, mais arborant un large sourire : ce pourrait être un mélange entre les protagonistes de *Moonrise Kingdom* (la féminité élancée et farouche de Suzy, la combativité de Sam), à la différence capitale que ces deux-là ne sourient presque jamais.

En même temps qu'il travaillait pour le *Post*, Rockwell a collaboré jusqu'en 1976 avec les Boy Scouts of America, réalisant les calendriers de l'association et un grand nombre de couvertures du plus important magazine du scoutisme, *Boy's Life*. Le scoutisme de Rockwell est à l'opposé de celui d'Anderson : le chef de troupe y est une figure imposante et paternelle, par exemple dans *The Scoutmaster* (1956), que la classe pourra facilement comparer à la fragilité un peu ridicule du chef Ward dans *Moonrise Kingdom*. Les scouts sont au service de la nation (*We, Too, Have a Job to Do*, 1942), une dimension refoulée par le film, et le scoutisme est un rite de passage vers l'âge adulte (*Can't Wait*, 1972), une idée qu'Anderson conserve tout en la renversant en une fuite loin des lois du groupe. ■

# Réalisateur

## Le fantastique Wes Anderson

Le «dandy texan» est depuis plus de vingt ans le maître d'un cinéma qui conjugue indépendance, inventivité formelle et reconnaissance internationale.

### ● Filmographie

1994	<i>Bottle Rocket</i> (court métrage)
1996	<i>Bottle Rocket</i>
1998	<i>Rushmore</i>
2001	<i>La Famille Tenenbaum</i>
2004	<i>La Vie aquatique</i>
2007	<i>À bord du Darjeeling Limited</i>
2007	<i>Hôtel Chevalier</i> (court métrage)
2010	<i>Fantastic Mr Fox</i>
2012	<i>Moonrise Kingdom</i>
2013	<i>Castello Cavalcanti</i> (court métrage)
2014	<i>The Grand Budapest Hotel</i>
2018	<i>L'île aux chiens</i>
2020	<i>The French Dispatch</i>

Avec ses allures de dandy tiré à quatre épingles, Wes Anderson ne ressemble guère à l'idée que l'on se ferait d'un jeune cinéaste texan. Né en 1969 à Houston d'une mère archéologue et d'un père publicitaire, il a gardé en cela un peu de ses parents, combinant le goût des choses anciennes à un génie de l'illustration et de l'image frappante. La page Wikipédia qui lui est consacrée (en anglais) fait de lui un «*modèle contemporain d'auteur*», car il est sans doute l'un des rares cinéastes récents dont les traits formels et thématiques, le «*style*», sont aussi aisément reconnaissables que la silhouette. Fondant sa propre société de production, American Empirical Pictures, dès son deuxième long métrage, *Rushmore* (1998), Anderson est aussi un modèle d'indépendance, ce qui lui permet de multiplier les gestes inattendus (lorsqu'il réalise deux films d'animation, *Fantastic Mr Fox* en 2010 et *L'île aux chiens* en 2018) comme, littéralement, de se déplacer: son prochain film, *The French Dispatch*, a été tourné en France.

«**Mon cinéma naît, je crois, non pas de mon enfance, mais de sentiments que j'avais enfant.**»

Wes Anderson

### ● Une affaire de familles

L'indépendance et la singularité du style ne font pourtant pas d'Anderson un créateur solitaire. Autodidacte, il réalise à 25 ans un court métrage, *Bottle Rocket*, avec trois amis, Andrew, Luke et Owen Wilson. Les frères Wilson vont devenir des acteurs célèbres, en même temps que ses compagnons de route (Owen Wilson sera aussi coauteur de *Rushmore* et *La Famille Tenenbaum*). *Bottle Rocket* est remarqué par le cinéaste James L. Brooks, une rencontre capitale pour Anderson, et en 1996, la transformation du court en long métrage est saluée par Martin Scorsese, qui le place parmi ses dix films préférés des années 1990 tout en comparant son réalisateur à Leo McCarey et Jean Renoir pour l'humanité de son regard et sa manière d'être «*drôle, mais aussi très émouvant*»<sup>1</sup>. *Rushmore* confirme cette veine, avec ses personnages aussi sérieux que fantaisistes, leur profonde tristesse n'allant pas sans un sens permanent de la dérision. Owen Wilson et ses sourires mystérieux ne jouent pas dans *Rushmore*, mais Anderson leur substitue l'aplomb



Wes Anderson en 2015 © D.R.

mélancolique de Jason Schwartzman et Bill Murray, deux acteurs qui ne vont plus quitter le monde fantasque et désenchanté du cinéaste. L'assemblage de cette troupe (où il faut citer aussi le chef opérateur Robert Yeoman), et le succès de *Rushmore* aidant, Anderson confirme sa stature avec deux films où il pose définitivement son style de mise en scène et l'importance qu'y tiennent les affaires de famille: *La Famille Tenenbaum* puis *La Vie aquatique*, consacrés à des groupes aux figures paternelles chancelantes mais attachantes. Les distributions impressionnantes de ces deux films signent aussi la place conquise par Anderson dans le cinéma indépendant américain: tout le monde veut faire partie de la famille.

### ● Discipline excentrique

Un constant mélange d'excentricité (détails innombrables et incongrus, goût des accessoires et des couleurs, situations burlesques) et de rigueur (plans-tableaux, compositions symétriques) devient la marque de fabrique d'Anderson, porté par le staccato des scènes-vignettes de *La Famille Tenenbaum* puis par les espaces ludiques de *La Vie aquatique* (le sous-marin vu en coupe). Les figurines de fourrure animées de *Fantastic Mr Fox* comme plus tard celles, en cire, de *L'île aux chiens*, portent à un maximum réjouissant la volonté d'Anderson de composer des mondes complexes où, à l'ère de la froideur numérique, la main de l'auteur reste visible, ne serait-ce que sous la forme de juxtapositions inattendues de matières (les nuages de tissus et les dessins de *L'île aux chiens*). Réalisé entre la miniature minutieuse de *Fantastic Mr Fox* et l'inventivité visuelle pléthorique de *The Grand Budapest Hotel*, *Moonrise Kingdom* (coécrit avec un autre membre de la «famille» Anderson, Roman Coppola) fait figure de respiration. En apparence plus modeste, le film regroupe les caractéristiques de son auteur dans une forme moins corsetée et, pour la première fois, directement en prise avec une sauvagerie enfantine qui traverse toute sa filmographie, à tel point qu'il a pu en apparaître comme un discret sommet<sup>2</sup>. ■

1 Le texte de Martin Scorsese fut d'abord publié dans *Esquire* en mars 2000. Il est consultable (en anglais) sur le site du magazine :

↳ [classic.esquire.com/article/2000/3/1/the-next-scorsese-wes-anderson](http://classic.esquire.com/article/2000/3/1/the-next-scorsese-wes-anderson)

2 Cf. Marc Cerisuelo (dans *Lettre à Wes Anderson*, Capricci, 2016), qui écrit que *Moonrise Kingdom* occupe dans l'œuvre d'Anderson la place de *Pierrot le fou* dans celle de Godard.



## Imaginaires Un royaume de fictions

*Moonrise Kingdom* allie étroitement l'action et l'imaginaire en suivant le parcours de deux enfants aussi rêveurs que téméraires.

«*Moonrise Kingdom*» signifie le «Royaume du lever de Lune». Les êtres qui l'habitent sont lunaires: les protagonistes du film, Suzy et Sam, avec leur apparente morosité, leurs brusques violences, leurs sensibilités douloureuses et artistes, ne sont pas des enfants solaires. La force qui les précipite l'un vers l'autre, leur coup de foudre, n'est pas uniquement amoureuse, c'est une manière commune d'affirmer l'importance de l'imaginaire dans leurs vies: dès le début, on voit Suzy ouvrir un roman intitulé *Shelly and the Secret Universe*. Dans *L'eau et les rêves*, Gaston Bachelard rappelle que la Lune est une force d'attraction invisible avant d'être une puissance tangible: «*Ainsi la Lune est, dans le règne poétique, matière avant d'être forme, elle est un fluide qui pénètre le rêveur.*»<sup>1</sup> Mais Sam et Suzy sont des rêveurs très actifs, le fluide les pousse en avant. Sur leur île entourée d'eau, suivant le cours de quelques torrents, échappant à un raz-de-marée, ils mettent en action leur imaginaire. Sam fugue en habit de scout, toque en raton-laveur sur la tête comme un Davy Crockett moderne, tandis que Suzy fugue en emportant les chansons et les livres qu'elle aime. Ce sont des lunaires aventuriers.

La beauté de *Moonrise Kingdom* tient à l'adéquation entre ce caractère des deux enfants et la forme du film. Plutôt que regarder les personnages depuis un point de vue détaché, il partage leur mélange de sérieux et de témérité créative. Rempli d'accessoires, de déguisements, de bricolages, *Moonrise Kingdom* fait de chaque détail l'occasion d'une invention. Dans une première version du scénario, Wes Anderson et Roman Coppola avaient même envisagé que parmi les livres emportés par Suzy dans sa petite valise jaune, il y en ait un intitulé *Moonrise Kingdom*, confirmant par la

mise en abyme cet effet d'emboîtement des imaginaires que l'on trouve dès le premier plan, avec l'image brodée de la maison de Suzy suspendue à un mur à l'intérieur de la maison elle-même. Pour introduire la classe à ce «royaume de fictions», on se concentre sur trois grands axes où le travail d'invention et de déformation est le plus visible: le scoutisme, l'île, et les livres.

### ● Une robinsonnade imaginaire

Que cherchent Sam et Suzy? Le fait que leur escapade a lieu sur une île en limite immédiatement la portée. C'est seulement dans un deuxième temps, après l'intervention des adultes et avec l'aide des autres scouts du camp Ivanhoé, qu'ils ont le projet de s'enfuir plus loin. La classe pourra s'interroger sur ce qu'ils désirent au départ. La crique au bout de la piste des Chickchaw semble être un point d'aboutissement de leur fugue. C'est, selon la carte, une extrémité de l'île et une zone reculée où les personnages peuvent se donner l'impression d'être seuls au monde. Comme dans un jeu enfantin, la fuite est d'abord l'occasion de construire cette illusion d'une aventure loin de tout, en pleine nature, comme si l'île n'était pas habitée et qu'ils y étaient des naufragés ou des explorateurs. La «robinsonnade» est le sous-genre romanesque, souvent illustré dans la littérature pour enfants (on pense à la fameuse série *Le Club des cinq*, d'Enyd Blyton), dont le thème principal est la survie d'un personnage ou d'un petit groupe sur une île déserte. *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe (1719) était pour Jean-Jacques Rousseau «le plus heureux traité d'éducation naturelle» (*L'Émile, ou de l'éducation*), mais ce qu'apprennent Sam et Suzy est d'abord de l'ordre des passions, entre eux, à l'égard des parents ou face aux scouts qui leurs sont hostiles: c'est alors plutôt le souvenir des combats tribaux de *Sa Majesté des mouches* de William Golding (1954, et le film de Peter Brook, 1963), qui se trouve convoqué sous l'ordre des uniformes scouts. On relèvera avec les élèves les différents traits faisant de *Moonrise Kingdom* une robinsonnade.

1 Gaston Bachelard, *L'eau et les rêves*. Essai sur l'imagination de la matière, José Corti, 1942, p.144.

## ● Le dernier scout

L'ordre scout dont fait partie Sam, les «Khaki Scouts», est une invention du film, où la description du scoutisme est dominée par une exagération parodique. La hiérarchie rigide, les mises en rang, l'ordre quasi militaire, jurent avec des détails incongrus qui brisent l'imagerie huilée des troupes. Dès l'entrée du camp Ivanhoé, le garçon qui sonne glorieusement la trompette du réveil dévoile, en se tournant, un œil bandé. Une cabane juchée au sommet d'un pilier beaucoup trop haut, un louveteau qui n'a pas bien fermé sa chemise, un instructeur amateur de pots-de-vin, sont autant d'éléments boiteux qui permettent de créer du burlesque. On imagine facilement ce qu'un autre film aurait pu tirer de cette idée : le personnage de Sam y aurait exprimé sa révolte en devenant l'élément perturbateur.

Or c'est tout l'inverse que met en place *Moonrise Kingdom*. Sam n'est jamais vu dans le camp, il s'en est d'emblée échappé, et même s'il laisse au chef Ward une «lettre de démission», il reste en uniforme et emporte avec lui une autre image du scoutisme, faite d'esprit d'exploration, de débrouillardise et de noblesse de cœur. Ce scoutisme solitaire rejoint le fantasme des pionniers américains, la légende des trappeurs, mais dans le monde circonscrit de l'île. Sam invente sa voie. Dans la scène de première rencontre avec Suzy, il est déjà vêtu en «junior khaki» mais sa confrontation avec la jeune fille grimée en corbeau pour une représentation de *L'Arche de Noé*, fait de son uniforme un déguisement équivalent, *un déguisement qui dit sa vérité*. Si Sam est un scout à moitié imaginaire, ses actes n'en ont pas moins d'efficacité et de profondeur. Lorsqu'il accroche une broche ayant appartenu à sa mère à côté des badges officiels, lorsqu'il suit la piste des Indiens ayant vécu sur l'île, lorsqu'il improvise des boucles d'oreilles pour Suzy avec des hameçons, il forge un ordre à son image, répondant à son histoire, à ses désirs et sa morale : fidèle à lui-même et à ceux qui lui importent.



