



Max et les Maximonstres

Titre original

Where the Wild Things Are

Réalisateur et scénariste :

Spike Jonze

Musique :

Karen O, Carter Burwell

Genre fantastique, aventure

Sortie Nationale

16 décembre 2009 (1h42min)

SYNOPSIS (Extrait de : http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=54502.html)

Max, un garçon sensible et exubérant qui se sent incompris chez lui, s'évade là où se trouvent les Maximonstres. Il atterrit sur une île où il rencontre de mystérieuses et étranges créatures, aux émotions sauvages et aux actions imprévisibles. Les Maximonstres attendent désespérément un leader pour les guider, et Max rêve d'un royaume sur lequel régner. Lorsque Max est couronné roi, il promet de créer un monde où chacun trouvera le bonheur. Max découvre vite toutefois que régner sur un royaume n'est pas chose aisée et que ses relations avec les autres sont plus compliquées qu'il ne l'imaginait au départ...

RESUME (Extrait de : <https://nanouk-ec.com/>)

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.

1 EN AMONT, avant la projection

CONTEXTUALISATION

- **A propos du réalisateur :**

Spike Jonze (de son vrai nom : Adam Spiegel)

«Je n'ai pas cherché à faire un film pour les enfants ; j'ai voulu faire un film sur l'enfance.»



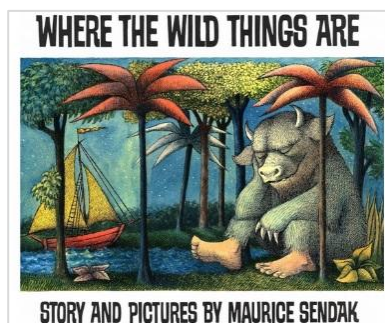
Interview audio retranscrit : <https://www.cloneweb.net/interview/max-et-les-maximonstres-rencontre-avec-spike-jonze/>

Réalisateur, scénariste, producteur et acteur américain, né le 22 octobre 1969 aux Etats-Unis à Rockville (Maryland), son pseudonyme est une référence au musicien et acteur Spike Jones. Producteur et co-créateur du programme télévisé Jackass
Premier long métrage : Dans la peau de John Malkovich

- **A propos du tournage**

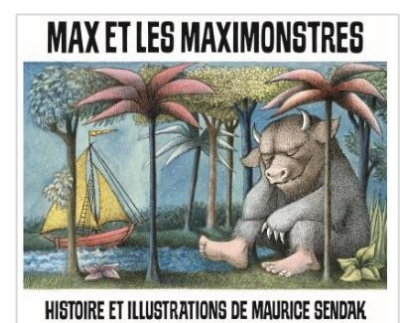
- ✓ Il a eu lieu près de Melbourne en Australie.
- ✓ La fabrication des monstres a demandé 8 mois à la Jim Henson Company (Les Muppets, Labyrinthe...). Les monstres sont composés d'un mélange de marionnettes et d'animation numérique. Les prises de vues ont été réalisées grâce à de véritables costumes et d'animatroniques (créature robotisée ou animée à distance par des câbles ou par radiocommande) ; les mouvements des visages ont été rajoutés dans un second temps numériquement.
- ✓ Le grand fort, qui mesure près de quinze mètres de haut, est composé de mousse synthétique puis peint d'un revêtement en trompe-l'œil imitant des brindilles. Il a demandé la participation de près de 400 personnes.

- **Adaptation d'un livre pour enfants**



Le film est l'adaptation du livre pour enfant « *Where the wild things are* », de Maurice Sendak, publié en 1963, titre original du film.

La traduction française paraît aux éditions Robert Delpire en 1967 dans la collection « Dix sur Dix ».



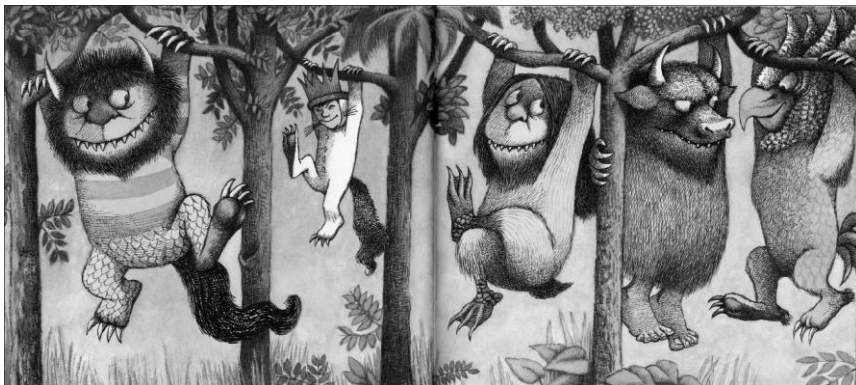
- **Thèmes abordés dans le film**

La notion de famille, les émotions (la peur, la colère...), les règles de vie, le rôle de roi...

