

TELA CRÍTICA

Análise crítica

“Universidade Monstros”, de John Lasseter

(EUA, 2013)



Cláudio Vieira Pinto

A animação *Universidade Monstros* (*Monsters University*), muito aguardada pelos telespectadores e seguidores, foi lançada no Brasil em 21 de junho de 2013 e como sempre foi carregada de muito marketing antes mesmo de chegar aos cinemas e colorir os olhos dos fãs, curiosos, críticos e estudiosos. A obra produzida pela Disney/Pixar Animation Studios tem no roteiro e direção Dan Scanlon, John Lasseter na produção e a equipe técnica formada por Randy Newman (compôs a música-tema) e Catherine Hicks (como principal animadora) entre outros. A distribuição do filme no Brasil esteve sob responsabilidade da Disney/Buena Vista que com o uso de muita publicidade na divulgação e no lançamento alcançou um público de 2.445.061 (até o dia 07-07) superando filmes como *Guerra Mundial Z* (Direção: Marc Forster - EUA, 2013), *Faroeste caboclo* (Direção: René Sampaio - Brasil, 2013), *Meu Malvado*

Favorito 2 (Direção: Chris Renaud e Pierre Coffin - EUA, 2013) etc (REVISTA DE CINEMA ON LINE, 2013).

As imagens que aparecem em todo o desenho com os prédios e funcionamento interno dos mesmos mostram como são os ambientes das universidades dos Estados Unidos, e assim, é mais um daqueles cenários que os jovens estudantes ingressam para realizar o sonho americano do sucesso. São as mesmas imagens que já apareceram em diversos filmes e desenhos animados produzidos nos EUA, da mesma forma que as relações estabelecidas entre os estudantes com seus grupos ou tribos ou turmas específicas, ou seja, uns formados por baladeiros, outros pelos chamados nerds (estudiosos), outros pelos rejeitados entre outros.



Para o diretor e artista de storyboard da Pixar, Dan Scalon, que trabalhou por dois anos na produção da obra foi [...] um desafio, mas isso é parte da diversão de trabalhar em um projeto relacionado a algo que as pessoas gostam tanto. Nós queríamos fazer este filme pelo desejo de conhecer mais sobre a relação de Sulley e Mike" (BORGGO, 2011, p. 01), isso somado ao desafio técnico de produzir muitas mochilas uma vez que o filme se passa numa escola. Aqui podemos pensar o quanto pode estar gerando lucro para o marketing e para empresas que já faturam com as novas formas da marca UM da Universidade Monstros.

Aparentemente e sob o olhar de um telespectador menos interessado em enxergar além da tela, todas as ações (e relações) que ocorrem entre ambos e outros personagens destacam somente elementos e características voltadas unicamente para aspectos de fraternidade entre os indivíduos (no caso os monstros).

De início alguns pontos que devem ser observados e destacados se comparados com a *Monstros Inc.* (o primeiro filme de 2001), começando pelo enredo que mostra os principais personagens do primeiro filme, Mike Wazowski e James P. Sullivan, que se conhecem na universidade de sustos e por um tempo não se suportam e apresentam características estudantis bem diferentes um do outro. Enquanto Mike mostra ser um sujeito estudioso, mas com pouca habilidade para assustar, Sulley se destaca como um cara popular e arrogante (e não apegado aos estudos) que se garante com os professores graças ao talento (e facilidade) inerente para o susto. A intenção de ambos ao se matricular e frequentar um “Programa de Sustos” é afastar de suas vidas o plano de carreira de somente fabricar latas de gritar, mas essa condição/situação começa a se modificar quando a relação entre os dois passa de conhecidos em sala de aula ao nível da amizade, a partir do momento em que num incidente durante um teste, ambos se vêem obrigados a integrarem a mesma equipe numa olimpíada de sustos – Jogos de Susto - realizada tradicionalmente na universidade.

Enfim, aparecem mais alguns clichês dos filmes de entretenimento estadunidense em que são apresentados grupos estudantis (de monstros) diferentes e competitivos como os de Omega Roar Roar, Jaws Theta Chi, Kappa Nu Python, Eta Hiss Hiss, Slugma Slugma Kappa e do Oozma Kappa – que Sully e Myke serão membros – uma espécie de fraternidade no campus que reúne os monstros considerados fracassados, desajustados, reprovados e desorganizados da universidade (SEITZ, 2013) .

