



**HAL**  
open science

## Le générique de Monstres et Cie : corps, jazz et anthropomorphisme

Blodwenn Mauffret

► **To cite this version:**

Blodwenn Mauffret. Le générique de Monstres et Cie : corps, jazz et anthropomorphisme. Sylvie Chalaye Pierre Letessier. Corps du jazz, Passage(s), 2022, :978-2-492986-01-7. hal-03737361

**HAL Id: hal-03737361**

**<https://hal.science/hal-03737361>**

Submitted on 29 Jul 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Le générique de *Monstres et Cie* : corps, jazz et anthropomorphisme.

MAUFFRET Blodwenn

*Monstres et Cie* (*Monster, Inc*) est un film d'animation américain des studios Pixar/Walt Disney sorti en octobre 2001 aux USA, d'après un scénario d'Andrew Stanton<sup>1</sup> et Daniel Gerson<sup>2</sup>, réalisé par Pete Docter<sup>3</sup> et dont la musique est du compositeur de jazz Randy Newman<sup>4</sup>. Monstropolis, comme son nom le suggère, est la ville des monstres. Elle ressemble sur plusieurs points à la réplique d'une ville de l'est des États-Unis, un Washington revisité aux couleurs chatoyantes. Dans cette ville, l'énergie provient des cris d'enfants humains. Des monstres d'élites travaillent au sein de l'entreprise *Monstres et Cie* où ils sont chargés de traverser des portes de placards de chambre d'enfant, unique lien entre le monde des monstres et celui des humains. Une fois passés ces portes, ils terrifient les enfants endormis qui hurlent, produisant ainsi de l'énergie conservée dans des accumulateurs. Mais attention ! Pour les monstres ce métier est très dangereux, car les enfants sont considérés comme toxiques : ils apportent des maladies, des virus, des bactéries, des épidémies par un simple éternuement. Or, un jour, une porte n'est pas refermée correctement et une petite fille qui n'a peur de rien, rentre dans l'univers de Monstropolis.

Jusque-là rien de particulier ni dans le corps ni dans le jazz. Mais si l'on s'intéresse au générique du début, alors on s'aperçoit d'une chose de très étonnant. En effet, celui-ci se distingue étrangement du reste du film tant par son graphisme que par sa musique. D'une part, le traitement de l'animation renvoie aux dessins animés jazzistiques des années 1950-60 de Friz Freleng, dessinateur et cartooniste américain des studios Disney dans les années 1920, puis dessinateur des studios Warner Bros et MGM, et créateur du personnage *La Panthère rose* en 1963. On peut aussi rapprocher ce graphisme aux nombreux dessins animés des années 1960 produits et réalisés par Bill Hanna et Joseph Barbera tels que *Scoubidou*, *Tom et Jerry*, ou encore *La famille Pierrafeu*. Le trait y est volontairement visible, ressemblant aux anciens dessins animés Walt Disney fait à la main, et contraste fortement avec le reste du film réalisé en numérique. Tout porte à croire que ce générique rend hommage aux sources, à l'inspiration, à ces cartoons jazz où les corps partent bien souvent dans une folie absurde.

Effectivement, cet incipit cinématographique met en scène au son d'une musique jazz un ballet de portes parfois bleues, parfois roses, parfois dans les tons orangés qui laissent entrevoir bras, œil et dents de monstres. La folie et l'absurde se mêlent au jazz. Les portes et les monstres jouent avec les noms qui traversent le générique, parfois en les écrivant, parfois en les dévorant, parfois en les recrachant. L'identité se disloque ainsi et se reconstruit au milieu de corps anthropomorphiques, des corps-portes et des corps-animaux-monstres, des êtres hybrides, tout à la fois humanisés, personnifiés, animalisés et monstrosifiés. Ainsi, nous allons tenter de voir en quoi ce générique met en évidence le ou les « corps jazz ».

---

1 Andrew Stanton est notamment connu pour avoir réalisé *1001 pattes* (1998), *Le Monde de Nemo* (2003), *Wall-E* (2008), *John Carter* (2012).

