

MAX et LES MAXIMONSTRES

Titre original : **Where the wild things are.**

Fiction fantastique de Spike JONZE, Etats-Unis, 2009, 114 minutes.

D'après le livre de Maurice Sendak.

SOMMAIRE du DOSSIER

I Avant la projection	
Affiche, titre, consignes	p.1
II Présentation de l'histoire	p.1 à 3
III Pistes d'exploitation	
A] Restitution	p.4 à 7
L'histoire, les personnages, les lieux	
B] L'adaptation du livre en film	p.7 à 10
L'auteur, le livre, le film	
C] Langage cinématographique	p.10, 11
Procédés cinématographiques, la bande-son.	

I AVANT LA PROJECTION

- L'affiche :

On voit le titre en haut « Max et les Maximonstres » et en-dessous la phrase : Il y en a un en chacun de nous. La photo montre un petit garçon à côté d'un gros monstre. Ils sont devant une dune de sable et on voit un coin de ciel bleu.



- Regarder **le livre** et repérer les monstres.

- **Les consignes** pour un bon déroulement de la séance de projection (cf. Plaquette Ciné-enfants).

II HISTOIRE

- **Résumé** : Max, un garçon sensible et exubérant, qui se sent incompris chez lui, s'évade là où se trouvent les Maximonstres. Il atterrit sur une île où il rencontre de mystérieuses créatures, aux émotions sauvages et aux actions imprévisibles. Les Maximonstres attendent désespérément un

leader pour les guider et, Max rêve d'un royaume sur lequel régner. Lorsque Max est couronné roi, il promet de créer un monde où chacun trouvera le bonheur. Max découvre vite toutefois que régner sur un royaume n'est pas chose aisée et que ses relations avec les autres sont plus compliquées qu'il ne se l'imaginait au départ.

- **Histoire détaillée** : temps du DVD

Générique (musique). Dans une maison, un chien court, poursuivi par un garçon, Max, déguisé en loup et tenant une fourchette à la main. L'enfant le rattrape.

- Frustration et colère : Max se fait un igloo avec la neige qui est tombée dehors. Il appelle sa sœur Claire, qui ne veut pas sortir de la maison. Il donne des ordres à des copains imaginaires. Une voiture arrive et 4 adolescents en descendent et rentrent dans la maison. Max fait une provision de boules de neige et, quand les garçons sortent de la maison, ils font une bataille de boules de neige. Max rit et entre dans son igloo, un garçon saute dessus et Max pleure. Sa sœur s'en va.



4 mn 40. Max rentre dans la maison, va dans la chambre de Claire et il casse un objet qu'il lui avait offert pour la St Valentin (cœur en bois). Puis il repart dans sa chambre et se met sur son lit (on voit des lego, un petit bateau à voile). Une voix dit : « C'est moi ». C'est sa maman qui rentre. Max l'emmène dans la chambre de Claire où le sol est tout mouillé (neige apportée par Max et qui a fondu). Ils épongent avec des journaux. Puis sa maman téléphone. Elle lui propose de lire une histoire, mais c'est Max, sous la table, qui en raconte une : une histoire de vampires... et sa maman tape le texte. [plongée et champ-contrechamp]

- A l'école : 9 mn 21. Max joue dans la cour de récréation de l'école. Dans la classe, l'enseignant explique que le soleil va mourir et que le monde aura disparu. Max est songeur dans la voiture de sa maman qui le ramène à la maison.

- Deuxième frustration et rupture : 10 mn 35. C'est la nuit, Max a fait une tente dans sa chambre avec une couverture. Il s'éclaire avec une lampe de poche et il a installé tous ses doudous (différents animaux en peluche). Il appelle sa mère, mais elle est occupée. Il dit que c'est son vaisseau spatial. Il se déguise en loup. Il voit sa mère qui embrasse un homme et il boude. Elle appelle Claire pour venir dîner. Max traîne les chaises et dit à sa sœur de débarrasser le bazar. Max est sur la table ; Sa mère le gronde. Il saute et court, poursuivi par sa mère. Elle le rattrape et il la mord.



- La fuite et l'arrivée sur une île : 13 mn 45. Il s'enfuit de la maison et sa mère court après lui (musique). Il part dans la forêt et il crie, à l'adresse de sa mère, « Je te déteste ». C'est la nuit. Il trouve un bateau à voiles, monte à bord et part (chanson). Il est au milieu de la mer et la lune brille. Il écrit son nom sur le bateau. On voit le lever de soleil, puis un orage et une tempête avec des vagues très hautes. Il tombe du bateau et arrive sur une plage. Il voit de la lumière et grimpe sur une falaise (musique). Il s'approche d'un feu de camp.

