

MAX ET LES MAXIMONSTRES  
Spike Jonze | 2009 | Etats-Unis

# GENERIQUE

---

## Résumé

Un soir, Max s'enfuit de chez lui à cause d'une dispute avec sa mère. Après un voyage en barque, il débarque sur une île peuplée de monstres gigantesques. Se prétendant l'auteur de grands exploits et détenteurs de pouvoirs magiques, dont celui d'éloigner la tristesse, il les convainc de faire de lui leur roi. Mais malgré sa bonne volonté et son projet de construire un fort où ils pourraient vivre tous ensemble, Max ne parviendra pas à libérer le groupe d'amis de la jalousie, la colère, la peur et des autres sentiments qui dévorent parfois le cœur des Maximonstres. Les créatures, qui ressemblent toutes à d'étranges mélanges d'animaux sauvages, passent souvent d'une émotion à l'autre et ont du mal à maîtriser leurs sentiments, tout comme Max. Quand ils découvrent qu'il n'est qu'un petit garçon ordinaire déguisé en loup qui se fait passer pour un roi, ils sont déçus, surtout Carol qui s'était particulièrement attaché à lui. Max reconnaît qu'il n'a peut-être pas été un très bon roi et reprend alors son bateau pour rentrer chez lui où sa mère l'attend avec un dîner bien chaud.

## Générique

**Un film de Spike Jonze, États-Unis, 2009**

Durée : 100 minutes.

**Scénario :** Spike Jonze et Dave Eggers d'après le livre de Maurice Sendak

**Image :** Lance Acord

**Montage :** Eric Zumbrunnen, James Haygood

**Musique :** Karen O, Carter Burwell

**Producteurs :** Tom Hanks, Gary Goetzman, John Carls, Maurice Sendak, Vincent Landay

**Les personnages :** Max (Max Records), sa mère (Catherine Keener), Claire (Pepita Emmerichs), le petit ami (Mark Ruffalo) et les voix de James Gandolfini (Carol), Paul Dano (Alexander), Lauren Ambrose (KW), Catherine O'Hara (Judith), Forest Whitaker (Ira), Chris Cooper (Douglas)...

**Date de sortie :** 16 décembre 2009

# AUTOUR DU FILM

---

## Max et les Maximonstres : trop effrayant pour les enfants ?

### *Une réception hostile*

2008. On raconte qu'à la projection test de *Max et les Maximonstres* organisée par la Warner pour évaluer l'impact du film sur ses spectateurs, les enfants sortirent de la salle en hurlant de peur. Le producteur distributeur du film aurait alors voulu en retirer le contrôle à son réalisateur Spike Jonze pour en offrir un second montage moins effrayant, plus conforme à ses attentes. Le studio refusera de faire la promotion du film pour le jeune public et le présentera comme un film destiné aux adultes, ce qui le fera à peine rentrer dans ses frais<sup>1</sup>.

1963. Un libraire donnait ce conseil aux parents qui s'avisèrent de vouloir acheter pour leur enfant l'album de Maurice Sendak *Max et les Maximonstres* : « *Ne laissez pas ce livre le soir à portée de main d'un enfant sensible* ». Comme le rapporte Maria Teresa Sá, la réaction fut hostile à la sortie du livre, « *certains éducateurs et parents, s'érigeant en défenseurs de l'innocence de l'enfant, exprimèrent leur perplexité et leur hostilité à ce livre. On se posa un certain nombre de questions : Max fera-t-il du mal aux enfants ? Son mauvais comportement encouragera-t-il les jeunes lecteurs à le prendre pour leur idole et à s'opposer à leurs parents ? Les choses sauvages ne favoriseront-elles pas des cauchemars ?* »<sup>2</sup>.

Même si les deux œuvres n'ont pas le même retentissement, c'est un reproche similaire qui leur est adressé à leur sortie, à près de cinquante années de distance : celui de risquer d'effrayer les enfants. Ce reproche implique que le contenu de l'une et l'autre œuvre est jugé trop effrayant, dérangeant, subversif pour le jeune public par les pédagogues ou diffuseurs, sans que soit explicité ce que recouvre cet excès. Maurice Sendak s'est vu refuser par nombre d'éditeurs le manuscrit qu'il avait mis huit ans à achever avant qu'Ursula Nordstrom, qui revendiquait de « *fabriquer des beaux livres pour des vilains enfants* » ne s'empare de ce qui deviendrait un best-seller vendu à 63 millions d'exemplaires dans le monde. L'auteur analysait ce rejet par le traitement particulier qu'il faisait du rapport du garçon à l'autorité : « *Max n'est pas un garçon gentillet. Il est révolté. On ne m'a pas pardonné de montrer le foyer familial comme le lieu d'une lutte de pouvoir entre parents et enfants.* »<sup>3</sup>. Mais la réception outragée de l'enfant couronné au royaume des choses sauvages induit aussi que la peur ne devrait pas être un motif à explorer dans une œuvre destinée au jeune public. Au reproche d'avoir réalisé un film angoissant où la menace est omniprésente, Spike Jonze répondait : « *j'essaie simplement de rendre palpable ce que ça fait d'avoir 9 ans, de devoir trouver sa place dans le monde* ».

Dans les propos des deux hommes, on retrouve une volonté commune de dire la vérité aux enfants, de parler « pour » eux, en leur nom, en traduisant en images, mots et sensations les

---

<sup>1</sup> Le film rapportera 100 millions de dollars de recettes pour un budget identique.

<sup>2</sup> 2. Maria Teresa Sá, « Une lecture psychanalytique de *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak », *Enfances & Psy* 2002/2 (n°18), pp. 128-134.

<sup>3</sup> Cité par Samuel Blumenfeld, in *M, le magazine du Monde*.

angoisses qu'ils ressentent face au monde. Le cinéaste, souvent décrit par ses collaborateurs comme un enfant coincé dans un corps d'adulte (Catherine Keener, qui joue la mère de Max, raconte que son fils lui a demandé un jour pourquoi Spike Jonze n'habitait pas avec ses parents, tant il ne lui faisait pas l'effet d'être une « grande personne »), fait aussi souvent que l'illustrateur état de sa méfiance à l'égard de l'incompréhension de la société aux sentiments de l'enfance.

## De l'album au film

C'est au soutien personnel et entier du mythique auteur pour enfants, d'ailleurs coproducteur du film, que Spike Jonze doit d'avoir conservé le contrôle de son film qui put sortir sur les écrans, en 2009, au prix de quelques ajustements de montage et de quelques *retakes*<sup>4</sup>, selon sa volonté. C'est que les studios hollywoodiens rêvaient depuis longtemps d'offrir une adaptation cinématographique à l'album de 338 mots. Maurice Sendak s'y était toujours refusé, exigeant un contrôle sur l'élaboration du film. L'auteur lui-même aurait proposé au cinéaste de se charger de l'adaptation au moment de leur première rencontre, quand celui qui était encore réalisateur de clips musicaux, de vidéos de skate-board, producteur de l'émission de cascades *Jackass* et acteur pour ses amis David O. Russell ou David Fincher. Jonze projetait d'adapter, pour son premier long métrage, l'œuvre du mentor de Sendak : *Harold et le crayon violet* de Crockett Johnson. Ce projet initial ne vit jamais le jour, mais la relation nouée entre les deux hommes à cette occasion donna par la suite lieu à un documentaire, produit par HBO, *Tell Them Anything You Want*. Ce n'est que plusieurs années plus tard que Jonze considéra la suggestion de Sendak de porter Max et les maximonstres à l'écran. Auparavant, il ne se sentait pas à la hauteur de l'entreprise : « *je ne voyais pas ce que je pouvais apporter de plus. J'aime tellement ce livre que je ne voulais pas être celui qui fiche tout en l'air.* »

Le tournage va se révéler d'une extrême complexité. Pendant quatre mois, dans la région de Melbourne, les difficultés s'accumulent. Spike Jonze tient à ce que les monstres soient interprétés par des acteurs dans des costumes de 3 mètres de haut mais se heurte à l'inexpressivité des visages de ces gigantesques marionnettes, dont le mécanisme est bien trop lourd à actionner. Il fera finalement le choix de conserver les prises de vues réelles qui donnent une pesanteur maladroite aux créatures et, surtout, permettent de croire véritablement à leur relation avec Max, mais de faire rejouer les expressions de leurs visages par une technique d'animation en 3D incrustée après le tournage à l'étape de la postproduction.