No que se refere às críticas e opiniões sobre a obra as abordagens apresentam questões diferentes e apontam pontos que ora se assemelham e ora divergem. Diniz (2013), por exemplo, corrobora nossa interpretação/apontamento inicial(ais) ao dizer que Universidade Monstros novamente reforça as propostas fílmicas infantis da Pixar que muitas vezes aborda questões sociais e morais, que começam a aparecer no filme quando alguns acontecimentos negativos acabam aproximando Mike e Sullivan. Todos os alunos da Universidade tem de enfrentar e convencer a severa diretora Dean Hardscrabble, uma espécie de mãe fundadora da Monsters University, arrogante e mestre intimidadora que não tolera tolos; foi quem desenhou o Programa de Assustar e que cobra de seus alunos uma mistura de talento e conhecimento técnico. Aí levantamos uma questão? Que proposta curricular e pedagógica a equipe diretiva da universidade e outros administradores defendem e seguem, ao exigir uma formação rígida dos

estudantes? Estariam eles sendo preparados para o mercado de trabalho de provocar sustos em crianças e sugar suas energias e torná-las fonte fundamental para cidade de monstrópolis?



Em alguns momentos a palavra equipe aparece no enredo e de forma mais acentuada para sobrevivência do grupo Oosma Kappa (OK) na competição anual de sustos. O valor/incentivo que a obra dá podem ser vistos nos momentos em que mesmo não se entendendo direito conseguem colaborar um com o outro e explorar suas habilidades e fraquezas para se completarem e superarem os obstáculos.

Olhando um pouco mais o ano/década retratado no filme fica fácil entender porque essa valorização das competências e habilidades da educação neoliberal. O primeiro filme (Monsters Inc.) foi produzido e apresentado ao público na virada do século XX para o XXI e veio carregado dos valores do mundo do trabalho desse período - empreendedorismo, neoliberalismo, globalização, versatilidade funcional, protagonismo juvenil entre outros -, que não poderiam deixar de ser apresentados nesse sequência uma vez que a obra Monsters University procura mostrar como tudo começou. Nas duas produções vemos a cobrança - dos estudantes ou telespectadores - as seguintes características presentes no mundo do trabalho: 1. habilidades básicas (competências e conhecimentos gerais, raciocínio, segurança no trabalho), e 2. habilidades específicas (competências e conhecimentos relativos a materiais e outros conteúdos próprios das ocupações); ou seja, a intenção é dotar as forças de trabalho das competências (atitudes e habilidades) exigidas pelas empresas no contexto da reestruturação produtiva com desenvolvimento de habilidades básicas, específicas e de

gestão (BATISTA, 2006). Portanto, se a obra fílmica recém-lançada se passa numa escola (nível superior) esses conceitos do mundo do trabalho, como o processo de produção pós-fordista/taylorista para o toyotismo, tão usados e *cobrados* em educação podem (e devem) ser vistos além da tela e quiçá discutidos pelos telespectadores (e estudantes).

Lembramos que a organização econômica baseada no toyotismo tem como cúmplice um modelo de Estado pautado pelo neoliberalismo que enfatiza maior liberdade de mercado, apoiado em amplos investimentos financeiros pelo poder público e o consequente afastamento do papel de Estado Social para favorecer o mercado, o qual se amplia, inclusive para áreas que, até então, eram geridas e exercidas exclusivamente pelo Estado.

A mensagem da necessidade de estudar sempre e especificamente numa escola (universidade) que prepara para um tipo de mercado de trabalho – no caso assustar – vem de encontro com a época representada, ou seja, disseminar características do modelo pós-fordista (toyotista) presente nos trechos que trata da exigência de que cada aluno/estudante tem de ser melhor que o outro – o colega de quarto é um futuro e potencial inimigo - como enfatiza Vasapollo (2005) que a produção (de sustos, no caso) não começa nem termina na empresa (Monstros SA – cidade de Monstrópolis), mas começa e termina fora dela (na Universidade Monstros). Reforça a máxima que o papel da escola é formar para atender a necessidade da sociedade e poder instituídos.



