



SINOPSI

In un mondo parallelo al nostro, la “Monsters Inc.” è una fabbrica dello spavento artificiale nella città di Mostropolis. Una scritta domina all’ingresso: “We scare because we care” (“Vi facciamo paura perché vi abbiamo a cuore”). Ogni giorno, mostri bizzarri, assistiti da allenatori come per i campioni sportivi, spalancano una serie di porte di accesso a camerette di bambini dormienti e gettano il terrore. In tal modo le urla dei piccoli malcapitati si trasformano nell’energia che alimenta tutta la città. Ma la produzione è in crisi: i bambini non si spaventano più e i mostri devono fare corsi di aggiornamento. Gli umani sono considerati pericolosi, gravemente “tossici”, per cui i mostri non devono avere contatti con loro. In caso di “contaminazione”, possibile anche solo attraverso un calzino, scatta l’intervento di una squadra speciale, la CDA (Child Detection Agency). Il campione di spaventi è James P. Sullivan, soprannominato Sulley, un bestione dal pelo lungo blu-viola che ha per assistente un simpatico mostriciattolo verde con un solo occhio, Mike Wazowski, fidanzato con la signorina Celia dai capelli viventi a forma di serpente. A invidiare il loro successo c’è Randall Boggs, un lucertolone trasformista e zannuto. Sarà costui a organizzare una terribile vendetta, soprattutto quando una bambina si troverà per caso nella fabbrica, portando il panico tra i mostri. Sulley e Mike, pur di difendere la loro protetta, soprannominata “Boo”, con cui hanno un rapporto d’amicizia contravvenendo a tutte le regole, si difenderanno strenuamente. Finiscono, così, per svelare le trame (e la camera di tortura dei bambini) organizzate dal direttore della Monsters, Henry Waterhouse, in combutta con Randall. Dopo essere stati esiliati sull’Himalaya, i due mostri buoni riescono a tornare per scoprire che le risate dei bambini possono produrre maggiore energia delle urla di paura. Sui titoli di coda si vedono i “ciak” con gli errori “virtuali” di recitazione dei personaggi.

ANALISI DELLA STRUTTURA

*“Non facciamo niente senza una ragione precisa.
Tutto deve avere un senso,
altrimenti andremmo a filmare la realtà”.*

John Lasseter

Ecco un prodotto innovativo della Pixar Animation Studios, il laboratorio della Disney per l'animazione digitale ovvero il disegno computerizzato in 3D, diretto da John Lasseter (qui, produttore esecutivo, mentre il regista si è formato come suo assistente). Lasseter è un pioniere del settore con i due episodi di *Toy Story* (1995; 1997) e *A Bug's Life – Megamimondo* (1998). In queste opere, lo stile di “simulazione” o la tecnica delle immagini di sintesi tendono a prevalere su ogni altra riflessione o analisi, fino al punto da sviluppare quella caratteristica del cinema di computer grafica che è l’“auto-referenzialità”. Ovvero il rimando continuo ad altre opere simili e al tema della stessa tecnica utilizzata. Questo fa sì che il film sia adatto più a studenti del ciclo superiore. Tuttavia, grazie al suo sfondo fiabesco dedicato alle paure, si raccomanda anche al pubblico dei più piccoli.

La componente tecnologica

Anche in questo caso, come accade per tutti i film “digitali” che utilizzano, cioè, effetti e software informatici in modo da avvicinarsi il più possibile attraverso la tecnica del cartoon al film “live” o all'immagine reale, il dato più evidente è il livello tecnologico raggiunto, uno stato dell'arte più alto rispetto a quello delle opere precedenti. Qui, secondo gli autori, la sfida consisteva nell'animare il pelo di Sulley, “una pelliccia composta da 3 milioni e 200 mila peli che si devono muovere indipendentemente l'uno dall'altro”, e nell'inseguimento finale, con 14 milioni e 500 mila porte tutte diverse che si aprono e si chiudono, realizzato con un lavoro di tre giorni necessari a completare un singolo fotogramma. Il totale delle immagini “renderizzate”, ovvero prodotte dal computer con un programma sofisticato (il nome è “FitZ” e compare sulla console dei comandi per aprire le porte), è di 2.2 milioni (quando *Toy Story* ne aveva “solo” 1.1 milioni). Il programma consente di animare i personaggi indipendentemente dai vestiti e dalla loro peluria. Altri loro software, ricordiamolo, sono stati utilizzati per gli effetti digitali di *Pearl Harbor* (2001), *Il Signore degli Anelli* (2001) e *Harry Potter* (2001), contribuendo così a modificare radicalmente l'estetica del cinema degli ultimi anni.

