

Fiche technique

USA - 2001 - 1h32

Réalisateurs :

Pete Docter
Lee Unkrich
David Silverman

Scénario :

Andrew Stanton
Daniel Gerson
d'après une histoire originale de **Pete Docter**,
Jill Culton,
Jeff Pidgeon,
Ralph Eggleston

Montage :

Jim Stewart

Son :

Gary Rydstrom
Gary Summers

Musique :

Randy Newman

Interprètes :

avec de vrais monstres !



Résumé

A Monstropolis, l'énergie est fabriquée par les cris d'enfant. Alors, chaque nuit, des monstres de choc sortent des placards pour effrayer les enfants. C'est ainsi que Monstre & Cie, l'usine de traitement des cris d'enfants, principal centre de fabrication d'énergie, organise des roulements selon l'heure du sommeil sur toute la planète. Or, depuis quelque temps, à Monstropolis c'est la pénurie : le temps de l'innocence a disparu. Il est de plus en plus difficile de terrifier les petits...

Critique

(...) Monstres, chimères, croque-mitaines, fidèles colocataires de toutes les chambres d'enfant, n'ont pas la place qu'ils méritent : ils restent cachés au fond des greniers intimes, tapis dans un "entre-deux-jours" inavoué. Après **Toy Story** (1 et 2), qui explorait l'animisme enfantin, et ses fantasmes de jouets "magiques", les studios Pixar sont allés fouiller dans la pénombre de nos souvenirs.

Les monstres, donc, sortent enfin du placard. Et ce "coming out" est éclatant : une sorte de pétaradante et virtuose "Monster Pride" tout en pastels pop, une bonbonnière-

re fluide et fantaisiste, vert amande, orange Malabar et mauve sucette. D'emblée, ces créatures tricéphales, quintupèdes, globulesques ou mandibulées annoncent aimablement la couleur. C'est le "pays joyeux des monstres gentils". Si ces derniers terrorisent néanmoins méthodiquement le bambin, c'est par amour du travail bien fait, et surtout, surtout, par nécessité : à Monstropolis, cité riante et ombragée, le cri d'enfant est l'unique source d'énergie. Chaque nuit, une armada de portes de placard ouvrent sur notre monde. Chaque nuit, un fuseau horaire après l'autre, des monstres bien entraînés s'en vont exploiter le précieux gisement.

Las ! Blasé, gavé d'images, le mioche pétoche moins qu'autrefois. C'est la crise du cri. Pour remplir leurs "méga-piles", les employés de l'entreprise *Monstres & Cie* sont amenés à prendre de plus en plus de risques. Car si l'enfant craint le monstre, c'est - qui l'eût cru ? - pleinement réciproque. Danger toxique : tout infortuné ayant frôlé l'une de ces petites bêtes roses fait immédiatement l'objet d'une spectaculaire décontamination, digne des riches heures de **Brazil**. Mais l'enfant est-il vraiment si nocif ? Ou sont-ce des préjugés ? Sullivent, star des placards, sorte de Shrek poilu d'un bleu-rose psyché, et l'œil sur pattes qui lui sert d'assistant, le volubile Bob Razowski, vont être amenés malgré eux à étudier la question. Une nuit, l'une des portes fonctionne en effet dans l'autre sens, livrant passage à l'horreur : une toute petite fille...

S'ensuit une course trépidante, bondissant d'une invention cocasse ou poétique à l'autre. Où l'on apprend que les méduses peuvent être sexy, que le yeti est en exil pénitentiaire au Tibet, que certains trafiquent le cri... Comme dans **Toy Story**, on assiste à de pétulants pastiches, telle cette arrivée des "terreurs d'élite" dans le plus pur style **Etoffe des héros**. Et quand on se retrouve propulsé dans l'ébouriffante et

immense chambre des portes, on oublie les quelques longueurs qui ont un peu freiné le récit à mi-parcours, dans les couloirs de l'usine à cris.

La grande force de ce "film" aux stars digitales, c'est sa réflexion tendre et maligne au cœur même de l'enfance : ces monstres sont faits de la matière réversible des rêves, un côté peluche, un côté obscur. Le réalisateur Pete Docter et son équipe ont compris la fonction essentielle, le vrai boulot des employés du placard : objets transitionnels ambigus, mais finalement si rassurants. Paratonnerres de toutes les angoisses.

