



Le cinéma d'animation offre une multitude de possibilités et permet d'élaborer des univers et des personnages proches de la réalité ou en étant totalement éloignés. Il n'est donc pas surprenant qu'il soit un terrain privilégié pour la création des êtres les plus divers. Ici, le monstre peut prendre de multiples apparences et, quelles que soient celles-ci, il attire fréquemment la sympathie et permet de parler de la différence de manière ludique et décalée.

À partir de **5** ans
de la Grande Section
au CM2

Monstres et Cie

Pete Docter, David Silverman et Lee Unkrich / Animation / Etats-Unis / 2001
1h32 / couleurs / Titre original : Monsters, Inc.

Monstropolis est une ville peuplée de monstres de toutes sortes. Elle est alimentée en énergie par « Monstres et Cie », une usine dans laquelle des monstres pénètrent dans des chambres d'enfants grâce à des portes amovibles, ce afin de recueillir les cris que poussent les enfants, horrifiés, à leur vue. Ces cris constituent l'énergie sur laquelle repose une grande partie de l'existence de la ville. Il y a cependant une règle d'or : aucun monstre ne doit être en contact avec un enfant. Sullivan, assisté de Bob Wazowski, est le travailleur le plus efficace. Un jour, une fillette s'accroche à lui. Désobéissant au règlement, Sullivan et Bob Wazowski décident de la garder. Jusqu'à quand ?

Scénario :
Pete Docter, Jill Culton,
Jeff Pidgeon, Ralph
Eggleston, Andrew
Stanton, Daniel Gerson
Production :
Pixar Animation Studios



Après des débuts chez Disney, **Pete Docter** arrive chez Pixar en 1990. Story-boarder et co-scénariste de *Toy Story* (1995), story-boarder de *1001 Pattes* (1998), il supervise l'animation et co-écrit *Toy Story 2* (1999). Il passe ensuite à la co-réalisation avec *Monstres et Cie* (2001) et *Là-haut* (2009).



Diplômé de l'UCLA à Los Angeles, **David Silverman** anime pendant dix ans et réalise dix-sept épisodes de la série télévisée américaine *Les Simpson*. Entré chez Pixar en 1998, il co-réalise *Monstres et Cie* (2001) et adapte en 2007 *Les Simpson* au cinéma.



Après des débuts dans la fiction, **Lee Unkrich** entre chez Pixar en 1994. Il monte *Toy Story* (1995) et *1001 Pattes* (1998). Co-réalisateur et monteur de *Toy Story 2* (1999), il co-dirige *Monstres et Cie* en 2001, *Le Monde de Nemo* (2003) puis réalise seul *Toy Story 3* en 2010.

Point de vue

Quel monstre ?

Film extrêmement bien construit, dynamique, malin et jubilatoire, *Monstres et Cie* aborde la question de la monstruosité de manière fine et décalée. À Monstropolis, la norme est d'être un monstre. Tous les types de corps sont ainsi admis à l'exception de ceux humains. Comme l'explique le directeur de la société « Monstres et Cie » : « *Il n'y a pas plus toxique et mortel qu'un enfant humain. Il vous touche et c'est la mort ! Ouvrez une porte et il peut entrer dans cette usine. Dans l'univers des monstres !* » et un monstre affolé lui répond : « *Je veux pas aller chez les gosses !* ». Bouh, la fillette qui pénètre dans cet univers en se collant à Sullivan, est donc une intruse à éliminer et Sullivan, de travailleur brillant et adulé, deviendrait un paria si sa faute professionnelle était sue. Évidemment, comme il s'agit d'une adorable petite fille, il est difficile pour le spectateur de voir en elle un terrible monstre, une menace, un être dangereux à éliminer : nous éprouvons spontanément de

fiche réalisée par
Boris Henry,
enseignant et
pédagogue du cinéma

Monstres et Cie

l'affection pour elle, ce d'autant plus que ce personnage, s'il est un stéréotype, se révèle véritablement attachant. Annoncée dès la première séquence, l'inversion du monstre s'avère féconde. Les auteurs montrent ainsi à quel point tout est relatif et affaire de point de vue et obligent le spectateur à prendre cela en considération. *Monstres et Cie* parle donc véritablement de l'ouverture à la différence et de la tolérance. Cela étant effectué de manière ludique et à un rythme effréné, le message passe certainement beaucoup mieux, notamment auprès des enfants, qu'un long et fastidieux discours.

Là n'est pas la seule vertu du film. *Monstres et Cie* parle également très précisément du monde du travail et de la vie en société. En plaçant l'action au cœur d'une usine, les auteurs montrent une conception et une organisation du travail très précises : travail à la chaîne, compétition entre salariés, volonté de produire plus efficacement... Mais ce film aborde également la question du désir d'enfant. La présence de Bouh à ses côtés éveille manifestement chez Sullivan un sentiment de paternité, la volonté d'avoir un

petit monstre qu'il élèvera. C'est également une ouverture à la tendresse : avec la fillette, le monstre paraît (re)découvrir qu'il n'est pas seulement une terreur des chambres d'enfant, mais aussi un être au poil doux, confortable et idéal pour faire de gros câlins et que derrière son impressionnant physique réside un cœur d'artichaut.



Pistes pédagogiques

L'altérité

Les élèves ont-ils saisi le « message » au centre du film ? Cette œuvre peut-elle changer leur regard sur l'autre, ce qu'il ne connaît pas, est différent d'eux, voire qui leur fait peur ? Peuvent-ils s'imaginer être perçus par d'autres personnes comme étant des monstres ? Si oui, par qui et pour quelles raisons ?

Le monstre bienveillant à l'égard des enfants

Jacques Sullivan et Bob Wazowski se révèlent bienveillants et protecteurs à l'égard de Bouh. Quels autres monstres protecteurs les élèves connaissent-ils ? On pourra parler notamment des Totoro dans *Mon voisin Totoro* (1988) de Hayao Miyazaki, mais également de la Bête dans *La Belle et la Bête* (1946) de Jean Cocteau.

Le dernier plan du film

Le dernier plan du film met en scène un regard à la caméra effectué par Sullivan lorsqu'il est de retour dans la chambre de Bouh. Sullivan voit-il Bouh ? Si oui, est-elle toujours la même ou a-t-elle grandi ? Plus largement, quelle suite les élèves imaginent-ils ?

On pourra attirer l'attention sur l'effet produit ici par le regard à la caméra : par lui, le spectateur est mis à la place de la personne que regarde Sullivan, donc probablement à la place de Bouh. Ce plan est donc en caméra subjective : nous voyons par les yeux de la fillette.