



NEL PAESE DEI MOSTRI SELVAGGI



STORIA E ILLUSTRAZIONI DI MAURICE SENDAK

Autore: Maurice Sendak

Casa Editrice: Adelphi

P.S.: con la nuova edizione di Adelphi è cambiata la traduzione, chi recensisce si rifà alla prima traduzione di Antonio Porta.

RIVOLTO AI BAMBINI: dai 2 anni

Di cosa parla

Where the Wild Things Are (Dove Sono le Cose Selvagge), titolo originale de “Nel Paese dei mostri Selvaggi”, è un testo con più piani di lettura, c’è la rabbia, la fantasia, il viaggio, ma non è un testo sulla rabbia o sulla fantasia o sul viaggio. E’ un libro che in pratica ci pone delle domande e una di queste è: dove sono le cose selvagge?

Max ce lo fa capire con un viaggio, un viaggio per una destinazione pericolosa, una prova che solo

lui può affrontare. E' forse un viaggio nel tempo, un luogo altro da se e forse dentro di se, ma è libero di viverlo, di poterlo fare, perché la sua camera si apre, diventa una fitta foresta, e si forma perfino un mare.

Il bello di questo libro è che non è tutto svelato, tutto detto, lascia spazio all'immaginazione, proprio come in un bosco o in una foresta non vedi tutto, cosa si può nascondere dietro gli alberi? O tra i cespugli? E cosa può nascondersi in un libro?

Nel Paese dei Mostri Selvaggi non è un libro che da consigli o suggerimenti, non chiude e non inscatola, ma lascia lo spazio di fuggire in altrove, di lasciare, di tornare, senza una morale che spiega.

In breve racconta di

“Quella sera Max si mise il costume da lupo e ne combinò di tutti i colori” “e anche peggio”, questo è il testo delle prime due pagine del libro Nel Paese dei Mostri Selvaggi. In poche righe Sendak ci dice esattamente cosa succede: Max, il protagonista, si è travestito da lupo e questo lo trasforma in una “cosa selvaggia” che da spazio a tutte le sue emozioni. Quante volte vorremmo poterci mettere un bel costume da lupo e ululare, ringhiare e mordere tutte quelle cose che ci fanno arrabbiare o danno frustrazione!? Fortunatamente interviene l'adulto, la mamma, che lo ridimensiona mandandolo in camera sua senza cena, non prima però che Max replichi: “E io ti sbrano” (frase non presente nella nuova traduzione)! Ed è a questo punto che inizia il bello, la faccia del protagonista dice tutto con quel sorriso ad occhi chiusi di chi sta immaginando e se la ride sotto i baffi, quella capacità di creare favole e storie e di viaggiare anche nel tempo, che solo la fantasia può fare. La camera di Max diventa una fitta foresta, trova una barca e parte per un'isola popolata di Mostri Selvaggi, in un viaggio che può durare “un anno o poco più”, domina i mostri con una parola magica e da sfogo alle sue emozioni con tutto il **corpo** quando si abbandona alla “Ridda Selvaggia” (cambiata in “Facciamo il finimondo” nella nuova traduzione). Ma cosa succede dopo? Max caccia a letto senza cena i Mostri Selvaggi ed è lì che la nostalgia si presenta, attraverso profumi di cose buone venute da lontano, che evocano ricordi, allora il nostro protagonista decide di ripartire, prima saluta i mostri che gli urlano, “Oh, non andartene – noi ti vogliamo mangiare – così ti amiamo!” Max risponde con un secco “No!”, un'inversione di ruoli adesso è lui il genitore che dice no, ma genitore di chi?

Max riparte con la sua barca e ritorna indietro nel tempo “e navigò **indietro** per un anno o poco più”, fino alla sua camera, e lì c'è la sorpresa, sul tavolo trova la cena portata dalla mamma, prima però si sfilava il cappuccio da lupo. Adesso Max è tornato.