Cécile Mury

Télérama - 20 mars 2002

Un éclair au cœur de la nuit révèle une rangée de joujoux au repos sur une étagère. Des tentures s'agitent dans la nursery, une inquiétante silhouette aux yeux fluorescents surgit tout à coup d'un placard entrouvert... Quand les lumières se rallument, un drôle de lustre cabotinant sur scène, censé surprendre un lardon dans son dodo (un môme-marotte en fait), subit les sarcasmes d'un scrofuleux crustacé furibard, peu convaincu par sa prestation. Cet imposant meneur de jeu aux allures de potentat haut sur pinces vitupère devant un auditoire de croquignolet croquemitaines en quête d'emploi.

Monstres et Cie, de Pete Docter, entièrement conçu et dynamisé en images de synthèse par le studio Pixar pour Disney, sur la lancée des succès des **Toy Story** et autre **1 001 Pattes**, est un étonnant trouillodrome. Chacun des candidats y aspire au grade de «terreur d'élite». Mais les temps s'annoncent durs aux dires du PTG (président-terreur général) de la plus grande entreprise de traitement de cris d'enfants terrorisés de Monstropolis. La prospérité de cette opulente cité provient des demandes

croissantes d'énergie effroyable. Il s'agit donc d'exploiter de nouveaux gisements de mini-humanoides, d'aller à leur rencontre pour les effrayer, de capturer leurs cris et de revenir bien vite au bercail. Pour ce faire, le patron compte sur l'émulation de ses meilleurs éléments.

La compétition est rude entre les pros de l'épouvante. Un duo de valeureux stakhanovistes, aussi contrasté que Laurel et Hardy, se distingue tant par ses excentricités que par ses prouesses : Sulli, gros nounours griffu et pelucheux, et Mike, globe oculaire ambulancier plutôt jovial (baptisé Bob dans la version française). Le tandem est talonné par un reptilien retors (Léon le lézard à huit pattes), teigneux et prêt à tout pour parvenir à ses fins, y compris la torture. Mais le personnage principal est une polissonne haute comme trois pommes. Bouh sème la panique dans l'usine à pétoche, bouleverse son train-train en franchissant fortuitement les frontières de ce monde parallèle (l'industrie de l'effroi étant normalement inaccessible aux bipèdes), en s'insinuant, tel un grain de sable, dans les rouages et engrenages d'une mécanique trop bien réglée.

En résultent parties de cache-cache, courses-poursuites hitchcockiennes dans une chaîne d'assemblage de portes de placards, brèves échappées dans des chambres avec vue sur la mer ou sur la tour Eiffel. A l'instar du tohu-bohu de *Toontown* (**Qui veut la peau de Roger Rabbit**), on peut déceler dans cette mascarade une métaphore des usines à rêves d'Hollywood, aussi habiles à faire rire qu'à épouvanter les puérils bipèdes. (...)

Par Michel Roudevitch
Libération - 20 Mars 2002

À Monstropolis, une cité industrielle située dans un univers parallèle et peuplée, comme son nom l'indique, de monstres, l'unique source d'énergie provient des cris d'enfants que différentes créatures sont chargées de recueillir. Monstropolis a vécu une longue période de prospérité comparable à celle connue par l'Amérique des années 1960 avant le premier choc pétrolier. (...)

Les temps ont changé. La prolifération des images est passée par là et a affecté leur statut autant que leur réception dans le monde des humains, de plus en plus difficiles à impressionner. Sulli, un monstre au pelage bicolore et aux cornes de taureau, est toujours suivi de son fidèle imprésario, Mike Wazowski, un œil ambulante de couleur verte juché sur deux pattes. Sulli est l'un des nombreux monstres chargés d'arracher, avec de plus en plus de difficultés, ces cris d'enfants. Comme le reconnaît le patron de *Monsters, inc.*, chargé de veiller sur les réserves énergétiques de Monstropolis : "Les gamins aujourd'hui ne se laissent plus effrayer comme avant."

On pense ici évidemment au John Travolta de **Blow Out**, de Brian De Palma, preneur de son pour des films d'horreur de série Z, sans cesse à la recherche d'un cri authentique, et qu'il recueille malgré lui, à la grande satisfaction de ses producteurs, en assistant impuissant au meurtre de la femme qu'il aimait. La peur n'était désormais crédible qu'en contournant l'obstacle de la simulation. Que cette réflexion sur deux conceptions de la peur au cinéma, l'une qui repose sur la conviction et la dissimulation, et l'autre, plus moderne, dominée par le numérique et une surenchère des effets visuels, trouve sa place dans un film 3D, avec des créatures animées par ordinateur, situe la valeur esthétique et politique de ce merveilleux film.