DES PRATIQUES, avant projection

• Etude de l'album

Il est intéressant de mettre en parallèle l'album et le film, d'autant plus qu'il fait partie de la liste de référence publiée sur EDUSCOL pour le cycle 2.



Nous proposons une étude de l'album (langage oral / écriture / lecture), de préférence en

amont afin de préparer les élèves au contenu du film, qui pourrait faire peur à certains. C'est d'ailleurs une critique faite, non seulement à la sortie du film mais également à la première publication de l'album : ainsi, il a été reproché à l'album des images trop violentes, un risque de provoquer des cauchemars, ainsi qu'une histoire qui montre un enfant en opposition aux adultes et à leur autorité.

Deux séries de documents autour de l'exploitation de l'album :

- ✓ Document d'une conseillère pédagogique Arts visuels de la Haute-Marne,
- ✓ Document de l'Ecole des Loisirs.

Débats possibles :

- ✓ Qu'est-ce qui peut pousser Max à faire des bêtises ? Et vous, pourquoi faites-vous des bêtises ?
- ✓ Les Maximonstres font-ils peur à Max ? En quoi peuvent-ils faire peur ? Dans la vie, de quoi peut-on avoir peur ? Pourquoi a-t-on peur parfois ?

• Visionnage de la bande annonce

Deux bandes annonces sont proposées.

[Voir les bandes annonces](#)

Il est intéressant de commencer par la bande annonce (sans leur donner le titre du film avant), pour que les élèves découvrent par eux-mêmes le lien avec une histoire qu'ils connaissent.

Expliquer qu'ils vont regarder la bande annonce du film qu'ils verront au cinéma ensemble, sans dévoiler le titre dans un premier temps.

Remarque : si c'est la première fois qu'ils regardent une bande annonce, expliquer en quoi elle consiste avant de la visionner. Elle se compose d'extraits très courts choisis dans le film pour attiser la curiosité et donner envie au public d'aller voir le film.

Visionner jusqu'à 2min07s (avant que le titre n'apparaisse).

Laisser les élèves s'exprimer sur ce qu'ils ont vu, compris. Ils devraient faire le lien eux-mêmes avec l'album qu'ils auront lu en classe quelques temps avant. Leur demander ce qui leur permet de dire que cela fait penser à l'histoire de Max et les Maximonstres ? (nom du personnage, les grands monstres, le fait que l'enfant devient leur roi...)

Montrer la fin de la bande annonce qui donne le titre du film.

Quelques questions à poser (langage oral) :

- La bande-annonce vous donne-t-elle envie d'aller voir le film ? Quels sont les éléments qui vous donnent envie ?
- Qu'est-ce qui semble commun avec l'album ? Qu'est-ce qui semble différent ?
- Quels sont les personnages présents ? Reconnaissez-vous des Maximonstres ?
- Que signifient ces textes



• Analyse d'affiches

Il s'agit de comprendre à quoi sert une affiche de film et que les élèves aient un temps de langage oral à son sujet : faire de la publicité pour le film, fournir par écrit des informations (le nom du réalisateur, des principaux acteurs...), et suggérer le genre et le ton du film.



Montrer l'affiche du film.

Laisser les élèves observer puis s'exprimer librement.

Décrire l'image (1^{er} plan, arrière-plan ; personnages, lieux) et repérer les éléments textuels en bas de l'affiche.

Echanger autour du sous-titre.

Comparer les personnages, le lieu avec ceux de l'album.

On peut aussi montrer l'affiche américaine du film.



[Voir les affiches](#)

Remarque : il est possible de montrer l'affiche avant la bande annonce, en cachant le titre et le sous-titre dans un premier temps, pour laisser les élèves faire des hypothèses.

