



Regia Dan Scanlon - Origine Usa 2013  
Distribuzione Walt Disney - Durata 104' - Dagli 8 anni

*Michael Wazowski, detto Mike, è un piccolo mostro verde con un solo occhio, frequenta la scuola elementare e sogna di diventare uno spaventatore professionista. Mike ha modo di vedere il lavoro di vero spaventatore durante la gita scolastica alla Monsters & Co., la centrale elettrica cittadina che ricava l'energia tramite le urla dei bambini spaventati. Al loro arrivo, un addetto confida ai piccoli mostri in visita di aver imparato l'arte dello spavento alla Monsters University (MU).*

*Raggiunti i 18 anni, Mike decide così di iscriversi alla Facoltà di Spavento della Monsters University. Qui Mike conosce Sulley (James P. Sullivan) con cui inizia una controversa relazione.*

*Quando la preside della Facoltà li esclude dai corsi, i due sono costretti a iscriversi alle Spaventadi, nella speranza di vincerle e di essere riammessi in Facoltà.*

*Con la confraternita sgangherata degli Oozma Kappa (OK) provano a superare le varie prove. Le gare si susseguono una dopo l'altra, mentre il gruppo guidato da Mike guadagna in autostima e compattezza.*

*A un certo punto Mike entra nel laboratorio della MU e utilizza un prototipo di porta speciale per tentare uno spavento nel mondo umano, infrangendo il regolamento universitario. Sulley tenta di aiutarlo ma sarà Mike a riuscire a portarlo fuori dal pericolo. Mike lascia l'università ma Sulley cerca di fermarlo. La preside Tritamarmo fa notare loro che, unendo le loro abilità, potrebbero fare molta strada insieme.*

*A quel punto, i due iniziano a lavorare nel reparto corrispondenze della Monsters & Co. e non si separano più.*

Mike e Sulley si iscrivono al M.U, il college per spaventatori nel prequel di *Monsters & Co.* Inizia così il loro percorso di formazione e si pedina il viaggio/parabola verso la loro amicizia. Mike e Sulley sono protagonisti dell'eterno match tra impegno/dedizione/studio e attitudine/talento/geni familiari. Scopriranno che da soli non si bastano, in un classico film di maturazione/evoluzione dei caratteri.

Insieme ad altri *freak* più deboli e inadatti di loro si riuniscono nella confraternita Oozma Kappa (OK), per affrontare l'*escalation* di prove rappresentata dalle Spaventadi.

Alla ricerca di una metafora mostruososportiva della maturità, la Pixar suggerisce a un pubblico di bambini e di adulti valori forti come la devozione, la costanza, il rispetto, la solidarietà.

Il film segue l'autocelebrativo *Toy Story 3*, che chiudeva una trilogia (con *Wall-E* e *UP*), il sequel *Cars 2* e l'atipico e paradisiaco *The Brave*.

*Monsters University* rappresenta un'operazione post-moderna e auto-referenziale, basata su una solida e sicura struttura narrativa costituita da prove "proppiane". Si regge su uno humour declinato allo *slapstick*, un tocco cinefilo (omaggio agli *high-school movie* e ai *campus movie* americani da *Animal House* & dintorni con ammiccamenti al college di *Harry Potter*), e ci regala figure di contorno tratteggiate con squisito gusto dell'assurdo (la tranquilla casalinga appassionata di *Death Metal* e i membri della confraternita "imbranata").

Un *divertissement* di alta scuola, disegnato

come un videogame a vari livelli ma capace di suggerire emozioni intorno ai conflitti "relazionali" tra i suoi protagonisti, Mike (Michael Wazowski) e Sulley (James P. Sullivan).

Rispetto a *Monsters & Co* si cambia radicalmente registro: «dal filosofico e tenero incontro/scontro tra il mondo dei mostri e quello dei bambini, attraverso la porta del destino, a quello goliardico e avventuroso del college movie tinto di fantasy, di buon umorismo e di una goccia di retorica (la porta, infatti, non è più la soglia della conoscenza con l'Altro, ma l'elemento di un proverbio per cui, quando si chiude un'opportunità, se ne apre un'altra)» (Marianna Cappi).

Come nelle fiabe russe studiate da Vladimir Propp (*Morfologia della fiaba*) un oggetto magico, il cappellino donato a Mike nell'incipit da un impiegato alla Monsters



Inc., anticipa il viaggio di iniziazione e le prove che l'eroe dovrà superare.

Uno degli elementi essenziali della costruzione sono le scenografie. Com'è nella tradizione Pixar, anche *Monsters University* mette in scena con assoluta fedeltà il contesto in cui l'azione si svolge. Per realizzare la Facoltà dello Spavento, i creativi si sono ispirati a molte università americane a partire da quella di Harvard e del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Campus, sentieri fatti di alberi secolari, palestre e aule sono stati disegnati tenendo a mente quelli reali.

La Facoltà, architettonicamente, richiama anche gli istituti scolastici europei, che

spesso hanno una cupola, un arco e un grande cancello in metallo. Il design degli interni, caratterizzato dalla presenza di decori a forma di artigli, corna, denti, punte, tentacoli e facce, è invece modellato in base all'aspetto e ai colori del personaggio dell'Orrido Rettore Tritamarmo.

Due geniali *montage-sequence* condensano le lezioni universitarie e il training della confraternita OK, una veloce soggettiva sfocata ci fa guardare con gli occhi senza occhiali della inquietante bibliotecaria, una piccola sorpresa ci aspetta dopo i lunghi titoli di coda.

**Paolo Castelli**



### Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Gli stereotipi e le variazioni sul tema del *college movie* (per gli insegnanti visione di *Animal House* e della prima parte di *The Social Network*).
- Come si costruisce e si consolida un'amicizia: il rapporto tra Mike e Sulley da *Monsters University* a *Monsters & Co.*
- I meccanismi e le forme della narrazione seriale: *series, serial, prequel, sequel, spin-off*.
- La figura del mostro nell'immaginario letterario e cinematografico (da *Bella e la Bestia* a *Hulk*, da *Darkman* a *Dr Jeckyll e Mr Hyde*, da *Freaks* a *Elephant Man*).
- La Pixar, la più importante casa di produzione di cinema di animazione digitale (personaggi, tecnologie, immaginari...). Visione delle due antologie *I corti Pixar*. Lettura suggerita: *Catalogo Mostra Pixar. 25 anni di animazione* (a cura di Elyse Klaidman, 24 Ore Cultura, 2012).
- L'universo del cinema di animazione (storia, tecniche, autori, personaggi...). Lettura suggerita: Marco Bellano, Giovanni Ricci, Marco Vanelli, *Animazione in 100 film* (Le Mani, 2013).