



«Max et les Maximonstres», de Spike Jonze © 2009 Warner Bros. Ent.

---

# « Max et les Maximonstres », de Spike Jonze

## *L'adaptation cinématographique*

Le principal problème qui se présente à qui veut adapter cinématographiquement un album est celui de la durée. Non pas le temps psychologique des personnages – dans l'imagination de Max son voyage maritime dure « plus d'un an », et autant pour le retour – mais le temps du lecteur ou du spectateur. La lecture d'un album, quand on ne s'attarde pas à l'analyser, dure rarement plus d'une demi-heure, même en scrutant les images et en laissant le texte retentir en soi ; un film dure trois fois plus.

Comment occuper le temps supplémentaire ? On peut, certes, comme Jean-François Laguionie dans son dessin animé *La Traversée de l'Atlantique à la rame*, ménager de longs temps contemplatifs, ce qui crée des effets poétiques, mais il s'agissait d'un court-métrage de vingt et une minutes\*. La réponse la

plus fréquente consiste à occuper cette durée supplémentaire en multipliant les péripéties. Or, pour ce faire, il est nécessaire d'ajouter des personnages. Au bout du compte, on augmente aussi la durée de l'histoire narrée.

Les trois paramètres réunis dans les adaptations cinématographiques d'albums sont donc les suivants : davantage de péripéties, davantage de personnages, et une histoire qui dure plus longtemps.

On précisera que notre étude se fonde sur la lecture du scénario de Spike Jonze et Dave Eggers.

### **Une famille décomposée**

Comme pour d'autres transpositions d'albums, l'adaptation de *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak – sous forme de film et non de dessin animé – passe par une démultiplication des péripéties, ce que permet notamment un accroissement de la

---

\*Créé en 1978. En fait, il se livra à l'exercice inverse, transformant son film en album, paru chez Léon Faure la même année.



*Max (Max Records) et sa mère (Catherine Keener) © 2009 Warner Bros. Ent.*

durée de l'histoire : dans le film, elle commence en amont du début de l'album ; et cela passe aussi par un nombre plus grand de personnages.

L'histoire de l'album commence *in medias res*, en pleine manifestation du mal-être de Max, ce qui se traduit par une suite de bêtises cruelles, réellement – poursuivre son chien avec une fourchette – ou symboliquement – pendre son nounours. On ne connaît pas les raisons de ce mal-être, laissées à l'interprétation du lecteur.

Dans le film, les éléments nouveaux, introduits au début, permettent de supposer que Max est en colère, notamment contre sa mère. Le

film commence comme la deuxième image de l'album : Max dévale un escalier en brandissant une fourchette, à la poursuite d'un chien, et le scénario précise « *inexplicablement* ».

L'explication commence à se construire dès la deuxième scène. D'abord, l'espace s'élargit à une banlieue enneigée, puis la solitude de Max s'accroît : seul, il construit un igloo. Et c'est alors qu'apparaît un deuxième personnage : Claire, la sœur adolescente de Max – ce dernier ayant huit ans. Or Claire, d'une certaine façon, va accentuer la mise à l'écart de Max. Aux États-Unis où, contrairement à la France, il existe

une industrie de films – et non de dessins animés – pour la jeunesse, la thématique de la grande sœur et de ses copains tourmentant plus ou moins méchamment son jeune frère est presque un passage obligé. Ici, c'est plutôt sur le mode affectueux, mais Max ressent malgré tout cette situation comme étant pénible.

Par exemple, alors que Claire est en train de téléphoner à ses amis, Max frappe à la fenêtre pour attirer son attention sur l'igloo qu'il vient de bâtir. Elle le néglige et finit par dire : « *Va jouer avec tes copains !* » C'est une profonde déception pour Max, et l'on comprend qu'une distance s'est installée entre lui et sa sœur qui est maintenant une adolescente.

Peu après, les amis de Claire arrivent. Max les bombarde de boules de neige, mais la joyeuse bagarre du début dégénère et Max, réfugié dans son igloo, se fait piétiner par les grands. Quand la bande repart avec Claire, Max, furieux, monte dans la chambre de sa sœur et déchire la carte de qu'il lui avait envoyée pour la saint Valentin, et dans laquelle il lui disait qu'il l'aimait.

La mère de Max vient le consoler. Il semble qu'elle va parvenir à réparer la brèche qui s'est ouverte dans l'existence de son fils, mais, très vite, elle cause en fait la seconde grande rupture. Le soir même, alors qu'elle est occupée, Max essaie, en vain, d'attirer son attention. Il finit par faire

le robot, en tournant autour de sa mère pour l'exaspérer. La présence de l'ami de sa mère, que manifestement Max déteste, est un autre élément déclencheur de la crise et l'une des raisons pour lesquelles celui-ci se sent exclu. Cet homme, qui a évincé le père, jette par sa seule présence de l'huile sur le feu.