Art balbutiant, l'animation en images de synthèse pose depuis ses débuts, dans ses utilisations les plus brillantes - **Toy Story** et **Toy Story 2** de John Lasseter,

Shrek de Victoria Jensen et Andrew Adamson - la question du vivant. Confronté à d'incessants problèmes techniques, le 3D se heurte en permanence à la question de sa crédibilité et doit se battre pour emporter la conviction du spectateur. **Monstres & Cie** dramatise avec brio cette question. Que le physique cocasse de Mike Wazowski, simple œil sur pattes, soit la réminiscence d'une des images les plus scandaleuses et effrayantes de l'histoire du cinéma, cet œil sectionné par une lame de rasoir dans **Un chien andalou** de Luis Buñuel, n'est bien sûr pas fortuit. Il note avec finesse combien l'horreur d'hier est passée dans le camp de la dérision.

Monstres & Cie est aussi, et surtout, un mélodrame, surgi de nulle part, à une époque où ce genre est tombé en désuétude. Une nuit, à cause d'une porte entrouverte par mégarde par Sulli, une petite fille sort de sa chambre et arrive accidentellement dans l'univers de Monstropolis. Cette irruption s'accompagne de la violation d'un interdit : il n'est pas permis aux monstres de côtoyer les enfants qu'ils doivent effrayer. Cette barrière invisible entre deux êtres constitue la matrice du mélodrame, qui repose sur l'union interdite entre deux personnes - ici Sulli et la petite fille, baptisée "Booh" par le monstre - instaurée par la société. Cet interdit est aussi ontologique, il suppose un "mariage" impossible entre la belle et la bête, entre l'humain et une créature engendrée par un ordinateur. Cette impossibilité est aujourd'hui ouvertement remise en cause dans le cinéma américain. Dans **A.I.** de Steven Spielberg, une mèche de cheveux suffisait à David, l'enfant androïde, pour reconstituer le corps de sa mère adoptive et autorisait la symbiose entre une mère humaine et son garçon artificiel. L'ombre de Steven Spielberg plane évidemment sur un film qui doit beaucoup à **E.T.**

Dans **Monstres & Cie**, c'est un éclat

de bois de la porte de Booh, au moment où Sulli doit renvoyer la petite fille dans le monde des humains, qui demeure le seul indice de leur rencontre. La scène où Sulli raccompagne Booh dans son lit, avec une infinie délicatesse, en prenant soin de ne pas l'effrayer, est un moment absolument bouleversant, car il rend fantastique un geste aussi quotidien. Il donne une dimension mythologique à la relation entre l'enfant et son parent.

Mais ce geste est aussi une folie. Le lien instauré entre Booh et Sulli scelle aussi un nouveau pacte entre le spectateur et le réalisateur. Consciente de l'existence d'un monde parallèle - le fameux monstre dans le placard cher à Lovecraft -, Booh sait désormais, pour son bonheur, mais aussi pour son malheur, que son imaginaire est réel. Qui pourra dire, après avoir vu **Monstres & Cie**, que les gamins ne se laissent plus effrayer comme avant ?

Samuel Blumenfeld

Le Monde Interactif - 20.mars 2002

On aura beau s'esbaudir des prouesses techniques des réalisations estampillées Pixar (le studio d'animation assistée par ordinateur de Disney), c'est une fois encore le soin apporté au scénario qui prime sur le reste. Comme dans les deux **Toy Story**, les scénaristes font reposer le film sur une croyance enfantine qu'ils exploitent dans tout son potentiel dramatique : de même que les jouets s'animent dès qu'on a le dos tourné (**Toy Story**) et craignent d'être abandonnés par leur propriétaire (**Toy Story 2**), des monstres terrifiants surgissent du placard des enfants quand la lumière de leur chambre s'éteint et qu'ils s'apprêtent à s'endormir. Procédant par itérations et déductions successives, les auteurs assument ce premier degré de l'enfance grâce à l'imaginaire du cinéma et de la création numérique. Leur raisonnement est le suivant : s'il y a des