- Découverte des Maximonstres et statut de roi : Max voit des drôles de créatures qui parlent de démolir quelque chose. Max essaie de démolir une cabane, tombe et tous les autres le regardent. Ils s'approchent de lui et le reniflent. Max rit et propose de démolir une autre cabane. Dedans, des personnages demandent pourquoi il veut démolir leur cabane, puis ils veulent le goûter. Max dit « plus un geste » et il rajoute qu'ils n'ont pas le droit de le manger ; qu'il a des pouvoirs. Il raconte comment des ennemis l'ont attaqué dans la forteresse de glace, qu'il a été roi, qu'il arrangeait tout ce qui n'allait pas. Ils lui demandent comment se protéger de la solitude et de la tristesse. Il répond qu'il a un bouclier et qu'il est roi depuis 20 ans. Un nouveau monstre, KW, arrive et ils expliquent qu'il est roi, mais qu'il a perdu son bâton. On lui donne un sceptre et une couronne.

- La fête et l'empilement : Il donne son premier commandement : faire une fête épouvantable. Il court et tous sont derrière lui (musique et chansons). Il crie vers la mer et tous font pareil. Ils se présentent : Judith et Ira, Alexander, Douglas. Ils se sautent les uns sur les autres pour former un tas. Max discute avec KW. Max explique qu'il est parti de sa maison, qu'il n'a l'intention de manger personne. Tous lui disent bonne nuit et Max se couche au milieu d'eux. (Musique). Fondu au noir [FN].

- Le village de Carol : 39 mn 19. Quand il se réveille, il est dans les bras de Carol. Il l'emmène voir son royaume. Ils marchent dans un désert de sable. Max lui demande s'il sait que le soleil va mourir. Un chien apparaît au loin ; Carol dit qu'il ne faut pas le nourrir sinon, il va les suivre partout. Ils arrivent à des rochers avec des grottes. Dedans, on voit une mâchoire avec des dents ; (chanson) ; des sculptures. Carol verse de l'eau et un petit bateau, avec des personnages, bouge. C'est un mini village Ils retraversent le désert.



- La construction de la forteresse : 46 mn 44. Max dit qu'il veut construire une forteresse imprenable avec des souterrains, des navettes (cervelle arrachée pour les indésirables), une piscine, un marchand de glaces et que Carol sera le régisseur.

Ils déplacent des cailloux qu'ils prennent sur la falaise. (Chanson). Ils rient. Le bâtiment se construit.

- Désaccord : 49 mn 57. Judith est jalouse, elle trouve que le roi a une préférence pour Carol. KW dit qu'il ne faut pas faire attention à Judith. Elle emmène Max voir 2 chouettes : Bob et Terry. Ils vont sur une dune et roulent vers la plage. Max demande aux oiseaux qui a raison. KW ramène les oiseaux au fort. Carol parle d'indésirables et de cervelles arrachées, il dit que les chouettes, c'est débile. Il quitte le fort et va regarder la mer. Max le rejoint et Carol dit qu'il ne comprend pas ce que les chouettes racontent.

- La bataille de boules de terre 59 mn 21. Max propose de faire une bataille de boules de terre en faisant 2 équipes : les méchants et les gentils. Ils courent à l'attaque et cela dégénère. Le soir venu, les monstres essaient de se réconcilier. Ils rappellent à Max qu'il a des pouvoirs, mais il gesticule puis s'assoit. Il neige. Les monstres s'en vont (musique). Max appelle mais il est seul [FN].



- Disputes : 1H 08mn 24. Max marche dans la forêt, arrive sur la falaise, regarde la mer. Dans le fort, il voit Alexander qui a été blessée par une boule de terre. Douglas a perdu un bras. Max s'excuse, dit qu'il n'est pas vraiment roi, que c'est un garçon ordinaire, qu'il ne faut pas le dire à Carol. Max veut construire une pièce secrète pour lui. [FN]

Carol se fâche et veut démolir le fort. Alexander essaie de défendre Max en expliquant que c'est un petit garçon qui s'amuse à jouer au loup et au roi. Ils se battent. Max s'enfuit, est poursuivi, caché par KW. Carol, furieux casse des arbres. KW met Max à l'abri dans sa bouche. Carol la rejoint et ils discutent. Au bout d'un moment, Max demande à ressortir de la bouche de KW car il ne peut plus respirer. Il sort, dit qu'il a menti, qu'il veut rentrer à la maison.