“Un ulteriore traguardo”, nota Giulietta Fara per il Future Film Festival 2002 di Bologna, “è stato dunque raggiunto dalla Pixar: creare oggetti e personaggi “prensili”, che non stiano semplicemente composti su uno schermo piatto, ma escano a tutto tondo davanti agli occhi e ai polpastrelli increduli degli spettatori. I tentacoli di Celia ci accarezzano i capelli, il pelo di Sulley ci solletica il naso, e il turbinio di azioni e gag non ci lascia mai; sicuramente siamo di fronte a un nuovo traguardo per la *computer animation*, nel segno di un digitale coloratissimo e caramelloso, da far invidia persino alle migliori gelatine della nonna”.

Colori, movimenti, “realismo” per le creature più strane e le scene impossibili: questo è lo scenario d'immaginazione sfrenata che caratterizza i film di animazione digitale. Il doppiaggio originale con le voci di attori famosi americani (il possente John Goodman per Sulley, l'agile comico logorroico Billy Crystal per Mike, la voce stridula di Steve Buscemi per l'in-



quietante Randall e la vezzosa Jennifer Tilly per Celia dai capelli a piovra), nonché alcune caratteristiche morfologiche di somiglianza con gli stessi, contribuiscono poi ad aggiungere quella verosimiglianza necessaria per sorprendere bambini e adulti. A ciò si affianchi il modellamento delle creature irreali su comportamenti o abitudini delle persone reali: per esempio, la scena del sushi-bar gioca sulla parodia di mode americane, come i locali di cucina giapponese.

È importante sottolineare il tema della simulazione, dal momento che il film inizia proprio con una scena “finta”, “doppia”, metacinematografica. La prima inquadratura è su una fila di pupazzi di peluche allineati su una mensola: in una



cameretta con lettino si “prova” a terrorizzare un bambino (che peraltro assomiglia molto all’Andy di *Toy Story*), mentre in cabina di regia il direttore della fabbrica esamina i risultati. La prova fallisce perché il mostro commette l’errore fatale di non chiudere la porta dietro di sé. C’è anche una scena in cui si cita chiaramente la “realtà virtuale”. “Abbondano, poi, le marche di riconoscimento tipiche dei videogame: la competizione tra i mostri per collezionare le urla dei bambini viene visualizzata per mezzo di un’interfaccia su schermo dall’estetica tipicamente videoludica (con tanto di barre di energia, punteggi e schedine dei personaggi). Anche il climax finale, che vede Mike & Sulley impegnati a salvare Boo dalla grinfie di Randall, rimanda alla meccanica dei videogiochi a piattaforme, alla Super Mario, per intendersi. Si noti che questa sequenza rimanda a quella analoga di *Toy Story 2* ambientata all’interno dell’aeroporto, tra rulli e valigie. Il cinema della Pixar è un cinema-ottovolante, vorticoso e rutilante, che toglie il fiato. Il cinema come giro sulle montagne russe. Il cinema-video-gioco” (Matteo Bittanti, “Cineforum”). A dimostrazione, peraltro, della grande manipolabilità dell’immagine, caratteristica primaria del cinema digitale.

Sulla stessa linea, un altro elemento interessante sta nel carattere intergenerazionale del film, rivolto com’è sia al pubblico infantile e adolescenziale sia a quello adulto. Per tutti può valere il gioco delle citazioni che dà un sapore di “già visto” e insieme di “scoperta”. Nota l’esperto di animazione Marcello Garofalo: “Si parte con un omaggio alla “titolistica” animata dei Sixties con tanto di partitura jazzata, si rievoca con ironia il *ralenti* degli eroi di *Armageddon* e si arriva a dedicare un sushi-bar di mostri a Ray Harryhausen”, il pioniere degli effetti speciali solo meccanici (modellini, macchine, plastici, trasparenti, ecc.), con opere come *Gli argonauti* (1963), *Un milione di anni fa* (1966) o *Scontro di Titani* (1981). Analogamente, la scena finale con l’inseguimento velocissimo tra le porte sospese nel vuoto fa pensare ad altre scene della saga di Indiana Jones, così come la buffa coppia composta da Sulley e Mike è simile a Stanlio e Ollio.



La componente linguistica

D'altra parte, il tema dell'auto-referenzialità ludica, della citazione continua, è già presente in un altro film della Pixar, *Toy Story 2*. Serve a strizzare l'occhio per gli adulti-cinefili che vogliono giocare con la memoria come a rendere più familiare la storia per i più piccoli, ormai abituati alle situazioni dei videogame come alla visione ripetuta degli stessi film, e, forse, incapaci di emozionarsi veramente. Su tale direzione il film assomiglia a un enorme archivio di film, a un "database". "Quasi ogni fotogramma contiene un link ipertestuale", puntualizza ancora Bittanti, rintracciando tra i molti film citati sia quelli prodotti dalla Pixar sia altri. "L'ingresso in slow-motion dei mostri nella fabbrica – la cui sala d'ingresso è identica a quella di *Men in Black* – riprende una celebre scena di *Uomini Veri* (1983), a sua volta citata da *Armageddon* (1998), nel cui cast figurava peraltro Steve Buscemi, la voce di Randall. E c'è persino una citazione trasversale a *Fargo* (1996). Corsi e ricorsi: nella scena d'apertura, la radiosveglia trasmette la stessa frase di *Ricomincio da capo*, il film del 1993 interpretato da un grande Bill Murray. L'allenatore di Sulley è modellato su quello di Sylvester Stallone in *Rocky* (1978)". E così via.

