



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

---

# « Max et les Maximonstres », de Spike Jonze

## *L'adaptation cinématographique*

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

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

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

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

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

### **Une famille décomposée**

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

---

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Bull



Carol



Alexander



Judith



Ira



KW



Douglas

## Une famille de substitution

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

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

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

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

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

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

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

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

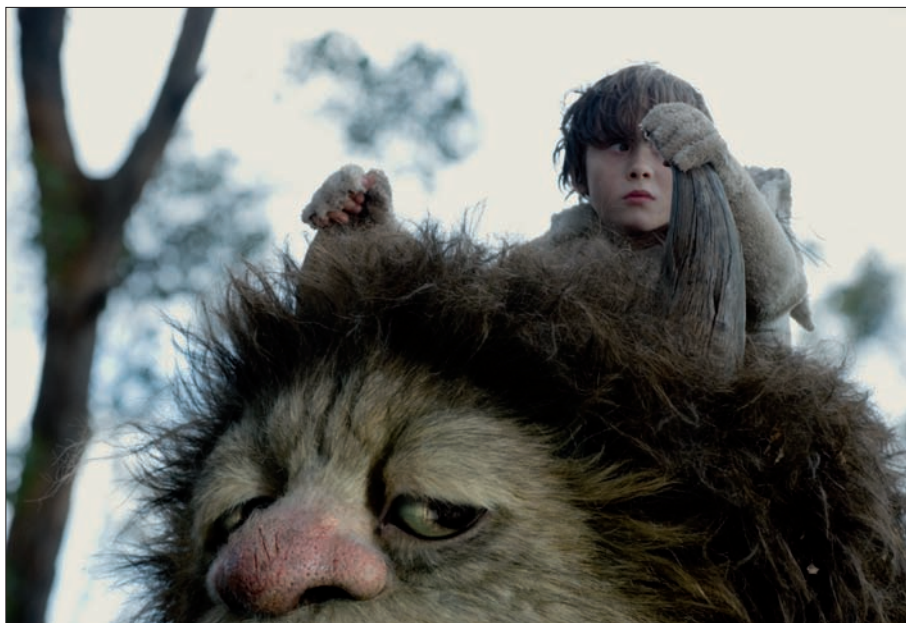
**IRA**, c'est le Maximonstre au long nez, qui devient un être doux et maladroit ;

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

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

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





Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.

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

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

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

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

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



Poursuite dans la forêt © 2009 Warner Bros. Ent.

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

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

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

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

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

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

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

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

La fidélité à l'album s'établit donc en accentuant les parallélismes entre l'univers réel de Max et l'univers imaginaire des Maximonstres. Ainsi, le « *Je vais te manger !* », déclaration d'amour ambivalente et qui le reste dans l'album, 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 boue reproduit la bataille de neige du début. À la solitude de Max dans le jardin neigeux de sa propre maison correspond sa solitude dans la forêt enneigée, quand les monstres l'ont abandonné. À la danse du robot initiale répond celle que l'enfant tente pour amadouer 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.



## Activités pédagogiques

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

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

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



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

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

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

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

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

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

On trouve ainsi:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

On fera découvrir aux élèves ce poème et ces albums, en leur demandant : « *Y a-t-il, dans Max et les Maximonstres, la même ambiguïté concernant le verbe "manger" ?* »

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

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

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

CHRISTIAN POSLANIEC



« Vous êtes terrible, vous êtes notre roi. »

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