- Max retrouve son identité : 1h 18 mn 57. Le soleil se lève, Max court sur la dune et appelle Carol : ce dernier a cassé toutes les sculptures de son petit village imaginaire, dans la grotte. Max rattrape Carol et Alexander et avoue qu'il n'est pas roi, mais seulement Max. Carol dit que ce n'est pas grand-chose et il part. KW ramène Max au bateau. Max dit au revoir à tous. Pendant ce temps, Carol arrivé à la grotte trouve des brindilles posées en forme de cœur par Max et il pleure. Il court alors que KW met Max dans le bateau. Carol arrive alors et Max lui sourit. Carol hurle comme un loup, Max lui répond et tous les monstres hurlent comme des loups.

- Le retour à la maison : Le bateau est sur la mer (Musique). On revoit un lever de soleil. Max court vers sa maison. Un chien aboie. Max ouvre la porte, tout est silencieux. Sa mère le voit, le prend dans ses bras et ils font un câlin. Elle le regarde manger, puis elle s'endort et Max sourit.

1h 30 Générique de fin, chansons, longue liste des intervenants pour le film et noms des Maximonstres.

III PISTES D'EXPLOITATION

A] Restitution

1 - Raconter l'histoire :

- Poser des questions : Conte fantastique ; Récit en boucle (chien au début et à la fin, trajet en bateau, repas refusé au début et mangé à la fin...). Qui est le héros ? Evènement déclencheur ? Eléments ou personnes qui aident, ceux qui s'opposent...

- Retrouver les différentes parties du récit :

Max est d'abord fâché contre sa sœur Claire, puis contre sa mère qui a un ami. Avec son déguisement de loup, Max se transforme en monstre qui mord sa mère. Il s'enfuit et arrive sur une île peuplée de Maximonstres qui forment une société diversifiée. Il prétend être leur roi mais s'aperçoit que c'est difficile. Il repart vers sa maison et se réconcilie avec sa mère.

- L'importance du mot manger : Au début du film, Max ne veut pas venir manger ; à la fin sa mère le regarde manger. Max veut manger sa mère. Chez les Maximonstres, quand on a un problème, on le mange ; Carol dit à Max qu'il va le manger... On peut comparer avec les histoires d'ogres qui ne pensent qu'à manger. Chercher des exemples.

- L'importance de l'imaginaire : les Maximonstres naissent de l'imagination de Max. Ont-ils un rapport avec ses doudous ?

On peut demander aux enfants de créer leurs propres monstres (découpages et collages). Ils peuvent réaliser des chimères = mélange d'animaux ou mélange d'animaux et humain (Centaure). On peut comparer au film d'animation *Le Gruffalo* dans lequel il est question de monstres : dragon épinard, peur du loup, monstre sous le lit, personnage du Gruffalo.



- Qu'est-ce qu'être Roi ? Max s'aperçoit que ce n'est pas facile. A la fin, il retourne chez lui. Comparer avec des histoires de rois (plusieurs dossiers Atmosphères 53): *Le Roi et l'oiseau* de Paul Grimault (film d'animation) ; *Des Rois qui voulaient plus qu'une couronne* (film d'animation) ; *Le petit roi* (film d'animation).

- Le thème du loup : Max enfile un déguisement de loup.

Le loup est très présent dans les contes. Comparer avec des contes connus ou des films abordant ce sujet : (cf. dossiers Atmosphères 53) *Loulou et autres loups* ; la série sur Léon et Mélie, *Kéridy, la maison des contes* ; *Les enfants loups* ; *L'ogre de la Taïga*...

- Les genres du film : c'est un conte fantastique et un récit initiatique.

C'est un film sur l'enfance qui adopte souvent le point de vue de l'enfant : on voit comme lui.