Cette situation de double rupture étant exposée, le spectateur assiste alors à la crise qui va transformer le héros en *monstre*. D'abord, Max, en costume de loup, tente de nouveau d'attirer l'attention de sa mère, qui est occupée. Mais le jeu dégénère car Max surprend sa mère et son compagnon en train de s'embrasser. Il ne cesse plus alors de la défier pour la pousser à bout. « *Allez, femme, nourris-moi !* », dit Max à sa mère, qui le prend mal et le chasse. Max récidive : « *Je vais te manger !* » mais, contrairement à l'album, il passe à l'acte : « *Perdant tout contrôle, il se met à grogner et soudain mord féroce le bras de sa mère.* »

Max n'a d'autre solution que de s'enfuir. Il s'éloigne en courant et monte dans un bateau.

Comme on peut le constater, la nécessaire multiplication des péripéties passe par la mise en place d'une situation familiale fréquente de nos jours. Et ces péripéties sont avant tout relationnelles, explicitant les liens entre les personnages, et leur évolution.



Bull



Carol



Alexander



Judith



Ira



KW



Douglas

## Une famille de substitution

On remarque souvent que, pour les garçons des années de collège, la bande, leur principal groupe d'appartenance, constitue une véritable famille de substitution.

La vraie famille transmet la loi, tandis que dans la famille de substitution tout peut se faire ou, à tout le moins, se dire. Le Max de l'album se comporte comme un de ces jeunes adolescents : il fuit sa mère qui, en le punissant, lui indique une limite de la loi, et va se réfugier dans sa bande, les Maximonstres. Son déguisement de loup fait illusion pour s'assimiler à eux – et là tout est possible, d'où, en particulier, cette «*fête épouvantable*». Sauf qu'il s'agit d'une rêverie !

C'est cette famille de substitution que les scénaristes ont choisi d'explicitier, en créant un parallélisme avec la vraie famille de Max.

Dans l'album, les «*choses sauvages*», bien que fort différentes d'aspect, n'ont pas de personnalité propre et, d'ailleurs, leur présence à l'image est variable, comme si elles étaient interchangeables. Elles sont dix, en comptant le dragon, mais on n'en voit jamais plus de cinq ensemble, jamais les mêmes groupes. Dans le film, chacune a acquis une personnalité :

**BULL**, qui ressemble à un taureau, est peu bavard et reste souvent à l'écart ;

**CAROL**, aux jambes écailleuses, est inventif, passionné, et c'est le chef naturel du groupe ;

**ALEXANDER**, la chèvre, est l'exemple même de l'adolescent immature et hyperactif ;

**JUDITH**, qui porte des cheveux longs mais n'a pas de pattes de canard, est une fille un peu bizarre. Elle est la compagne d'Ira ;

**IRA**, c'est le Maximonstre au long nez, qui devient un être doux et maladroit ;

**KW** qui a les cheveux longs et des pattes de canard est amicale et accueillante ;

**DOUGLAS**, l'oiseau, est le plus raisonnable de la bande, et le plus fiable.

Dans cette bande, Max va trouver un père, une mère et une sœur de substitution. Mais il ne s'agit pas pour autant d'un nid douillet pour lui. Dans ce groupe singulier, tout de même constitué de monstres, il y a



Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.

des lois, au moins implicites, et Max va risquer sa vie en les transgressant.

La première de ces lois est exprimée par Judith, dès l'arrivée de Max : « *Quand on a un problème, on le mange !* » et, pour ne pas être dévoré d'emblée, Max doit inventer quelque chose. Il dit qu'il a des pouvoirs particuliers, tente en vain d'hypnotiser les monstres, se vante d'être parent avec les Vikings – car, dans son idée, le fait que ces derniers portaient des casques à cornes les apparente aux créatures qui l'entourent. C'est alors que, crédule, Carol le proclame roi.

Mais Max ignore ce que cela implique, et les nouvelles péripéties vécues par le petit garçon dans le film

sont toutes liées aux relations qu'il entretient avec les différents personnages et aux lois de l'univers dans lequel il est arrivé.

Par exemple, lorsque Max ordonne aux Maximonstres d'organiser un chahut monstre qui correspond à la « *fête épouvantable* » de l'album, c'est en ce lieu dans l'ordre naturel.

Quand Max confie plus tard à KW qu'il a mordu sa mère et se justifie en disant que ses proches agissent comme s'il était méchant, sa confidente ne le range pas pour autant parmi les « *choses sauvages* » – apparemment la méchanceté n'est pas une « *qualité* » des monstres ! Elle lui renvoie subtilement la question : « *Tu es*



*Poursuite dans la forêt © 2009 Warner Bros. Ent.*

*quelqu'un de méchant?»* Max l'ignore. Lorsque l'enfant ordonne de construire une forteresse, l'ordre est accepté parce que bâtir d'une façon créative fait partie des valeurs du groupe: peu avant, Carol lui a fait visiter la ville miniature qu'il a construite.

Mais quand le garçon scinde le groupe en deux pour faire la guerre, désignant les ennemis comme des sales types alors que lui-même, étant roi, est forcément du côté des bons, il commence à transgresser l'ordre de sa famille de substitution.

