



# MONSTRUOS, S.A.

Por M<sup>a</sup> Celina González González y Carmen Pereira Domínguez

*“La inocencia infantil es cada vez menor. Ahora es más difícil asustar a los niños humanos”.*  
(Waterhouse)

## FICHA TÉCNICA:

**TÍTULO ORIGINAL:** *Monsters, Inc.*

**NACIONALIDAD:** U.S.A., 2001.

**DIRECCIÓN:** Peter Docter, Lee Unkrich y David Silverman.

**PRODUCTORA:** Darla K. Anderson

**MONTAJE:** James Austin Stewart

**PRODUCTORES EJECUTIVOS:**

John Lasseter y Andrew Stanton

**GUIÓN:** Andrew Stanton y Daniel Gerson.

**DISTRIBUIDORA:** Walt Disney Pictures-Pixar.

**MÚSICA:** Randy Newman.

**HISTORIA ORIGINAL:** Pete Docter, Jill Culton, Jeff Pidgeon y Ralph Eggleston

**DISEÑADORES DE PRODUCCIÓN:** Harley Jessup

**DISEÑADORES ARTÍSTICOS:** Tia W. Kratter y Dominique Lewis

**SUPERVISORES DE ANIMACIÓN:**

Glenn McQueen y Rich Quade

**DURACIÓN:** 92 minutos.

## La historia

Monstruos, S.A. es una fábrica donde trabajan todos los seres más extraños bajo la dirección de Waterhouse con el fin de procesar gritos de niños que, instalados por las noches en los armarios de sus habitaciones, se transforman en energía.



Sulley y su compañero Mike son los monstruos de la factoría que mayores sustos consiguen, pero toda su tranquilidad, habilidad y éxito se ven truncados una noche, cuando al abrir una puerta, de forma accidental, se cuela por ese mundo una simpática niña llamada Boo, que se convertirá en su mejor amiga, una vez controlado su terror inicial, pues existía la creencia entre los monstruos de que los humanos eran tóxicos y cualquier tipo de contacto con ellos estaba prohibido.

Sulley, Boo y Mike emprenderán juntos un sinfín de aventuras a causa del malvado y envidioso monstruo Randall hasta que logran el regreso de la niña a su habitación.

## Antes de ver la película

### ¿ Sabíais que ...

● Monstruos S.A. batió todos los récords con su estreno en Estados Unidos convirtiéndose en la película de animación de mayor recaudación en la historia tan solo en sus primeros diez días de proyección, superando a Shrek.

● Representa el cuarto largometraje animado por ordenador después de Toy Story (1995), Bichos (1998) y Toy Story 2 (1999), surgido de la colaboración entre Pixar y Disney. Sus creadores: Docter, es uno de los pioneros de Pixar Studios y guionista de Toy Story; Unkrich intervino en el montaje y fue codirector de Toy Story y Bichos y Silverman es uno de los directores de la serie Los Simpson. (Ver González, C. y Pereira, C. (2000): Toy Story . En *Padres y Maestros*, nº 252, mayo, XCVII-C).

● Es la primera producción de la nueva etapa de los estudios Pixar en la que se han utilizado recursos tecnológicos más sofisticados y nuevas técnicas, como los movimientos conseguidos en los más de cien mil pelos que conforman el cuerpo del monstruo Sullivan, así como las trabajosas secuencias relativas a la persecución final en la sala de puertas hasta conseguir tal espectacularidad en una película animada.

● La película, en su conjunto, se caracteriza "... porque entretiene en todo momento sin caer en innecesarios puntos muertos; todo en ella es dinamismo, todo es agilidad. Su visionado no resulta tedioso, un film correcto y bien elaborado...". (Moya Serrano, V. (2002): *Monstruos, S.A.: una perspectiva educativa*. En *Making Of*, nº 9, p.19)

● José Sánchez Mota (de Cruz y Raya) y Santiago Segura ponen la voz a los personajes principales de esta película. ¿Recordáis otro estreno filmográfico en el que haya colaborado este dúo humorístico?