2- Les personnages :

- MAX et sa famille :

C'est un petit garçon indiscipliné, il n'a pas l'air d'obéir beaucoup à sa mère

Il souffre de solitude : on le voit au début du film lorsqu'il se construit un igloo ; il s'isole sous une tente dans une chambre. Puis il fait une première rupture : avec sa sœur Claire quand il déchire la carte de St Valentin. Ensuite, il fait une seconde rupture : avec sa mère, quand il ne supporte pas qu'elle ait un ami et qu'elle l'embrasse ; puis quand sa mère lui demande de descendre de la table. Cela déclenche chez lui une crise. Quand il enfle son costume de loup, il se transforme en « bête sauvage ». Il poursuit son chien avec une fourchette, puis il monte sur la table, et finalement mord sa mère. Il est en colère : en arrivant dans la forêt, il dit, à l'intention de sa mère : « Je te déteste ». Il est malheureux dans sa famille (absence du père ?). Il va alors se choisir une famille de substitution : les Maximonstres. Avec eux, il essaiera d'être roi et de conduire le groupe. Sa parole aura beaucoup d'influence. Puis, il se retrouvera seul avec lui-même et décidera de revenir chez lui. A la fin du film, il retrouve la sérénité.



- LES MAXIMONSTRES : on voit un rapport avec le prénom Max du garçon.

Chacun d'entre eux a une personnalité :

- * BULL, qui ressemble à un taureau, est peu bavard et reste souvent à l'écart ;
- * CAROL, avec des cornes et des griffes, 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 a trois cornes. 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 à bec de perroquet, est le plus raisonnable de la bande, et le plus fiable.



- LES OISEAUX : ce sont des chouettes : Bob et Terry. On ne comprend pas leur langage. C'est comme si elles communiquaient avec un langage secret. Carol ne les aime pas, tandis que KW veut les garder au fort.

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 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 des choses. 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 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 règnes 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. Alors qu'il repart chez lui, Judith lui révèle : « Tu es le premier roi qu'on n'ait pas mangé. »



3- Les lieux :

- La maison de Max, sa chambre et l'école.
C'est à l'école qu'il apprendra que le soleil va mourir un jour.



- La mer : Max y affronte des conditions climatiques difficiles (tempête, vagues importantes...) comme autant d'épreuves à affronter dans son parcours initiatique.

☞ On peut inventer d'autres événements et les comparer avec d'autres œuvres : Par exemple, une attaque de pirates peut faire référence à Astérix ; un naufrage près d'une île déserte à Robinson Crusoé ; la dévoration par un requin géant à Pinocchio...

- L'île : c'est un lieu qui fait rêver. Tout y est possible.

☞ On peut comparer avec d'autres récits : L'île au trésor de Stevenson ; L'île mystérieuse de Jules Verne ; L'île du docteur Moreau de H.G.Wells...

Les enfants peuvent imaginer d'autres rencontres de Max sur l'île.

- Le fort : c'est Max qui demande aux Maximonstres de construire un fort. C'est comme si, il voulait se faire un nid : cf. au début du film où il construit un igloo.

- Le désert (dune, sable) : pour Max, ce n'est pas un lieu de soif, mais un lieu de liberté et de jeu.



- La forêt : comme dans beaucoup de contes, la forêt est un lieu qui fait peur.

☞ Comparer avec d'autres contes : Le Petit Poucet ; Le petit Chaperon Rouge...

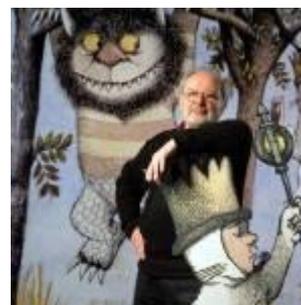
B] L'adaptation du livre en film

- L'univers de l'auteur

La vie de l'auteur est difficilement dissociable de l'histoire.

Maurice Sendak est né à Brooklin en 1928, il est issu d'une famille de conteurs et de dessinateurs. Dès l'âge de 9 ans, il crée des livres avec son frère. Puis il suit des cours du soir en études artistiques pendant quatre ans, en travaillant le jour. À 23 ans, il connaît son premier succès avec une adaptation originale des Contes du chat perché de Marcel Aymé.

De fait quand il publie, en 1963, Max et les Maximonstres (en version originale "Là où les choses sauvages existent"), il est déjà connu, mais l'album est mal accueilli par la critique :



- Les images sont jugées trop violentes et l'histoire remettrait en cause l'autorité parentale, jusqu'alors peu traitée dans un album jeunesse. Les parents ont peur que leurs enfants fassent comme Max et qu'ils s'opposent aux adultes.

- Il est aussi dit que ce serait un album qui ouvrirait la porte aux cauchemars. Un libraire le déconseille aux enfants trop sensibles et Françoise Dolto explique que les monstres font trop peur. Pourtant la littérature pour la petite enfance prend un tournant et depuis rencontre l'essor que nous lui connaissons aujourd'hui. Dans la lignée, en 1968, Tomi Ungerer publie *Les Trois Brigands*. (Adapté en dessin animé).