À la suite de cette «guerre» et des horions reçus, Judith interpelle Max: *«C'est quoi ce travail, Sire? C'est comme ça que tu règues sur ton royaume?»* Le garçon, incapable de répondre, renoue avec son mal-être et exécute sa danse de robot.

Les créatures l'abandonnent et il se retrouve seul dans une forêt neigeuse.

La déception vis-à-vis de Max – qui, cherche dans la forteresse une chambre secrète pour s'y cacher – s'accroît: on l'accuse d'avoir mal construit le bâtiment, de transgresser la coutume qui enjoint de dormir en tas et Douglas, désappointé, déclare: *«Il n'y a qu'un petit garçon qui s'amuse à jouer au loup qui s'amuse à jouer au roi.»*

Finalement, Carol, celui qui avait le plus cru en Max, annonce: *«Je vais te manger!»* et se lance à sa poursuite en poussant des cris hystériques. Max ne doit la vie sauve qu'à KW qui ouvre grand la bouche, l'invite à y entrer et l'accueille dans son ventre, d'où il ressortira plus tard, comme s'il s'agissait d'une nouvelle naissance, ce qui est symboliquement le cas.

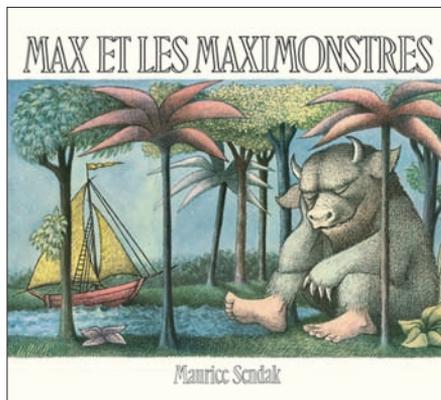
« *C'est dur d'être une famille* », déclare Max, qui parle de sa mère, avant de se rendre compte que KW ignore ce qu'est une mère. Finalement, avant le départ, Carol, apaisé, demande à Max : « *Alors, qu'est-ce que tu es ?* », et celui-ci répond : « *Je suis Max.* »

Ce séjour dans sa famille de substitution l'a suffisamment *réparé* pour qu'il puisse sortir de l'impasse où il s'était lui-même égaré. En repartant chez lui, Judith lui révèle : « *Tu es le premier roi qu'on n'ait pas mangé.* »

La fidélité à l'album s'établit donc en accentuant les parallélismes entre l'univers réel de Max et l'univers imaginaire des Maximonstres. Ainsi, le « *Je vais te manger !* », déclaration d'amour ambivalente et qui le reste dans l'album, lorsque Max refuse d'être mangé, est moins ambigu dans le film, dans lequel l'expression est d'abord utilisée par un Carol en colère, puis par KW, à la fin, associé à « *Je t'aime tant que je pourrais te manger* » (alors même qu'elle l'a déjà avalé auparavant, mais pour le protéger).

Pareillement, la guerre à coups de boules de boue reproduit la bataille de neige du début. À la solitude de Max dans le jardin neigeux de sa propre maison correspond sa solitude dans la forêt enneigée quand les monstres l'ont abandonné. À la danse du robot initiale répond celle que l'enfant tente pour amadouer ces anciens amis.

C'est de cette façon que le film explicite les non-dits de l'album, sans recourir à des péripéties superfétatoires qui ne seraient pas dans l'esprit de l'œuvre originelle.



## Activités pédagogiques

**I.** Une fois l'album *Max et les Maximonstres* connu des élèves, on entamera un débat sur : « *Qu'est-ce qui peut pousser le héros à faire des bêtises, au début ?* » Ces dernières sont affirmées par le texte à trois reprises, et confirmées par les images.

En scrutant le visage de Max quand il plante un clou juché sur deux livres, on peut y lire de la colère, du dépit, ou un mélange des deux.

Quand ils auront vu le film, on posera aux élèves la même question qui, cette fois, obtiendra plus facilement une réponse, prévue par le scénario.

**2.** On fera comparer par les élèves le «*Je vais te manger!*» de l'album et la scène du film où Max mord réellement sa mère. «*Est-ce que la menace a le même sens dans les deux cas?*» Dans l'album, même s'il est en colère, Max reste dans le cadre du jeu qu'il a entamé en enfilant son costume de loup. En l'envoyant au lit sans manger, la mère le punit, fait preuve d'autorité et permet à Max de délimiter la frontière entre le jeu et le réel.

Dans le film, l'exaspération de Max croît d'autant plus que sa mère ne lui oppose pas la loi, mais sa propre colère, lui répliquant, furieuse: «*Descends de là, fiche-moi, fiche-moi le camp tout de suite! Tout de suite!*»

**3.** La traversée qui, dans l'album, dure «*plus d'un an*» à l'aller, «*un an et un jour*» au retour, aurait pu être aussi pleine de péripéties que les aventures d'Ulysse dans *L'Odyssée*. On proposera donc aux élèves d'inventer des péripéties maritimes arrivant à Max, ce qui donnera lieu à une activité d'écriture.