Suggerimenti per la lettura

Iniziamo al leggere questo libro dalla copertina, perché c'è una particolarità: manca il protagonista! Cosa inusuale per un testo di letteratura per l'infanzia. Ma forse se pensiamo al testo originale una cosa selvaggia che dorme c'è, o l'autore non ha messo Max apposta perché è lui stesso una cosa selvaggia

La storia inizia con il testo in basso in una pagina bianca e in quella accanto l'illustrazione, non molto grande al centro della pagina. Man mano che la storia prosegue, la parte scritta è sempre posta in una pagina bianca,, mentre le illustrazioni diventano sempre più grandi fino ad occupare tutta la pagina. Ma è quando Max trova la barca che l'immagine straripa ed invade anche la pagina del testo, che sembra raggomitarsi per lasciare spazio alla fantasia. Appena arriviamo sull'isola dei Mostri Selvaggi, l'impaginazione cambia ancora, l'immagine è su tutte e due le pagine e sotto il testo, che pagina dopo pagina perde spazio fino al momento della ridda selvaggia, dove per tre doppie pagine abbiamo solo l'immagine della ridda, senza testo, apoteosi della liberazione, che Sendak non commenta non descrive, lascia spazio, quello spazio necessario ad ogni bambino per vivere e sperimentare le cose. Finito quel momento di finimondo, l'impaginazione riparte con le immagini sopra e il testo ricompare sotto. Inizia a riavvolgersi il nastro, l'impaginazione va ritroso, un po' come i momenti di rabbia dei bambini, una volta raggiunto l'apice,

regrediscono e ritornano ad uno stato di quiete, dove si fa pace, come di dicono l'ultima illustrazione e la scritta solitaria, nell'ultima pagina. Adesso siamo tornati al tempo della parola.

Le illustrazioni di questo albo sono chiare e allo stesso tempo molto dettagliate, il testo è essenziale e non dice niente di più di quello che deve dire per lasciare lo spazio a quello che è giusto non dire. I mostri selvaggi richiamano i bestiari sia classici che medioevali con una mescolanza con il fumetto che permettono loro di essere grotteschi si ma allo stesso tempo divertenti.

Consigli per trasformare la lettura in gioco

*** Giocare ai Mostri Selvaggi:**

Vi è mai capitato che i vostri bambini vi chiedessero, in modo abbastanza chiaro, di fargli paura? E' un gioco fondamentale, il bambino ha bisogno di sentire quel brivido, un brivido che ovviamente è controllato perché sanno a chi chiederlo: a chi li protegge, a chi si prende cura di loro. Per cui giocare a fare i Mostri selvaggi permette quella catarsi della paura, più che giusta per i bambini, dandogli un'arma potentissima, la possibilità di controllarla. L'adulto è ovviamente il Mostro selvaggio, e il bambino è Max, insieme iniziano quel classico gioco di inseguirsi e prendersi e fare finta di mangiare, ma alla parola magica "A Cuccia" il mostro si dovrà fermare ed essere lui ad avere paura. I ruoli per cui si possono invertire, e sarà "Max" a voler magari mangiare il Mostro Selvaggio.

*** La Ridda Selvaggia:** Muovere il corpo, sentirlo, magari usando la musica, il ritmo.

Il primo gioco di movimento è indirizzato per sentire le varie parti del proprio corpo, si parte con una mano o un piede, si muove e si agita l'arto, prima piano poi forte, come se avesse una vita propria. Estendiamo il movimento al braccio o alla gamba, poi all'altro arto, poi al sedere, al tronco, alla testa, in un crescendo di movimenti che aiutano a scaricare le tensioni, e a sentire il proprio corpo, alternando sempre movimenti lenti con movimenti più veloci e convulsi.

Il secondo gioco riprende il primo ma con l'utilizzo della musica. Si può creare una play list di brani, sia di musica più rilassante (Ludovico Einaudi, Yiruma, ecc), musica rock, funky, etnica. Provare a sentire il ritmo, il corpo e muoverlo liberamente come fosse una "Ridda Selvaggia". I bambini sono abituati a sentire il ritmo, del respiro, del cuore della mamma sin da dentro la pancia, hanno meno freni inibitori degli adulti, per cui la fatica più grande a lasciarsi andare sarà proprio di questi ultimi. Un buon esercizio per mettersi alla prova e lasciare libero il corpo e svuotarsi dai pensieri.