Finalement, en 1970, Maurice Sendak reçoit le prix Hans Christian Andersen qui récompense tous les deux ans un auteur et un illustrateur pour l'ensemble de leur œuvre, il est reconnu comme l'équivalent du prix Nobel de la littérature enfantine.

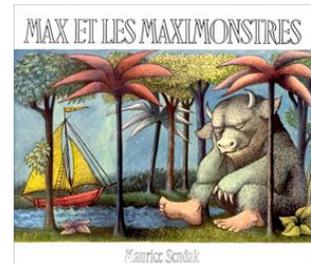
La même année, il publie *Cuisine de nuit* qui met en scène un petit garçon nu, cet album est censuré dans plusieurs pays ou retouché ! Puis Maurice Sendak diversifie son travail d'illustrateur, il dessine des décors et des costumes pour des opéras. D'ailleurs *Max et les Maximonstres* est adapté sous la forme d'un opéra et connaît un grand succès. Il illustre également des contes des frères Grimm et des contes que son père a écrit.

Il est bon de savoir que toute la publication de Sendak est marquée par la Shoah. En effet, l'auteur est issu d'une famille d'immigrants juifs dont la majorité est restée en Pologne et fut victime de cette extermination massive. Maurice Sendak s'exprime à ce sujet afin d'expliquer son œuvre :

« C'est cela ma vie créatrice, c'est cela mon travail. Je n'essaie pas de susciter à nouveau la douleur. Ce que je veux, c'est trouver une manière de lui échapper, de la transcender ». Enfant, il apprend à connaître les membres de sa famille à travers les récits de ses parents et de son grand-père animés par des photos. Il explique ainsi que « l'imagination est pour l'enfant le moyen de transport gratuit dont il se sert pour pouvoir poursuivre son chemin à travers les problèmes quotidiens ».

- **Le récit dans le livre** : Observer la couverture du livre.

Dans *Max et les Maximonstres*, le héros induit un changement d'univers en enfilant son costume de loup. Le fait qu'alors il enchaîne les bêtises peut s'interpréter comme le signe d'un mal-être dans sa réalité, mais rien ne permet d'affirmer la cause de ce malaise. On peut seulement avancer que cela a un rapport avec un sentiment d'insécurité puisque Max pend carrément son nounours, comme s'il reprochait au doudou de ne pas jouer son rôle sécurisant. Et puisque l'enfant agit sous la défroque d'un loup, on peut dire qu'un être maléfisant commet les sottises à sa place... Cependant, en le punissant, la mère de Max interrompt le processus entamé, qui constituait un mode d'expression. Ce coup d'arrêt oriente l'enfant vers un autre domaine : la rêverie, le jeu sans règles. Et le second univers, dans la logique du costume et du « Monstre ! » lancé par la mère, consiste en une transformation de la chambre réelle en pays imaginaire, celui des Maximonstres, ses semblables, ses frères. En l'occurrence, la durée du voyage est un leurre, une façon, pour l'enfant, de vivre des aventures, puisqu'à son retour il trouve son repas tout chaud, preuve que sa mère lui a pardonné et que le temps écoulé entre le début et la fin s'exprime davantage en minutes qu'en années (le texte anglais insiste en précisant « encore chaud »). Max commence alors à ôter son costume de loup, preuve que son voyage imaginaire lui a été bénéfique.



C'est donc l'histoire d'un petit garçon Max déguisé en loup qui « fit une bêtise, et puis une autre... et puis une autre... ». Sa maman le punit, « Monstre », et l'envoie dans sa chambre sans manger. La punition laisse place au rêve et la chambre de Max se transforme en une gigantesque forêt avec « des lianes qui pendaient du plafond, et au lieu des murs, des arbres à perte de vue ». Puis Max monte dans un bateau et arrive au pays des Maximonstres. Très facilement, il devient leur roi et organise une « fête épouvantable ». Mais voilà Max interrompt la fête et punit les monstres « Vous irez au lit sans souper » utilisant le même langage que sa mère. Il se sent seul et il a faim. Il décide alors de partir et d'abandonner les monstres tout comme il s'est senti « délaissé » par sa mère. Il

refait le chemin inverse qui dure de nouveau un an et un jour. Il accoste enfin dans sa chambre où il trouve son dîner... tout chaud !