Mais cela pourra également permettre des rapprochements intertextuels. Par exemple, une attaque de pirates peut se référer à *Astérix*; un naufrage près d'une île déserte à *Robinson Crusé*; la dévoration par un requin géant à *Pinocchio*, etc.

**4.** Avant que les élèves voient le film et découvrent que les Maximonstres ont un nom et une

personnalité, on leur demandera: «*Repérez dans l'album les caractéristiques de chacun des Maximonstres.*»

On trouve ainsi:

- n°1: il vit dans la mer, a des cornes, des dents et des griffes pointues, des sortes d'ailes, ressemble à un dragon et souffle au moins de la fumée. Dans le film, il ne fait pas partie de la bande;

- n°2: il évoque un lion, marche à quatre pattes, a des cornes, dont une sur le nez, des dents et des griffes pointues. Il n'est pas dans le film;

- n°3: il ressemble à une chèvre, avec des cornes arrondies, des dents et des griffes pointues. Dans l'album, il disparaît vite de la bande. Dans le film, c'est ALEXANDER;

- n°4: il a la tête ronde, semble porter un pull, a des écailles aux jambes, des cornes, des dents et des griffes pointues. Il marche debout. Dans l'album, c'est lui qui proclame Max roi. Dans le film, c'est CAROL;

- n°5: il porte des cheveux longs, a des dents et des griffes pointues, des pattes de canard, et avance debout. Dans le film, c'est KW, une fille;

- n°6: il ressemble à un taureau, avec des pieds humains, a des cornes, des dents carrées et des griffes pointues. Il se déplace debout. Dans l'album, il est proche de Max, lui servant de monture puis veillant près de sa tente. Dans le film, c'est BULL;

- n°7 : il a une tête d'oiseau, avec un bec et une crête. Il n'a pas de cornes, mais des griffes pointues. Il marche debout. Dans le film, c'est DOUGLAS ;

- n°8 : il a un long nez, des cornes, des dents carrées et des griffes pointues et se déplace debout. C'est lui qui, dans l'album, dit à Max qu'ils vont le manger parce qu'ils l'aiment « terriblement ». Dans le film, c'est IRA ;

- n°9 : il a des cheveux longs, pas de cornes, des dents et des griffes pointues, et son pelage ressemble à un vêtement intégral à rayures. Dans l'album, il n'apparaît qu'une fois. Dans le film, c'est JUDITH, une fille, et on lui a ajouté des cornes.

**5.** Comme dans l'album, plusieurs ogres ont quelques difficultés à exprimer clairement leur amour. L'ogre de Moscovie mis en scène par Victor Hugo, amoureux d'une fée, ne peut cependant s'empêcher de « croquer le marmot », celui de sa bien-aimée en l'occurrence, ce qui fait conclure le poème intitulé *Bon conseil aux amants* par : « Ne mangez pas l'enfant dont vous aimez la mère. »

L'ogresse de *L'Ogresse en pleurs* de Valérie Dayre finit, elle, par croquer le sien, apparemment, et erre ensuite en cherchant un petit « à aimer sans le manger ». Une ogrionne devient quant à elle carrément anorexique le jour où son ogre de père lui ouvre les bras, parce qu'elle ne sait pas s'il veut

l'embrasser ou la manger (Christian Poslaniec, *L'Ogrionne anorexique*).

Dans *Le Déjeuner de la petite ogresse*, d'Anaïs Vaugelade, une amitié singulière se noue entre l'enfant et la petite ogresse qui l'a capturé.

On fera découvrir aux élèves ce poème et ces albums, en leur demandant : « Est-ce que dans Max et les Maximonstres, l'ambiguïté concernant le verbe "manger" est semblable ? »

**6.** *Max et les Maximonstres*, l'album, se prête à une mise en scène sous forme de spectacle de marionnettes. En ce qui concerne les personnages, diverses techniques sont utilisables, l'une des plus simples étant la silhouette découpée dans du carton et peinte, avec membres articulés, montée sur une tige.

Pour les décors, la chambre de Max, la mer avec le bateau et la forêt suffisent. Mais pour la chambre, on prévoira un dispositif permettant, comme dans l'album, de la transformer en faisant pousser des arbres. Les élèves comprendront alors d'autant mieux la signification de ce passage dans le livre.

Quant aux textes, ils peuvent être réduits à un dialogue avec la mère (*off*) au début et à la fin, quelques dialogues avec les Maximonstres, et deux monologues de Max pendant les traversées maritimes, que les élèves pourront inventer en fonction de leur interprétation du récit.

CHRISTIAN POSLANIEC



« Vous êtes terrible, vous êtes notre roi. »

Maurice Sendak, « Max et les Maximonstres »,  
Harper & Row, 1963 ; Delpire, 1967 ; l'école des loisirs, 1973

---

## Un film sur l'enfance



*Le couronnement de Max*  
© 2009 Warner Bros. Ent.