monstres dans le placard des enfants, c'est qu'ils ont une existence autonome ; et s'il s'agit bien de monstres - donc de créatures non humaines -, c'est qu'ils habitent un monde distinct du nôtre. Le coup de génie de Pete Docter et de ses acolytes est sans aucun doute d'avoir imaginé que les monstres ne terrorisent pas nos chères têtes blondes par plaisir, mais parce que telle est leur activité professionnelle. Comme si, par dérision, les créateurs de chez Pixar souhaitaient montrer que, dans un pays marqué par le protestantisme webérien, on n'échappe pas à l'éthique du travail, qu'on soit humain ou pas ! Employés de *Monsters Inc.*, la plus grande entreprise de Monstropolis, les monstres du film s'emploient à effrayer les enfants pour le compte d'une direction soucieuse de maintenir l'autosuffisance énergétique de la ville et d'assurer la croissance du taux de profit. Ça vous rappelle quelque chose ?

Bien entendu, l'univers des monstres n'est que le miroir (à peine) déformant du nôtre. On y retrouve le même système social coercitif et les mêmes rapports de force propres à l'entreprise (*Monstres & Cie* serait-il le premier film d'animation Disney à se dérouler quasi exclusivement dans une entreprise ?). On y retrouve aussi la même presse à scandale et le même snobisme pour les lieux à la mode (le restaurant Chez Harryhausen est une allusion pour initiés au célèbre concepteur d'effets spéciaux). Et l'on y croise une proportion comparable d'énergumènes malveillants et arrivistes... Un monde semblable au nôtre, à ceci près qu'à Monstropolis les tabloïds titrent en première page la naissance d'un bébé à cinq têtes, que les déodorants y sont délicieusement nauséabonds et que les slogans publicitaires promettent une terreur à toute épreuve (« *We scare because we care* » / « *Nous faisons peur parce que cela nous tient à cœur* », annonce fièrement *Monstres & Cie*). Gag ultime, et réjouissant pied de nez à l'angélisme façon

Disney : la seule vue d'un enfant déclenche un sentiment de peur panique et de répulsion, qui n'est pas sans rappeler celui du lion peureux de **Tex Avery** face à une inoffensive petite souris, parmi la gent monstre. « *Il n'y a rien de plus toxique et mortel qu'un enfant humain. Le simple contact d'un enfant peut vous tuer* », met en garde le patron de *Monstres & Cie*. Lors d'une scène à la fois hilarante et glaçante, l'un des monstres revient d'une chambre d'enfant affublé d'une petite chaussette qui s'est malencontreusement accrochée à sa queue : des spécialistes de la décontamination, camouflés dans des combinaisons jaunes anonymes, fondent alors sur le pauvre monstre pour le désinfecter. On est alors plus près de **Brazil** que du **Roi lion**. (...)

Franck Garbarz
Positif n°494

Pixar et Pete Docter

Monstres et Cie, quatrième long métrage de Pixar, cinq nominations aux oscars, est le premier dirigé par Pete Docter, qui collabora au développement graphique et narratif des précédents, aux côtés de John Lasseter. Comme lui, il a débuté chez Disney. « *Comme la plupart des animateurs de Pixar, je viens de l'animation traditionnelle. Ce qui nous importe, c'est de grossir le trait. Nous ne voulions pas que la petite fille évoluant parmi les monstres soit la copie conforme d'une enfant. Son traitement demeure résolument caricatural.* »

Mais il ne s'interdit pas une approche plus réaliste « *dans le mouvement des vêtements* » ou le rendu des textures, renforçant la crédibilité de l'environnement. « *Pour que Monstropolis soit une cité qui ressemble aux nôtres, nos décorateurs ont voyagé à la recherche de sites industriels, d'entreprises possédant des chaînes de montage, des raffineries et des entrepôts...* »

« *Toutes les innovations techniques découlent des besoins de l'histoire* », nourrie de nombreuses références aux cartoons d'antan. Mais la priorité absolue, c'est de rester « accessible à tous ».

Libération - 20 mars 2002

Documents disponibles au France

Cinéastes n°6
Positif n°494
Repérages n°27
Cahiers du Cinéma n°566
Fiches du Cinéma n°1646

Pour plus de renseignements :
tél : 04 77 32 61 26
g.castellino@abc-lefrance.com