Novamente, e como no primeiro filme, vemos a presença maciça da logomarca da empresa – símbolo M – que está em todos os espaços da universidade, assim como na vida estudantil e roupas dos estudantes universitários da Monstros Universidade, da mesma forma como podemos ver na cidade (e local) onde os futuros trabalhadores

viveriam: Monstrópolis. Também o símbolo do controle do tempo, da produção e do ritmo dos seres na fábrica - como no capitalismo - que aparece com vários relógios em diversos lugares (e paredes) é uma experiência que os jovens estudantes da universidade tem de aprender: no campeonato anual de sustos procurar ser o melhor, e como estudantes cumprir o horário das aulas, completar as tarefas ensinadas e aplicadas em sala de aula, não desperdiçar o tempo (hora relógio) e somente estudar para ser o melhor, etc.

Outra abordagem possível a ser destacado além do valor dos estudos para se alcançar um objetivo na vida e atingir o sucesso pessoal, é a ocorrência do bullying entre os estudantes mostrado em vários momentos do desenrolar da animação. Enquanto vemos, num primeiro olhar, que essa ação/ocorrência é tratada como algo natural entre estudantes (criança, adolescente ou jovem) lembramos que essa problemática pode/deve ser vista com um pouco mais de cautela e atenção. Atentamos aqui na possível relação do bullying (ou formas não declaradas desse fenômeno) àquelas que aparecem em outros âmbitos de convivência do indivíduo em seus grupos nas várias formas de personagens sociais que representa na sociedade atual. Assim, de uma visão geral de bullying - agressões verbal, físico e material, psicológico (e moral), sexual e virtual - que tem consequências sobre os agredidos como sintomas psicossomáticos, transtorno do pânico, fobia social (transtorno de ansiedade social -TAS), transtorno de ansiedade generalizada (TAG), depressão, anorexia e bulimia, transtorno obsessivo-compulsivo (TOC), transtorno de estresse pós-traumático (TEPT) entre outros (SILVA, 2010; FANTE, 2005; CONSTANTINI, 2010) - enfatizamos que o indivíduo imerso nas entranhas do metabolismo social - e das classes sociais - e dos aparatos para sustentação e manutenção do sistema capitalista, também tem algumas de suas ações naturais, enquanto *espécie*, afetadas pela estrutura dominante. É o que podemos enxergar no tratamento dado pela estrutura da universidade e seus representantes e não somente entre os estudantes.



Portanto, se vemos essa estrutura apresentada na obra fílmica e comparamos com a que estamos inseridos, ambas não possibilitam aos indivíduos terem uma formação integral e de qualidade, principalmente porque, do seu funcionamento aparecem consequências que contribuem para o surgimento (ou crescimento) da agressividade, da delinquência e uma série de atitudes anti-sociais.

Retornando aos críticos, vemos que para Seitz (2013, p. 03) a obra fílmica "Universidade Monstros" [...] é o tipo de filme que não é profundo, nem está tentando ser, mas tem vários objetivos e atinge cada um deles com a graça que lhe é peculiar. Se o telespectador já viu fotos de esportes, sabe como as coisas acontecem, e o filme chega a cada sequência que se espera, mas ele nunca chega pela via mais óbvia, e assim em sintonia com a forma como o público moderno assiste esse gênero de filmes". Para esse mesmo crítico o filme pode ensinar as crianças e adultos o significado e importância da honestidade, honra, lealdade e justiça, enquanto um presente, e em sua maneira doce e descontraída é o entretenimento perfeito para família. Mas não entremos aqui num aprofundamento maior na questão moral (e até ética) apresentada na obra.

Todavia, para o crítico da revista Guardian, Henry Barnes (2013), o filme apresenta temas como ambição, persistência, amizade e trabalho em equipe como elementos que devem ser construídos no decorrer da vida escolar e acadêmica, mas nos roteiros de muitos dos filmes lançados pela Pixar é algo comum. Representa assim uma fusão de ações reais e fantasia com pitadas de comédia e senso de fraternidade, na versão hollywoodiana, acerca da vida universitária dos EUA que chegam às cabeças dos

espectadores mais jovens. Nesse meio os personagens que mais se destacam são Mike, Sulley e Dean Hardscrabble (morcego-de-asa).