«Je n'ai pas cherché à faire un film pour les enfants; j'ai voulu faire un film sur l'enfance.» Cette déclaration de Spike Jonze, le réalisateur de *Max et les Maximonstres*, n'est pas anodine. En

effet, professeurs et/ou parents, nous devons trop souvent subir ces films américains remplis de bons sentiments et de pathos, visant uniquement à satisfaire un public friand d'histoires qui finissent bien. Tout est banal dans ce cinéma qui dépasse les frontières d'Hollywood et qu'imitent des faiseurs, français ou autres: pseudo-réalisme, dialogues convenus énoncés dans un sabir «djeun» et *happy end* prévisible.

Tout autre est cette adaptation de l'album de Maurice Sendak. Le point de vue adopté y est celui de l'enfant qui baigne dans son imaginaire et rêve, tout entier plongé dans l'utopie, et qui devra apprendre à faire la part entre son désir de toute-puissance et le réel.

Nous ne proposons pas ici une analyse du film à proprement parler, mais quelques pistes permettant de reconstruire, avec des élèves de cycle 3 ou de sixième, l'œuvre qu'ils ont vue au cinéma. Nous n'établirons pas non

plus de comparaison avec l'album de Maurice Sendak. L'auteur a validé l'adaptation de Spike Jonze et de Dave Eggers, lequel est scénariste, éditeur, romancier et... lauréat du prix Médicis étranger 2009 pour *Le Grand Quoi*.

Partir de ce que l'on voit à l'écran, repérer des parallèles, rechercher des répétitions, comprendre leur signification est l'objectif que nous fixons à ces jeunes élèves et aux professeurs qui les guident.

### **Premières impressions et élaboration d'un résumé**

Avant toute chose, recueillir les impressions...

On demandera aux enfants ce qu'ils ont retenu du film. Il est difficile de prévoir, mais quelques mots pourraient assez vite figurer au tableau : énergie, imagination, solitude, jeu, roi... Plaisir, bien sûr, et sentiments forts.

Reprenons maintenant le résumé de l'action donné dans les notes de production du film :

« Sensible et remuant, le petit Max se sent incompris et aspire à donner un sens à sa vie. Parti de chez lui pour aller à la rencontre des Maximonstres, il échoue sur une île peuplée d'étranges et mystérieuses créatures aux émotions et comportements aussi volatils qu'imprévisibles.

Les Maximonstres souhaitent se donner un leader, et Max se croit mûr pour jouer ce rôle. Une fois couronné, il s'engage à apporter le bonheur à son peuple. Mais gouverner n'est pas chose aisée. Max en prendra rapidement conscience et s'apercevra que ses sujets sont bien plus compliqués qu'il ne le pensait... »

Ce résumé est intéressant, mais il est possible d'envisager le film autrement, en trois ou quatre temps, ce qui constitue aussi une façon de mettre en relief la structure d'un récit. Et ce en s'appuyant uniquement sur ce que l'on voit à l'écran.

- Max est un enfant qui a un monde imaginaire très riche, très vivant. Il connaît une certaine solitude. Sa sœur aînée préfère fréquenter ses amis adolescents, sa mère a des difficultés professionnelles et elle est seule pour s'occuper de lui quand elle rentre du travail.

- Un soir, une dispute éclate entre la mère et le jeune garçon, qui supporte mal la présence d'un homme, sans doute amoureux de sa mère. Max fuit le domicile, part sur un voilier, essuie une tempête.

- Il arrive sur une île déserte et voit des êtres étranges, monstrueux par leur taille et leur allure hybride (corps d'humains, têtes d'animaux). Il approche, sans crainte, et découvre les Maximonstres. Assez vite, il sait les amadouer et devenir leur chef. Il se fait couronner roi. Il vit avec eux une existence faite de jeux souvent



© 2009 Warner Bros. Ent.

brutaux mais joyeux, jusqu'au moment où le doute s'insinue sur les réels pouvoirs du roi, jeune souverain lucide qui mesure combien la charge est lourde à porter.

- Max quitte alors les Maxi-monstres pour retrouver sa mère et son foyer.

### **Prendre appui sur le film pour mettre en valeur un point de vue**

La notion de point de vue est délicate. Aussi l'abordera-t-on avec pragmatisme et simplicité par un ou deux exemples: Que voit-on quand Max est enfoui dans son igloo détruit?

Voit-on immédiatement les Maxi-monstres lorsqu'il arrive sur l'île?

Dans les deux cas, on comprend aisément que le spectateur voit à travers les perceptions ou le regard de Max: comme lui, nous entendons les hurlements des monstres, le bruit du feu. Comme lui, nous voyons les créatures quand il en approche.

Dès le générique, l'énergie débordante du jeune garçon est perceptible. Une caméra à l'épaule le suit, dévalant les escaliers de la maison à la poursuite de son chien. Dans les premières séquences, celles du jeu avec les adolescents amis de Claire, nous sommes avec lui.

Un travelling latéral l'accompagne lorsqu'il fuit la maison pour embarquer.

La tempête est filmée en plans larges, souvent de haut, afin de montrer ce qu'affronte le jeune héros.

