



Monsters & Co. (2001)

Un nuovo tuffo nel bizzarro mondo di **Monsters & Co.** in versione 3D.

Un film di Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich con John Goodman, Billy Crystal, Mary Gibbs, Steve Buscemi, James Coburn, Jennifer Tilly. Genere Animazione durata 92 minuti. Produzione USA 2001.

Uscita nelle sale: giovedì 13 giugno 2013

Mostropoli è una città abitata dagli esseri più diversi., che sopravvivono grazie alle urla dei bambini opportunamente elaborate.

Gabriele Niola - www.mymovies.it

I mostri che escono di notte dall'armadio non solo esistono ma sono anche ben organizzati. In un mondo parallelo i mostri vivono in una società civile tanto quanto la nostra (cioè ben poco), in cui spaventare bambini è un lavoro, il più importante di tutti, perchè dalle loro urla si genera l'energia che alimenta la città. Tra gli spaventatori di professione della Monsters & Co. Sulley e Mike sono la coppia più affiatata, quella che detiene il record di urla generate, un punto di riferimento per tutti, almeno fino a che per un errore una bambina non passa dal mondo degli uomini a quello dei mostri rischiando di metterne a repentaglio la carriera.

Al quarto lungometraggio la Pixar raggiunge il proprio zenith espressivo (confermato subito dopo da 'Alla ricerca di Nemo' e 'Gli incredibili'), mescolando un umorismo potente e sempre originale ad un sentimentalismo inavvicinabile anche per il cinema drammatico (l'immagine che chiude il film è tra le più poetiche e delicate di tutti gli anni 2000), continuando a puntare, come farà anche nei film successivi, su una coppia disfunzionale di protagonisti. Mike e Sulley dovranno prima gestire la bambina, poi cercare di liberarsene e infine riportarla sana e salva nel suo mondo. Dunque il modello dichiarato fin dai titoli di testa è il cinema degli anni '60 e in particolare le commedie fantastiche in cui dei ragazzi entrano in contatto con un mostro/alieno/entità soprannaturale da celare al resto del mondo e poi liberare (il medesimo modello alla base anche di 'E.T.'), non a caso tutta la prima parte è orchestrata come un film adolescenziale, con la Monster's & Co. a fare da scuola, i direttori a fare da professori/presidi, le ragazze incontrate nei corridoi, le rivalità e le scene negli spogliatoi con gli armadietti. Il divertimento è tutto nella doppia dinamica del ribaltamento (nel mondo dei mostri le creature orrende che lo abitano sono terrorizzate dai bambini) e nel tipico adattamento pixariano di personaggi, luoghi e consuetudini umane nel corrispettivo mostruoso.

Nella seconda parte invece prende piede lo specifico dello studio, uno svolgimento dinamico che si fa forza dello spostamento, tradotto in una lunga corsa che (prima dello showdown finale con la bellissima sequenza delle porte) ha il suo culmine nel più classico esilio, ovvero quel momento che ricorre spesso nei film scritti da Andrew Stanton, in cui i personaggi di colpo si trovano separati dagli altri da una distanza per loro incolmabile e alla concreta impressione che tutto sia perduto si affianca una sensazione di solitudine ed ostracizzazione dal proprio mondo che nessuno aveva mai approfondito tanto, specie in film per l'infanzia.

Alla luce dei lungometraggi seguenti è impossibile non notare la coerenza con la quale, fin dagli inizi, la Pixar persegue una politica di svelamento delle verità attraverso il video. Solo quando vede se stesso attraverso la mediazione audiovisiva Sulley capisce quanto sia sbagliato ciò che fa, alla stessa maniera in cui Woody comprendeva le sue origini via tv 'Toy Story 2', Eve comprenderà l'amore di 'Wall-E' rivedendo i propri ricordi registrati, Elastigirl i desideri del marito in 'Gli incredibili' e via dicendo.

Rieditato in 3D a poco più di dieci anni dall'uscita originale, il film di Docter, Unkrich e Silverman è aggiornato anche nella risoluzione. Se il secondo processo non può che aver fatto bene sono più legittimi i dubbi sul primo. A differenza di quanto accaduto con 'Alla ricerca di Nemo', la dimensionalizzazione di 'Monsters & Co.' lascia abbastanza indifferenti. Ambientato più che altro in luoghi chiusi e ambienti stretti, il film si presta poco al processo eppure anche le scene di più ampio respiro (l'inseguimento sulle porte) non sembrano beneficiare della terza dimensione.