Pourtant, le cinéaste met beaucoup de lui dans l'adaptation : par exemple, il fait de Max un garçon élevé par sa mère seule, comme ce fut son cas. Avec sa caméra portée, petits mouvements descriptifs, sensation que le plan est toujours en train d'être regardé par un personnage embarqué, flou, amorces, musique omniprésente, le style du film est toujours plus proche des codes du cinéma indépendant que de ceux du film jeune public. Tout comme il fait le choix de faire interpréter les voix des Maximonstres par des comédiens proches de son œuvre comme James Gandolfini ou Paul Dano. Le cinéaste tient également à donner une ambiance particulière au tournage en y invitant régulièrement les fils et filles des membres de l'équipe pour tenir compagnie à Max Records (Max) et sa doublure, et imprégner ainsi le plateau d'une énergie enfantine.

C'est dans ce mélange entre aléas d'une grosse production et joyeux désordre organisé du cinéma indépendant que le cinéaste parvient, malgré les contraintes, à être fidèle au conseil de son

---

<sup>4</sup> Scènes refilmées après la fin du tournage initial.

mentor : « *En voyant la réaction des gens auxquels je parlais de mon adaptation de Max, j'ai compris à quel point c'était un livre que chacun s'appropriait. Alors que je pensais que c'était le mien ! Ça m'a fait peur. J'en ai parlé à Maurice qui m'a dit : N'y pense pas. Le livre est ma version, le film sera la tienne.* » »

# LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

---

## Voyage à travers les émotions... et retour

### Ces émotions qui nous dépassent

« Il arrive qu'une émotion nous atteigne, nous étreigne, sans que nous sachions pourquoi ni, exactement, en quoi elle consiste : sans que nous puissions nous la représenter. Elle agit en moi mais elle me dépasse complètement. Elle est en moi mais hors de moi. »<sup>5</sup> C'est par ce paradoxe que l'historien de l'art Georges Didi-Huberman expliquait à une assemblée d'enfants lors d'une conférence qui leur était destinée comment Sigmund Freud décrivait le phénomène d'inconscient qu'il venait d'inventer. Sous son exploration d'une île peuplée de créatures fantastiques, *Max et les Maximonstres* se présente comme un voyage intérieur au cœur de l'enfance. Leur force inexplicable telles qu'elles traversent le sujet, voilà ce qui est au principe de son prologue « réaliste ».

Les premières séquences font se succéder une série de sentiments qui passent par l'enfant, le bouleversent, le révoltent, sans que le garçon ne les anticipe, les comprenne, les rejette ou les accepte. Un véritable précipité d'émotions qui se bousculent dans son âme. Max fait d'abord preuve de cruauté envers son chien qu'il poursuit agressivement, puis il va se sentir abandonné par sa sœur qui le repousse et refuse de jouer avec lui. Il se montre ensuite despotique dans son jeu solitaire avant d'être excité par la bataille de boules de neige qu'il déclenche avec les amis de Claire. Brutalement, le jeu devient trop violent pour lui et la destruction de son igloo lui est insupportable. Il ressent comme une trahison le fait que sa sœur ne prenne pas sa défense, et la rage le pousse à saccager la chambre de cette dernière avant que le remord et la honte ne le plongent dans l'apathie. Il trouve le réconfort de sa mère qui l'aide à ranger, il éprouve de la peine pour elle lorsqu'il assiste à une conversation professionnelle au cours de laquelle elle voit son travail dénigré, avant de la consoler à son tour. Le lendemain, il sera joyeusement bagarreur dans la cour de l'école avant d'être attentif au cours d'astronomie et profondément déprimé par les nouvelles apocalyptiques qu'il y apprend. Le soir, l'amusement dans sa chambre se mue en ennui, puis en jalousie à l'encontre du petit ami de sa mère, puis en insolence qui gonfle en provocation verbale et gestuelle avant d'aboutir à de la violence physique que la punition transformera en sentiment de profonde injustice. « *Ce n'est pas ma faute* », conclut le garçon avant de quitter le foyer, cette maison où les sentiments contradictoires se bousculent en lui de façon insupportable et incontrôlée. La rapidité avec laquelle cette foule de sentiments se précipite fait entrer le spectateur avec une certaine violence dans le monde de Max, violence renforcée par un montage qui, à la fluidité des transitions de scène à scène, préfère des raccords qui entrechoquent les atmosphères contradictoires. Régulé de façon expéditive, ce prologue ballote le spectateur dans un univers chaotique et déprimant qu'il a lui aussi envie de quitter. Or, c'est bien le paradoxe freudien qui rend à Max ces montagnes russes d'affects insupportables : les sentiments passent en lui avec une soudaineté et une violence inouïes, mais semblent lui faire l'effet de corps étrangers qui le colonisent, de monstres sauvages qui s'emparent sans prévenir de son caractère. « *Avec Dave Eggers, le scénariste, nous avons essayé que le film traduise une angoisse face à tout ce qui échappe à notre contrôle, notamment les émotions. Les vôtres et celles des autres, vous ne pouvez pas les anticiper, et c'est vraiment effrayant.* »<sup>6</sup>, raconte Spike Jonze. En cela, le cinéaste est totalement fidèle à l'esprit de l'auteur qui déclarait : « *Ce qui m'intéresse, c'est ce que font les enfants dans ces moments particuliers de leur vie où il n'y a ni règles ni lois, où ils ignorent*

---

<sup>5</sup> Georges Didi-Huberman, *Quelle émotion ! Quelle émotion ?*, Bayard, 2013, p. 32.

<sup>6</sup> in *Libération*.

*émotionnellement ce que l'on attend d'eux. Dans Max et les Maximonstres, Max se met en colère. Que fait-on quand on est en colère ? Eh bien, on est méchant avec sa mère, après on regrette et, finalement, tout redevient calme. Cela se reproduira peut-être le lendemain et le jour d'après, mais le problème, pour les enfants (...) est de savoir comment passer d'un moment critique à un autre. »<sup>7</sup>*

## Voyage physique et voyage initiatique

Mais ce qui est singulier dans le film, autant que cela l'était dans l'album, c'est l'inversion que les deux œuvres proposent, inversion entre ce qui est censé effrayer et rassurer : la maison, le foyer, la famille sont sources d'angoisses profondes alors que Max va se sentir comme chez lui dans le monde fantastique des monstres. C'est précisément ce retournement du point de vue entre l'ordre et le désordre qui a rendu difficile la réception de l'une et l'autre œuvre. Dans le film (comme dans le livre), la sortie du moment critique passe par le basculement dans le fantastique. Le voyage de Max est un éloignement physique et psychique de la réalité qui ne lui convient pas jusqu'à un rivage certes inhospitalier, mais où la sauvagerie qu'il découvre lui est familière. « *Comme tous les enfants, [Max] croit à un monde où les parois qui séparent le fantasme de la réalité sont flexibles et poreuses, un monde où l'enfant peut aller de l'un à l'autre en demeurant certain que les deux existent bel et bien.* »<sup>8</sup>, écrit Maurice Sendak. La perméabilité entre ces deux mondes est physique : au bout de son quartier, Max trouve une embarcation qui l'emportera dans un territoire magique contigu au monde réel. Mais elle est aussi symbolique : à travers des situations différentes, Max y vit des situations proches de celles qu'il a quittées.