Max apparaît dans la majorité des séquences: il est au cœur du film. Il est également le concepteur du «Fort suprême»: c'est lui qui en trace les plans et qui donne les consignes aux Maximonstres – et ce fort circulaire, semblable par certains côtés à un nid, est à la mesure de l'enfant qui reconstruit ainsi, mais de façon idéale, son univers familial. Quant au souterrain creusé par Ira, il rappelle l'igloo du début du film.

On ne prolongera pas sur la symbolique du lieu. Il sera plus aisé de souligner l'importance du cadre nocturne: la fugue, le retour et la première rencontre avec les Maximonstres se déroulent de nuit. Le jour, les couleurs chaudes l'emportent: ce sont celles des peaux, du déguisement de Max, du décor aussi. Elles contribuent à nourrir l'atmosphère du film.

Même le désert que traversent le jeune garçon et ses compagnons n'est plus synonyme d'aridité, mais plutôt un espace ouvert, propice à la rêverie.

## **Des rôles inversés**

L'imagination et l'énergie de Max lui donnent des pouvoirs sur tous ceux qui l'entourent. Seule sa sœur y est insensible. Lorsqu'elle détruit son igloo, il ne trouve d'autre réponse

que la vengeance, ici preuve de faiblesse: il pénètre dans sa chambre et casse un cadeau qu'il avait fabriqué pour elle.

Le plus souvent, Max domine, soit physiquement, soit symboliquement. Ainsi, quand il se met en colère contre sa mère, il grimpe sur la table de la cuisine. Mais c'est surtout par la parole qu'il domine: un soir, il s'allonge sous le bureau de sa mère et, tandis qu'elle travaille à un rapport urgent, lui raconte une histoire qu'il a inventée. Il est vu en plongée, mais tient le rôle dévolu au parent le soir. Et c'est sa mère qui devient l'enfant. D'autre part, il est rare que l'on voie Max écrasé par la présence physique des monstres. Dès le début, il les dompte par la parole. Ils veulent qu'il les «protège de la tristesse». Ils veulent être heureux et lui font confiance pour le devenir. Pour cette raison, il est le roi, et le seul à survivre à ces créatures puissantes qui peuvent se montrer cannibales.

## **Du jeu à la réalité**

Dès le début du film, Max apparaît comme un enfant qui aime jouer: déguisé en loup, il poursuit son chien, il lance des boules de neige sur les amis de sa sœur. Sur l'île des Maximonstres, courses et joyeuses bagarres sont permanentes. Parfois, comme lors du lancer de boules de terre, on se fait mal – comme dans la

vie, quand le jeu de mains tourne mal. Mais l'énergie ainsi dépensée est la marque de cette enfance que Spike Jonze retrouve dans le livre de Sendak.

L'île fournit un cadre idéal pour le jeu. Elle est une utopie enfantine : on peut y crier, y courir, y jeter les objets, sans crainte d'être repris ou grondé par les adultes. Elle est le lieu de l'excès, de la folie.

Pour mémoire, on citera, pour les plus jeunes, *L'Île mystérieuse* de Jules Verne, *L'Île au trésor* de Stevenson, voire *Robinson Crusoé*. Et, pour les plus grands, *L'Île du docteur Moreau*, de H. G. Wells, ou un film comme *Les Chasses du comte Zaroff*... Ces histoires montrent bien que le cadre de l'île est celui de tous les possibles. L'adulte y retrouve son enfance, et l'enfant y devient adulte...

Devenir adulte, c'est mesurer les limites de son pouvoir. Au début du film, sa mère, excédée, lance à Max un « *Tu es ingérable !* » qui traduit son impuissance. Cette même expression revient dans la bouche d'un Maximonstre pour qualifier Carol, leur chef, plus fragile qu'il n'en a l'air. Or Max est censé « gérer » ce monstre-là comme les autres.

Sa fuite, après la dispute, était une manière d'échapper à la réalité : un autre homme était là, rival de l'enfant, qui lui faisait perdre son statut de petit roi du foyer. Max pensait s'en libérer. Son retour, à la fin du

film, est joyeux, vécu dans une sorte de sérénité.

On pourra demander aux élèves de comparer ces deux moments, de relever les parallèles et les différences. À la colère du début fait écho la joie silencieuse de la fin. Max et sa mère s'enlacent sans parler, la caméra n'insiste pas sur les émotions, évitant le gros plan et les larmes qui, dans un récit « réaliste » hollywoodien, seraient de mise. Max mange, sa mère le regarde, le générique apparaît.

## Les Maximonstres

Comment comprendre les « Maximonstres », terme astucieusement créé par la version française pour désigner les « *Wild Things* » originales ? Il n'est pas difficile, déjà, de relever l'euphonie entre ce mot et le prénom de l'enfant : les « Maximonstres » sont, en quelque sorte, son invention, sa projection imaginaire. Le déguisement dont il est affublé rappelle la texture et les teintes de leur « peau ». Le « Maximonstre » est presque une hyperbole désignant l'enfant débordant d'énergie que sa mère a du mal à canaliser.