Inoltre, secondo i "Cahiers du Cinéma", in *Monstropolis* ci sarebbe un ricalco di Hollywood costretta a nutrirsi delle paure e delle emozioni dei bambini-spettatori per poter sopravvivere (attraverso la porta-schermo). Una sorta di metafora del funzionamento globale del cinema, con i mostri-attori (a cui il direttore della fabbrica spiega le tecniche di interpretazione del terrore con dialoghi degni di Lee Strasberg) costretti prima alla monocultura delle urla e poi indirizzati alla "riconversione" dell'industria stessa con la risata, in una nuova alleanza tra spettatore e personaggio.

A un altro livello di lettura, lo scenario e l'immaginario di riferimento sembrano rimandare a qualcosa di più ampio, legato all'economia reale: l'industria dei giochi elettronici in rapporto al cinema. Come nota acutamente sempre Bittanti, nella feroce lotta in corso per l'



animazione hollywoodiana (con i giapponesi sempre in guardia), ora è la Pixar a vincere con il suo "marchio di fabbrica". Essa "propone da sempre un cinema che emula e simula il gioco pur restando, prima di tutto, cinema". A colpire infatti l'immaginazione degli spettatori più che la simulazione della realtà, come avviene nei videogame o in film come *Final Fantasy*, è il volto "umano" e rassicurante dell'animazione. Come si vede già nella cara e vecchia Disney, di cui la Pixar è ormai una divisione. Il film dunque non rientra nel genere fantascientifico dei film virtuali quanto in un rinnovamento tecnologico del cartoon. In tal senso, gli animatori della Pixar hanno voluto privilegiare la





componente narrativa, la messa in scena dei sentimenti e degli affetti, come nel cinema convenzionale. Nelle ultime immagini, infatti, il gigantesco pupazzo digitale, Sulley, sembra perdere la propria identità virtuale per stringere amorevolmente, in un empito tutto umano, Boo, intesa come il simbolo di ogni bambino offeso.

Ma qui emerge l'altro tema problematico del film: la trasformazione e il ribaltamento delle paure ancestrali e "pedagogiche".

La componente simbolica

Se è vero infatti che i mostri della Pixar non sono qui per spaventare, ma per stupire, è altrettanto vero che il film intende riproporre ai bambini di oggi temi delle favole antiche. Certo, dopo l'Orco di Pollicino, la Strega di Hänsel e Gretel o l'Omino di Collodi, i personaggi paurosi dei bambini hanno mutato figura e significato. E così è avvenuto per le loro funzioni nella crescita del bambino, se si guarda alla nuova letteratura per l'infanzia e ai suoi autori (Roald Dahl, Philippe Corentin, Bianca Pitzorno).

"Oggi il Mostro dell'Altrove ha lasciato il posto a uno ben più temibile: il Mostro del Condominio, che è ovunque", osserva Antonio Faeti, docente di Grammatiche della fantasia all'Accademia di Belle Arti di Bologna. "I piccoli lettori hanno capito che il nemico è tra loro e, siccome sono degli esploratori, vogliono vedere com'è fatto". In tal senso la Boo del film, la bambina che vive tra i mostri senza provare turbamenti, può essere vista come il campione dei nuovi lettori che diventano amici dei mostriciattoli, dei "vampiretti" come di E.T., ovvero dei "diversi".

Mostri che sono simili agli stessi bambini, con problemi psicologici, identità in crisi, come lo spassoso lupetto orfano francese di Grégoire Solotareff, Lulù, che non riesce a spaventare neanche un coniglio. La paura peggiore può annidarsi nelle sembianze di una madre, quella di Lyra, protagonista de "La bussola d'oro" di Philip Pullman. "Fa tanta paura perché incarna ciò che più spaventa i bambini d'oggi: l'indifferenza", commenta la scrittrice Bianca Pitzorno ("Specchio" de "La Stampa").

C'è poi un rovesciamento dei ruoli di cui qualche psicologo ha rilevato il rischio per la crescita. Se i mostri delle favole diventano buoni (come avviene nel finale, sulla scorta di Sulley e Mike), allora i bambini non vivranno più le paure immaginarie come una tappa necessaria della loro maturazione per poter esorcizzare quelle reali. D'altra parte le nuove paure incarnate dai libri non trovano riscontro nel film: i mostri, infatti, finiranno per scoprire che la loro energia vitale può derivare dalla gioia e dal riso dei bambini. L'eccesso di fantasia di questa produzione può dunque avere un risvolto antipedagogico, addirittura dannoso per i più piccoli?