● Reflexionamos sobre nuestros miedos, los comentamos y exponemos conjuntamente, otorgándoles algún sentido explicativo.

● Buscamos y comentamos acerca de los monstruos, preguntamos también a nuestros padres, otros familiares y amigos: ¿qué sabemos de ellos?, ¿cuáles recordamos?, ¿cómo son?, ¿cómo nos sentimos?

● Distinguimos las ventajas e inconvenientes entre el temor y la risa ¿cómo nos sentimos mejor y por qué?



Secuencias/Escenas	Preguntas
1. Describimos a Sulley y Mike Wazowski	1. ¿Cómo es Sulley? y ¿Mike?, ¿qué aspecto tienen el resto de sus amigos?, ¿para qué se utilizan los gritos de los niños?, ¿a dónde se dirigen?, ¿qué colores predominan? Y ¿qué efectos sonoros se producen?
2. El funcionamiento en la planta de los sustos	2. ¿Cómo se trabaja en la planta de sustos?, ¿cuál es la función de cada uno de los monstruos?, ¿por qué hay alerta roja?, ¿por qué se ha producido contaminación en la planta?, ¿cómo se ha solventado?
3. Ante el susto de Sulley	3. ¿Quién está detrás de la puerta?, ¿cómo es?, ¿qué le hace a Sulley?, ¿quién da miedo ahora?, ¿cómo se siente Sulley?, ¿cómo es su mirada?, ¿qué estrategias utiliza para deshacerse de ella?

Secuencias/Escenas	Preguntas
4. Celia y la celebración de su cumpleaños	4. ¿Con quién lo celebra?, ¿en dónde?, ¿quién irrumpe en la celebración?, ¿qué le cuenta?, ¿qué organiza la niña en el restaurante?
5. La estancia de Boo en casa de Sulley y Mike	5. ¿Qué ocurre cuando chilla porque le han cogido el osito?, ¿cómo se entretiene en la casa?, ¿a quién le tiene miedo la niña?, ¿qué sensaciones nos causa?, ¿cómo se comporta Sulley para tranquilizarla?
6. La presencia de Boo en la fábrica	6. ¿Cómo la han vestido?, ¿qué pretenden hacer con ella?, ¿qué hace Boo en la fábrica de monstruos? Cuando Sulley tiene la opción de deshacerse de ella ¿cómo actúa?, ¿cuál es la trampa que le tiende Randall?, ¿dónde termina Mike?
7. La clase de Sulley	7. Cuando Sulley ruge ¿quién se asusta?, ¿cómo se siente él?, ¿y la niña?, ¿qué le cuentan a Waternoose, el director general? ¿qué escenas se utilizan para esta ocasión?
8. El destierro	8. ¿Adónde los envía?, ¿qué hacen en “el paraíso helado”?, ¿a quién nos recuerda Sulley?, ¿cuál es su máximo objetivo?, ¿qué sentimientos se han despertado en él?
9. La separación de los dos amigos	9. ¿Por qué lo hacen?, ¿qué le sucede a Sulley en el descenso hacia el pueblo?, ¿adónde llega?
10. El rescate de la niña de manos de Randall	10. ¿A quién debe enfrentarse Sulley para rescatar a la niña?, ¿cuál es su objetivo?, ¿qué estrategia utilizan para poner a salvo a Boo?, ¿cómo logra superar la niña el miedo a Randall?
11. El comité y la vuelta a la habitación	11. ¿Cómo consigue Mike engañarlos a todos?, y mientras Sulley ¿qué hace?, ¿cómo es la despedida?, ¿qué sentimientos manifiesta Boo cuando está de nuevo en su habitación?, ¿y Sulley qué se refleja en su rostro?, ¿cómo responde la niña cuando “su gatito” abandona la habitación?, ¿qué hacen en la fábrica de monstruos con la puerta de la niña?, ¿qué guarda Sulley?
12. La nueva dinámica de la fábrica	12. ¿Qué ha cambiado?, ¿qué hace Mike para conseguir la risa de los niños?, ¿adónde lleva Mike a Sulley?, ¿cómo funciona de nuevo la puerta de Boo?