• Préparation de la séance de cinéma

Expliquer aux élèves

- ✓ qu'ils vont voir au cinéma un film qui est une adaptation du livre de Maurice Sendak. Le réalisateur n'a pas inventé l'histoire mais il a adapté celle de l'album pour la transformer en film.
- ✓ qu'au retour, il sera intéressant de comparer l'histoire et les illustrations de l'album avec l'histoire et les images du film.

2 DE RETOUR EN CLASSE, après la projection

APPROCHE SENSIBLE

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :

- Qu'avez-vous envie de dire sur le film ?
- Quels sont les mots qui caractérisent le film pour vous ? (*Solitude, jeu, colère, dispute, roi, tristesse ...*)
- Qu'avez-vous aimé ? Pas aimé ?
- Quels sont les passages ou détails qui vous ont ému, fait peur ?
- Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ?

L'évocation d'une scène particulière peut se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi, pourquoi il l'a choisi, ce qu'il a ressenti (éventuellement en dictée à l'adulte)

COMPREHENSION

• L'histoire

- **Situation initiale** : Max est un enfant qui se sent seul, avec pas ou peu d'amis, qui peut se mettre en colère et devenir violent. Il a une sœur, qui ne s'occupe pas de lui et une mère, préoccupée par sa situation professionnelle.
- **Élément perturbateur** : un soir, Max ne supporte pas la présence du petit ami de sa mère et se dispute violemment avec elle. Il fugue et part sur un voilier.
- **Péripiéties** : Il arrive sur une île et découvre des monstres, dont il n'a pas peur. Il leur fait croire qu'il est roi, qu'il a des pouvoirs, alors les Maximonstres le couronne roi. Ils vivent ensemble, font des jeux souvent brutaux, construisent une forteresse. Mais le doute s'installe sur ses pouvoirs et sa capacité de roi à s'occuper bien d'eux.
- **Dénouement** : Max décide de quitter les Maximonstres et rentrer chez lui.
- **Situation finale** : lorsqu'il rentre chez lui, c'est la nuit : sa mère le prend dans ses bras et lui donne à manger. Max mange à table avec sa mère à côté de lui.

• Les personnages



MAX : (Extrait : uffeibretagne.net/wp-content/uploads/2017/10/Dossier_péda_MaxMaximonstres.pdf) « C'est un petit garçon indiscipliné, il n'a pas l'air d'obéir beaucoup à sa mère. Il souffre de solitude : on le voit au début du film lorsqu'il se construit un igloo ; il s'isole sous une tente dans une chambre. Puis il fait une première rupture : avec sa sœur Claire quand il déchire la carte de St Valentin. Ensuite, il fait une seconde rupture : avec sa mère, quand il ne supporte pas qu'elle ait un ami et qu'elle l'embrasse ; puis quand sa mère lui demande de descendre de la table. Cela déclenche chez lui une crise. Quand il enfile son costume de loup, il se transforme en « bête sauvage ».

Il poursuit son chien avec une fourchette, puis il monte sur la table, et finalement mord sa mère. Il est en colère : en arrivant dans la forêt, il dit, à l'intention de sa mère : « Je te déteste ». Il est malheureux dans sa famille (absence du père ?). Il va alors se choisir une famille de substitution : les Maximonstres. Avec eux, il essaiera d'être roi et de conduire le groupe. Sa parole aura beaucoup d'influence. Puis, il se retrouvera seul avec lui-même et décidera de revenir chez lui. A la fin du film, il retrouve la sérénité. »



La mère de Max a des difficultés professionnelles et elle est seule pour s'occuper de lui quand elle rentre du travail.



Claire, la sœur aînée de Max, ne s'occupe pas de son frère et préfère fréquenter ses amis adolescents.



Bob et Terry, des chouettes, qui communiquent dans un langage que l'on ne comprend pas, contrairement aux Maximonstres (sauf Carol qui ne les comprend pas non plus, ce qui le frustre).