2 Daniel Gerson fut notamment le scénariste de *Chicken Little* (2005), *Cars 1* (2006) et *3* (2017), *Bienvenue chez les Robinson* (2007).

3 Pete Docter est un réalisateur, scénariste et producteur américain. Pour ne citer que les plus connus, il a réalisé les films d'animation *Là-Haut* (2009), *Vice-versa* (2015) et tout récemment *Soul* (2020). Il a aussi fait les scénarios des *Indestructibles* (2004) et de *Wall-E* (2008), a été animateur sur *Toy Story* (1995) et storyboardeur sur *1001 pattes* (1998).

4 Randy Newman est un compositeur et musicien américain. Il a collaboré avec de nombreux réalisateurs et a notamment fait la musique originale de films d'animation Disney comme *Toy Story 1, 2, 3 et 4*, *James and the giant peach*, *A bug's life*, *Monster, Inc.* et *Monsters University*, *The princess and the frog*, *Cars 3*.

## **Le corps jazz : l'humanisation des corps**

Nul doute que les corps ici sont dans un processus d'humanisation. Le principe poétique de la personnification y est indéniable. Les portes acquièrent des qualités humaines : elles se meuvent à travers le générique, semblent danser les unes avec les autres au rythme du jazz. De même, les monstres, qui certes crient et terrifient, sont aussi humanisés par le biais notamment de l'écriture. Leurs longs bras prennent une craie pour écrire, jouer avec les lettres et présenter le film. Ainsi, ce n'est pas seulement la personnification, le procédé poétique, qui fait ici œuvre d'humanisation, mais c'est aussi la fonction même du générique. Créateur.trice.s, producteurs, artistes, tous les acteur.trice.s, tous les humains qui ont participé à la création du film d'animation sont annoncés sous la bannière de *Walt Disney Picture* et *Pixar Animation Studios Film*, par le biais des portes et des monstres qui soient écrivent, crachent, jettent ou remettent en ordre les lettres.

Ainsi le corps jazz est tout à la fois une humanisation des corps et un corps créateur. L'art, une des caractéristiques de l'humanité, qui est sans doute la plus humaine, devient une affaire de porte et de monstres humanisés qui dansent au son du jazz. Ce qui anime les corps des portes et des monstres est le désir propulsé par le jazz, les corps s'animent de l'intention créatrice et c'est par là qu'il devient humain, qu'il acquiert de l'humanité.

## **Le corps jazz : un corps dansant**

Ce qui fait la particularité artistique du corps jazz s'est bien la danse. Nul doute que le début du générique met en évidence la pulsation du jazz, entraînant de façon irrésistible les corps dans son rythme. La musique, avant même que les portes personnifiées n'apparaissent, commence par le rythme des cymbales, de la batterie, pour mettre en avant le logo de *Walt Disney* [00:00:03-00:00:06]. Le générique met en exergue un jazz dont l'origine musicale, dont la base serait la pulsation.

Cette pulsation va rythmer la première des portes. Sur fond noir, une serrure jaune apparaît en même temps que des formes géométriques bleues éparpillées. La serrure marque le rythme de la batterie tandis que les formes bleues apparaissent et disparaissent au son de la clarinette. Les morceaux bleus se composent ainsi les uns après les autres au rythme du jazz comme une autre pulsation. La porte prend forme, les morceaux s'unissent. La porte devient porte. Et la serrure jaune, par un halo lumineux, par un effet magique, donne en dernier lieu sa fonction première à la porte : servir à ouvrir un placard rempli où l'on peut apercevoir des vêtements de jeune garçon, une batte de baseball et un ballon de foot. Mais, par un deuxième claquement de porte rapide, on voit apparaître la bouche d'un monstre vert qui pousse un rugissement grave. La porte devient un passage vers un autre monde [00:00:11-00:00:28]. Ainsi, le rythme du jazz, sorte de métaphore ici de la pulsation cardiaque, confère à la porte son individualité et sa raison d'être, c'est le corps individu.