## Actividades de experiencia, reflexión y acción en común

**1.** Dialogamos sobre la oscuridad, los sentimientos que les despierta a los niños la noche, los miedos y terrores, los cuentos y tradiciones populares y otros relatos donde se note la presencia de los monstruos. Dramatizamos dichas situaciones creando en el aula un clima de misterio.

**2.** Describimos el aspecto físico de cada uno de los personajes principales y hablamos sobre cómo nos gustaría que fuesen.

**3.** Organizamos una alegre merienda en clase utilizando trozos de sándwich y de frutas, creamos seres fantásticos, similares a nuestros amigos los monstruos que luego nos comeremos.

**4.** Creamos títeres de distintos personajes con variadas lanas, cintas, guantes viejos, plásticos... a los que vamos dando vida y con los que interpretamos distintas situaciones: nos movemos de modo variado, damos miedo, hacemos reír, narramos historias tiernas, emitimos sonidos diferentes, entonamos canciones, ...

**5.** Por un día nos convertimos en directores de la película de Monstruos y modificamos el principio y el final de su argumento. Recogemos los resultados en un pequeño cuento ilustrado que colocamos en la biblioteca de aula.

**6.** Elaboramos con distintos materiales de reciclaje un nuevo disfraz para ocultar a Boo.

**7.** Con la colaboración del profesorado del Centro y de los padres aprovechamos la película para dar vida a sus personajes, y en Carnaval nos disfrazamos y nos convertimos por un día en los protagonistas de Monstruos, S.A.

**8.** Elegimos mediante votación al personaje favorito concediéndole el premio naranja (por sus cualidades y aptitudes) y al monstruo menos agradable, el premio limón.

**9.** Aprovechando un foco de luz y una pantalla blanca, o un simple papel de embalar, hacemos sombras chinescas. Representamos el mundo real o imaginario, contamos histo-

rias, ejercitamos las manos y descubrimos distintos personajes en función de su colocación, jugamos con las proyecciones y experimentamos con las sombras.

### LA IMPORTANCIA DE EDUCAR PARA LA VIDA, LA FIDELIDAD, LOS SENTIMIENTOS Y LA AMISTAD

En la película nos sorprende Sulley, el asustador número uno de los monstruos, de pelo azulado y manchas violáceas, con aires de malhumor y de cascarrabias pero que esconde un gran corazón. Se encariña con Boo a la que trata con mimo, juega con ella y se expone a numerosos peligros llegando a enfrentarse a su compañero Randall para rescatarla de sus manos. Se siente aturdido y apenado cuando debe dejar a la niña de nuevo en su habitación porque entre ellos ha nacido una gran amistad y cariño.

☞ También destacamos la fidelidad de Mike Wazowski, de ayudar en todo momento a su buen amigo Sulley que abandona la cena romántica con Celia -una empleada agradable y eficiente de la fábrica que contrasta con su aspecto físico- enfrentándose a Randall, que contribuye a mantener oculta a Boo hasta el momento de devolverla a su mundo humano.

☞ Así como la compenetración de los dos amigos para recomponer la puerta de la niña, hecha añicos. Sulley guardaba el que la completaba.

☞ En cuanto a Randall, es la antítesis. Lo caracterizamos como envidioso que trata de superar al asustador número uno y conseguir más energía que él sin reparar en los medios para arrebatárselo ese honor a Sulley. Es capaz de cambiar su apariencia hasta confundirse con el entorno.

☞ Comentamos entre todos la siguiente frase extraída de la canción al final de la película, ¿cómo es la música?:  
" Si no es contigo amigo, nada soy".