## ● Jeu de cartes

L'île de New Penzance a été créée par Wes Anderson et Roman Coppola à partir de sources multiples. *Moonrise Kingdom* a été essentiellement tourné dans la baie de Narragansett, dans l'État de Rhode Island, à environ 250 kilomètres au nord de New York. Les caractéristiques décrites au début du film par le narrateur au bonnet vert sont en partie imaginaires : il n'y a pas eu de tempête spectaculaire en septembre 1965 en Nouvelle-Angleterre, mais il faut toujours prendre le ferry pour rejoindre l'une des îles de la baie, Prudence Island. La maison de Suzy existe vraiment et se trouve sur l'île de Conanicut, tandis que le camp Ivanhoé a été construit de toute pièce sur la côte, à South Kingstown, un peu plus au sud)<sup>2</sup>.

Penzance est le nom d'une ville portuaire du sud-ouest de l'Angleterre, qui a inspiré en 1879 un opéra comique très populaire de Gilbert et Sullivan, *The Pirates of Penzance* – les scouts hostiles à Sam, avec leurs massues et leurs épées, ont bien quelque chose d'une bande de pirates. Mais l'élément le plus intrigant dans l'invention de New Penzance est

## ● La carte de Tendre

La carte imaginaire de New Penzance ne définit pas uniquement des zones géographiques. Les détails pointés plus haut (l'île de la Fidélité, le rocher de l'Honnêteté) l'apparente à une carte de Tendre, célèbre représentation des voies de l'amour comme parcours à travers un pays dont les lieux ont des noms de sentiments. Dessinée en 1654 par François Chauveau pour le roman *Clélie, histoire romaine de Madeleine de Scudéry*, cette topographie allégorique a eu des équivalents à la même période, comme *La relation du royaume de Coquetterie*, de François Hédelin (1654) ou *Le royaume d'amour en l'isle de Cythère*, de Tristan Lhermitte (carte gravée en 1659). Les classes qui travaillent sur le 17<sup>e</sup> siècle littéraire pourront établir des comparaisons entre les descriptions de Tendre dans *Clélie* et les cheminements de *Moonrise Kingdom*. La toponymie de New Penzance paraissant plus rudimentaire, les élèves pourront s'attacher à la complexifier en ajoutant des indications sur la carte, à partir de leur compréhension des grandes étapes narratives de l'amour entre Sam et Suzy.

bien entendu la carte qui réapparaît plusieurs fois, en entier et par fragments, reliant immédiatement le film à la tradition des récits d'aventure et à l'amour enfantin des plans et des chasses au trésor. La carte a été formée en se fondant partiellement sur la forme réelle de Fisher Island, située elle dans l'État de New York mais proche de la baie de Narragansett. Une série de détails lui a été ajoutée pour en faire aussi une «carte de Tendre» mêlant personnages réels et fictifs : deux îlots baptisés «Fidelity Island» et «Honesty Rock», un «Fort Stockhausen» (d'après le nom du chef décorateur du film) et une «Yeoman Lane» (d'après le nom du chef opérateur).

## ● Aimez-vous lire ?

Dans la valise jaune avec laquelle elle rejoint Sam, Suzy a emporté six livres volés à la bibliothèque locale, des romans dont les personnages principaux sont féminins et dont on l'entend lire des extraits à Sam, ou à Sam et aux autres scouts. La jeune fille ne veut pas se séparer de ses histoires préférées, que le film a en vérité entièrement inventées pour elle. Titres, couvertures, noms d'auteur et textes ont été forgés par Anderson et Coppola, qui prévoyaient à l'origine d'illustrer chaque moment de lecture par des scènes en animation qui auraient interrompu le cours du récit principal de manière fantasmagorique, imposant avec plus d'évidence encore l'imaginaire de Suzy comme une composante constante du film. Ces six brèves animations (30 secondes chacune) ont été réalisées et rassemblées dans un court métrage qui se trouve en bonus de l'édition DVD, intitulé *Aimez-vous lire ?* et introduit par le narrateur au bonnet vert de *Moonrise Kingdom*, qui se présente comme le bibliothécaire de New Penzance. De style et d'univers chaque fois différents, elles illustrent par petites allusions des aspects de la personnalité ou de la situation de Suzy que l'on pourra tenter de décrypter avec la classe. On discerne facilement une dominante mélancolique, une forme de noirceur où il est question de «royaume en ruine» (dans *The Francine Odysseys*) et de mort (dans *The Girl from Jupiter*), mais aussi de passage à l'acte. La gymnaste imaginaire de la première histoire, par exemple, fait du saut une métaphore de la fugue de Suzy : «Notre histoire décolle en même temps qu'elle.» ■

<sup>2</sup> Pour inciter la classe à retrouver sur des cartes les lieux de tournage, voir leur répertoire ici : [movie-locations.com/movies/m/Moonrise-Kingdom.php](http://movie-locations.com/movies/m/Moonrise-Kingdom.php)

# Découpage narratif

Ce découpage est indépendant de celui proposé sur le DVD édité par StudioCanal.

## 1 INTRODUCTIONS

00:00:50 – 00:05:31

La caméra décrit la maison de Suzy Bishop, baptisée Summer's End, où l'on découvre ses trois frères, sa mère Laura et son père Walter. Suzy, une douzaine d'années, est rivée à ses jumelles, sans que l'on sache ce qu'elle observe. Elle sort de la maison pour lire une lettre. Une carte, puis un narrateur, nous présentent l'île de New Penzance, semi-sauvage, reliée au continent tous les deux jours. Nous sommes en 1965, 3 jours avant une tempête qui va s'abattre sur l'île, le 5 septembre.

## 2 INSPECTIONS

00:05:32 – 00:11:44

Au camp Ivanhoé, le chef Randall Ward inspecte le travail de ses scouts. Lors du repas, il constate la disparition du jeune Sam Shakusky, qui a laissé une lettre de démission. Ward informe le représentant local de la police, le capitaine Sharp. Voulant aviser les parents de Sam, ils découvrent que celui-ci est orphelin et que sa famille d'accueil ne veut plus de cet «*enfant psychologiquement instable*».

## 3 À LA RECHERCHE DE SAM

00:11:45 – 00:15:37

Ward emmène sa troupe à la recherche du fugitif; l'hostilité des autres à l'égard de Sam est manifeste. Sharp parcourt l'île de son côté, jusqu'à la maison des Bishop qui doutent de la capacité d'un enfant de faire autant de chemin. Laura rejoint Sharp à l'écart de la maison; sa fille observe la scène avec ses jumelles. Ward tient un journal enregistré où il s'inquiète de ne pas avoir retrouvé Sam.

## 4 CE QUI S'EST PASSÉ

00:15:38 – 00:20:38

Sam pagaie jusqu'à une crique où il dissimule son canoë. Lourdemment équipé, il se retrouve face à Suzy dans un champ où elle l'attend avec plusieurs valises. Leur échange de regard muet est l'occasion d'un flashback. Une affiche annonce une représentation de *L'Arche de Noé*, de Benjamin Britten, un an plus tôt. Sam, s'ennuyant pendant le spectacle, rejoint subrepticement les loges. Il y rencontre Suzy, déguisée en corbeau pour l'opéra («*Quel genre d'oiseau es-tu ?*»), qui lui glissera plus tard un billet: «*Écris-moi.*» Retour au présent, où les enfants entament leur route.

## 5 SUR LA PISTE DES CHICKCHAW

00:20:39 – 00:28:07

Sam et Suzy suivent l'ancienne piste migratoire des Indiens Chickchaw. Ils s'arrêtent pour pêcher et manger. Sam veut faire un inventaire de ce qu'a emporté Suzy, dont un essai de psychologie acheté par ses parents, *Gérer un enfant très perturbé*, qui fait rire Sam. Elle s'offusque. Ils se réconcilient et, le soir, elle lui lit un extrait d'un roman, *The Francine Odysseys*.

## 6 PREMIER SANG

00:28:08 – 00:38:55

Les Bishop découvrent la fugue de Suzy et sa correspondance avec Sam. La succession des lettres est illustrée par des saynètes évoquant le quotidien difficile des enfants et l'organisation de leur rencontre. Le lendemain, on retrouve les Bishop, Sharp, les scouts et Ward dans le champ où les enfants s'étaient donné rendez-vous. Le filet se resserre: Sam et Suzy tombent nez-à-nez avec les scouts, Suzy blesse l'un d'eux, le chien du camp meurt. À l'embarcadère, les adultes se renvoient la responsabilité de ce qui arrive.

## 7 «C'EST NOTRE TERRE!»

00:38:55 – 00:45:25

Sam et Suzy s'installent dans une crique, au bout de la piste des Chickchaw. Sam peint un portrait de Suzy, puis lui fabrique des boucles d'oreille avec des hameçons et des insectes. Ils discutent, dansent, s'embrassent pour la première fois. Suzy lit *Disappearance of the 6<sup>th</sup> Grade*.

## 8 SÉPARATION

00:45:25 – 00:57:20

Le lendemain matin, les adultes et les scouts les ramènent brutalement en bateau. Sharp et Ward sont contactés par un responsable des services sociaux, qui prévoit d'envoyer Sam dans un orphelinat et de lui faire passer des tests psychiatriques, ce qui révolte Sharp. Chez les Bishop, Laura tente de se réconcilier avec Suzy, mais la jeune fille est amère et lui parle de sa liaison avec Sharp. Sam est accueilli pour la nuit par Sharp, ils ont une conversation sur l'amour. Les scouts réalisent qu'ils devraient aider Sam et Suzy à s'enfuir.

## 9 ÉVASION

00:57:21 – 01:02:07

Les scouts et Suzy font sortir Sam de chez Sharp. Dans la nuit, ils rejoignent en canoë l'île de Saint Jack Wood. Le narrateur annonce l'arrivée de la tempête. Les Bishop ont une discussion triste, depuis leurs lits séparés. Suzy lit *The Light of Seven Matchsticks* à Sam et aux scouts rassemblés.

## 10 MARIAGE ET INONDATION

01:02:08 – 01:14:40

Le lendemain, Ward réalise que le camp Ivanhoé est vide. Il le communique au commandant Pierce, au camp de Fort Lebanon, où la bande des enfants s'est déjà introduite pour demander à un instructeur de marier Sam et Suzy. Après le mariage, il emmène le couple en Optimist loin de Saint Jack, mais revient aussitôt parce que Suzy a oublié ses jumelles. Sam, parti les chercher, est poursuivi par les scouts du camp rameutés par l'enfant que Suzy avait blessé. Frappé par la foudre au milieu d'un champ, il est rejoint par ses amis. Pendant ce temps, tout le monde se dirige vers Saint Jack, y compris la responsable des services sociaux. La tempête fait rage, suscitant l'inondation du camp et mettant en danger la vie de Pierce, que Ward sauve sous le regard ébahi des scouts.

## 11 LE CLOCHER DE SAINT JACK

01:14:41 – 01:20:42

L'église de Saint Jack, où avait eu lieu la représentation de *L'Arche de Noé* l'année précédente, est le point de ralliement pour s'abriter de la tempête. On y retrouve tous les personnages. Sharp et la responsable des services sociaux s'affrontent sur l'avenir de Sam. Les deux amoureux en ont profité pour s'enfuir, escaladant le clocher de l'église sous la pluie torrentielle. Sharp monte à leur poursuite et les sauve du saut mortel qu'ils s'apprétaient à faire, en proposant à Sam de le prendre chez lui. À ce moment, la foudre fracasse le clocher et les laisse accrochés les uns aux autres, suspendus au-dessus du vide.

## 12 ÉPILOGUE

01:20:43 – 01:23:53

Le narrateur raconte les dévastations produites par la tempête, mais aussi que les récoltes furent, l'année suivante, abondantes. Ward supervise la reconstruction du camp Ivanhoé. À Summer's End, Suzy lit *The Return of Auntie Lorraine* tandis que Sam peint la crique de leur premier baiser, où des cailloux blancs dessinent le nom «*Moonrise Kingdom*», avant de passer par la fenêtre pour rejoindre le capitaine Sharp – il est dorénavant équipé du même uniforme que lui. Suzy le regarde s'éloigner avec ses jumelles, puis descend manger.

## 13 GÉNÉRIQUE DE FIN

01:23:54 – 01:32:00



## Personnages Mortellement sérieux

VIDÉO  
EN  
LIGNE

Les portraits en puzzle des personnages principaux sont une manière de privilégier certains traits de leurs caractères.