Mais n'oublions pas que les Maximonstres existent avec, pour chacun, son identité, et donc sa complexité. Ils peuplent l'île, formant une sorte de meute mal organisée à laquelle Max va donner sens en



*Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.*

devenant son roi et en lui faisant bâtir un fort. Non seulement, ces monstres existent, mais on les voit en plein écran, souvent de très près, et on les entend respirer. À un moment du film, KW avale même Max qui, renaissant, sort de son gosier tout gluant, tel un bébé dans son placenta.

Enfin, les Maximonstres éprouvent des sentiments variés et adoptent, avec le jeune garçon, des comportements contrastés. Plutôt que des monstres, ce sont plutôt des humains différents.

On pourra les faire distinguer par les élèves, voir ce qui caractérise chacun d'entre eux. CAROL, hypersensible; KW, dynamique et pourtant susceptible de mélancolique; IRA, le plus fort de tous, qui fait des trous partout; ALEXANDER, qui porte des cornes de chèvre; et JUDITH, compagne du patient Ira: souvent négative, elle accable les autres de ses

jugements sarcastiques. DOUGLAS, au plumage de coq, est moins en vue. Tous forment cependant une société qui ressemble à la nôtre et à celle dans laquelle vit Max, lorsqu'il n'est pas roi.

BOB et TERRY, deux chouettes qui accompagnent KW, ajoutent leur grain de folie à ce monde. On ne comprend pas ce qu'ils ou elles disent.

On pourra repérer là le langage codé que s'inventent certains jumeaux – et, plus largement, certains enfants – pour n'être pas compris des autres. Ou bien, autre hypothèse, Bob et Terry incarnent tout ce que l'enfant ne peut pas comprendre, sans pour autant en être affecté.

Curieusement, ce n'est pas Judith qui devine la vérité sur Max, mais Alexander. Il sait que, selon la formule consacrée, «le roi est nu». Et il le dit aux autres, qui l'acceptent plus ou moins bien.



Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.

## La bande-son

Elle se compose de nombreux bruits, ainsi que des chansons qui accompagnent Max et les monstres.

Il s'agit d'une suite de thèmes composés par Karen O, chanteuse du groupe de rock Yeah Yeah Yeah's, qui a rassemblé des musiciens de divers horizons, et de Carter Burwell, qui a beaucoup travaillé avec les frères Coen (notamment pour *Fargo* ou *Burn After Reading*).

Ce choix n'est pas indifférent : la musique est remplie de la même énergie joyeuse qui définit Max en ses meilleurs moments. Le fait qu'il ne s'agisse pas d'une partition classique permet d'éviter des effets trop appuyés.

La musique « illustre » les émotions ou met en relief les temps forts.

## Qu'est-ce qu'être roi ?

Max a été roi, le temps d'un voyage et d'une fugue hors de la réalité. Petit roi solitaire et triste, il est devenu chef d'une troupe hétéroclite et attachante. Confrontant ses rêves à ceux des Maximonstres, tentant de donner forme à sa royauté, il s'est rendu compte que donner des ordres ne suffit pas et qu'avoir du pouvoir sur l'autre ne tient pas à la seule couronne que l'on a sur la tête.

Il a également pris conscience qu'il vaut mieux être un enfant aimé (ce qui est son cas, même si sa mère a bien des soucis) que jouer et courir à l'écart de toute contrainte dans un espace sans limites.

On n'aura aucun mal à le faire dire à des enfants de neuf ou dix ans : ce sont eux les plus sages...

NORBERT CZARNY

## Proposition d'albums à mettre en réseau avec *Max et les maximontres*

### Personnages réels et personnages imaginaires

Pourquoi le personnage principal en invente-t-il ?

Quels rapports entretient-il avec cette (ou ces) créature(s) ?

Comment leurs rapports évoluent-t-ils ?

*La petite fille du livre*, Nadja, Ecole des loisirs

*Chien bleu*, Nadja, Ecole des loisirs

*L'enfant des sables*, Nadja, Ecole des loisirs

*Moi et rien*, Crowther Kitty, Ecole des loisirs

*Jumanji*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

*Zathura*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

*Le coupeur de mots*, Schädlich Hans Joachim, Flammarion Castor poche

*Le buveur d'encre*, Sanvoisin Eric, Nathan

### Les effets des idées et des émotions

Repérer comment les sentiments et les désirs finissent par transformer ou créer des personnages : jalousie, envie, rancœur, angoisse de la mort, besoin d'amour, transgression de l'interdit, envie de puissance, d'immortalité, ...

#### ◆ Transgression de l'interdit

*Jumanji*, Van Allsburg, Ecole des loisirs

#### ◆ Jalousie, Rancœur, contrariété

*Max et les Maximontres*, Sendack Maurice, Ecole des loisirs

*Zathura*, Chris Van Allsburg, Ecole des loisirs

*Terriblement vert* Ben Kemoun Hubert, Nathan jeunesse

\* Envie de justice, de puissance

*Le doigt magique*, Dahl Roald, Folio Junior

*Mamie ouate en Papoâsie : comédie insulaire*, Jouanneau Joël, Actes Sud, Théâtre

*Le Grand Livre vert*, Graves Robert, Gallimard jeunesse

*Une figue de Rêve*, Chris Van Allsburg, Ecole des loisirs

#### ◆ Besoin d'amour, de tendresse

*Chien bleu*, Nadja, Ecole des loisirs

*Moi et rien*, Crowther Kitty, Ecole des loisirs, Pastel

### Repérer l'irruption de l'irrationnel

Dans un univers réaliste, un événement improbable voire impossible, fait basculer les personnages dans un monde fantastique.