Le jazz n'est pas uniquement pur rythme, il s'adjoint à cette base une mélodie. La porte bleue en pulsation s'en fuit vers le haut et laisse apparaître des portes roses qui forment une sorte de ballet, de métaphore du *music hall*. Les portes s'alignent, dansent une chorégraphie collective ressemblant tout à la fois à des danseuses bras dessus bras dessous de comédie musicale et à un jeu de carte que l'on bat. Elles dessinent des courbes, des arches, des alignements, se rejoignent, se scindent en deux groupes et finissent par former trois parties s'ouvrant à la fois sur trois mots, *Walt Disney Pictures*, et sur un œil de monstre qui crie. [00:00:28-00:00:36]. Ainsi, la mélodie du jazz fait rejoindre les

portes qui forment ensemble une chorégraphie, c'est le corps collectif partageant une danse, c'est le corps collectif créateur.

### **Le corps jazz : un corps grotesque**

L'on a vu que la pulsation du jazz conférait à la porte un rassemblement de ses formes éparses autour de la serrure, et que cette serrure pulsative donnait sa fonctionnalité à la porte : ouvrir un passage entre deux mondes. Le jazz semble ainsi relier deux espaces-temps : celui des enfants humains et celui des monstres, celui de la réalité et celui de l'imaginaire. Le jazz s'enracine ainsi au cœur même du scénario, de la narration.

Lorsque la porte jazzique ouvre sur l'humain dans le générique, elle propose différents mondes : l'enfance, les noms des studios participants à la création du film, et un cri humain de terreur. Le jazz permet ainsi d'accéder à des caractéristiques humaines fortes : l'imaginaire, la création et les émotions.

Lorsque la porte jazzique s'ouvre sur les monstres dans le générique, elle laisse entrevoir une bouche dentée qui pousse un rugissement, un œil globuleux, un bras et des jambes écaillés, un long cou avec une tête de serpents. Le corps monstre est disloqué, constitué de morceaux autant que les portes, il n'apparaît jamais en son entier, il est toujours à moitié. Or c'est bien là le caractère du monstre que d'être à moitié, d'être lui aussi dans l'entre-deux, d'être un corps passage où apparaissent en lui de multiples éléments dissociés. C'est un corps grotesque, un corps mêlé au monde, un corps où se mélangent des éléments hétéroclites : un coup de serpent, des pattes de poules, une tête de lézard, des écailles de poissons, des piques de dinosaures, des tentacules, de la bave de limace, une tête d'oiseau, une pince de crabe. [00:01:10-00:01:19]. C'est le bestiaire animalier du film qui est ici succinctement présenté : Léon avec sa tête de lézard, Mr Waternoose avec son corps de crabe, Germaine et son corps de limace, Sullivan et son corps d'ours en peluche. Chaque corps animal-monstre fonctionne comme un symbole, renvoie sans doute aussi à un archétype qui à la fois nous effraie et nous fascine.

Le monstre ici est d'autant plus hybride qu'il n'est pas seulement lié à l'animal, il est aussi à moitié humain. Tout d'abord, le monstre n'est pas dénué d'émotions et adopte différentes expressions que l'on pourrait qualifier d'humaines. D'une part, l'œil globuleux apparaissant après la chorégraphie présentant *Walt Disney Pictures* n'est pas clairement défini. Est-ce un œil de monstre, est-ce celui d'un humain ? Il a la particularité d'exprimer l'étonnement et l'angoisse et s'accompagne d'un cri de peur aiguë. Un cri d'enfant peut-être. D'autre part, un monstre serpent exprime de la colère et avale les lettres qu'une porte orange a mises en place pour former *A Pixar animation studios film*. Il s'énerve, car la dernière lettre, la lettre M, ne veut pas se laisser prendre et lui échappe un temps. [00:00:52-00:01:02]. Enfin, ce même monstre arbore par la suite un sourire lorsqu'enfin, à la fin du générique, il place son M au titre du film : *Monster, Inc.* [00:01:13-00:01:20]. Ensuite, les monstres savent écrire. Le bras de notre monstre serpent prend une craie pour écrire *presents* en dessous *Walt Disney Pictures*, le bestiaire animalier du film ouvre et ferme les portes pour mettre en ordre les lettres et former le titre du film. Enfin, notre serpent vert bien qu'il n'ait que quatre doigts, présente un pouce opposable, caractéristique des primates, aube de l'humanité. Ce pouce lui permet tout à la fois de tenir la craie et de ranger les lettres de *Walt Disney Pictures* dans une des portes.