Ainsi, en gagnant physiquement l'île des Maximonstres, Max accomplit aussi un voyage initiatique. Dans le livre, le voyage dure une année. Dans le film, il n'est montré qu'à distance de la petite embarcation, dans une succession de plans qui, passant du jour à la nuit, nous indiquent avant tout une sensation de durée sans que la navigation ne devienne une péripétie en soi. L'éloignement physique sera à la mesure de la profondeur de l'apprentissage que fera le garçon dans ce lieu reculé.

Surtout, alors que chez lui seul Max semblait être la proie de ces « *choses sauvages* », sur l'île, les monstres sont eux aussi parcourus par de violents changements d'humeur qui les affectent autant que le jeune garçon. Devenu monarque, il se montrera à l'écoute des sentiments de ses administrés (souvent à contretemps) et comprendra par leur truchement ce que lui-même a ressenti dans le monde réel. Tous les émois concaténés dans le cœur du garçon dans la première partie vont se voir éclatés entre les différents personnages.

Ce que dit encore Georges Didi-Huberman dans sa conférence à destination des enfants, c'est que toute émotion, en le traversant, transforme celui qui la vit. C'est bien la définition d'un récit d'apprentissage : Max, de retour chez lui, n'est plus tout à fait le même. Son expérience l'a changé. Il revient à la situation initiale : le dîner préparé par sa mère, mais l'un et l'autre semblent désormais pleins d'une empathie réciproque née de leur longue (au moins dans son ressenti symbolique) séparation.

Il faut donc voir *Max et les Maximonstres* comme un récit de formation dans lequel la traversée géographique d'un territoire amène à la découverte d'une contrée intérieure, et où le personnage

---

<sup>7</sup> Maurice Sendak, *Tout sur votre auteur préféré*, Causerie informelle, L'École des loisirs, pp. 47-48.

<sup>8</sup> Maurice Sendak, *Tout sur votre auteur préféré*, Discours de réception de la Caldecott Medal, L'École des loisirs, pp 21-22.

sort transformé de l'expérience qu'il a vécue. Contrairement à la passivité douloureuse avec laquelle il subissait comme des chocs inattendus les affects qui le traversaient dans son quotidien, les sentiments auxquels il est confronté sur l'île modifient sa perception du monde et le font grandir.

## Redoublements et effets de miroir

Dans le monde inversé qu'est l'île des Maximonstres, le désir de toute-puissance de Max trouve à s'exprimer. Cet enfant rebelle à l'autorité se retrouve détenteur du pouvoir. Au lieu de le punir comme le fait sa mère, les monstres récompensent sa colère destructrice par un couronnement et ses récits de violence par une promesse d'allégeance<sup>9</sup>. Devenu roi, Max va faire face à une répétition de situations qu'il a déjà vécues, mais en changeant de posture : la bataille de boules de neige du début se retrouve dans la bataille de boules de terre sur l'île. Mais alors que la première se soldait en quelques instants par la solitude tragique de Max, la seconde est développée, analysée et, surtout, a des conséquences sur la vie du groupe. Max, qui a commencé le combat, regrette très vite de voir son igloo dévasté. Même s'il est à l'initiative de cette violence de jeu, « pour de faux », sa frustration et sa tristesse, son sentiment d'être humilié par la défaite n'en sont pas moins réels. On comprend à travers le discours des monstres qu'ils éprouvent la même chose que le garçon : les attitudes du jeu n'en sont pas moins interprétées de façon blessante et trouvent leur prolongement dans le passif de la relation des monstres entre eux. Carol reproche à KW d'être allée trop loin dans le jeu en lui marchant sur la tête, puis élève ce fait de jeu à une attitude symbolique qu'il a du mal à supporter dans leur relation, tout comme, pour Max, la tristesse de la destruction de son igloo dans le cours du jeu devenait trahison de sa sœur qui restait indifférente au vandalisme autant qu'au désespoir qu'elle suscitait. La crise finale de Carol amène tous les monstres à essayer de le raisonner, et Max à lui rendre ce jugement : « *tu es ingérable* », qui boucle le cheminement narratif du film comme le trajet intérieur du personnage. En voyant son ami rendu incontrôlable par l'incapacité à reconnaître et apprivoiser ce qu'il ressent, le garçon comprend ce qu'il y avait de sauvage en lui. Il offrira à son ami, quelques scènes plus tard, un cœur en brindilles rappelant celui confectionné par sa sœur qu'il avait détruit au début de l'aventure. Ce geste symbolique montre à quel point le voyage dans l'île est le récit d'une réparation émotionnelle.

Dans le désert avec Carol, Max évoque ce que son maître lui a appris : le soleil va s'éteindre un jour. Mais dans le royaume des monstres, tout s'inverse, et l'inquiétude face à un savoir surplombant n'a plus cours avec les monstres ignorants. Revivre avec les monstres des passions similaires à celles de sa vraie vie constitue pour Max une occasion de les mettre à distance, de les apprivoiser. Il peut voir d'un œil neuf cette sauvagerie qui fonçait sur lui sans prévenir lorsqu'elle se manifeste chez ses sujets. Ainsi, lui qu'on ne voit prêter aucun sentiment à sa sœur, sa mère, ou au petit ami de celle-ci, s'intéresse au ressenti des monstres. Puisqu'il sait les écouter et les comprendre, ils se confient volontiers à lui : c'est le cas d'Alexander, ce monstre effacé dont Max a remarqué que personne n'écoutait jamais l'opinion. Reconnaître chez les monstres les comportements qui le blessaient dans le cadre de sa famille procure à Max une forme de réconfort. On peut voir dans ce processus un autre paradoxe de l'émotion : certes, elle me traverse de façon intime, purement subjective et personnelle, et pourtant... d'autres peuvent ressentir les mêmes émotions que moi.

---

<sup>9</sup> C'est précisément ce désir de toute-puissance du garçon qui alertait les psychologues à la sortie de l'album. Dans le livre, c'est aussi le royaume de la toute-puissance magique. L'illustration se met alors à remplir la page aux dépens du texte.

C'est ce que Georges Didi-Huberman désigne ainsi : « *Les émotions passent par des gestes que nous effectuons sans nous rendre compte qu'ils viennent de très loin dans le temps. Ce sont comme des fossiles en mouvement. Ils ont une très longue – et très inconsciente – histoire. Ils survivent en nous, même si nous sommes incapables de l'observer sur nous-mêmes.* » En utilisant l'exemple de l'enterrement, qui met en jeu des gestes, des attitudes, des rituels qui dépassent les individus pour demeurer identiques au cours des époques, il conclut : « *nos émotions ne nous appartiennent pas. Il existe des rites de l'émotion qui passent par des gestes plus anciens que nous.* »

## La représentation des émotions

Max fait bien l'expérience de ces deux paradoxes : l'émotion traverse intimement mon âme au point de pouvoir transformer qui je suis. Mais elle appartient aussi à d'autres et peut, de ce fait, se partager, se comprendre. Or, c'est justement là que réside l'enjeu essentiel du film : comment une œuvre d'art peut-elle *représenter* les sentiments ? Comment un film peut-il me faire *ressentir* ce qui arrive pourtant à un autre ? Même si spectateurs et monstres ont une empathie différente pour ce qui arrive à Max.