Repérer les indices textuels qui montrent l'irruption du surnaturel.

#### ♦ Repérer et comparer différents types de phénomènes

Des intrusions dans l'univers quotidien du héros

*Jumanji*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

*Zathura*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

#### ♦ Rechercher les points communs entre divers ouvrages.

Amener ainsi les élèves à repérer les indices qui montrent qu'il s'agit d'un rêve.

Le personnage s'endort.

*Papa !*, Corentin Philippe, Ecole des loisirs

*Alice au pays des merveilles*, Lewis Carrol, Gallimard, Folio Junior

*La bibliothécaire*, Gudule, Hachette Jeunesse

*La petite géante*, Philippe Dumas, Ecole des loisirs

*Les deux goinfres*, Corentin Philippe, Ecole des loisirs

*Encore des histoires pressées (Horreur et Ventre)*, Bernard Friot, Milan Poche \*\*\*\*

*La Sorcière d'avril et autres nouvelles*, Bradbury Ray, Actes Sud junior

#### ♦ Repérer le contexte

Des enfants livrés à eux-mêmes, dont les parents sont momentanément absents, occupés

Ailleurs

*Jumanji*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

*Zathura*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs

*Contes du cimetière avant l'orage*, Rivais Yak, Nathan

*Contes du cimetière au soleil couchant*, Rivais Yak, Nathan

*Le manège de l'oubli*, Gudule, Nathan

*Le tunnel*, Anthony Browne, Ecole des loisirs

*Terriblement vert*, Ben Kemoun Hubert, Nathan

*Le buveur d'encre*, Sanvoisin Eric, Nathan

### Débattre : sortir de l'enfance

#### ♦ Comment grandir ? Comment affronter ses démons ?

*Tentation*, dans *Encore des histoires pressées*, Friot Bernard, Milan poche

*Le loup, mon œil !* Meddaugh Susan, Casterman

*C'est moi le plus fort*, Ramos Mario, Ecole des loisirs, Pastel

*Le grand livre vert*, Graves Robert, Gallimard jeunesse

*Ne m'appellez plus jamais « Mon petit lapin »*, Boujon Claude, Ecole des loisirs

### Débattre : le réel et l'imaginaire

#### Où est la frontière entre le réel et l'imaginaire ?

#### ♦ Comment se fait-il que le lecteur se laisse prendre ?

Exprimer son implication dans l'histoire. Voir comment on s'identifie, à son insu, à un personnage et comment sa vision du monde en est modifiée.

*Kamo et moi*, Pennac Daniel, Gallimard, folio junior

*La Diabliesse et son enfant*, Ndiaye Marie, Ecole des loisirs, Mouche

*La Bibliothécaire*, Gudule, Hachette jeunesse  
*Le doigt magique*, Dahl Roald, Gallimard  
*La petite fille du livre*, Nadja, Ecole des loisirs  
*Chien Bleu*, Nadja, Ecole des loisirs  
*Mitch*, Solotareff, Ecole des loisirs  
*Je suis perdu*, Solotareff, Ecole des loisirs  
*Zathura*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs  
*Une figue de rêve*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs  
*Jumanji*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs  
*Deux fourmis*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs  
*L'Homme-Bonsaï*, Bernard Fred, Albin Michel Jeunesse *Terriblement vert*, Ben kemoun Hubert, Nathan  
*Le Tunnel*, Browne Anthony, Kaléidoscope  
*Même pas peur*, Reberg Evelyne, Magnard jeunesse  
*Contes du cimetière au soleil couchant*, Rivais Yack, Nathan  
*Contes du cimetière avant l'orage*, Rivais Yack, Nathan  
*Le manège de l'oubli*, Gudule, Nathan  
*Le Grand livre vert*, Graves Robert, Gallimard jeunesse  
*Le buveur d'encre*, Sanvoisin Eric, Nathan  
*La sorcière d'avril, et autres nouvelles*, (La Brousse), Bradburry Ray, Actes Sud junior  
*Tranche de quartier*, Ludo, Bailly Maty, Dupuis, Bandes dessinées

### ♦ **Rêver, faire un cauchemar**

*Papa !* Corentin Philippe, Ecole des loisirs  
*Les deux goinfres*, Philippe Corentin, Ecole des loisirs  
*Il y a un cauchemar dans mon placard*, Mayer Mercer, Gallimard jeunesse, Folio Benjamin  
*Encore des histoires pressées (Horreur ; Ventre)*, Bernard Friot, Milan poche  
*La petite géante*, Philippe Dumas, Ecole des loisirs  
*Une figue de rêve*, Van Allsburg Chris, Ecole des loisirs  
*Ugh !* Alan Mets, Ecole des loisirs