Dans sa valise, Suzy a emporté un livre à la couverture noire acheté en secret par ses parents : un manuel de psychologie intitulé *Coping With the Very Troubled Child*, « Gérer un enfant très perturbé ». Cette gamine certes un peu renfrognée mais aux allures de jeune fille modèle, aurait un problème profond ? La tonalité joueuse du film semble d'abord éloigner le spectateur d'une telle vision. Dans son premier quart d'heure, *Moonrise Kingdom* fait mystère des personnalités de Suzy et Sam : la jeune fille reste muette derrière ses jumelles, le garçon a disparu. Le film insère ensuite des flashbacks [séq. 4 et 6] pour présenter quelques épisodes de leurs vies, nécessitant un certain effort de recomposition. Les informations sont dispersées, les portraits en puzzle. On avait appris dans une scène antérieure que Sam est orphelin (même le chef Ward l'ignorait) ; on comprendra dans une autre que, au-delà du désamour qui mine son couple, le père de Suzy est sans doute dépressif (« *Je voudrais que le toit s'envole et être aspiré dans le vide* »). Relever et rassembler avec la classe l'ensemble de ces « touches » éparses qui dépeignent les enfants permettra de se faire une image plus claire des personnages et de la force de leur mal-être, ainsi que d'évoquer un procédé d'écriture privilégiant une compréhension tortueuse et lacunaire sur une exposition en bonne et due forme.

### ● La force de l'engagement

Pourquoi le film procède-t-il ainsi ? Il faudra laisser les élèves réfléchir à cette question, la réponse entraînant une compréhension du regard bienveillant que le cinéaste porte sur ses personnages et des traits de caractère qu'il entend ainsi privilégier. Si, dans un scénario chronologique, Wes Anderson avait d'abord évoqué les événements les plus lointains de la vie de Suzy et Sam, leurs portraits auraient commencé avec les scènes de révolte brutale à l'école et à l'orphelinat [séq. 6], les gestes excessifs de Suzy (briser une fenêtre

de la maison), les troubles de Sam (sommnambule, il déclenche un incendie dans la propriété de sa famille d'accueil). Leur fuite n'aurait été qu'un épisode de plus dans leur difficulté de vivre et une confirmation de leur état, à la manière d'un nouveau symptôme psychologique. En repoussant la révélation de leur personnalité, Anderson peut au contraire filmer la fugue pour ce qu'elle est, sans encombrer le spectateur de préjugés : voilà un acte d'amour, mortellement sérieux malgré les maladresses de l'enfance.

Ce sont alors la concentration et l'organisation, la gravité et la sincérité des personnages qui nous frappent, bien avant la faille affective ou la folie dont ils seraient porteurs. Plutôt que devenir les signes d'un trouble, leurs expressions fermées, leur dureté intérieure et leurs excentricités passagères apparaissent comme les traits d'une pudeur enfantine et d'une singulière obstination, qui ira jusqu'à un mariage symbolique et une tentative pour fuir plus loin, vers le continent, au-delà de l'île qui semblait d'abord garantir que leur escapade n'était qu'un jeu circonscrit. Les flashbacks éclairent la radicalité de cette aventure mais n'en expliquent pas le fond, qui tiendrait plutôt dans les deux images inaugurales des enfants, Suzy qui ne cesse de scruter un horizon qu'elle seule voit, Sam payant puissamment vers une destination inconnue. La persévérance et l'engagement moral sont plus forts que le diagnostic sociologique ou psychiatrique, ils en constituent même le dépassement : *Moonrise Kingdom* peut aussi se lire comme la rencontre de deux personnages qui, reconnaissant leur ressemblance (c'est le doigt immédiatement pointé de Sam vers Suzy [séq. 4]), vont s'aider l'un l'autre à traverser un moment de crise en regardant droit devant, poursuivant leur désir sans fléchir. Si *Moonrise Kingdom* est défait d'allusions politiques, la magnifique conviction de Suzy et Sam, et leur manière d'envisager un destin, peuvent renvoyer à de récents engagements collégiens ou lycéens comme celui d'Emma Gonzalez aux États-Unis contre la vente d'armes ou celui des marches pour le climat de début 2019 et de leur égérie, la jeune Greta Thunberg. Que pensent les élèves d'une telle comparaison ? ■



## Thèmes

### Sur la piste des Indiens

En suivant l'ancienne piste migratoire des Chickchaw, Sam et Suzy s'affirment comme des pionniers à la recherche d'un monde plus hospitalier.

Le monde imaginaire et bricoleur de *Moonrise Kingdom* pourrait laisser supposer un important écart par rapport au réel. En s'y attardant un peu, on réalise pourtant qu'il n'est qu'un voile léger ou, suivant une métaphore plus adéquate à Wes Anderson, un « effet de façade ». La fugue des enfants n'est pas un jeu, Sam et Suzy veulent échapper à une série de carcans et de situations intenablement qui les font plus ou moins secrètement souffrir. Considérons seulement les maisons, ou ce qui en tient lieu au long du film : aucune n'est sûre, chacune présente un danger ou une aberration qui les rend difficilement vivables. C'est une logique fantastique, proche de celle des contes, qui prévaut dans leur représentation ; le malaise que cette représentation exprime n'en est pas moins profond. La propriété des Bishop, avec ses allures de petit château, à les pieds dans l'océan, alors que le narrateur-météorologue prévient qu'une tempête va dévaster l'île. Les camps scouts sont austères et spartiates comme des casernes, avec leurs petites tentes alignées. La cabane est juchée sur un mat trop haut, à la verticale, de même que le minuscule poste de police du capitaine Sharp est au bout d'un ponton, à l'horizontal – tandis que la seule sortie visible de sa maison est l'étroite cheminée par laquelle Sam va s'échapper. La manière dont Walter Bishop, le père de Suzy, soulève la tente des enfants [séq. 8] s'apparente à la chute finale du clocher de Saint-Jack [séq. 11], tout en renvoyant au monologue sombre du même Walter : « Je voudrais que le toit s'envole et être aspiré dans le vide. » Il y a beaucoup de maisons dans *Moonrise Kingdom*, mais tous les toits sont fragiles.

À ces aspects peu rassurants des maisons s'adjoint une généralisation des institutions. Aucun foyer n'est un simple foyer familial. Le camp scout est régi par les règles d'une vie communautaire utilitaire. Sam a connu l'orphelinat puis une famille d'accueil qui ne veut plus de lui, et se trouve menacé de retourner en orphelinat, voire, à cause de son

comportement jugé incontrôlable, de passer par une institution psychiatrique. Plus tard il est accueilli par le capitaine Sharp, qui l'habille en policier [séq. 12]. C'est une église qui permet aux personnages de se réfugier au moment de la tempête [séq. 10]. Même chez les Bishop, quelques moments de conversation laissent comprendre que Walter et Laura sont avocats et se parlent parfois comme s'ils étaient dans un tribunal. De manière plus ou moins directe, tous les lieux de la coercition sociale sont donc évoqués : un mélange d'armée et d'école (le scoutisme), la police, l'église, les « services sociaux », l'hôpital psychiatrique. La fugue de Sam et Suzy ne se comprend que dans cette double perspective accablante : le foyer stable n'existe pas, le danger de l'assujettissement autoritaire ou de la bêtise grégaire est partout. Sans être des hors-la-loi, ils veulent échapper à cette loi.

#### ● Les dépressifs

La description des personnages adultes est au diapason. Mélancoliques, épuisés, débordés (le chef Ward) ou démissionnaires (la famille d'accueil de Sam), ils incarnent un avenir peu enviable. Wes Anderson ne surcharge cependant pas leurs barques, réservant à chacun une tendresse, des circonstances atténuantes, un geste héroïque. La seule figure impardonnable du film est la femme sans nom, simplement appelée « Services sociaux », qui incarne la grande méchante du récit, vêtue et interprétée par Tilda Swinton en sorcière de fable – tandis que le narrateur au bonnet vert serait, à l'opposé, la figure la plus positive, un bon génie (son intervention [fin de la séq. 6] pour dire où il pense que se trouvent les enfants) ou une sorte de Jiminy Cricket accompagnant les autres de sa prévenance (« *Jiminy Cricket* » est un juron comique lancé par le chef Ward lorsqu'il constate la disparition de Sam [séq. 2] : « *Jiminy Cricket, he flew the coop!* »).

Les quatre principaux adultes promènent avec eux une tristesse dont on ne comprend que progressivement les racines, tout comme il faut un effort de rétrospection pour dresser le portrait complet des enfants [cf. *Personnages*, p. 7]. La solitude dans laquelle on découvre les Bishop dans la séquence d'ouverture, chacun à leurs occupations dans la maison, ressemble d'abord à une harmonie familiale tranquille ; on la réinterprète plus tard, après la révélation du flirt entre Laura et le capitaine Sharp et des humeurs de Walter,

comme la première image d'une mésentente lourde, celle d'un vieux couple qui n'arrive plus à se parler qu'en se donnant du « *Maître* » [séq. 3] ou en s'interpellant au mégaphone [séq. 6]. Laura reste dynamique, prenant son vélo, découvrant les lettres de Suzy, secouant Walter; ce dernier est plus inquiet, lorsqu'il passe avec une hache derrière ses enfants, ou apparaît brièvement marqué d'un cocard qu'il se serait fait seul.

Le capitaine Sharp, miné par l'échec de sa relation avec Laura, vit en célibataire dans un réduit, mais s'affirme lorsqu'il comprend qu'il peut sauver Sam de l'orphelinat en l'accueillant chez lui. Le chef Ward combine un goût de l'ordre maniaque avec une incapacité ostensible à tenir son camp, et se laisse aller à l'inquiétude et au défaitisme dans les enregistrements de son journal. Il est moqué par son supérieur, le commandant Pierce, aux yeux duquel il va toutefois se racheter en le sauvant de l'explosion de son poste, au fort Lebanon [séq. 10].

## ● Les pionniers

Le coup de foudre amoureux n'est donc pas tout ce qui rassemble Sam et Suzy. Sans le dire, ils se retrouvent pour tenter d'échapper à la menace des institutions et à la grisaille des adultes, à un monde qui ressemble à un reflet négatif des peintures de Norman Rockwell [cf. *Avant la séance*, p. 2] et confine au « *naufage collectif* »<sup>1</sup>. Avec ce sous-texte, leur robinsonnade prend une autre dimension. Les enfants ne s'inventent-ils pas une aventure vers les zones sauvages de l'île pour littéralement « repartir à zéro » ? La tonalité comique et mélancolique du film naît de ce que, malgré leur obstination, ce nouveau départ échoue deux fois. D'abord parce que Sam et Suzy sont eux-mêmes engoncés dans d'autres mécanismes intimes, d'autres tristesses, qui expliquent une partie de la raideur qu'ils transportent au long de leur balade. Ensuite parce que, à la fin, ils ont gagné leur amour mais semblent revenus à la loi, « rentrés dans l'ordre », familial pour Suzy (on l'appelle pour manger, elle s'exécute), institutionnel pour Sam (qui arbore le même uniforme que la capitaine Sharp).

Trois destinations guident successivement les enfants dans leur fuite: l'ancienne piste de migration des Indiens Chickchaw, qui les emmène vers le nord-est de l'île de New Penzance; le désir de se marier, qui les porte vers le continent et le Fort Lebanon; une très brève ébauche de départ définitif, en bateau, qui se transforme en retour vers Saint Jack. La première occupe exactement une moitié du film [cf. *Récit*, p. 10] et est symboliquement la plus importante. Suivre la piste des Indiens n'est pas qu'une lubie d'enfants rêveurs. L'action du film se déroule en Nouvelle-Angleterre, zone historique où s'est ancrée, à la fin du 16<sup>e</sup> siècle, la colonisation britannique du continent américain. Le territoire Chickchaw (la tribu semble inventée pour le film) évoque une époque antérieure à cette invasion, le fantasme d'un état de nature révolu qui fait écho à la recherche de sauvagerie des enfants autant qu'à leur force de résistance. Par bien des aspects, Sam et Suzy sont deux Indiens qui ne veulent pas être mis au pas; leurs ennemis ne sont pas des cow-boys mais des figures de colonisation métaphorique – d'où le cri ambigu de Sam [séq. 10]: « *On this spot I will fight no more, forever!* » (« À cet endroit, je ne me battraï plus, pour toujours! »), qui reprend la célèbre formule de reddition du chef Joseph, un chef de tribu indienne qui se battit

longtemps contre les Blancs. Avec sa toque en raton, Sam fait aussi penser au légendaire Davy Crockett, trappeur et homme politique qui a véritablement existé (1786-1836) mais est surtout connu, abusivement en regard de la vérité historique, comme le héros populaire d'une forme d'adaptation multiculturelle des colons. Il est le premier scout<sup>2</sup>. Les deux enfants sont ainsi les pionniers d'une carte de Tendre (leur manière de crier « *C'est notre terre!* » lorsqu'ils arrivent sur la plage [séq. 7] pour y fonder leur éphémère royaume) dont ils voudraient respecter la nature, tout en y transportant déjà leurs cultures, et leurs problèmes. ■