D'un point de vue technique, Spike Jonze a, nous l'avons dit, travaillé la coprésence des monstres et du garçon, refusant les incrustations de créatures de synthèse, tout comme il a tenu à ce que les costumes pèsent sur les acteurs au point de donner aux monstres cette allure constamment maladroite. Il a aussi travaillé les émotions du visage : celle des monstres avec l'animation par ordinateur, mais aussi celle de Max. Il faut souligner la subtilité de la direction d'acteur qui fait du jeune Max Records un interprète d'une grande sensibilité. On peut voir le film comme un formidable catalogue de la versatilité des expressions de visage. Non seulement le film explore une foule d'affects, mais il en recherche les distinctions de nuances : la fureur de Carol ressemble à celle de Max, mais sans y être identique.

C'est aussi sur l'environnement des personnages que Spike Jonze insiste pour partager leurs sentiments. Les phénomènes climatiques, loin d'être réalistes, accompagnent et redoublent le ressenti des personnages. Le travail sur la lumière du chef opérateur Lance Acord accentue les fréquents passages de scènes baignées de soleil à des moments nocturnes. Ainsi, la fête épouvantable commence en pleine nuit dans un chahut diabolique et violent. La tonalité de joie calme qui semble souder le groupe est baignée dans la sérénité du soleil levant sur la mer. Le passage brutal et irréaliste du jour à la nuit s'explique davantage par la volonté de faire coller la lumière au ressenti intérieur des personnages qu'à une logique temporelle du déroulement de la soirée. La neige qui enveloppe Max lorsque les monstres se détournent de lui après l'avoir jugé sévèrement est moins un phénomène saisonnier que la manifestation climatique de l'état psychique de Max, tout comme la brume rend difficile son cheminement dans la forêt lorsque Carol est à ses trousses. Lorsque Max affronte une glaciale solitude parce qu'il prend conscience des dégâts de ses mensonges dans la communauté, la mise en scène traduit visuellement ce froid intérieur par une chute inopinée de flocons de neige.

## Émotions chimériques

Mais ce que Spike Jonze s'efforce avant tout de faire ressentir au spectateur tout au long du film, c'est à quel point les émotions de Max varient brutalement : les scènes commencent toute sur une tonalité qui est amenée à changer au cours du développement. À la fin de la première étape du chantier du fort idéal de Carol, Max sourit avec hébétude dans le soleil couchant en contemplant le travail accompli, mais aussi la belle harmonie qui règne dans la communauté unie. S'ensuit un moment de complicité avec Carol qui vient lui faire un câlin, immédiatement troublé par la jalousie de Judith qui prend à partie le roi en l'accusant de favoritisme. Au moment où la

séquence vire à la confrontation menaçante, KW intervient et désamorce l'affrontement. Chaque séquence du film est régie par l'apparition d'une sensation forte, mais qui se transforme, se déplace, se laisse remplacer par une autre. Lorsque Carol présente son village idéal à Max, la scène commence sur une tonalité inquiétante et passe par l'admiration du garçon et la déception du monstre avant de se terminer par un enthousiasme communicatif. Par ce principe de mise en scène, Spike Jonze construit des sortes de chimères émotionnelles, à l'image de ce que sont les monstres, créatures de plumes et de poils. Cette versatilité des ambiances du film au sein d'une même scène amène à dépasser la simple identification aux sentiments du garçon pour plonger le spectateur dans le ressenti de ce tourniquet permanent d'affects qu'est l'enfance.

# DEROULANT

---

## Séquence 1 | Générique

00.00 – 00.45

Une voix d'enfant chantonne sur le générique : les logos de la Warner et de Legendary Pictures apparaissent gribouillés et parés de la signature de Max. Dans un costume de loup, le petit garçon pousse des grognements sauvages et se rue au rez-de-chaussée de sa maison à la poursuite de son chien. Lorsqu'il parvient à se jeter sur lui, le titre original, *Where The Wild Things Are* s'inscrit en lettres manuscrites griffonnées sur l'image arrêtée.

## Séquence 2 | L'igloo

00.46 – 09.14

Pendant que sa sœur Claire passe du temps au téléphone, Max s'ennuie et aimerait lui montrer l'igloo qu'il vient de construire devant la maison. Lorsque les amis de l'adolescente viennent la chercher en voiture, Max les attaque avec des boules de neige. La riposte joyeuse dégénère quand l'un des adolescents piétine l'igloo. Max éclate en sanglots. Sa tristesse se transforme en colère lorsqu'il constate que Claire ne prend pas sa défense mais part en voiture avec ses amis. Dans un accès de rage, il se rend dans la chambre de Claire et piétine son lit avec ses bottes pleines de neige et casse rageusement un cœur qu'il lui avait fabriqué. Réfugié dans son lit, il contemple, le regard triste, les objets de sa chambre : une maquette de voilier qu'il fait voguer sur son lit, un globe terrestre offert par son père, des figurines Lego dans une construction de branches.

Après avoir aidé Max à nettoyer la chambre de Claire en rentrant du bureau, sa mère apprend que le rapport qu'elle a remis à son supérieur a été jugé insatisfaisant. Elle se remet au travail avec dépit, et demande à son fils, blotti sous son bureau, de lui raconter une histoire pour lui remonter le moral. À New York, un vampire se voit rejeté par ses congénères parce qu'il a perdu toutes ses dents, invente Max.

## Séquence 3 | La mort du soleil

09.15 - 13.34

En voiture, de retour de l'école, Max entend encore les paroles de la leçon d'astronomie du maître : le soleil, comme toutes choses, y compris l'espèce humaine, est voué à mourir un jour.

Avec une chaise et des couvertures, Max a construit une fusée dans laquelle il a installé tout un bestiaire de peluches. Plutôt que de partir en expédition avec lui, sa mère préfère rester au salon avec son petit ami qu'elle a invité à dîner. Vexé, le garçon revêt son costume de loup et descend de sa chambre bras croisés, mine renfrognée et tapant du pied.

« *Femme, nourris-moi* », somme l'enfant-loup grimpé sur la table de la cuisine, après avoir critiqué le menu proposé (du maïs surgelé). Sa mère exige qu'il descende, hausse la voix. Il la menace de la dévorer (« *I'll eat you up* »). Elle le prive de dîner et l'envoie dans sa chambre. Max résiste et une lutte s'engage entre eux. Le garçon mord sa mère qui lui crie « *tu es ingérable !* » (« *You're out of control* »), alors que le petit ami, resté jusque-là en retrait, émet timidement un jugement réprobateur sur l'attitude du garçon.

### **La fugue**

Dans la rue noire, Max s'enfuit en criant : « Ce n'est pas ma faute ! » Sur un rythme de chant de guerre, une musique fait entendre des enfants qui poussent des cris d'Indiens. Max sème rapidement sa mère et n'arrête sa course que lorsqu'il a quitté le quartier pour gagner une petite forêt. Par des hurlements et des coups de bâtons donnés dans le vide, le garçon vide sa colère avant de prendre un visage accablé.

## Séquence 4 | L'arrivée dans l'île

14.33 - 29.58

Les reflets de la lumière changent étrangement sur son visage tandis que se mêle à la musique off un bruit de ressac. Max s'approche du rivage et grimpe dans un voilier qui semble justement l'attendre. Après plusieurs jours de voyage entre beau fixe et tempête, son embarcation est rejetée en pleine nuit sur le rivage d'une île.