A uno sguardo più “maturo”, il film rivela allusioni socio-politiche inedite per un film d’animazione destinato ai bambini. La fabbrica dei mostri è, sì, legata a un’immagine Anni 60, con la catena di montaggio, i lavoratori-modello e i capetti arroganti, ma nel disegno complessivo lascia intravedere un significato più ampio e attuale. Precisa Mariuccia Ciotta: “Certo, hanno tentacoli blu, enormi teste color smeraldo, occhi da Polifemo, oppure strisciano, stridono, saltano” sono operai-mostri, destinati a estrarre il massimo profitto dallo sfruttamento di materie prime rubate a un paese altro, aggredito, spaventato e rapinato. Il film racconta per metafora il saccheggio globalizzato del primo mondo, che ruba l’energia e le urla di paura dei bambini. Una favola sui veri mostri” (“Alias”). E Antonio Monda conferma: “*Monsters & Co* dimostra ancora una volta che l’attuale cinema d’animazione americano è spesso superiore per intelligenza, coraggio e inventiva a quello realizzato con attori in carne e ossa: questa ennesima rappresentazione di un capitalismo senza scrupoli riesce a essere leggera e raggelante, come la spiritosa riflessione proposta sull’idea di diversità”.

ITINERARI DIDATTICI

Livello elementare

- Giocare a identificare citazioni di personaggi, oggetti, situazioni e ambientazioni di altri film per abituarsi a leggere e smontare il cinema nelle sue componenti linguistiche di base (sceneggiatura, regia, ripresa, montaggio, sonorizzazione, ecc.).

Livello superiore

- Le paure nella letteratura per l’infanzia di ieri e di oggi: differenze, ribaltamento dei ruoli, nuove paure quotidiane.
- Lettura metaforica del film sul tema del lavoro in fabbrica e delle sue trasformazioni storiche (dalla catena di montaggio ai sistemi gerarchizzati, dalla competizione agli obiettivi condivisi, fino all’economia solidale), sul rapporto tra Nord e Sud del mondo, sui problemi legati alla globalizzazione. Riferimento a classici come *Metropolis* (1927) di Fritz Lang e *Tempi moderni* (1936) di Charlie Chaplin.





ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Livello elementare

- L'accettazione degli umani da parte dei mostri e, viceversa, il fatto che il mostro diventi buono possono prepararci all'accoglienza di ogni soggetto considerato diverso?
- La lotta del Bene contro il Male.
- L'amicizia e il sostegno tra Sulley e Mike

Livello superiore

- Nell'evoluzione del cartoon a 3D rispetto al lungometraggio bidimensionale, ci sono limiti tematici e narrativi alla tecnica digitale? Ovvero: è meglio un mondo reale perfettamente simulato (come nei videogame) oppure un universo fantastico umanizzato (come nelle fiabe)? Riferimenti ad altri film recenti.

IDEE

- Far incontrare genitori e insegnanti per comprendere meglio il ruolo delle paure immaginarie nella crescita dei più piccoli. Discutere del valore pedagogico di questo film.
- Vantaggi e rischi di un'opera intergenerazionale con diversi livelli di lettura: dai limiti dello sviluppo narrativo all'ambiguità tematica, dalle tante metafore al metacinema nell'animazione.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., "Generazione Pixar," "Il Manifesto-Alias", n. 11, 16 marzo 2002
- Matteo Bittanti, "Apri gli occhi, chiudi la porta", "Cineforum", n. 414, maggio 2002
- Oscar Cosulich, "L'Espresso", 21 marzo 2002
- Giulietta Fara, "Pixar Animation Studios" in AA.VV., *Future Film Festival. Le nuove tecnologie del cinema d'animazione*, Adnkronos Libri, Roma, 2002
- Marcello Garofalo, *Monsters & Co.*, "Segnocinema", n. 115, maggio-giugno 2002
- Interviste a Pete Docter e John Lasseter, "Studio Magazine", n. 176, mars 2002
- Antonio Monda, "Cartoni molto animati", "La Rivista dei Libri", n. 5, maggio 2002
- Luca Raffaelli, *Le anime disegnatte. Il pensiero nei cartoon*, Castelvechchi, Roma, 1994
- "Ragazzo Selvaggio", n. 33, maggio-giugno 2002
- Charles Tesson, "Ce cri derrière la porte", "Cahiers du cinéma", n. 566, mars 2002
- Giulia Zonca, Chicca Gagliardo, "Non aprite quell'armadio", "Specchio" de "La Stampa", n. 316, 9 marzo 2002