## ● Le mélancolique

On comprend comment *Moonrise Kingdom* entremêle deux registres opposés: celui du jeu, de l'aventure enfantine, de l'imagination en action; celui de la faille psychologique et du carcan social. Au-delà du récit et de ses thèmes, toutes les composantes du film concourent à cette double tonalité, que les commentateurs du cinéma de Wes Anderson résumant parfois en un mot-valise: « mélancolique ». La mélancolie voisine le burlesque, comme l'incarne le personnage de Walter Bishop, interprété par Bill Murray, spécialiste de cet humour distancé dont un grand ancêtre pourrait être Buster Keaton. La comédie voisine la tragédie, comme lors de la scène de l'attaque des scouts [séq. 6], traitée avec des effets de bande-dessinée mais qui s'achève avec la mort du chien du camp et la blessure grave de l'un des enfants. On donne d'autres éléments de commentaire du mélancolique dans les rubriques suivantes, mais il peut être utile, en classe, d'en poser très tôt l'existence, pour que les élèves repèrent spontanément ses manifestations. La nature du mélancolique apparaît clairement dans la scène où Suzy montre à Sam le livre de psychologie volé à ses parents, *Gérer un enfant très perturbé* [séq. 5]. Sam a alors un sourire qui provoque la colère de Suzy, qui part pleurer sous la tente. Le caractère sourdement comique de la scène naît du décalage entre la situation (deux enfants qui se connaissent à peine, en pleine nature) et le sérieux avec lequel Suzy s'offusque, prise d'un grand sentiment qui se résout en petits gestes (se dresser, faire quelques pas jusqu'à la tente minuscule, etc.). La scène donne pourtant une autre leçon: c'est l'ironie de Sam que Suzy n'a pas supporté, sa manière inattendue de ne pas rentrer en empathie avec elle et de chercher à retourner le motif tragique (le livre, la douleur qui lui est associée) en raison de rire. Définir l'ironie en classe permettra de se demander si le film la pratique, ou si le mélancolique n'est pas une forme d'humour sincère qui cherche à s'en débarrasser, pour pouvoir rire malgré la tristesse et non rire aux dépens de la tristesse.



1 « Wes Anderson: "J'exagère!" », entretien avec Wes Anderson par Aureliano Tonet, *Le Monde*, 16 mai 2012.

2 « J'ai été scout pendant deux mois, adolescent, mais ça ne m'a pas emballé. Le scoutisme est un rituel qui recrée, sous une forme organisée et domestiquée, la sauvagerie qu'enduraient les pionniers américains. Le scoutisme m'intéresse lorsqu'il perd pied, quand cette sauvagerie originelle, presque mythologique, reprend le dessus. »  
« Wes Anderson: "J'exagère!" », op. cit.

# Récit

## Entorses et bons génies

Wes Anderson a parfois expliqué qu'il écrit ses scénarios « dans le désordre ». La composition de *Moonrise Kingdom*, avec ses flashbacks, ses ellipses et ses narrateurs potentiels, témoigne de cette méthode diffractée.

Le cœur de l'histoire de *Moonrise Kingdom* se déroule sur trois jours et dans une zone géographique réduite, délimitée par la carte qui apparaît dès le milieu de la [séq. 1]. La précision chronologique (le narrateur au bonnet vert nous informe d'une voix grave qu'une terrible tempête va s'abattre sur la région « dans trois jours », le 5 septembre 1965) et la précision géographique, vont ainsi de pair avec une unité spatiotemporelle, et sont d'autant plus fortes qu'elles se trouvent associées à une forme de suspens. Quelles seront les conséquences de la tempête sur la fugue des enfants ? *Moonrise Kingdom* n'étant ni un film d'action, ni un film catastrophe, il est d'abord impossible de le deviner. Sans qu'il y ait à proprement parler mélange des genres, la prévision tragique posée au début du récit contribue au « mélancolique » évoqué dans la rubrique précédente. Une grande menace pèse sur les personnages et le monde imaginaire qu'ils habitent.

L'unité spatiotemporelle de l'ensemble est interrompue par deux importants flashbacks (un an auparavant [séq. 4], puis au-delà [séq. 6]) et fractionnée par un système d'ellipses qui produit de brusques accélérations du récit – l'exemple le plus frappant se trouvant dans le deuxième flashback, avec les lectures d'extraits des lettres de Sam et Suzy où chaque voix off est brutalement coupée au milieu d'une phrase. L'histoire de *Moonrise Kingdom* est simple, mais certains nœuds s'avèrent alors difficiles à comprendre. Walter et Sharp, par exemple, censés être partis à la recherche de Suzy en pleine nuit, ne sont montrés que pour une brève conversation en voiture [séq. 6]. Une forte accélération a lieu aussi autour de la deuxième évasion de Sam et Suzy [séq. 9]. La manière dont les enfants rebrousse chemin et gâchent leur ultime possibilité de fuite à cause des jumelles de Suzy [séq. 10] est aussi traitée avec une économie (un simple aller-retour de leur Optimist, dans un plan fixe) qui contraste avec l'importance de l'enjeu narratif. Et comment la tempête provoque-t-elle un raz-de-marée qui inonde le Fort Lebanon ? Ces multiples entorses à la clarté explicative, si elles ne forcent pas nécessairement le spectateur à un effort de reconstruction, l'obligent à accepter une logique proche du conte, une forme légère de « réalisme magique » (les enfants pensaient-ils vraiment que se déguiser en animaux les ferait passer inaperçus [séq. 11] ?), autant que des raccourcis et des oublis aux allures d'aveux psychologiques (dans la voiture où Walter et Sharp partent à la recherche de Suzy, ils parlent de Laura, pas de la jeune fille).

### ● Qui raconte ?

Un autre facteur déstabilisant est la présence incongrue, dans quatre séquences, du narrateur au bonnet vert, qui se présente comme le bibliothécaire de New Penzance dans le court métrage *Aimez-vous lire ?* [cf. *Imaginaires*, p. 4]. S'adressant directement au spectateur à la manière d'un Monsieur Loyal ou d'un présentateur de télévision, il fournit dans sa première intervention et dans les deux dernières des données « documentaires » sur le monde de l'histoire, à l'écart des personnages. Wes Anderson a rapporté l'invention de ce narrateur à une pièce de théâtre célèbre aux États-Unis, *Our Town* de Thornton Wilder (1938), dont l'univers diégétique proche de celui de *Moonrise Kingdom* (une bourgade imaginaire typique de l'Americana) est présentée par le régisseur du théâtre lui-même<sup>1</sup>.



Lors de sa deuxième intervention [séq. 6], le narrateur brise la règle qui devrait le séparer des personnages et jaille au milieu d'une dispute des adultes à la manière d'un bon génie, pour leur dire qu'il sait où se trouve les fugueurs. À l'inverse, Suzy semble par moments avoir « conscience » de la présence des spectateurs, jetant des regards caméra au début et à la fin du film comme pour entourer le récit à la manière d'une narratrice discrète. On remarquera aussi que le chef Ward, avec son journal enregistré, intervient ponctuellement en narrateur. Mais Suzy est présentée plus largement, avec ses jumelles, comme une observatrice muette de l'île. Les scénaristes de *Moonrise Kingdom* ont abandonné l'idée de faire apparaître dans sa valise un livre qui aurait eu le titre du film [cf. *Imaginaires*, p. 4]; elle reste néanmoins une passionnée des histoires, qu'elle aime lire aux autres. La conjonction la plus forte entre ses lectures et le déroulement du film vient à la fin de la [séq. 7], lorsque Suzy, lisant un roman à Sam, prononce « Deuxième partie » alors que nous sommes effectivement au milieu de la durée de *Moonrise Kingdom* (à la quarante-cinquième minute) et au seuil d'un basculement du récit. Suzy serait-elle, elle aussi, un bon génie ? ■

1 Cf. Matt Zoller Seitz, *The Wes Anderson Collection*, Abrams, 2013, p. 282.



## Plans

### Voir large

Un « plan large » désigne un cadrage englobant décors et personnages en pied. Il permet de voir grand tout en rendant les figures plus petites, double sentiment dont Wes Anderson a fait l'une de ses signatures.

Wes Anderson a expliqué que l'idée de faire des jumelles un objet fétiche de Suzy lui est venue de *Charulata*, l'un des chefs-d'œuvre du cinéaste indien Satyajit Ray (1964). Dans ce film, Charulata, une jeune femme, observe les rues de Calcutta avec des jumelles, depuis sa maison et est aussi apprentie écrivain. Le lien entre la littérature et une vision à distance, observatrice et protégée, est repris dans *Moonrise Kingdom*, puisque Suzy est amoureuse des livres. Observer avec des jumelles, c'est déjà avoir le goût des histoires, c'est explorer de vastes mondes, comme quand on lit. La formule se généralise au cinéma avec la fixité du spectateur face à l'écran, et Anderson l'a souvent illustrée au pied de la lettre. Son fantasme du « tout voir » n'est pas celui d'un géant démiurge surplombant l'univers. Il consiste à « voir large » – de manière explicite et spectaculaire, par l'usage du Cinémascope ou, comme dans *Moonrise Kingdom*, du format 1.85 –, mais à hauteur d'homme, ou d'enfant dans le cas qui nous intéresse. Chaque cadrage englobe beaucoup d'espace, de personnages, d'objets et d'architectures, pour raconter tout en laissant au spectateur le sentiment qu'il y aurait encore plus à voir, au-delà du récit. Les plans larges à hauteur de personnages, appuyés par une forte profondeur de champ, sont savamment composés pour laisser l'impression que l'on serait, diversement, face à une scène (au sens théâtral) ou à une maison de poupée, que la caméra embrasse pour nous régaler de la précision de miniatures à fouiller du regard.

Considérons un exemple dans *Moonrise Kingdom*. Il met en scène les jumelles : c'est [séq. 3] le moment où Laura Bishop rejoint en vélo le capitaine Sharp, à l'écart de Summer's End, sur ce qui ressemble à un point de vue sur la mer. Suzy les observe avec les jumelles depuis le phare qui se trouve sur le toit de la maison familiale – on a déjà vu Suzy dans la même situation, mais sous la pluie, au début du film, et le lien entre ce phare et la maison est attesté par un seul plan de Summer's End, employé comme fond pour l'inscription du titre, aussi au début. Ici le phare (il y en a d'autres dans le film) n'est pas tant ce qui sert à éclairer, pour faire signe aux voyageurs égarés, que ce qui permet de voir loin. En contrechamp, mais on ne sait exactement où, le plan sans parole qui montre le couple d'amants est l'inverse d'une vision intime : les corps prennent place entre deux bosquets, sur fond d'océan, à côté de la voiture de police de Sharp et d'un modèle réduit de phare qui appuie la sensation que les personnages sont devenus des figurines. C'est une scène unique, qui pose la relation en même temps que son décor global (la nature de l'île) et des attributs individuels (la voiture, le vélo, le phare), à la manière d'une toile classique. L'image est d'abord cerclée

par le cache noir qui symbolise, au cinéma, la vision à travers des jumelles. Le cache disparaît après que l'on voit Suzy baisser l'appareil ; on pourrait alors s'attendre à une vision plus vaste, mais le contrechamp suivant n'élargit que légèrement le cadre. Suzy a le regard si perçant qu'elle n'a plus besoin des jumelles (voir les variations de maquillage qui mettent en valeur son regard, notamment lorsqu'on la découvre déguisée en corbeau, séq. 4, ou lorsque ses pleurs ont fait couler son Rimmel [séq. 8]). ■

### ● Les figurines de Max Dalton

Max Dalton est un illustrateur qui s'est fait connaître à la fin des années 2000 en créant des « fan arts » sophistiqués, c'est-à-dire des dessins inspirés de la culture populaire, fétichisant des films, séries et chansons en représentant leurs personnages à la manière de figurines à découper (voir son poster de 2015 regroupant, comme une nomenclature, 135 silhouettes de *La Guerre des étoiles*). Il schématise les icônes pop en quelques traits, costumes et accessoires, pour les transformer en images enfantines de jeux qui restent chaque fois à inventer (ses dessins ont d'ailleurs servi à créer des jeux de cartes – dont un autour de Wes Anderson – et des puzzles). Son style graphique est étroitement associé à l'œuvre d'Anderson depuis un livre édité en 2013, *The Wes Anderson Collection* (qui n'existe malheureusement qu'en anglais jusqu'à aujourd'hui) pour lequel il a donné son interprétation visuelle de chacun des sept longs métrages alors existants du réalisateur, dont *Moonrise Kingdom*. Outre ses ribambelles de silhouettes-poupées, Dalton privilégie pour Anderson la représentation de vastes décors en coupes ou en perspectives axonométriques, petits univers clos où tous les personnages sont occupés dans leur coin à des actions rappelant des scènes des films. C'est donc une forme de radicalisation du plan large que propose l'illustrateur : un cadrage unique et général qui, dans son grouillement de fourmilière, accumulant les figurines, résumerait chaque fois des pans entiers des récits. Le dessin de Dalton pour *Moonrise Kingdom* montre sa vision du Fort Lebanon et se trouve dans le livre, mais aussi sur son site, max-dalton.com. Il pourra servir en classe à commenter les vertus du plan large, et l'on s'amusera à y repérer les allusions à des scènes successives du film, ici ajointées dans la simultanéité de l'illustration.