CAROL, « Hypersensible », « aux jambes écailleuses, est inventif, passionné, et c'est le chef naturel du groupe. »



BULL, « qui ressemble à un taureau, est peu bavard et reste souvent à l'écart. »



KW « qui a les cheveux longs et des pattes de canard est amicale et accueillante. » « dynamique et pourtant susceptible de mélancolique »



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. » ; « souvent négative, elle accable les autres de ses jugements sarcastiques. »



IRA, « c'est le Maximonstre au long nez, qui devient un être doux et maladroit » ; « le plus fort de tous, qui fait des trous partout »



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



ALEXANDER, « la chèvre, est l'exemple même de l'adolescent immature et hyperactif. »

- **Les lieux**



La cuisine : l'élément déclencheur de son départ et de ses péripéties se déroule dans la cuisine (dispute avec sa mère au sujet du contenu du repas). La situation finale, quand il rentre à la maison, se déroule aussi dans cette cuisine (sa mère lui donne immédiatement à manger).



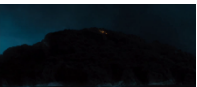
La chambre : protectrice pour Max, il y construit une cabane-fusée.



L'école : Max semble rêveur et plutôt seul.



La mer : Max y affronte une tempête, comme une épreuve à affronter dans son parcours initiatique.



L'île : Max arrive sur une île (réelle ? imaginaire ?)



La forêt : lieu présent dans beaucoup de contes, qui fait souvent peur. Ici, la forêt a été investie par les Maximonstres.



Le désert : lieu de liberté et de jeux pour Max.

- **Lieux « protecteurs » :**



L'igloo : devant sa maison, Max fabrique seul un igloo, dans lequel il se réfugie. C'est la destruction de cet endroit qui provoque sa fureur et le saccage de la chambre de sa sœur.



La cabane-fusée : après que son maître à l'école lui a appris que le soleil allait mourir un jour, il construit cette cabane-fusée, dans laquelle il a placé ses peluches. Il y invite sa mère : c'est son refus et le fait qu'elle préfère la compagnie d'un ami proche, qui le rend agressif.



La grotte : lieu protecteur pour Carol, qui a terminé la construction d'une maquette d'un monde tel qu'il le rêve, que ses camarades avaient abandonné. Un lien peut être fait avec la cabane-fusée construite par Max dans sa chambre, que sa mère n'a pas voulu voir.



La forteresse : en lien avec la construction de l'igloo en début de film, Max et les Maximonstres construisent une forteresse.



Dormir les uns sur les autres : c'est Max qui le propose, lui se plaçant au centre. Cela lui fait comme une cabane dans laquelle il se sent protégé, en sécurité avec les Maximonstres tout autour de lui.

- **Le rapport à l'acte de « manger »**

L'élément déclencheur de l'histoire est le refus de manger de Max et le fait qu'il mord sa mère ; la situation finale est le repas de Max dans la cuisine, une fois de retour chez lui. Entre les deux, l'acte de « manger » est souvent évoqué par les Maximonstres et ce dès leur première rencontre avec Max : Judith lui énonce immédiatement une règle de vie « *Quand on a un problème, on le mange* ». Finalement, quand il découvre que Max n'est pas un vrai roi, Carol, très en colère, annonce : « *Je vais te manger !* ». Max ne doit la vie sauve qu'à KW qui le fait entrer dans son ventre ; elle le ressort une fois Carol parti. C'est comme une nouvelle naissance pour Max, ce qui est symboliquement le cas. KW, à la fin, lui dit « *Je t'aime tant que je pourrais te manger* » (alors même qu'elle l'a déjà avalé auparavant, mais pour le protéger). En repartant chez lui, Judith lui révèle : « *Tu es le premier roi qu'on n'ait pas mangé.* »

- **Le parallèle entre la vie familiale de Max et ce qu'il vit sur l'île.**

Max vit avec les Maximonstres des relations similaires à celles de sa vie familiale, ce qui lui permettra de prendre du recul et de mieux comprendre ce qu'il ressent avec celle-ci.

Quelques exemples :

- Destruction des cabanes par Carol / saccage de la chambre de sa sœur par Max, tous deux en colère l'un contre KW et l'autre contre sa sœur.
- Réaction de Carol par rapport à l'arrivée des oiseaux / réaction de Max par rapport à sa mère qui reçoit son ami, tous deux rejetant les intrus.
- Bataille de boules de terre avec les Maximonstres / bataille de boule de neige avec les copains de sa sœur, qui se terminent mal toutes deux.
- Construction d'une forteresse avec les Maximonstres / construction d'un igloo et d'un vaisseau-cabane par Max, tous deux visant à se protéger, à être en sécurité.
- La mère qui crie à Max qu'il est ingérable / Max qui crie à Carol la même chose.