Après avoir escaladé une falaise, Max découvre une forêt en feu où une étrange créature géante, prise d'un accès de rage, détruit tout sur son passage tandis que ses congénères, tout aussi gigantesques, tentent de le raisonner et de le calmer. On comprend qu'un problème au sein du groupe est à l'origine de sa colère.

### **Les présentations**

Soudain, Max sort de sa cachette derrière les arbres et déboule au milieu des Maximonstres en hurlant et tapant partout autour de lui. Carol, le monstre destructeur, se trouve galvanisé par l'arrivée de cet allié. Mais pas les autres Maximonstres qui encerclent progressivement l'enfant, mettant fin à sa démonstration de force. Ils lui demandent pourquoi il détruit ainsi leurs maisons. Ils souhaiteraient le manger, mais Max rétorque que c'est impossible parce qu'il est roi depuis vingt ans dans son pays et que cela lui confère de grands pouvoirs magiques. Sentant poindre leur intérêt, il commence à leur raconter comment il a vaincu une tribu de terribles Vikings. Les monstres aimeraient que ses pouvoirs permettent d'éloigner la tristesse et la solitude et accueillent avec soulagement la nouvelle selon laquelle Max possède un bouclier suffisamment grand pour maintenir ces sentiments à l'écart de leur communauté.

### **Regardez, c'est KW**

Tous les monstres s'exclament à l'arrivée de KW, monstresse au regard triste qui reste volontairement un peu à l'écart du groupe avec lequel elle a pris ses distances depuis quelque temps pour voir ses amis Terry et Bob. Dans le sentiment général de malaise que suscite cette visite inattendue, les monstres réagissent diversement : certains accueillent KW avec bienveillance et tentent de faciliter le contact, d'autres, vexés de son départ, attendent qu'elle s'en aille.

Max est fier de se voir accepter comme roi de l'île et de recevoir un sceptre et une couronne, mais un peu inquiet en apercevant des os dans le feu, dont il craint qu'ils n'appartiennent à l'ancien roi.

# Séquence 5 | La fête épouvantable

29.59 – 39.20

« *Nous allons faire une fête épouvantable !* » (« *Let the wild rumpus start !* »), décrète le roi fraîchement nommé. Des cris joyeux d'enfants scandent la musique entraînante qui accompagne la furieuse traversée de Max et ses sujets à travers les bois. La course effrénée se termine en haut de la falaise, face à la mer, où tous contemplant paisiblement le lever du soleil en riant et en poussant des hurlements de loups.

Carol rompt ce moment de douce contemplation pour montrer à Max comment il bondit à travers la forêt. Il lui présente ensuite tous ses amis, décrivant le caractère et les particularités de chacun. Ira et Judith viennent saluer Max. Le garçon est saisi de surprise lorsque cette dernière lui donne sur le visage un énorme coup de langue, aussi affectueux qu'inquiétant. En s'ébrouant joyeusement dans la forêt, les monstres abattent un arbre qui manque de s'effondrer sur le garçon.

Carol, caché derrière un rocher, contemple KW, dépité. Sur les questionnements de Max, il lui avoue que c'est son départ de la famille des monstres était à l'origine de sa crise de colère. Max, sans écouter les recommandations, saute sur KW qui tombe à la renverse et, contre toute attente, rit allégrement. Carol prend son élan pour se jeter à son tour sur son amie. Imité par tous les autres monstres, ils forment une pile compacte de plumes et poils sous laquelle Max se sent en sereine sécurité dès lors qu'il a esquivé tous les coups de pattes géantes. Tandis que ses sujets se félicitent des bons résultats de ses premières heures de règne, Max les taquine en les chatouillant l'un après l'autre.

KW l'aide à se dégager lorsqu'il se retrouve coincé sous une patte et ils engagent à voix basse une conversation sincère sur les raisons qui les ont poussés l'un et l'autre à vouloir quitter le nid familial. Max explique que la raison de son départ du foyer est qu'il a mordu un membre de sa famille, qui le jugeait méchant à tort. Pleine d'empathie, KW trouve que, si dévorer un membre de sa famille est tout à fait répréhensible, mordre peut en revanche se comprendre. Tous s'endorment ainsi empilés.

# Séquence 6 | Visite du royaume

39.21 - 49.19

Par un beau soleil et sous une pluie de pétales de fleurs, Max se réveille avec étonnement dans les bras de Carol qui le transporte pour lui faire visiter son royaume. « *Tout est à toi...* », lui dit-il. Alors qu'ils traversent un désert, Max lui apprend que le soleil va mourir, mais Carol refuse de croire que la mort d'une aussi petite chose que le soleil puisse avoir une incidence sur quelqu'un d'aussi grand qu'eux deux (lui par la taille, Max par le pouvoir). Il se montre indifférent au passage d'un chien dont la taille démesurée effraie Max.

Dans une grotte, Carol montre à Max le monde idéal miniature qu'il a fabriqué avec des brindilles. Émerveillé par la beauté de la maquette, Max propose de construire grandeur nature un fort qui en reproduirait le plan.

### La construction du fort

Max, enthousiaste, dessine dans le sable le plan de la forteresse qui devra être « *haute comme six comme vous et douze comme moi* ». La construction commence, chacun y participe. Il convient de prendre des mesures précises : c'est Douglas, le monstre à plumes, qui sert d'étalon pour déterminer la taille des murailles.

## Séquence 7 | Jalousies

49.20 - 58.07

Max admire les jolies fleurs orange plantées par Carol dans l'une de ses constructions. Pendant qu'ils se font un câlin, Judith les observe de loin avec jalousie. Elle appelle le roi pour lui reprocher de ne pas traiter ses sujets à égalité. Sur un ton passif agressif, elle s'amuse de l'incongruité qu'il y aurait à ce que Max ait « *ses chouchous* ». Le garçon imite son rire. Par un jeu de miroir, ils se répondent jusqu'à ce que le rire plein d'insinuations de Judith devienne un cri menaçant dans la bouche de Max.

Cette agressivité choque Judith qui lui rétorque que monarque et sujets ne jouissent pas des mêmes prérogatives : « *C'est notre rôle de nous énerver, pas le tien !* » (« *Our job is to be upset. Not yours !* »). L'arrivée de KW fait diversion. Elle propose à Max d'aller chercher des branches. Ils s'éloignent du fort dans un soleil de fin de journée.

Dans la forêt baignée de brume, KW rassure Max quant au mauvais caractère de Judith. Tous deux partent à la rencontre de Bob et Terry, ces grands sages dont Max a beaucoup entendu parler. Lorsqu'ils les retrouvent sur la plage, le garçon semble surpris qu'ils soient de simples hiboux. Il ne comprend pas leur langage, mais KW lui traduit qu'il doit formuler sa question en 7 mots, ni plus ni moins. KW propose d'accueillir Bob et Terry au royaume, ce qui met Max mal à l'aise vis-à-vis de Carol qui a plusieurs fois exprimé sa jalousie à leur rencontre.

Chacun se présente aux nouveaux arrivants. Seul Carol reste en retrait et manifeste son désarroi devant leur venue. Les autres monstres lui demandent de présenter des excuses aux chouettes dont il a dit vouloir exploser la cervelle.

## Séquence 8 | La guerre

58.08 - 1.12.49

Carol se retire sur la plage. Pour le consoler, Max propose d'organiser une guerre. Pendant que Max explique sa stratégie à l'équipe des gentils (« *good guys* »), il est surpris de recevoir une motte de terre. Mauvais joueur, Alex, le monstre à tête de chèvre, quitte la partie qui commence à dégénérer.