# Mise en scène

## L'art de la géométrie

Frontalité, horizontales et verticales, effets de symétrie, inserts: début d'inventaire des procédés visuels de *Moonrise Kingdom*.

Si les plans larges ont, chez Wes Anderson, l'effet paradoxal de «miniaturiser» ce qu'ils montrent [cf. rubrique précédente], c'est aussi parce que leurs compositions respectent des ordonnancements stricts, comme si une force plus grande que les figures commandait leurs agencements. La mise en scène s'appuie sur des procédés géométriques qui «sautent aux yeux» – frontalité, accent mis sur les horizontales et les verticales, centralité et symétrie –, pour lesquels objets, décors et personnages servent de matériau visuel, au risque de transformer chaque plan en un jeu de poupées ou de tableau vivant. Pourtant, au-delà de sa puissance graphique incontestable, aucun effet ou aucune signification a priori ne s'attachent à la mise en scène. Dans *Moonrise Kingdom*, elle s'applique sans discrimination à tous les personnages et à toutes les situations. Son caractère obsessionnel est-il une expression de la psychologie des enfants? Sa rigueur rectiligne et ses effets de compartimentation symbolisent-ils les carcans institutionnels auxquels ils veulent échapper? Sa présence insistante est-elle un effet de «distanciation», garantissant que le spectateur ne succombera pas à une vision sentimentale du film malgré son scénario de mélodrame? Chaque question est bonne mais apparaît réductrice en regard de l'inventivité réjouissante et drolatique dont chaque scène devient l'occasion, faisant de l'ensemble un livre d'images dont on tourne les pages avec gourmandise, alors même qu'il raconte une histoire déchirante. La compulsion concurrence les passions; le principe de plaisir (visuel, mais aussi sonore), dont l'effet de miniaturisation fait partie, prime sur le reste sans jamais le recouvrir.



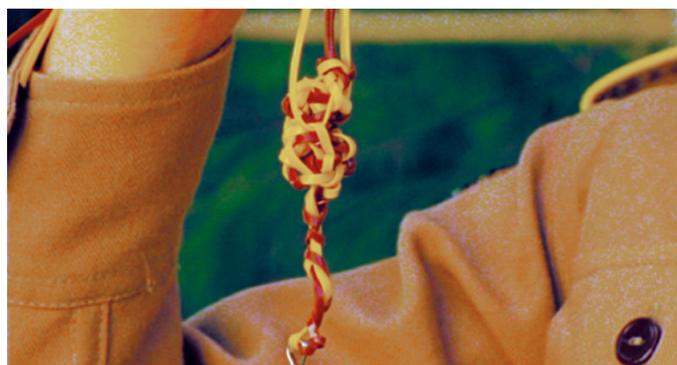
### ● Faire face

La frontalité est une marque stylistique forte au cinéma (elle est déconseillée par les grammaires normatives de mise en scène), et peu de cinéastes en auront autant fait usage que Wes Anderson. Même dans un vaste champ en friche et sans géométrie visible, comme celui où Sam et Suzy se retrouvent [séq. 4], le cadrage privilégie de stricts profils (en plus d'une composition symétrique). Plus tard, la mise en scène installe un fil à travers le même espace (un cordon de sécurité posé là pour rechercher des indices après la fugue des enfants), que la caméra respecte suivant une distance constante (l'horizontale du fil reste parallèle aux horizontales du cadre), généralisant une frontalité si incongrue qu'elle devient en elle-même un élément comique. C'est «l'effet corde à linge», un corollaire constant de la frontalité dans les films d'Anderson, suivant lequel les figures font face à la caméra sur une même ligne ou sur des lignes parallèles,

parfois décrites en travellings latéraux: on en trouve une illustration discrète, mais littérale, dans un bref plan de l'introduction, où l'on aperçoit un chasseur qui a suspendu des animaux à des fils, derrière le narrateur en train de décrire l'île [séq. 1]. Les exemples abondent, comme la longue table où déjeunent les scouts [séq. 2 et 10].

La frontalité révèle les géométries. Dans la séquence d'ouverture, la caméra décrit «en coupe» la maison des Bishop, comme si elle faisait face à tous les espaces à distance constante, pour que les cadrages respectent les lignes de construction des pièces. Les tentes des scouts sont autant de volumes simples, petits compartiments dont la mise en scène joue comme de modules formant, en façades frontales, des triangles, ou des ensembles parallèles aux lignes du cadre (au Fort Lebanon [séq. 10]).

Il y a des situations qui se prêtent d'elles-mêmes à la frontalité, comme les interventions du narrateur ou la représentation de *L'Arche de Noé* [séq. 6]. Il y a des procédés qui, à l'inverse, l'imposent brutalement, comme les nombreux inserts plein cadre sur des cartes, journaux et lettres, ou la représentation en ombres chinoises du moment où Sam et Suzy sont retenus au-dessus du vide par le capitaine Sharp [séq. 11]. Dans cette perspective plus graphique, on pourra aussi relever que la frontalité est une caractéristique courante, quoique plus nuancée, des illustrations de Norman Rockwell, dont Anderson dit s'être inspiré [cf. Avant la séance, p. 2].



### ● En lignes et en travers

Les procédés géométriques génèrent leur dramaturgie, selon qu'ils sont exacerbés, non respectés (ainsi le champ-contrechamp classique, avec angles à 30°, entre Sam et Suzy, [séq. 7]) ou littéralement «explosés», comme lorsque le raz-de-marée provoqué par la tempête fracasse un barrage dont la digue verticale était cadrée de manière frontale [séq. 10], substituant à la planéité une masse torrentueuse. Aucun ordre ne va sans un défaut ou une exagération délirante, un trou ou un moment boiteux, à partir desquels Anderson crée une forme de burlesque. C'est particulièrement frappant lorsque des lignes horizontales ou verticales sont en jeu. Avant que le barrage s'écroule, on voit Sam, Suzy et leurs compagnons scouts passer sur un pont juste au-dessus, traversant le cadre de droite à

gauche en une ribambelle savamment perlée: c'est l'effet «corde à linge» dont on parlait plus haut, qui précède le fracas. Lorsque Sam veut monter les valises de Suzy en haut d'un relief, il utilise une corde aussi longue et droite que les arbres alentour [séq. 4], répétant l'outrance irréaliste de la cabane que les scouts construisent au sommet d'un tronc solitaire démesurément trop élevé [séq. 2], et annonçant la grande verticale de la foudre qui va s'abattre sur lui [séq. 10]. Le petit morceau de bois rectiligne que Sam pousse du pied pour marquer la limite que leurs poursuivants ne doivent pas dépasser [séq. 6] reprend l'horizontale d'un vieux tronc tordu figurant lui aussi le seuil symbolique de leur territoire. Aucun des deux ne sera respecté et l'affrontement qui s'ensuit se résout par un double insert, sur les lignes croisées d'une paire de ciseau puis l'horizontale d'une flèche. La violence de cet affrontement provoque la fuite désordonnée des scouts, criant dans la forêt.

Sam et Suzy ont leurs obsessions ordonnatrices (lui avec son inventaire, elle avec ses boîtes de nourriture pour chat bien empilées) mais leur histoire est d'abord synonyme de zigzag, à l'image du parcours sinueux qu'ils dessinent sur la carte de l'île ou que Sam fait, en courant, lorsqu'il tente d'échapper à une masse de scouts en furie [séq. 10]. Au début du film, un scout nommé Roosevelt tente de tresser des cordelières, mais à la place d'un résultat bien droit il ne réussit qu'un sac de nœuds. Voilà du fil à retordre.



### ● Au centre et à côté

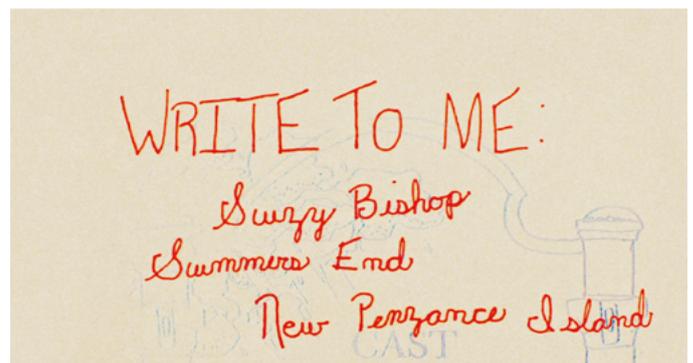
Frontalité et accentuation des horizontales et verticales s'accompagnent d'une double tendance au centrage et à la symétrie. L'effet est à la fois miniature et spectaculaire dans la scène des retrouvailles de Sam et Suzy au milieu du champ: le point exact de leur rendez-vous est signalé par une éolienne qui se dresse à l'horizon, au centre du cadre, pas plus grande que les personnages d'abord immobiles à chaque extrémité de la composition. On ne saurait mieux figurer l'égalité de leur rencontre [cf. Séquence, p.14]. Le tronc trop haut qui soutient la cabane, se trouvant parfaitement centré dans le cadre, devient, lui, un axe de symétrie absurde élevé sur fond de ciel. Il annonce la séparation graphique des deux conversations téléphoniques en split screen [séq. 2 et 8], où l'axe de symétrie du cadre sert à une

compartimentation radicale des espaces.

L'obsession du centrage ne concerne pas que les figures, et ses variations génèrent aussi des effets comiques ou dramatiques. Dans la scène d'ouverture, l'ultime mouvement de caméra dans la maison (un long travelling arrière) accentue la perspective d'une enfilade de pièces: c'est le point de fuite de cette perspective qui est centré, vers le fond, mais en ponctuation finale, Suzy apparaît à la droite du cadre avec ses jumelles, regardant un hors-champ situé vers l'avant et déséquilibrant la composition. La magnifique scène de danse entre Sam et Suzy au bord de la plage [séq. 7] s'apprécie par sa manière plus désinvolte d'installer la symétrie, utilisant les corps et la topographie de la baie pour une composition centrée, bordée par les avancées rocheuses de chaque côté, tout en laissant «du jeu» dans le placement du tourne-disque sur le sable ou l'entrée des enfants dans le cadre, et leurs manières de bouger. On voit encore par là qu'aucune signification univoque ne s'attache au procédé: la symétrie a des excès froids, qui divisent (les split screen), et des expressions chaudes, qui rassemblent (la plage); ce qui importe est son appropriation ludique des deux côtés de l'écran. ■

### ● Les inserts

On définit classiquement l'insert comme un très gros plan sur un détail (objet, partie de corps, document) qui vient «s'insérer» dans une scène tout en ayant été tourné à un autre moment que celui de l'action principale. Ils sont nombreux dans *Moonrise Kingdom*, et la plupart frappent par leur caractère faussement documentaire. Les différentes vues de la carte de New Penzance, les badges de Sam, les lettres échangées par les enfants, les articles de journaux (l'éditorial de *l'Indian Corn* lu par le chef Ward; un texte sur les orphelinats) ou la carte de scout de Sam, sont des éléments apportant des informations brutes, présentés plein cadre, frontalement et «hors action»: les lettres apparaissent comme si elles étaient écrites par une main invisible, on voit quelques instruments posés sur la première carte mais on ne sait à quel espace ils font allusion, etc. Ces accessoires périphériques insistent sur une pseudo-véracité du récit tout en amusant par leur invention, l'insert les revêtant d'un surcroît de réalisme: on peut lire les lettres ou les articles, constater l'authenticité matérielle des badges, la complexité de la carte. On proposera aux élèves d'imaginer, de décrire et de donner des places dans le montage à d'autres inserts qui auraient pu intervenir au fil de *Moonrise Kingdom*, en justifiant leurs choix face à la classe. N'aurait-il pas été naturel, par exemple, d'employer le même procédé pour l'inventaire des affaires de Suzy [séq. 5] ou dans la scène du mariage [séq. 10] ?



# Séquence

## La rencontre

Cette brève séquence est un moment capital du film, où l'on découvre pour la première fois Sam Shakusky et où débute sa fugue avec Suzy.