Le jeune lecteur s'identifie facilement à Max qui arrive à apprivoiser ces monstres tant redoutés par les enfants, surtout que chez Max, les monstres sont maxi : les Maximonstres.

L'autorité parentale est ainsi transférée sur les monstres... quel doux rêve pour les enfants punis !

Max fuit le monde réel où il se fait punir en inventant un nouveau monde où il est le roi et où c'est lui qui punit avec ses propres règles. Puis il s'aperçoit que son monde imaginaire a des limites et que rien ne peut remplacer sa maman. Mais ce rêve lui a permis de trouver une solution à son problème.

L'illustration renforce cet attachement à l'histoire. Lors de la fête épouvantable, le texte est inexistant sur six pages. Nous avons alors tout le loisir de contempler ces monstres aux dents pointues, aux griffes prêtes à attaquer, sans oublier les cornes, les gros yeux jaunes et leur taille gigantesque comparée à Max. Il y a même un monstre avec des vrais pieds, un autre avec un bec, un autre avec des écailles et encore un autre avec des palmes. Ils sont tous très différents ce qui rend l'atmosphère plus effrayante ! L'illustration est donc intéressante du point de vue des détails qu'elle offre, et propose un autre style que les dessins très vifs et aux contours très marqués des albums publiés aujourd'hui.



- **Dans le film** : l'adaptation du livre en film pose le problème du temps. Au cinéma, l'allongement du temps peut se faire en mettant plus de personnages, davantage de péripéties et ainsi l'histoire dure plus longtemps.

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, 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 : « 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 terre 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 ses 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.

☞ Comparer les différences et les ressemblances entre le livre et le film au niveau de l'histoire, des personnages et des lieux (chambre de Max dans le livre).

☞ Repérer dans l'album les caractéristiques de chacun des Maximonstres et les comparer à ceux du film.

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 rayé, 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.

C] Le langage cinématographique

1 - Procédés cinématographiques :

Angle de vue : C'est la position de la caméra par rapport au sujet filmé.

La plongée : la caméra est placée en hauteur par rapport à l'objet filmé. C'est le cas dans le film, au début, quand Max raconte son histoire à sa mère et qu'il est sous la table.

La contre plongée : la caméra est placée sous l'objet filmé.

La caméra subjective : la caméra adopte le champ de vision d'un personnage.

Le **champ** est l'espace délimité par le cadrage. Le **champ/contrechamp** : on fait alterner des plans d'orientations opposées, ce qui permet de montrer alternativement ce que voient les 2 protagonistes : dans la même scène de Max qui raconte son histoire à sa mère on a une succession de champs/contrechamps : point de vue de Max ou de sa mère.

Mouvements de caméra : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling avant : approche progressive vers l'objet.
- Travelling arrière : éloignement progressif par rapport à l'objet.
- Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement. Dans le film, l'embarquement de Max dans le bateau est filmé en travelling avant
- Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.
- Travelling d'accompagnement : la caméra suit ou devance le personnage.
- Travelling subjectif : la caméra épouse la vision du sujet en mouvement.

Plan : Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

Plan général : Plan descriptif très large, présentant un décor. Utilisé pour localiser une séquence ou en plan de coupe.

Plan d'ensemble : Plan large cadrant un personnage ou un groupe dans un décor net.

Plan moyen : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe en pied au premier plan.

Plan rapproché : cadrage d'un personnage ou d'un groupe au buste, le décor n'est plus visible.

Gros plan : Cadrage du visage d'un personnage.

☞ En repérer dans le film : plans larges au moment de la tempête, gros plans sur Max ou les Maximonstres...

Séquence : Une séquence se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « cut », par un fondu au noir ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- « Cut » : liaison de deux plans juxtaposés sans effet.
- Fondu au noir : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir. Ils sont signalés dans l'histoire détaillée [FN]

2 - 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 Yeahs, 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.

RESSOURCES :

- **DVD** avec Bonus (Le producteur du film, comment filmer un chien qui court et aboie, tous les enfants des équipes et leurs idées, les doublures de Max, le déguisement de loup...).

- **SITE** : www.ecoledeslettres.fr

Une revue pédagogique de 97 pages (Ecoles et collèges, 2009-2010) qui détaille l'œuvre de Sendak, compare le livre à d'autres œuvres littéraires, commente le film et détaille l'adaptation d'albums au cinéma...