Carol reproche à KW de lui avoir marché sur la tête intentionnellement et va plus loin en insinuant qu'il a régulièrement l'impression dans leur relation qu'elle lui écrase la tête, au sens symbolique du terme.

### La nuit

La nuit, réunis en cercle autour de Max, les monstres jugent sévèrement sa prestation royale. Ils lui reprochent d'avoir exacerbé les tensions entre eux au lieu de les éliminer comme il l'avait

promis. Dépité, il essaie de les dérider en imitant les gestes saccadés d'un robot, mais face à leur réception dubitative, il arrête sa performance, ce qui lui vaut un mépris plus grand encore.

Abandonné par les monstres, grelottant sous la neige, Max se réveille seul et traverse le royaume en traînant des pieds. Il rejoint Alex qu'il trouve assis sur un tronc. Il est désolé d'apprendre qu'il est responsable de la plaie qu'il remarque dans la fourrure du monstre. Assis côte à côte, ils dévoilent chacun les faiblesses de l'autre. Max a remarqué que le monstre à tête de chèvre souffrait de ne pas se faire entendre par le groupe, tandis que ce dernier comprend que Max n'est pas un roi, mais un garçon normal. Protecteur, il insiste pour que Carol n'apprenne jamais ce mensonge qui, simple déception pour lui, serait dévastateur pour son ami.

Pendant que tout le monde dort, Max, inquiet, écoute Carol parler dans son sommeil d'un mauvais roi qu'il faudrait manger.

Le lendemain matin, Max aménage une chambre pour le roi dans la grande construction sphérique faite de branchages. Carol l'interroge sur ses intentions qui vont à l'encontre du monde idéal qu'il avait imaginé et dans lequel ils devaient tous dormir empilés les uns sur les autres. En réponse aux bredouillements gênés de Max, il s'énerve et perce la structure d'un violent coup de poing.

## Séquence 9 | Carol devient incontrôlable

1.12.50 - 1.21.41

Des cris réveillent la petite communauté endormie. C'est Carol qui, devant un grand feu, exhorte ses amis à l'aider à détruire leur construction parce qu'elle n'est pas conforme à leur idéal. Ils refusent. Carol égrène toutes ses angoisses : peur de la séparation et de l'explosion du groupe parce que Max envisage de dormir dans sa chambre royale secrète, peur que le soleil ne se lève plus. Il reproche à Max d'être un mauvais roi et de ne pas avoir tenu ses engagements et ne se satisfait pas des excuses et dénégations du garçon en qui il n'a plus confiance. Douglas explique à Carol que Max n'est pas un véritable roi, mais « *un garçon qui joue au loup qui joue au roi* ». Furieux, Carol arrache un bras au monstre à tête d'oiseau qui se met à se vider d'une espèce de sable en déplorant la perte de son « *bras préféré* ». Max essaie de s'interposer et gronde Carol : « *Tu es ingérable !* » (« *You're out of control !* »), le sermonne-t-il, comme sa mère le lui avait reproché avant le dîner. Carol essaie de frapper Max qui esquive et s'enfuit.

Carol part à sa poursuite dans les bois. KW surgit et agrippe l'enfant effrayé. Entendant Carol qui approche, elle suggère la seule cachette possible : que Max s'engouffre dans son immense gueule pour se cacher et échapper à la fureur de son ami déçu. En se blottissant dans ce giron confortable, Max découvre la présence de Richard, un raton laveur.

Le monstre devine où le garçon se cache, mais KW s'oppose fermement à ce qu'il lui parle. Elle lui fait la leçon en reprenant les mêmes termes que Max : « *Tu es ingérable. Tu voulais le manger.* » Carol se défend d'être aussi violent et imprévisible que son entourage le lui reproche.

Quand Carol s'en va, Max, toujours dans le ventre de KW, prend la défense de son ami. Plein d'empathie, il tente d'expliquer à KW que c'est la peur qui le pousse à se comporter ainsi. Tous deux s'accordent sur le fait qu'il est difficile d'être une famille. Max, qui se sent étouffer, demande à sortir. KW l'extirpe délicatement, tête la première, comme un nouveau-né. Recouvert

de mucus et tout penaud, Max s'assied sur ses genoux : « *J'aimerais que vous ayez une maman* », avant de conclure qu'il est temps pour lui de rentrer à la maison.

Carol marche au loin devant le soleil couchant. Max court à travers le royaume. Dans la grotte, il découvre le saccage du monde parfait de Carol. Attristé, il s'agenouille pour rassembler quelques brindilles avant de reprendre sa course à travers le désert jusqu'à ce qu'il finisse par découvrir Carol, assis avec Douglas. Le monstre oiseau s'éclipse tandis que Max, prudent, s'assoit à légère distance de son ami. Minuscule à côté de son gigantesque ami, il concède n'être « *ni un Viking, ni roi, ni rien* », mais « *Max* », simplement. Carol déplore que ce ne soit vraiment pas grand-chose et s'éloigne.

## Séquence 10 | Le départ

1.21.42 - 1.36.50

Sur la plage, au coucher du soleil, les monstres sont rassemblés pour le départ de Max qui arrive avec KW. Le garçon les salue l'un après l'autre. Ils lui avouent qu'il est le premier roi qu'ils ne mangent pas. Douglas se prépare à mettre le voilier à l'eau.

Dans sa grotte, Carol, qui a refusé de se joindre à la cérémonie d'adieux, pleure en découvrant le cœur que Max a dessiné à son intention à l'aide de brindilles. Il se précipite sur la plage, traversant maladroitement le désert en courant.

Sur la plage, tout le monde s'attriste de devoir se dire au revoir. « *Je t'aime à te manger* », dit KW qui demande sans trop y croire à Max de ne pas partir, avant de pousser elle-même son petit bateau vers le large.

Carol apparaît à l'horizon tandis que le voilier prend les flots. Max lui sourit doucement, le monstre pousse un hurlement de loup que lui renvoie le garçon, puis tous les monstres en chœur.

Souriant, Max navigue par beau temps et sur une mer calme. Il n'accoste qu'à la nuit et reprend, en courant, et en sens inverse, le chemin emprunté à l'aller lors de sa fugue. Il répond joyeusement aux aboiements d'un chien derrière une clôture.

Timidement, ses moustaches de loup se glissent par la porte d'entrée. Au bruit des pas, sa mère se précipite dans l'entrée et tombe à genoux pour enlacer son fils de soulagement. Avachie sur la table de la cuisine, elle regarde Max manger sa soupe de bon appétit. Ses yeux se ferment tandis qu'il dévore une part de gâteau au chocolat. Il lui sourit paisiblement tandis qu'elle s'assoupit.

Le titre du film, puis le générique, s'inscrivent en lettres enfantines griffonnées à la craie.