La séquence commence véritablement avec la séq. 4 du découpage narratif [00:15:38]; considérer la scène précédente, qui tient en trois plans, offre toutefois des éléments utiles. La voix d'abord off du chef Ward, enregistrant son journal de bord du camp Ivanhoé, commence sur la fin de la scène montrant la rencontre de Laura Bishop et du capitaine Sharp, observée par Suzy avec ses jumelles [00:15:08]. Ce « pont sonore » (le son d'un plan dépasse sur le précédent ou le suivant) adoucit le raccord qui fait passer du plan large sur les amants, en plein air et en longue focale, au gros plan, en intérieur et à la verticale, sur le magnétophone à bobine de Ward [1]. On est proche de la logique des inserts [cf. *Mise en scène*, p.12], mais la raideur géométrique de l'image, où le magnétophone centré et frontal a presque les mêmes proportions que le cadre, et le ton grave de Ward qui parle de l'échec des recherches lancées pour retrouver Sam comme d'une défaite militaire (« *Le moral est au plus bas...* »), jurent comiquement avec le caractère désuet et fragile, à nos yeux contemporains, de l'appareil, et la réalité banale de la situation. Le mélange de raideur et de fragilité se poursuit dans les deux plans suivants [2, 3]. La frontalité des objets et de l'acteur est accentuée par leur fond identique, le tissu de la tente de Ward dont le quadrillage en tartan est légèrement secoué par le vent. Le plus singulier est que [2 et 3] composent un champ-contrechamp absurde, [2] étant filmé au ras de la table vernie depuis l'emplacement du ventre de Ward, tel qu'on le découvre en [3]. Il en résulte l'imagination d'un espace exagérément étroit, compressé entre deux parois précaires, néanmoins aménagés et ripolinés comme un intérieur bourgeois, avec sa petite bibliothèque et une peinture représentant un buste de cerf. Plus tard, durant leur escapade à travers l'île [00:22:55], Sam et Suzy observeront de véritables biches.

L'alignement, dans les plans, des accessoires-attributs de Ward, est suivi par l'enchaînement, dans le montage, des accessoires-attributs de Sam: un fanion et des badges [4 à 7]. Cependant, la comparaison ne vient pas immédiatement à l'esprit. Car à la différence de la transition vers le plan [1], le plan [4] marque une rupture sonore franche par l'irruption de la chanson country *Kaw-Liga* de Hank Williams [cf. *Musique*, p.18], dont le rythme marqué et la voix rauque contrastent avec l'ambiance feutrée et maussade de la tente. Les quatre gros plans s'apparentent à des inserts et précèdent la découverte de la silhouette solitaire de Sam [8], dans un plan brusquement très large qui l'inscrit en pleine action dans un paysage: il pagaie sur un lac, en mini-canoë. Le personnage est donc d'abord introduit par une musique, des accessoires et une action, avant de l'être par son visage ou sa voix (comparez avec l'introduction de Suzy, au début du film, qui s'avance simplement vers l'avant-champ). La séquence peut d'ailleurs se décrire comme une progression des échelles de plan vers la découverte du visage de Sam.

En attendant, on a une sorte de jeu de piste composé d'inscriptions et d'icônes plus ou moins cryptiques, typique de l'art des signes d'Anderson – l'ensemble, qui va trop vite pour être déchiffré, appelant à un retour fétichiste sur ses détails. Voici donc, en [4], un numéro (le symétrique « 55 », les plus attentifs auront remarqué que c'est l'identification de la troupe, aussi inscrite sur les tentes); en [5], deux étiquettes brodées indiquant le nom de Sam et sa qualité de « *Field Mate* » (« compagnon de terrain », mais c'est aussi un jeu de mot sur le lieu de la rencontre à venir entre Sam et Suzy, un champ, « *field* »); en [6], une tête d'ourson brodée en patchwork, qui constitue un lien direct avec Ward puisqu'on

a déjà vu cet insigne sur le couteau suisse que le chef utilise pour ouvrir la tente de Sam [séq. 2] (on reverra le même couteau, lorsqu'il sauve le commandant Pierce [séq. 10]), et qui est un gros plan de « visage » se substituant provisoirement à celui de Sam; en [7], une broche dont on n'apprendra que plus tard [séq. 7] qu'elle a appartenu à sa mère disparue: Sam mélange donc à égalité les insignes de groupe et les signes intimes. La suite [8 à 11] complète ce portrait allusif avec d'autres accessoires: la toque et la pagaie [8], le fusil et la figurine de raton-laveur consciencieusement centrée [9], les peintures « indiennes » sur le flanc du canoë [10] s'allient aux gestes rapides et méthodiques de Sam pour le dresser en petit trappeur intrépide.

À droite du plan [12], un panneau de randonnée signale le passage de l'ancien chemin de migration des Indiens Chickchaw, indication comique que, contrairement aux apparences, nous ne sommes pas en pleine aventure: la voie est balisée. Les actions se succèdent en vignettes. Dans un cadrage zénithal frontal, Sam consulte une carte de l'île [13], qui reprend sur un mode plus large et sauvage l'insert de la [séq. 1] (on remarquera la disposition savamment déstructurée des pierres et des branchages formant un cadre autour de la carte, et le détail vintage de la boisson lyophilisée Tang). Puis il se met en route droit vers l'horizon, qui apparaît rectiligne derrière les arbres [14].

L'apparition du plan [15] est une troisième articulation surprenante dans la séquence. Sam, de dos et quittant le sous-bois en [14], est saisi de face avec le bois derrière lui, comme dans un contrechamp immédiat – mais le montage elliptique de la séquence rend difficile l'imagination des durées. Ce qui prévaut est l'effet de cache des jumelles, déjà vu dans la séquence précédente lorsque Suzy épiait sa mère, indiquant que le plan correspond au regard de la jeune fille. Sa fonction d'observatrice de l'île est donc sans limite? Serait-elle encore en haut du phare? Le plan suivant [16] met Suzy au ras de l'horizon: c'est le cadrage large [cf. *Plans*, p.11] où une éolienne centrée au loin transforme le champ de la rencontre, et le champ de l'image, en terrain symétrique dans lequel Sam entre par la droite pour prendre sa place, où il s'immobilise en silence (la chanson de Hank Williams a lentement disparu au cours du plan précédent). Les enfants se font face comme dans un duel doux, se dévisageant à distance, de chaque côté de l'éolienne que l'on retrouve en repères au fond des plans sur leurs profils figés, qui permettent de savourer leurs équipements. Un petit mouvement de caméra vertical souligne la présence des valises de Suzy [17] tandis qu'en contrechamp, Sam arbore un bouquet de fleurs sauvages et une singulière pipe [18].

Le croquis des personnages est achevé, on peut passer aux sentiments [19, 20] – et ceux-ci sont encore indistincts. En gros plan frontaux, chacun fronce les sourcils, hésite à se reconnaître, tangué sans parole à l'orée de la fugue. Après autant de distances et de détours par des objets, être si près des personnages et de leurs expressions combattues produit une émotion confuse. Une histoire d'amour aura rarement commencée par des mines aussi renfrognées, dont on comprendra bientôt qu'elles sont les signes d'une pudeur farouche de chaque enfant, au même titre que les multiples accessoires qui les accompagnent. Le flashback qui s'introduit alors brusquement dans la séquence, retraçant leur véritable première rencontre, va se charger d'expliquer leurs visages. ■



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



## Esthétique Cousu main

VIDÉO  
EN  
LIGNE

L'œuvre de Wes Anderson a parfois été qualifiée de «cinéma des objets». Quels partis pris esthétiques illustrent cette formule dans *Moonrise Kingdom* ?

En comparaison avec n'importe quel autre film de fiction, les objets ne sont pas particulièrement abondants dans *Moonrise Kingdom*. Mais les manières dont ils sont mis en scène, c'est-à-dire disposés dans les espaces et les cadres, isolés par le montage, employés ou pas par les acteurs, leur confèrent des rôles essentiels. Ce ne sont pas de simples accessoires, ou des éléments de décor perdus dans les fonds. Ainsi qu'on l'a évoqué dans les rubriques précédentes, les objets apparaissent souvent comme des *attributs* des personnages. Dans une logique symbolique comparable, par exemple, à celle des blasons médiévaux, ils en expriment une ou des qualités, en étant posés à proximité d'eux mais sans être nécessairement utilisés. Reprenons l'introduction de la séquence analysée plus haut [cf. *Séquence p.14*]. On peut interpréter le plan 2, qui montre un verre d'alcool, le magnétophone et une photo encadrée du commandant Pierce, comme un portrait «par les objets» du chef Ward, l'alcool signalant sa tendance dépressive, le magnétophone son goût pour l'introspection, la photo son dévouement à l'ordre scout. On préfère parler de «blason», plutôt que de «nature morte aux objets», parce que, fermement séparés dans la rigueur géométrique de la composition, chacun peut valoir par lui-même. Ils forment des collections ou, pour reprendre un mot employé par Sam, des «inventaires» liés aux personnages.

L'autre caractéristique décisive de la mise en scène des objets est leur apparence généralement artisanale, désuète ou rare. C'est l'une des principales raisons pour lesquelles Wes Anderson situe son récit en 1965: libérant le film des technologies contemporaines (on peut signaler aussi qu'il n'a pas été tourné en numérique, mais en 16 mm), cela permet de mettre en valeur le moindre détail de vêtement ou de décor par leurs allures de trouvailles de chineur sophistiqué, depuis les discrètes robes à motifs de Laura Bishop jusqu'au tourne-disque portable bleu clair de Suzy, véritable Barrington des années 1960. La décoration, le déguisement et le bricolage sont par ailleurs posés dès le début comme des activités

des personnages autant qu'une esthétique propre au film. Le premier plan montre une broderie enfantine représentant Summer's End, encadrée, avec à gauche une paire de ciseaux et à droite, un cartable, tous trois accrochés à un mur comme les trois objets de Ward seront alignés sur une table. La même vision de la maison, cadrée frontalement comme dans la broderie, se retrouve moins de deux minutes plus tard à la fin du zoom arrière qui découvre le «véritable» Summer's End, plan composite où les vagues semblent réelles mais où le bâtiment est, ostensiblement, une maquette (rappelons que la maison existe [cf. *Imaginaires, p.4*], mais le phare, par exemple, lui a été ajouté par trucage). Cette ressemblance entre les deux plans (sur la broderie, sur la maison) établit que le «cousu main» est de chaque côté de la caméra. Les personnages bricolent fièrement (on peut imaginer que Suzy a fait la broderie), l'équipe de réalisation du film aussi (rien que pour la section «effets visuels», le générique cite pas moins de 50 collaborateurs).

« Le fait d'avoir travaillé [avant *Moonrise Kingdom*] sur un film d'animation, *Fantastic Mr. Fox*, a influé sur ma manière de découper les scènes et de construire les décors. »

Wes Anderson

### ● Le royaume des amateurs

Les premiers bricoleurs du film sont les scouts. L'inspection qui nous introduit au camp Ivanhoé est un passage en revue comique d'une série d'ateliers manuels, où il s'agit de construire un système de chasse pour les toilettes, des cordelières ou une cabane, de brûler des fourmis ou de préparer des feux d'artifice pour le «Tohu-bohu», la fête scout qui doit se tenir au Fort Lebanon. Au-delà des ateliers eux-mêmes, tous les détails sont ostensiblement artisanaux, depuis la barrière de piquets de bois légèrement irrégulière qui délimite le camp jusqu'à la table du déjeuner créée *ad hoc* avec planches et rondins. Du scoutisme, Anderson force surtout l'aspect «castor débrouillard» et le goût de l'ordre, que l'on retrouve chez Sam lorsqu'il installe des cordes en pleine nature pour passer un torrent ou des rochers, ou lorsqu'il

installe ses haltes avec Suzy, organisant un repas avec trois fois rien ou un campement sur la plage, dont Ward lui dira que c'est l'un des meilleurs qu'il ait vus [sécq. 8].

À ces bricolages utilitaires s'adjoignent des artisanats plus proches de la décoration ou des arts pauvres. C'est parce qu'on imagine que Ward a choisi le cadre dans lequel est placée la photo du commandant Pierce que ce cadre prend une connotation ridicule, tout en témoignant d'une intention décorative touchante. On a évoqué la broderie (on en aperçoit d'autres, dans la maison des Bishop, chacune représentant un décor du film); la représentation de *L'Arche de Noé*, de Benjamin Britten, à l'église de Saint Jack, appartient à la même catégorie, avec ses costumes naïfs et ses effets spéciaux «à vue» comme les vagues de crépon consciencieusement agitées par des enfants, à l'avant-scène. *L'Arche de Noé* est justement une pièce conçue par Britten pour être toujours jouée et chantée par des amateurs [cf. *Musique*, p. 18]. L'art est aussi celui de Sam qui invente une paire de boucles d'oreille pour Suzy avec des hameçons et des scarabées, ou qui révèle ses talents de peintre avec les aquarelles qu'il lui envoie, puis en se mettant au chevalet au bord de la plage et dans l'épilogue du film. Les inserts en très gros plans sur les lettres de Sam et Suzy peuvent être aussi interprétés comme la mise en avant littérale de ce travail des mains, concentrant l'attention sur leurs écritures à la fois maniérées et maladroitement.