Le générique annonce bien la monstruosité de ce film. Les monstres y seront le parfait reflet de la société américaine et de ces valeurs, allant au boulot le matin, ayant des ambitions professionnelles, ayant besoin de reconnaissance sociale, familiale et amoureuse, mettant à l'épreuve l'amitié qui les soudent, relevant des défis et sauvant le monde autant celui des monstres que celui des humains.

### **Le corps jazz : un corps ambivalent**

Le générique a aussi cette fonction de passage entre le réel et la fiction. Il annonce non seulement le titre et ceux.elles qui ont participé à sa réalisation, mais est aussi une mise en condition des spectateur.trice.s. Dans cette zone, cette antichambre du film, les corps des portes et des monstres jouent avec le sens et le non-sens. D'une part, cette ambivalence s'exprime dans l'écriture. Les mots apparaissent parfois ordonnés et parfois désordonnés. Les monstres et les portes organisent et désorganisent les lettres au profit d'une alternance entre le sens et le non-sens. D'autre part, cette ambivalence s'exprime à travers les couleurs. Les teintes bleues et mauves font référence à celui qui sauve l'humanité et le monde des monstres : Jacques Sullivan, héros du film dont le pelage est bleu tacheté de rose. C'est aussi l'ordre rassurant du monde genré. L'ordre social de l'enfance ici recomposé en un seul monstre dont les spectateurs garçons autant que filles peuvent s'y attacher. Cet ordre du monde apparaît particulièrement lorsque la porte s'ouvre pour la première fois et met en évidence un placard de petit garçon : polo, ballon, batte de baseball. Mais ces couleurs ont la caractéristique à travers ce générique de faire référence aussi à *La Panthère rose*, mi-animal mi-humain, mi-homme mi-femme, qui dans un de ses épisodes (*The Pink Phink*) lutte pour la couleur rose contre l'homme buté, partisan du bleu. L'animal ne cesse passer après l'homme pour badigeonner murs, portes et escaliers de rose tandis que l'homme veut tout peindre en bleu. Ce célèbre dessin animé joue avec les portes dans de nombreux épisodes. Dans *The Pink Blueprint*, la panthère rose veut changer les plans d'un chantier de maison en construction. Elle ouvre parfois des portes mobiles qui ne mènent à rien et se renversent pour s'ouvrir sur un escalier, sur un autre espace temps. L'absurde et le non-sens rythment les épisodes. Ainsi, les corps dans le générique de *Monstres et Cie* sont tout à la fois des corps grotesques et des corps ambivalents qui marquent un passage entre le réel et la fiction, entre le sens et le non-sens, entre l'humain et le monstre.

### **Conclusion : un corps en folie**

Le corps jazz est un encore placé entre la construction de soi et la déconstruction de soi. Il s'agit de construire ou reconstruire son humanité qu'elle soit individuelle ou collective à travers la danse, le rythme et la mélodie qui unifient les parcelles de notre corps. Cette humanité en construction, nous l'a partageons avec les autres, dans une même émotion qu'elle soit joyeuse ou terrifiante. C'est un corps trop-humain. Paradoxalement, il s'agit aussi de déconstruire notre humanité pour accéder à ses frontières, à ses limites, qu'elles soient monstrueuses ou animales, ambivalentes et désordonnées. C'est un corps extrahumain. En finalité le corps jazz est un corps en folie oscillant entre le sens et le non-sens, entre la construction et la déconstruction de soi, entre l'humain, le trop humain et l'extrahumain.