# ANALYSE DE SEQUENCE

---

L'utopie de Carole  
41.54 – 44.45

## 1/ La roue des émotions

La visite guidée du village idéal de Carol est l'occasion pour le personnage de Max de passer par des émotions diverses. L'inquiétude marque les premiers instants lorsqu'il doit suivre le monstre qu'il connaît peu dans un lieu éloigné et sombre. Cette première impression du lieu comme d'une menace est vite remplacée par l'admiration que porte le garçon à la construction savamment agencée. Il contemple l'ambition de son architecture, la précision de son exécution, l'inventivité de ses espaces. C'est ensuite l'empathie qui semble le gagner lorsqu'il acquiesce timidement au récit que lui fait Carol du désengagement qui a gagné l'élaboration de cette œuvre collective. Max se sent triste pour son ami, et l'on peut imaginer que lui qui a échoué à inviter dans son igloo puis sa fusée sa sœur et sa mère est la parfaite personne pour comprendre le sentiment d'abandon et de désintérêt ressenti par son nouvel ami. Enfin, c'est un enthousiasme communicatif qui le gagne quand il envisage la construction grandeur nature du village idéal imaginé par Carol. Cette versatilité des émotions, loin d'être propre à cette séquence, se retrouve tout au long du film. Max ne vit jamais une situation de façon univoque et monocorde. Bien au contraire, les sentiments se mêlent ou se succèdent en lui comme dans la tonalité du film, donnant le sentiment que le garçon est ballotté par toutes sortes de sentiments qui le traversent sans qu'il ait le temps de les anticiper.

## 2/ Grand - petit

Ce que propose Max au monstre à la fin de la séquence (« *We can totally build a place like this* »), c'est de passer du petit au grand, de la maquette à la construction grandeur nature, du rêve à la réalité de l'architecture. La séquence, à l'image du film, est tout entière construite sur ces passages d'une échelle à une autre.

L'espace y est construit sur le principe des poupées russes : la caméra cadre tantôt à la taille des figurines qui habitent la maquette, tantôt à celle de Max qui la regarde, tantôt à celle de Carol qui observe Max. Les figurines prennent des allures de jouets enfantins, qui nous ramènent au souvenir de la chambre de Max. Le nid de branchages qu'il avait confectionné pour une figurine Lego, le voilier qu'il faisait voguer sur son drap bleuté évoquent ce plaisir de construire un monde en plus petit, et de le concevoir selon son idéal. À l'emboîtement des regards répond celui des tailles de protagonistes. Là où une échelle unique viendrait donner l'ascendant à un personnage sur un autre, les tailles de plans, en s'adaptant à chaque corps filmé, indiquent bien que chacun a son importance. De minuscules brindilles représentent des arbres. Une quatrième échelle est présente à l'esprit du spectateur, c'est celle de la taille réelle qu'aurait le village construit si les proportions étaient respectées entre la taille de Carol et celle de ses mini-monstres. Entre miniature et gigantisme, c'est toute l'amplitude des tailles qui est évoquée, faisant un lien avec la séquence qui précède, dans laquelle Carol pense que la mort d'une chose aussi petite que le soleil ne pourrait avoir d'incidence sur le cours du monde, tandis que Max s'inquiète du passage d'un chien géant.

Ce que souhaite avant tout construire Carol, c'est un refuge, une protection contre les blessures et les dangers du monde. C'est aussi ce que désirait Max lorsqu'il élaborait chez lui un igloo ou une fusée, repaires qui le protégeaient du monde extérieur tout en évoquant un ailleurs lointain (le Grand Nord ou la Lune), et donc une conscience de l'immensité de l'univers, visiblement

angoissante pour le garçon. Lorsque Carol balaye d'un sophisme l'enseignement du maître sur la fin de l'univers et la disparition de l'espèce humaine, c'est soudain à un monde plus rassurant, plus à son échelle, que Max se sent appartenir.

Tout comme sa petite taille est, dans la communauté des monstres, compensée par le grand pouvoir qui lui a été conféré. L'impression d'être toujours trop petit, qui prévalait dans le monde réel (trop petit pour que sa sœur joue avec lui, trop petit pour donner des ordres à sa mère), n'a plus cours avec les monstres qui lui font une grande place (même si cela relève de l'imposture) : celle dévolue à un roi.

### **3/ Espace physique, espace rêvé**

Si l'on peut voir le film comme un récit d'apprentissage dans lequel le voyage physique qu'effectue Max au pays des monstres, et les rencontres réelles qu'il y fait, sont aussi un voyage intérieur et une découverte de ses propres sentiments, cette scène est parfaitement emblématique de ce double mouvement. La visite guidée de la maquette est tout autant la découverte d'un lieu concret que la traversée d'émotions. Carol lui-même relie l'espace physique à l'espace idéal lorsqu'il explique : « *C'est un endroit où seules les choses que l'on désire devaient se produire* ». Il relie alors l'architecture du lieu à la façon qu'auraient eu ses habitants de l'occuper, désignant son village idéal comme une Utopie.

Pour ce monstre ultrasensible, l'idéal d'un habitat est qu'il puisse permettre à sa communauté de vivre en harmonie et en parfaite symbiose. L'architecture aurait dû pouvoir éloigner la tristesse, la contrainte, la frustration, mais il déplore que cela n'ait pas été le cas. La séquence de mise en chantier d'un fort grandeur réelle va appliquer cet idéal : une musique euphorique recouvre les gesticulations de Max qui dirige les travaux, tandis que tous les monstres parcourent le terrain avec une bonne volonté unanime. Si la construction revêt une forme d'idéalisation, c'est que pour Carol (et, on peut le supposer, pour Max également), l'espace réel conditionne la façon de l'occuper et, surtout, la manière de le partager. Lorsque Max voudra créer une chambre royale et ne plus partager ses nuits avec les monstres dans un empilement fusionnel, Carol y verra une trahison de la part de son ami monarque. Pour lui, vouloir s'absenter de l'espace commun, c'est souhaiter couper les relations, comme il le reproche à KW au début du film.

### **4/ Des jumeaux bâtisseurs**

La découverte de ce monde secret bâti avec application par Carol contraste fortement avec la séquence de ses présentations. Blessé par la jalousie, il détruisait et incendiait les chambres de ses camarades et Max se joignait à sa fureur destructrice. Dans la séquence qui suit, le spectateur découvrira Max en bâtisseur joyeux, après l'avoir vu saccager de dépit la chambre de sa sœur. Même mauvais caractère, même rêve de relations fusionnelles au sein de la famille : Max et Carol apparaissent, à partir de cette séquence, comme des doubles. Lorsque Carol revient sur sa profonde déception quand ses amis ont quitté un à un le chantier, il évoque une bouche dont toutes les dents tomberaient, nous rappelant l'histoire que Max racontait à sa mère pour la consoler, dans laquelle un vampire se voyait ostracisé par ses congénères parce qu'il avait perdu ses dents. Tous deux ont la même réaction de vouloir recourir à la morsure (l'un l'épaule de sa mère, l'autre ses propres pieds) en cas de déception insurmontable. Mais, plus qu'un double, le personnage de Carol agit comme un miroir sur Max : en voyant chez un autre les excès de son caractère, il prend conscience des effets que cela a sur son entourage.

En se trouvant un rôle, celui du bâtisseur qui entreprend la construction d'un village idéal, le garçon justifie sa place de roi auprès de sa tribu d'élection, mais il devient aussi légitime à ses

propres yeux. Ce qui, il en était conscient, n'était jusqu'à présent qu'une imposture (il a été désigné comme roi sur la foi d'un mensonge d'exploits inventés) se transforme pour faire de lui un souverain capable, lui qui est un expert en cabanes.