## ● Excès et économies

Pour que les personnages bricolent, il faut évidemment que l'équipe de réalisation fabrique préalablement les éléments de ce bricolage. *Moonrise Kingdom* fait toutefois beaucoup plus, suivant une esthétique manuelle propre à Wes Anderson particulièrement évidente dans ses longs métrages d'animation, *Fantastic Mr Fox* et *L'Île aux chiens*, avec leurs figurines de fourrure ou de cire qui ont nécessité de longs mois de manipulations, image par image (un détour par des documents de tournage de ces films pourra être éloquent pour la classe; voir par exemple les *Cahiers du cinéma* n° 653, février 2010, pour *Fantastic Mr Fox*, et n° 743, avril 2018, pour *L'Île aux chiens*). Dans *Moonrise Kingdom*, c'est une sorte d'excès quantitatif et d'évidence artisanale qui soulignent d'emblée le labeur et l'ingéniosité ludique des créateurs du film. Il suffit de voir l'entrée du camp Ivanhoé [sécq. 1], au-dessus de laquelle s'affiche sur toute sa largeur le nom du camp patiemment composé avec des bâtons de bois – un élément de décor qui n'apparaît qu'une fois, tout comme la cabane a été véritablement construite en haut de son mât alors que sa vue extérieure n'intervient que dans un plan. Si les décors et les accessoires sont construits «à l'économie», avec des matériaux naturels et dans une manière de bricolage pauvre, la réalisation ne respecte donc à l'inverse aucun principe d'économie, démultipliant les créations pour des images qui ne durent parfois qu'une poignée de secondes: voir l'insert sur *l'Indian Corn*, les couvertures des six livres de Suzy (dessinées par des artistes différents, spécialement invités pour cela par la production du film), les

alignements de tentes du Fort Lebanon ou l'énorme clocher de Saint Jack écroulé sur une voiture.

*Moonrise Kingdom* s'amuse aussi de quelques effets spéciaux réalisés «à l'ancienne», réduisant l'intervention des images de synthèse et reposant sur des maquettes ou une certaine simplicité visuelle: voir la description «en coupe» de la maison des Bishop, et le zoom arrière qui en montre l'extérieur. Il y a aussi l'insert façon dessin animé des ciseaux et de la flèche lors de la rixe avec les scouts; l'écroulement du barrage; l'éclair qui frappe Sam, et enfin la scène sur le toit de l'église, où l'ambiance de studio est la plus manifeste, accentuée par une outrancière lumière bleue de nuit américaine. L'évidence du caractère artificiel de ces scènes rejoint l'atmosphère de fable de la narration et les allures de figurines conférées aux personnages et aux décors par les plans larges, dans une cohérence esthétique générale qui participe du style de Wes Anderson [cf. *Réalisateur*, p. 3]. ■

## ● Comment peut-on être collectionneur ?

Collectionner se définit comme un double geste: il s'agit de collecter et d'organiser. Le collectionneur glane, recueille ou achète, puis rassemble les objets de sa collecte dans l'unité d'un lieu et selon les règles plus ou moins explicites d'un classement ou d'un agencement. On vient d'insister sur le caractère artisanal de nombreux éléments visuels de *Moonrise Kingdom*, mais ça n'est en quelque sorte qu'un premier niveau du rapport de Wes Anderson aux objets. Le collectionneur, par définition aussi, ne fabrique pas ce qu'il réunit. Par contre, il en crée l'organisation et la présentation, une collection étant souvent faite pour être montrée, feuilletée, visitée. Ne suffit-il pas, d'ailleurs, d'organiser n'importe quels objets selon certains ordres et effets de présentation, pour que naisse l'impression de se trouver en présence d'une collection? Les élèves pourront facilement tenter l'expérience, en trouvant des modes de classement des choses qui sont autour d'eux (par couleurs, par tailles, par noms, etc.) et en s'amusant d'une double mise en scène basique, consistant à inventer leur disposition (rapprocher, aligner, empiler, etc.) et leur cadrage pour en faire des photographies ou des vidéos. Ils retrouveront ainsi des gestes fondamentaux de Wes Anderson. On pourra aussi s'interroger, dans un second moment, sur les liens entre cette esthétique de la collection et les thèmes psychologiques de *Moonrise Kingdom*. Rassembler et organiser obsessionnellement des objets est généralement interprété comme une façon de pallier à un manque, à un trauma affectif ou à une peur face au chaos naturel des choses (autant de traits dont l'incarnation canonique, au cinéma, reste le personnage-titre de *Citizen Kane*). Cette idée n'entre-t-elle pas en résonance avec la situation d'orphelin de Sam et le malaise familial de Suzy?





## Musique

### L'Arche et l'orchestre

**Derrière l'apparent éclectisme musical du film, où se mêlent le classique et la pop, on découvre le rôle essentiel de quelques pièces de Benjamin Britten.**

La musique occupe une place capitale dans *Moonrise Kingdom*, non seulement pour sa fonction de catalyseur émotionnel, mais aussi parce qu'elle commente à divers degrés le récit et que, au-delà d'être un accompagnement des images, elle accompagne les personnages. C'est ce que symbolise et met en œuvre le tourne-disque portable que Suzy emprunte à l'un de ses frères, pour l'emmener dans sa fugue avec Sam. L'appareil sert, dès la première séquence, à faire entendre *The Young Person's Guide to the Orchestra* (1946) du compositeur britannique Benjamin Britten (1913-1976) : lancée par le frère de Suzy, la musique devient celle de la séquence (il y a des ellipses entre les espaces et les temps des images alors qu'il n'y en a pas dans la bande sonore), suivant un glissement que l'on pourra comparer à la manière dont le narrateur au bonnet vert glisse dans l'histoire, au milieu des personnages [cf. *Récit*, p. 10]. Plus tard, le tourne-disque permet à Sam et Suzy de danser sur *Le Temps de l'amour* de Françoise Hardy (1962), dont le texte fait évidemment écho à l'aventure des enfants. On peut aussi penser que la beauté mélancolique cultivée par la chanteuse dans ses « scopitones » de l'époque (ils sont consultables sur Youtube) n'est pas sans influence sur son choix par le très francophile Wes Anderson, établissant un lointain modèle yéyé pour Suzy.

#### ● Drôles d'animaux

Plus fondamentalement, l'accompagnement est celui fourni par une autre œuvre de Britten, *L'Arche de Noé* (*Noye's Fludde*, 1958), l'opéra joué à l'église de Saint Jack lorsque Sam rencontre Suzy pour la première fois, un an avant l'action principale du film, et dont la reprise est annulée par la tempête (on en entend néanmoins à nouveau deux extraits dans la séquence qui se déroule dans l'église). *L'Arche de Noé* est donc présent lors de deux articulations essentielles de l'histoire : sans encadrer le récit, puisqu'il n'intervient pas

au début et à la fin du film mais ailleurs dans son déroulement, il encadre le parcours des enfants. On remarquera aussi la consonance comique entre Noé et Ivanhoé (le nom du camp scout). Pourquoi cette importance ? Comme avec la chanson de Françoise Hardy, le rapport entre le thème de l'opéra et le film est d'abord établi à travers une forte évidence. Inutile de connaître la pièce de Britten pour percevoir l'analogie entre le Déluge, qui forme la toile de fond du récit biblique, et l'énorme tempête que le narrateur a annoncée dès le début du récit. Sam et Suzy sont en quelque sorte des animaux récalcitrants, qui rechignent à monter dans l'Arche : n'oublions pas que Noé tente de sauver chaque espèce en embarquant des couples dans son navire. L'espèce lunaire dont font partie les fugeurs [cf. *Imaginaires*, p. 4] ne veut littéralement pas être sauvée, leur fugue se transformant, dans le dernier acte du film, en une tentation du suicide qui les fait grimper sur le toit de l'église, sous la pluie torrentielle, comme s'ils étaient prêts à sauter de l'Arche. Le livret de *L'Arche de Noé* est basé sur un mystère médiéval anglais, tiré du célèbre cycle de Chester (les *Chester Mystery Plays*), dont la particularité est de faire de l'épouse de Noé une force antagoniste au projet de son mari. La morale du livret est, sur ce point, largement sexiste (les femmes, plus généralement, refusent d'embarquer), mais dans la perspective de *Moonrise Kingdom* on retiendra surtout l'équivalence entre la résistance farouche des enfants à ce paroxysme de vie communautaire que représente l'église-arche [cf. *Thèmes*, p. 8], et le refus de la femme de Noé.

#### ● Le guide des jeunes personnes

La manière dont Sam et Suzy repoussent les groupes est nuancée par quelques détails (ils font équipe avec une poignée de scouts) mais reste générateur de cruautés (voir l'échange cinglant entre Suzy et ses frères, sur le bateau [séq. 8], ou peu après, avec sa mère). Comment vivre ensemble en harmonie ? La musique offre la réponse la plus limpide, et la représentation de *L'Arche de Noé* est le seul moment du film où l'on voit Suzy s'inscrire sans rechigner dans un collectif, que ce soit dans la loge où elle se maquille avec d'autres jeunes filles, ou sur scène, lorsqu'elle chante avec le reste du chœur. C'est de cette manière que l'on peut comprendre l'introduction du film par *The Young Person's*

*Guide to the Orchestra*, une pièce pédagogique que Britten composa à destination des enfants à partir d'un morceau de Henry Purcell, faisant entendre une à une les partitions de chaque famille d'instrument, avec quelques commentaires (que l'on peut considérer comme un autre narrateur, dans le film), avant de les rassembler. Le procédé est repris à la fin pour décomposer la musique originale d'Alexandre Desplat («The Heroic Weather Conditions of the Universe, part. 7», avec la voix du jeune acteur Jake Ryan, qui joue l'un des frères de Suzy), soulignant le fait que le travail de l'orchestre sert de métaphore au récit. Sam et Suzy veulent faire entendre leurs voix, et pour cela ils ont besoin d'un moment à part, la fugue.

On retrouve ici quelque chose de l'esthétique artisanale évoquée dans la rubrique précédente. *The Young Person's Guide* met l'accent sur la fabrication progressive d'une pièce musicale, détaillant successivement le travail de chaque instrumentiste à la manière d'une collection sonore, tout en laissant imaginer en creux le labeur d'organisation du tout par le compositeur et le chef d'orchestre. Parce que le morceau intervient sur le générique de début, l'orchestre sert aussi de métaphore limpide à l'équipe de réalisation du film, dont les noms s'inscrivent par familles de compétences techniques. Le choix de *L'Arche de Noé* participe de la même idée, Benjamin Britten l'ayant composé pour des chanteurs et interprètes amateurs, et demandé qu'il soit toujours interprété dans des églises, non sur des scènes de théâtre. Sa belle mise en scène bricoleuse dans *Moonrise Kingdom* respecte donc les désirs du compositeur, qui avait par ailleurs introduit dans sa partition des instruments inattendus s'inscrivant bien dans l'esprit joueur du film (papier de verre, tasses à frapper avec une cuillère en bois). Enfant, à l'âge de ses personnages, Wes Anderson avait participé à une mise en scène de *L'Arche de Noé*<sup>1</sup>.

## ● Voix et cadences

Nous n'avons évoqué que quelques liens narratifs entre les musiques et le film, ou de grands éléments de contexte qui rendent leurs choix signifiants. Une analyse plus détaillée apporterait d'autres éclairages sur les liens entre constructions narratives, constructions musicales et compositions visuelles. La construction du premier flashback avec un extrait de *L'Arche de Noé* débute par exemple avec le chant lénifiant du père, Noé. Le son d'un cor, comiquement comparable à la trompette qui avait introduit le camp Ivanhoé, fait basculer les plans vers les scouts dans l'assistance, où Sam s'ennuie visiblement – lui, l'orphelin, n'est pas venu là pour assister à une apologie de l'autorité paternelle. Dès qu'une claire voix d'enfant intervient dans l'opéra, il se lève et se balade dans les coulisses, jusqu'aux loges où il rencontre Suzy. Le niveau sonore de la musique a alors fortement baissé, mais il remonte brusquement, en gloire, après le coup de foudre entre les futurs fugueurs : on raccorde sur un magnifique chœur d'enfants, répétitif et rehaussé de multiples tintements, l'ensemble brillant dans des tonalités hautes en correspondance avec les teintes contrastées de jaunes, de noir et de bleu qui agitent, dans l'image, le décor de l'opéra.

La musique composée par Alexandre Desplat pour d'autres scènes du film est essentiellement une variation autour d'un seul thème mélodique. Elle reprend la brillance de Britten en lui ajoutant un caractère très cadencé, en pizzicati, fait de flûte, de banjo, d'effets de harpe et de glockenspiel. Un chœur de voix intervient aussi : on peut ainsi comparer, du point de vue musical, la scène de *L'Arche de Noé* avec celle du mariage de Sam et Suzy, Desplat introduisant des voix à la fin de la petite cérémonie pour faire écho à celles de Britten lors de la première rencontre, mais sur un fond rythmique plus martial. C'est toutefois la conjonction du chœur de voix avec un ralenti sur les enfants en marche qui crée la beauté euphorique de ce plan. ■



## ● L'Indien de bois

Les morceaux de Benjamin Britten confèrent à la bande sonore de *Moonrise Kingdom* une qualité à la fois gracile et solennelle ancrée dans le vocabulaire classique, avec des références à la musique religieuse (à propos de cette gracilité, il faut aussi citer l'utilisation d'un bouleversant chœur d'enfants extrait de *A Midsummer Night's Dream*, dans le second flashback du film [séq. 6]). C'est en parfait contraste qu'Anderson introduit ailleurs dans la bande sonore six extraits de morceaux du chanteur country Hank Williams (1923-1953), dont la voix grave, le style rugueux et les thèmes liés à l'Amérique profonde jurent avec la sophistication de Britten. L'utilisation la plus frappante de Williams est celle qui accompagne les premiers plans sur Sam : il s'agit de la chanson «*Kaw-liga*» (1952), dont un extrait revient brièvement, comme un premier lien entre Sam et Sharp, dans la voiture où ce dernier et Walter Bishop partent à la recherche de Suzy. Or que raconte cette chanson ? En voici les paroles, qui permettront aux élèves (après éventuel exercice de traduction) de raccorder son histoire de vieil Indien de bois à la passion de Sam pour les Chickchaw, autant qu'aux solitudes sentimentales et aux caractères bourrus de Sharp et de Walter.