DES PRATIQUES, après projection

- **Langage oral / écriture / lecture**

- **Résumer l'histoire** (éventuellement à l'aide des photogrammes du film), en s'appuyant sur la trame narrative (Cf partie précédente Compréhension).
- **Décrire les lieux et leurs caractéristiques** (Cf partie précédente Compréhension).

- Choisir une scène du film et la raconter ; expliquer ce choix.
- Inventer un épisode à l'histoire, éventuellement en ajoutant un nouveau Maximonstre, qui n'est ni dans le livre ni dans le film.
- Ecrire des poèmes autour des émotions.
- Choisir un personnage, le décrire (physiquement, caractère, émotions qu'il ressent...), le dessiner ; expliquer ce choix.
Lire quelques productions.
Il sera intéressant avec les élèves
 - d'échanger autour du caractère, des émotions, de certaines de leurs réactions, paroles (tenter de les expliquer).
 - de faire le lien entre le caractère, les émotions des Maximonstres et Max (écho à son comportement, à ses propres émotions).
- **Débattre autour de la réalité des aventures de Max** (s'appuyer sur l'album et sur le film) : D'où viennent les Maximonstres ? Max vit-il vraiment cette aventure avec eux ?
- **Débattre autour du rôle de roi tel que le conçoivent Max et les Maximonstres** : rendre heureux, traiter chacun de la même façon...
- **Comparer l'album et le film** : établir les différences et les ressemblances
 - au niveau de l'histoire par rapport
 - ▲ les deux débuts (le début du film peut être considéré comme étant en amont de celui de l'album, le comportement de Max, ses bêtises)
 - ▲ à des moments particuliers de l'histoire



Ex : scène dans laquelle Max découvre l'île.



Ex : scène dans laquelle Max devient leur roi et suggère de faire une « fête épouvantable »



Ex : scène dans laquelle Max décide de rentrer.

- au niveau des lieux

- au niveau des personnages : tous les personnages du film ne sont pas dans le livre et inversement. De plus, chaque monstre a sa propre personnalité dans le film, contrairement à ceux de l'album.
 - ▲ Repérer les personnages présents dans l'album et qu'on ne retrouve pas dans le film, comme la mère, la sœur, certains Maximonstres.
 - ▲ Repérer les caractéristiques physiques, morales... des Maximonstres dans les deux supports. (Maximonstres sans nom dans l'album, plus informes, moins d'émotions...)

Extrait de : uffejbretagne.net/wp-content/uploads/2017/10/Dossier_péda_MaxMaximonstres.pdf

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

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

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

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

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

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

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

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

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

• EMC

➤ La notion de règles de vie et de valeurs, différentes selon la société dans laquelle on vit :

Echanger autour des règles de vie des Maximonstres.

A l'arrivée de Max, Judith lui énonce d'ores et déjà une loi « *Quand on a un problème, on le mange* ». En effet, les Maximonstres vivent ensemble avec une organisation sociale et des règles particulières, pour lesquelles la violence, les colères, les excès d'humeur, les conflits sont classiques et acceptés ; ils ne sont donc pas surpris lorsque Max, en tant que roi, propose des activités basées sur la sauvagerie (courir partout, hurler, sauter, se battre...), qu'ils pratiquent avec enthousiasme. Ils acceptent aussi aisément l'idée de construire une forteresse, ce qui fait écho à la maquette qu'ils ont commencé à construire mais que Carol a fini par terminer seul.

Créer des règles de vie (lois) pour un monde de « sauvages » et d'autres pour un monde « civilisé ».

➤ La reconnaissance et la gestion des émotions :

✓ La jalousie et ses conséquences

- Par rapport au film

Le film montre que la jalousie peut provoquer la colère et de mauvaises réactions.

Comprendre pourquoi Max est désagréable et finit par mordre sa mère avant de se sauver

Extrait vidéo : la mère de Max refuse de venir dans son vaisseau spatial dans sa chambre. En effet, elle est en compagnie de son petit ami. Max adopte une attitude peu respectueuse envers sa mère, remet en cause de ce qu'elle a prévu comme repas et de colère, monte sur la table. Il finit par mordre sa mère et se sauve de la maison.

