
Un film sur l'enfance



Le couronnement de Max
© 2009 Warner Bros. Ent.

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

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

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

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

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

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

Premières impressions et élaboration d'un résumé

Avant toute chose, recueillir les impressions...

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

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

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

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

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

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

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

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



© 2009 Warner Bros. Ent.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Des rôles inversés

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

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

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

Du jeu à la réalité

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

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

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

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

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

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

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

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

Les Maximonstres

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

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



Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.

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

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

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

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

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

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

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



Max et Carol © 2009 Warner Bros. Ent.

La bande-son

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

Il s'agit d'une suite de thèmes composés par Karen O, chanteuse du groupe de rock Yeah Yeah 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.

Qu'est-ce qu'être roi ?

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

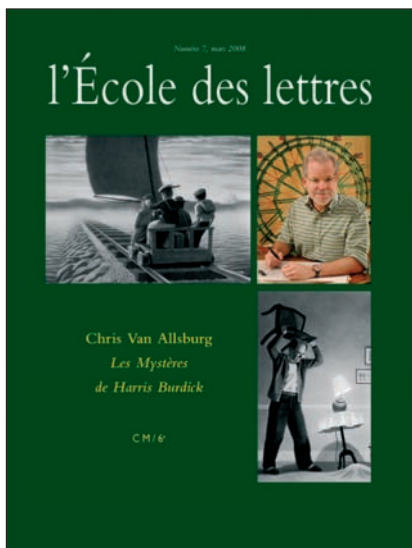
Il a également pris conscience qu'il vaut mieux être un enfant aimé (ce qui est son cas, même si sa mère a bien des soucis) que jouer et courir à l'écart de toute contrainte dans un espace sans limites.

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

NORBERT CZARNY

Les Mystères de Harris Burdick, de Chris Van Allsburg

Pistes de lecture et d'écriture pour le cours moyen et la sixième



*Un numéro spécial de «L'École des lettres»
téléchargeable sur
www.ecoledeslettres.fr*

AU SOMMAIRE

I. Découverte du livre

- L'introduction de l'album original et celle du portfolio.

II. Pistes d'écriture

- Écrire un récit à partir d'une ou plusieurs illustrations.
- La co-écriture.
- Décrire une image.

III. Arts visuels

- Mettre en couleurs les images.
- Composer une photo.
- Copier une image.
- Créer une seizième planche.
- Augmenter le portfolio.

IV. Lecture de l'image

- Un style réaliste.
- Le rôle du noir et blanc.
- Des images figées.
- L'importance du cadrage.
- Le rapport texte-image.

V. Références culturelles

- Comment explorer le jeu des références picturales et littéraires.

Les textes et créations de vos élèves inspirés par «Les Mystères de Harris Burdick» seront mis en ligne sur www.ecoledeslettres.fr

Pour faire participer vos classes

contactez la rédaction
à l'adresse suivante :

courrier@ecoledeslettres.fr

Tél.: 01 42 22 94 10