# IMAGE RICOCHET

---

## **Gros chien, petit géant**

Comme Spike Jonze, Steven Spielberg s'amuse, en mettant en scène le géant imaginé par Roald Dahl, à faire varier les différences de taille entre le monde des humains et celui des monstres selon la profondeur de champ. Le chien géant effraie Max mais pas Carol qui, en revanche, pense que le soleil est une toute petite chose. Chez Spielberg, le jeu reposera sur le fait que le BGG est tout petit en comparaison des autres habitants du pays des géants. Lors de sa première apparition, le jeu sur la profondeur de champ réduit Sophie à un point minuscule à la fenêtre de son orphelinat. Spielberg joue sur le basculement du point de vue et de l'utilisation des accessoires pour susciter la sensation de cette grande différence de taille. Le plaisir du jeu sur le cadre se retrouve chez les deux cinéastes : faire traverser de grands espaces à ses créatures, faire varier leur distance à la caméra, serrer dans le plan l'enfant en plan d'ensemble et des détails du géant... Autant de problèmes pour construire les plans qui disent en eux-mêmes les difficultés d'adaptation de Max ou de Sophie aux mondes fantastiques dans lesquels ils se trouvent projetés, mais aussi dans le monde réel où, tous deux solitaires, ils ont du mal à trouver leur place. Car qu'est-ce qu'un enfant sinon un être trop petit pour le monde dans lequel il vit ?

# PROMENADES PEDAGOGIQUES

---

## Promenade 1 | Cabanes et palais idéaux

Pour résister aux agressions du monde (les enseignements apocalyptiques du maître, l'indifférence de sa sœur, l'autorité de sa mère), Max se construit des cabanes dans lesquelles s'abriter. C'est cette aptitude à imaginer des lieux où l'on peut se blottir, se sentir bien, qui l'aidera à se comporter en roi lorsqu'il lancera le chantier du village idéal de Carol. Les monstres ont le même désir que lui de se blottir les uns contre les autres et de trouver un réconfort dans leur façon d'habiter ensemble. Leur manière de s'empiler pour s'endormir peut faire penser à la communauté imaginée par Claude Ponti autour de *Blaise, le poussin masqué*. Ces centaines de petits gallinacés vivent tous ensemble. Comme les monstres, ils imaginent (mais eux le construisent jusqu'au bout) un merveilleux (et « irrestilicieux ») « château pâtissier » pour l'anniversaire de leur meilleure amie Anne Hiversère. Autre palais idéal, celui que le facteur Ferdinand Cheval a construit durant trente-quatre années, au cours desquelles il a parcouru les routes de la Drôme pour ses tournées postales à la recherche de cailloux parfaits qui viendraient s'intégrer à l'harmonie de son édifice. Chez le Facteur Cheval, la construction est solitaire mais déployée dans le temps, elle est un processus qui oriente toute sa vie vers la réalisation d'un but. Le peintre autrichien Hundertwasser a, lui, imaginé des immeubles poétiques dans lesquels la nature viendrait se glisser : ce n'est plus une œuvre artistique, mais bien des habitations qui ressemblent à des décors qu'il fait construire dans la ville de Vienne. D'autres cabanes et palais idéaux, empruntés à différents domaines artistiques, peuvent-ils illustrer cette idée du refuge ?

## Promenade 2 | Un univers de chimères

Non seulement Max débarque sur une île peuplée de monstres étranges, mais ce qui peut d'autant plus surprendre est que chaque créature semble relever de sa propre espèce. Mystérieusement, chacun semble être l'unique descendant de sa propre lignée. Surtout, ces monstres sont des créatures hybrides, qui mêlent les attributs de différentes familles animales. KW a des pattes palmées, des poils et des cheveux longs, Carol un pelage rayé sur le haut de son corps, mais des plumes sur le bas. Bull, au bout de son corps qui fait résolument penser à un taureau qui se tiendrait sur ses pattes arrière, possède deux pieds proches de ceux des humains. Ces chimères semblent avoir été créées selon le hasard d'un cadavre exquis et renvoient à bien des créatures mythologiques hybrides. À quoi il faut ajouter bien sûr que toutes sont bipèdes et dotées du langage. Il est alors curieux de croiser sur l'île deux animaux qui appartiennent à des espèces bien définies dans notre monde réel : un chat et un raton laveur. Mais si les Maximonstres sont chimériques, c'est aussi qu'ils sont créés à l'image de Max : mi-garçon mi-loup, son allure est hybride tout autant que son caractère, vu tantôt comme sauvage par sa mère excédée ou protecteur quand il arrive sur l'île. Les monstres eux aussi se distinguent par les nuances de leur caractère, par exemple KW se montrera tantôt profondément mélancolique tantôt enthousiaste. Quelles créatures imaginaires hybrides, l'homme a-t-il inventées, au Moyen Âge et dans la mythologie antique notamment, et pour quelles raisons ?

# Promenade 3 | L'adaptation littéraire au cinéma

Pourquoi un cinéaste a-t-il envie d'adapter pour le grand écran un roman, un conte, une histoire écrite ? Que choisit-il de garder ou de changer ? Spike Jonze s'est efforcé de conserver l'esprit du livre, c'est-à-dire de se situer toujours du point de vue d'un enfant qui refuse l'autorité de sa mère parce qu'elle le traite de monstre. Il reste très fidèle à l'ambiance angoissante aussi bien à la maison, où l'enfant se sent seul et incompris, que sur l'île, où il s'amuse bien plus mais tout en craignant que les monstres ne deviennent violents contre lui.

En revanche, le style d'image est bien différent, puisque le réalisateur ne choisit pas le dessin animé qui reprendrait l'esthétique de Maurice Sendak, mais fait un film qui allie prises de vues réelles (des acteurs filmés dans des décors), trucages en studio pour certains mouvements des monstres et animation par ordinateur pour les expressions de leurs visages.

Mais, surtout, le réalisateur développe de nombreux éléments qui ne figurent pas dans l'album : la relation de Max avec sa mère et sa sœur, les dialogues avec les monstres. C'est ainsi toute la psychologie du garçon qui, esquissée dans le livre, se voit développée dans le film à travers des dialogues, le jeu de l'acteur, la musique. Grâce à la lumière, au montage, etc., Spike Jonze essaie de faire ressentir au spectateur tous les sentiments de son personnage. Qu'y a-t-il de différent dans la découverte d'une histoire, de personnages, dans un livre ou un film ?

# PETITE BIBLIOGRAPHIE

---

Collectif, *Le maxilivre hommage à Maurice Sendak*, Little Urban, 2016

Jacky Goldberg, Portrait de Spike Jonze, *Les Inrockuptibles*, 16 décembre 2009

Jacky Goldberg, Critique de Max et les Maximonstres, *Les Inrockuptibles*, 9 décembre 2009

Didier Péron, *Libération* du 16 décembre 2009

Thomas Sotinel, *Le Monde* du 16 décembre 2009

Samuel Blumenfeld, Portrait de Spike Jonze, *M, le magazine du Monde*, 19 décembre 2009

Bill Krohn, *Cahiers du cinéma* n°651, décembre 2009

Agnès Desarthe, *Max et les maximonstres est un élixir de Maurice Sendak*, *Paso doble, le grand entretien de l'actualité culturelle* par Tewfik Hakem, France Culture, 23 janvier 2017

François Angelier, *Les Enfants aux sortilèges de Maurice Sendak*, France Culture, 14 décembre 2016

Claude Ponti, *Blaise et le Château d'Anne Hiversère*, L'École des loisirs, 2004

Exposition de la BNF sur les chimères [http://expositions.bnf.fr/bestiaire/feuille/index\\_fantastiq.htm](http://expositions.bnf.fr/bestiaire/feuille/index_fantastiq.htm)

# NOTES SUR L'AUTEUR

---

## Biographie

Raphaëlle Pireyre est critique de cinéma. Rédactrice en chef adjointe du site [Critikat.com](http://Critikat.com), elle collabore aux revues Images documentaires et Bref.

Elle intervient régulièrement pour les dispositifs d'éducation à l'image auprès des enseignants ou des élèves.