Comprendre pourquoi Carol est méchant envers les chouettes

Extrait vidéo : KW amène ses deux amis qui ne sont pas des Maximonstres dans leur forteresse. Carol demande à Max si le fort est en panne car il leur avait dit que « *Si des indésirables entraient dans le fort, il leur arracherait automatiquement la cervelle* ». Il refuse qu'ils restent avec eux.

Comprendre pourquoi Judith s'énerve contre Max

Extrait vidéo : Judith s'énerve contre Max, qui semble être très proche de Carol : « *C'est quoi la règle du jeu : on est tous égaux, y en a qui sont mieux que d'autres ? ... Tu as tes petits préférés, hein sire ?* ».

- DVP : Qu'est-ce qui peut rendre jaloux et pourquoi ? Est-ce positif d'être jaloux ?
A quoi reconnaît un ami ? Quelles différences entre un ami et un copain ? Est-il possible d'avoir plusieurs amis ?
Un roi, un chef peut-il avoir comme ami un de ses sujets ?

✓ La colère et la gestion de cette émotion

- Par rapport au film :

Comprendre ce qui pousse Max à saccager la chambre de sa sœur

Extrait vidéo : Sa sœur refuse de venir voir son igloo (« *va jouer avec tes copains* ») et elle n'a aucune réaction lorsqu'un copain à elle l'écrase en sautant dessus. Max se met alors en colère et saccage de la chambre de sa sœur. Il semble s'en vouloir ensuite : quand sa mère rentre, il lui dit tout de suite et ils réparent ensemble la bêtise.

Comprendre ce qui pousse Carol à détruire les cabanes

Extrait vidéo : Carol détruit les cabanes des Maximonstres parce que KW n'est plus là. On peut voir dans cet extrait que Carol semble dominer les autres, qui cherchent à lui faire plaisir.

- DVP : Qu'est-ce qui nous met en colère ? Que faire quand on sent la colère monter en nous ? Est-ce positif de se mettre en colère ?

✓ Thème : le bonheur

- Par rapport au film :

Comprendre pourquoi Max choisit de demander aux hiboux : « *comment est-ce que je rends tout le monde heureux ?* »

- DVP : Qu'est-ce qui rend heureux ? Comment être heureux ? Est-ce important d'être heureux ?

• Education musicale

La bande originale du film 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. La musique « illustre » les émotions ou met en relief les temps forts.

Les titres de la BOF

- | | | | |
|-------------------------|--------------------------|---------------------------------|------------------------------|
| 1. Igloo (1:48) | 5. Rumpus (2:44) | 9. Animal (4:10) | 13. Food Is Still Hot (2:45) |
| 2. All Is Love (2:50) | 6. Rumpus Reprise (1:53) | 10. Lost Fur (1:06) | 14. Sailing Home (1:02) |
| 3. Capsize (2:38) | 7. Hideaway (5:11) | 11. Heads Up (2:56) | |
| 4. Worried Shoes (4:12) | 8. Cliffs (2:59) | 12. Building All Is Love (3:32) | |

Avec les élèves, il est intéressant de tenter d'associer un morceau au passage qui lui correspond (ou inversement) et d'analyser en quoi il accompagne l'image.

Le compositeur **Jean Pierre Seyvos** a écrit un conte musical pour instruments anciens à partir de *Max et les Maximonstres*, disponible en CD Album.

- **Géographie (C3) ou explorer le monde (C2)**

Travailler sur le désert, la forêt ou la mer.

- **Arts visuels et plastiques**

- **Procédés cinématographiques :**

Visionner des extraits pour en analyser certains procédés cinématographiques.

Possibilité de faire un film d'animation ou des dessins pour réinvestir ceux-ci.

L'angle de vue : c'est la position de la caméra par rapport à ce qui est filmé.

Ex : La plongée (caméra en hauteur) / contre-plongée (caméra sous ce qui est filmé)

Le champ : c'est espace délimité par le cadrage.

Ex : Le champ / contre-champ (plans d'orientation opposés)

Les mouvements de caméra : ce sont les positions de la caméra pendant un plan (suite d'images filmées en une seule prise).

Ex : le travelling (la caméra est mobile sur des rails, un véhicule... et suit ce qu'elle filme)

- **Créations plastiques :**

- ✓ Faire le lien entre les Maximonstres et des œuvres d'artistes taxidermistes. Créer des animaux imaginaires par assemblage de plusieurs éléments d'animaux différents, soit en découpant des photos d'animaux (en papier ou numériquement), soit en les décalquant, soit en les dessinant.