Por fim Barnes resume sua concepção dessa animação, *Monstros University*, na indústria cultural e no sentido de lazer: [...] é um divertimento, relógio (tempo) descartável” (BARNES, 2013, p. 02)

Para Chang (2013, p. 02) que atentamente observa a representação arquitetônica da universidade e [...] _a define como um campus ricamente mostrado, com uma arquitetura e currículo carregados de fantasias que se aproximam de estrutura que lembra o gótico/neoclássico, vai lembrar os telespectadores, jovens e velhos, que é um ambiente e aspecto-chave na qual "Universidade Monstros" melhora em seu enredo se comparado ao antecessor.” Na sua opinião esse novo filme realmente dá a sensação de ser mais curto devido a uma história mais inteligentemente elaborada (roteirizado por Scanlon, Daniel Gerson e Robert L. Baird) que felizmente não depende de uma menina adorável (Buu!) oprimida por gritos e risos. Ele destaca ainda que Dan Scanlon trata de forma honesta e criativa a dura realidade de que alguns talentos não podem ser ensinados e muitos sonhos devem esperar seu cumprimento (concretização), como no caso, por exemplo, de Mike Wazalsky, cérebro engenhoso e espírito de vencedor, que teve seu percurso escolar universitário interrompido mostrado de forma comovente.

A última mensagem do filme aparece no momento posterior a expulsão de Sulley e Mike da Universidade em razão de sabotagem na final da competição anual de sustos. Com a expulsão ambos perdem o direito de permanecer na universidade como estudantes por terem apresentado uma postura oposta ao que era exigido pelo regimento escolar, e assim, se distanciam da oportunidade de ocuparem no futuro – em *Monstros Inc.* - cargos de destaque no setor de produção de gritos.

As cenas finais mostram que eles tiveram de ocupar cargos funcionais considerados inferiores e trilhar caminhos difíceis e paralelos aos dos outros funcionários para chegarem às funções de produtores (capturadores) de energia das através de sustos, e assim, realizarem o sonho – do tempo da *Universidade Monstros* – de serem os melhores funcionários da *Monstros SA*.

Enfim, indicamos essa animação ao apreciador da sétima arte e sugerimos olhar além da tela e encontrar elementos (conceitos, concepção, visão de mundo entre outros) que estão por trás das cores, beleza, graça e ingenuidade do senso comum.

BIBLIOGRAFIA:

BARNES, Henry. **Monsters University – first look review**. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2013/jun/10/monsters-university-first-look-review?INTCMP=SRCH>

BATISTA, Roberto Leme (Org.). **Trabalho e Educação - contradições do capitalismo global**, Maringá: Editora Práxis, 2006.

BILHETERIAS. REVISTA DE CINEMA. Disponível em: <http://revistadecinema.uol.com.br/index.php/2013/07/10>. Acesso em: 12, jul, 2013.

BORGO, Érico. **Conversamos com o diretor da Universidade dos Monstros - Dan Scalon falou bastante sobre a continuação na D23 Expo**. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/monsters-university-monstros-sa-2/cinema/universidade-monstros-critica/22/08/2011>. Acesso em: 15, de jul, 2013.

CHANG, Justin. **Film Review: 'Monstros University'**. Disponível em: <http://variety.com/2013/film/reviews/film-review-monsters-university-1200494184/09/06/2013>)

CONSTANTINI, Alessandro. **Bullying – como combatê-lo**, São Paulo: Itália Nova Editora, 2010.

DINIZ, Aline. **Um saudoso retorno ao passado e aos dias de Mike Wazowski e Jimmy Sullivan como universitários**. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/monsters-university-monstros-sa-2/cinema/universidade-monstros-critica/20/06/2013>. Acesso em: 10, jul, 2013.

FANTE, **Fenômeno bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz**. 2. ed. Campinas, SP: Verus, 2005.

SEITZ, Matt Zoller. **Universty Monsters**. Disponível em:
[http://www.rogerebert.com/reviews/monsters-university-2013/21/06/journalchicagosun-](http://www.rogerebert.com/reviews/monsters-university-2013/21/06/journalchicagosun-times)
times. Acesso em: 10, jul, 2013.

SILVA, Ana Beatriz B. **Bullyng: mentes perigosas nas escolas**. Rio de Janeiro:
Objetiva, 2010.