*Kaw-liga was a wooden Indian standing by the door.  
He fell in love with an Indian maiden over in the antique store.  
Kaw-liga just stood there and never let it show,  
So she could never answer "yes" or "no."*

*Poor ol' Kaw-liga, he never got a kiss.  
Poor ol' Kaw-liga, he don't know what he missed.  
Is it any wonder that his face is red?  
Kaw-liga, that poor ol' wooden head.*

*He always wore his Sunday feathers and held a tomahawk.  
The maiden wore her beads and braids and hoped some day  
he'd talk.  
Kaw-liga, too stubborn to ever show a sign,  
Because his heart was made of knotty pine.*

*Kaw-liga was a lonely Indian, never went nowhere.  
His heart was set on the Indian maid with the coal black hair.  
Kaw-liga just stood there and never let it show,  
So she could never answer "yes" or "no."*

*And then one day a wealthy customer bought the Indian maid,  
And took her, oh, so far away, but ol' Kaw-liga stayed.  
Kaw-liga just stands there as lonely as can be,  
And wishes he was still an old pine tree.*

1 Cf. Russell Platt, « Benjamin Britten's *Moonrise Kingdom* », *The New Yorker*, 6 août 2012, consultable sur [newyorker.com](http://newyorker.com).

# Influences

## Des cousins intrépides

Deux films anglais des années 1970 ont inspiré l'écriture de *Moonrise Kingdom*.

Les clins d'œil cinéphiliques abondent dans *Moonrise Kingdom*. On a signalé le lien entre les jumelles de Suzy et *Charulata* de Satyajit Ray [cf. Plans, p. 11]. La fuite en pleine nature des amoureux, la cabane construite dans un arbre et jusqu'à un détail de maquillage de Suzy (l'oeil du corbeau ; le parallèle est fait, images à l'appui, dans le livre *The Wes Anderson Collection*) peuvent évoquer *La Balade sauvage* de Terrence Malick (1973). La scène idyllique entre Sam et Suzy dans la crique de New Penzance renvoie à l'atmosphère similaire de la séquence centrale de *Monika* d'Ingmar Bergman (1953). L'emploi de l'acteur Bob Balaban est une référence plus décalée à *Rencontres du troisième type* de Steven Spielberg (1977) – des commentateurs attentifs ont remarqué que dans le film de Spielberg, le personnage joué par Balaban s'introduit dans une conversation de la même manière que le narrateur le fait dans la scène sur le ponton, à la fin de la [séq. 6].

Interrogé sur les sources de son film, Wes Anderson cite d'autres exemples, qui l'ont nourri de manière plus profonde<sup>1</sup>. C'est *L'Argent de poche*, de François Truffaut (1976), chronique du quotidien des élèves d'une école élémentaire d'un village, qui lui aurait donné envie de réaliser un film ayant des enfants pour protagonistes, et l'on voit aussi l'espèce d'intrépidité parfois dangereuse qu'Anderson a conservée des personnages de Truffaut pour ceux de *Moonrise Kingdom*.

En travaillant sur le scénario du film, Anderson a découvert *Mercredi après-midi* (*Melody*, Warris Hussein, 1971) et *Black Jack* (Ken Loach, 1979), deux films anglais aujourd'hui largement oubliés (alors que celui de Loach, présenté à la Quinzaine des réalisateurs de Cannes, y obtint un prix de la critique) qui entretiennent des liens plus étroits avec l'histoire de Sam et Suzy. *Mercredi après-midi*, scénarisé par Alan Parker et mis en musique par les Bee Gees, s'ouvre un peu comme *Moonrise Kingdom*, mais dans le contexte urbain de Londres, avec une parade de jeunes garçons soumis à l'autorité comique d'un chef de fanfare. Il raconte le coup de foudre enfantin mais très sérieux entre les jeunes Daniel et Melody, qui décident de se marier et organisent pour cela une cérémonie dans un terrain vague, avec l'aide de camarades de classe. Le récit de *Mercredi après-midi* est aussi largement consacré à l'amitié de Daniel avec un garçon d'une famille défavorisée, Ornshaw, et à la jalousie de ce dernier. Wes Anderson fait, à l'inverse, le choix de se concentrer sur la description de l'amour entre Sam et Suzy.

Plus étrange et touchant que la ligne droite sentimentaliste du film de Warris Hussein, *Black Jack*, adapté d'un roman de Leon Garfield, se déroule sur les grands chemins boisés de l'Angleterre du 18<sup>e</sup> siècle et a des allures de conte cruel à la Dickens. L'orphelin Tolly fait équipe malgré lui avec un brigand français qui a échappé à la pendaison, surnommé Black Jack. Détroussant des carrosses dans la forêt, ils rencontrent la petite Belle, une fille d'aristocrate considérée comme folle, qui était en route pour l'asile. Les enfants tombent amoureux et s'aident, ainsi que Black Jack, à sortir de leur situation, jusqu'à s'enfuir ensemble sur un navire comme Sam et Suzy tentent de le faire, sur un plus petit bateau. Les connexions avec *Moonrise Kingdom* sont multiples (il est aussi question d'un mariage entre les protagonistes), la plus importante concernant le soupçon de désordre psychologique qui pèse sur la fillette, traitée, selon le vocabulaire de l'époque, de « *lunatique* » (on voit revenir la Lune du titre d'Anderson [cf. Imaginaires, p. 4]). Loach maintient

cependant une différence entre les enfants, là où Anderson imprime à chacun les traits d'une possible névrose. Tolly s'inquiète pour Belle et va jusqu'à lire un ouvrage de psychologie pour mieux la comprendre. Cette belle scène, qui se déroule dans un coin de forêt ensoleillé et fait intervenir un moment de crise entre les enfants, pourra être montrée en classe pour une comparaison avec la première dispute entre Suzy et Sam à propos du livre *Gérer un enfant très perturbé* [séq. 5]. La singularité de Suzy et le courage de Sam y apparaissent bien moindres, de même que les dangers qu'ils encourent dans le huis clos protégé de l'île. Les vrais dangers de *Black Jack* permettront de replacer la sauvagerie de *Moonrise Kingdom* dans le cadre plus ordinaire des émotions d'enfance. ■



La Balade sauvage de Terrence Malick, 1973  
© Warner Bros. Pictures

Black Jack de Ken Loach, 1979  
© Enterprize

Mercredi après-midi de Warris Hussein, 1971  
© Hemdale Group / Sagittarius Productions

1 Cf. l'entretien avec Anderson sur *Moonrise Kingdom* dans *The Wes Anderson Collection*, op. cit., p. 309-313.

## FILMOGRAPHIE

### Édition du film

*Moonrise Kingdom*, DVD et Blu-ray, Studiocanal, 2012. Cette édition comprend le court métrage *Aimez-vous lire ?* et quatre présentations du film, réalisées pour son exploitation, introduites par le personnage du narrateur.

### Autres films de Wes Anderson

*La Famille Tenenbaum*, DVD, Touchstone Home Video, 2003.

*Fantastic Mr Fox*, DVD et Blu-ray, 20th Century Fox, 2010.

*L'Île aux Chiens*, DVD et Blu-ray, 20th Century Fox, 2018

### Quelques autres films cités dans le dossier

*Charulata*, Satyajit Ray, DVD, Les Films du Paradoxe, 2014.

*Monika*, Ingmar Bergman, DVD, Arcades, 2004.

*La Balade sauvage*, Terrence Malick, DVD et Blu-ray, Warner, 2003.

*L'Argent de poche*, François Truffaut, DVD, MGM, 2008.

*Melody*, Warris Hussein, DVD et Blu-ray, Studiocanal, 2017 (en version originale, sans sous-titres français).

*Black Jack*, Ken Loach, DVD, BFI, 2010 (édition anglaise, mais avec version française et sous-titres français optionnels).

## BIBLIOGRAPHIE

- *Cahiers du cinéma* n°678, mai 2012 (texte sur *Moonrise Kingdom* par Vincent Malausa et entretien avec Wes Anderson).
- Marc Cerisuelo, *Lettre à Wes Anderson*, Capricci, 2016.
- Matt Zoller Seitz, *The Wes Anderson Collection*, Abrams, 2013 (en anglais).
- Christopher Finch, *Norman Rockwell. 332 couvertures de magazine*, Flammarion, 1993.
- Yveline Beaup (dir.), *Robinsonnade, de Defoe à Tournier*, Garnier-Flammarion, 2001.
- Documents de tournage sur les films en animation de Wes Anderson : *Cahiers du cinéma* n°653, février 2010 (*Fantastic Mr Fox*) et n°743, avril 2018 (*L'Île aux chiens*).

## SITES INTERNET

Le répertoire des lieux de tournage du film :  
↳ [movie-locations.com/movies/m/Moonrise-Kingdom.php](http://movie-locations.com/movies/m/Moonrise-Kingdom.php)

Entretiens avec Wes Anderson (en français) sur *Moonrise Kingdom* :  
↳ [cannes2012.lesinrocks.com/2012/05/22/wes-anderson-je-navais-pas-le-talent-necessaire-pour-faire-un-bon-scout](http://cannes2012.lesinrocks.com/2012/05/22/wes-anderson-je-navais-pas-le-talent-necessaire-pour-faire-un-bon-scout)

↳ [lemonde.fr/festival-de-cannes/article/2012/05/16/wes-anderson-j-exagere-c-est-vrai-mais-j-aime-ca\\_1701865\\_766360.html](http://lemonde.fr/festival-de-cannes/article/2012/05/16/wes-anderson-j-exagere-c-est-vrai-mais-j-aime-ca_1701865_766360.html)

↳ [lefigaro.fr/festival-de-cannes/2012/05/15/03011-20120515ARTFIG00833-wes-anderson-retombe-en-enfance.php](http://lefigaro.fr/festival-de-cannes/2012/05/15/03011-20120515ARTFIG00833-wes-anderson-retombe-en-enfance.php)

La riche page Wikipedia anglophone consacrée au film fournit des liens vers des entretiens et des articles plus complets que les matériaux existants en français.

↳ [en.wikipedia.org/wiki/Moonrise\\_Kingdom](http://en.wikipedia.org/wiki/Moonrise_Kingdom)

Martin Scorsese à propos de Wes Anderson (en anglais) :

↳ [classic.esquire.com/article/2000/3/1/the-next-scorsese-wes-anderson](http://classic.esquire.com/article/2000/3/1/the-next-scorsese-wes-anderson)

Le site de l'illustrateur Max Dalton, avec quelques-unes de ses œuvres inspirées par Wes Anderson :

↳ [max-dalton.com](http://max-dalton.com)

## Transmettre le cinema

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.  
↳ [transmettrelecinema.com](http://transmettrelecinema.com)



- Premiers rôles
- Fan Art Kingdom

## CNC

Tous les dossiers du programme *Collège au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.

↳ [cnc.fr/professionnels/enseignants/college-au-cinema/dossiers-maitre](http://cnc.fr/professionnels/enseignants/college-au-cinema/dossiers-maitre)

## FUGUE POUR DEUX ENFANTS

Tomber amoureux et partir à l'aventure, c'est un seul et même mouvement pour Sam et Suzy. Ils se connaissent à peine mais ont décidé de fuguer ensemble, parce qu'un coup de foudre les a réunis, un an auparavant. Sur l'île imaginaire de New Penzance, lui en habits de scout, elle dans sa robe rose pâle avec col Claudine, ils zigzaguent entre les mélancolies des adultes et luttent contre leur propre inquiétude. Le film leur tisse un écrin où la minutie ordonnatrice de la mise en scène laisse entrer les multiples courants d'air d'une histoire où l'on campe dehors, pêche des tortues et survit à une tempête diluvienne. Foisonnant de traits burlesques et d'abymes dépressives, porté par une esthétique sophistiquée et néanmoins bricoleuse, traversé par des chœurs d'enfants de Benjamin Britten, *Moonrise Kingdom* est un délice doux-amer et une discrète somme poétique de l'art de Wes Anderson.



AVEC LE SOUTIEN  
DE VOTRE  
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS  
DU  
CINÉMA