Leur donner un nom (en utilisant le procédé des mots-valises par exemple).



Sarina Brewer

<http://blog.artsper.com/fr/voir-plus-loin/la-taxidermie-dans-lart/>



Thomas Gründfeld

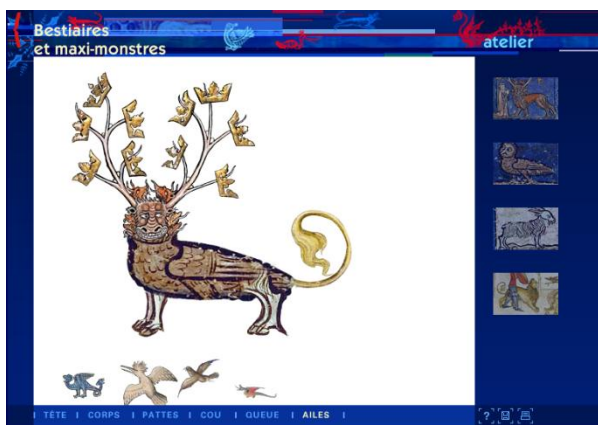


Thomas Gründfeld



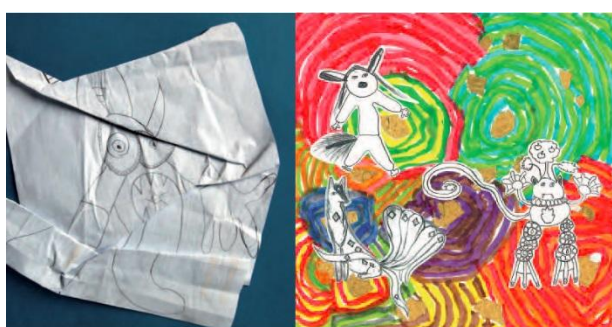
Thomas Gründfeld

<http://espace-holbein.over-blog.org/article-thomas-grundfeld-misfit-76818111.html>



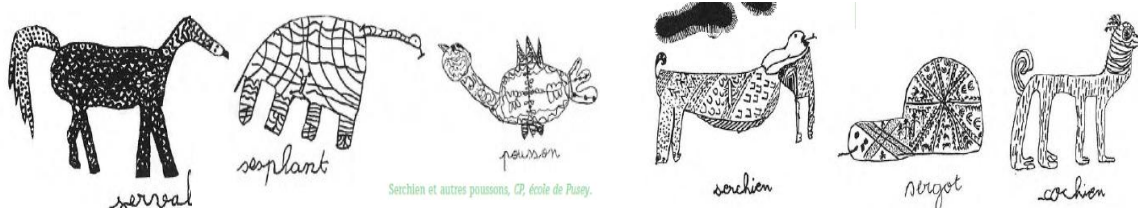
Le site BNF propose de créer numériquement des animaux fantastiques

<http://expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/monstres/bestiaire.htm>



Un chapitre du livre de CANOPE « Arts visuels et bestiaires », traite de l'animal fantastique.

À partir d'un froissage de feuille... Jeux graphiques et de couleurs pour un univers fantastique, CM2, école de Quincy.



- ✓ Créer une maquette d'un monde imaginaire, en s'inspirant de celle de Carol dans le film.

3 RESSOURCES SITOGRAPHIE

- Nanouk : <https://nanouk-ec.com/>
- Centre image : <http://www.centre-image.org/>
- [http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/education artistique/ecole et cinema/2017 2018/180109 max et les maximonstres/180109 dossier max et les maximonstres v2.pdf](http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/education%20artistique/ecole%20et%20cinema/2017%202018/180109%20max%20et%20les%20maximonstres/180109%20dossier%20max%20et%20les%20maximonstres%20v2.pdf)
- uffebretagne.net/wp-content/uploads/2017/10/Dossier_peda_MaxMaximonstres.pdf
- [http://2013.fif-85.com/sites/default/files/contenus lies/max et les maximonstres - document pedagogique maternelleelementaire.pdf](http://2013.fif-85.com/sites/default/files/contenus%20lies/max%20et%20les%20maximonstres%20-%20document%20pedagogique%20maternelleelementaire.pdf)