collana

MAESTRI DI FRONTIERA

NELLA STESSA COLLANA

Saverio Simonelli
La musica è altrove
Cielo e terra nelle canzoni di Angelo Branduardi

Paolo Ghezzi
Il Vangelo secondo De André
«Per chi viaggia in direzione ostinata e contraria»

Paolo Jachia
E ti vengo a cercare
Franco Battiato sulle tracce di Dio

Andrea Monda - Saverio Simonelli
Fratelli e sorelle, buona lettura!
Il mondo letterario di papa Francesco

Lucia Bellaspiga
Il Deserto dei Tartari, un romanzo a lieto fine
Una rilettura del capolavoro di Dino Buzzati

Enzo Romeo
L'invisibile bellezza
Antoine de Saint-Exupéry cercatore di Dio

Elena Buia Rutt
Flannery O'Connor
Il mistero e la scrittura

Gabriella Pozzetto
Lo cerco dappertutto
Cristo nei film di Pasolini

Il catalogo Àncora aggiornato si trova su www.ancoralibri.it

Saverio Simonelli

La cuccia del filosofo

Snoopy & Co.

ANCORA

Per le immagini dei *Peanuts*:
© PEANUTS WORLDWIDE LLC
www.peanuts.com
authorized by BIC Licensing

© 2016 ÀNCORA S.r.l.

ÀNCORA EDITRICE
Via B. Crespi, 30 - 20159 Milano
Tel. 02.345608.1 - Fax 02.345608.66
editrice@ancoralibri.it
www.ancoralibri.it

N.A. 5619

ISBN 978-88-514-1707-9

Stampa: Àncora Arti Grafiche - Milano

Questo libro è stampato su carta certificata FSC®, che salvaguarda le foreste, in uno stabilimento grafico con Catena di Custodia certificata FSC (Forest Stewardship Council®).

MISTO
Carta
FSC
FSC® C108340

Tutte le lacrime vanno baciate via.

Snoopy

Introduzione

«Snoopy viene via con me…»

Quando, il 13 febbraio del 2000, su 2500 quotidiani di 37 Paesi del mondo comparve in contemporanea l'ultima vignetta di Charles Schulz, l'impressione non fu semplicemente quella del commiato di un grande artista, uno dei più imprevisti quanto profondi interpreti del secolo che si era appena concluso: fu in realtà la parola fine, il sipario definitivo su tutto un mondo di immaginazione.

Walt Disney è morto, ma noi continuiamo a leggere nuove indagini e nuove avventure di Topolino, Zio Paperone non smette di vessare il malcapitato nipote Paperino e la fortuna bacia ogni volta in maniera nuova sebbene inevitabile il dandy Gastone. Al cipiglio di Tex Willer si sono dedicate decine di fumettisti italiani e anche Asterix il Gallico è sopravvissuto alla dipartita del grande Goscinny.

Per i personaggi di Schulz questo destino di sopravvivenza non c'è stato. Lui, il loro creatore, era stato categorico. Snoopy e compagnia lo avrebbero seguito nell'ultimo viaggio verso il mistero dell'Aldilà, perché quel mondo lì era parte di lui, i *Peanuts* erano tutti uno spicchio del suo carattere, delle sue idee, della sua vita.

Così creature di fantasia come Snoopy, Charlie Brown e compagnia hanno condiviso con il loro creatore un destino assolutamente umano. Senza invecchiare, senza crescere neanche di un minuto, sono improvvisamente trapassati assieme alla mente di chi aveva dato loro il dono di una vita di carta, una vita fittizia che pure a milioni di lettori per cinquant'anni era parsa assolutamente reale

e condivisibile, e soprattutto replicabile all'infinito. Perché una striscia è come da sempre. Effettivamente immutabile. Ci si torna in qualsiasi momento della vita, da bambini, da giovani, da adulti nostalgici di emozioni ritenute perdute. Ma lei è lì e non cambia, come una tela di Van Gogh, una di quelle che Snoopy, lo vedremo, ha il privilegio di conservare nella sua cuccia.

Questo mondo così fittizio e così reale aveva visto la luce nel 1947, quando Schulz era (quasi) un illustre sconosciuto e i suoi disegni comparivano su alcuni quotidiani locali. Era la prima serie, si chiamava *Li'l folks*, per lui un banco di prova, un primo spazio immaginario in cui collocare i suoi bambini dall'enorme capoccione. Per di più la sua mano, il suo talento di disegnatore, il gusto spiazzante dei suoi testi gli avevano già guadagnato un posto da docente in una famosa scuola per l'insegnamento a distanza, l'Art Instructions School di Minneapolis, nel Minnesota. Era già una bella affermazione per un uomo perennemente inquieto e incerto, diviso tra una forte autostima e una convinzione altrettanto radicata che l'insuccesso fosse sempre in agguato, e che comunque il mondo esterno fosse poco ricettivo se non apertamente ostile alla sua personalità. In una delle tante interviste rilasciate in seguito, ricordò con estremo candore quella che era la sua disposizione d'animo agli esordi: «Non sapevo se ci sarei riuscito, ma non importava. Volevo diventare un fumettista. Punto».

E sì che ci riuscì, perché dopo aver inviato a prestigiosi quotidiani alcune prove di strisce e aver addirittura rifiutato un periodo di apprendistato presso la Walt Disney, il creatore di Charlie Brown arrivò nel 1950 a contattare la più potente agenzia di gestione di diritti e di promozione nel mondo dei fumetti, la United Feature Syndacate. Furono proprio i boss della UFS a scegliere per la striscia il nome di *Peanuts*, che in inglese vuol dire «noccioline», un termine decisamente puerile e svilente che Schulz osteggiò per molto tempo, ma che dovette alla fine accettare. Da quel momento in poi il successo crebbe a ritmo costante fino a diventare nazionale, continentale e infine planetario, dalla bottega di barbiere del

padre dove il piccolo Sparky – il soprannome dato da uno zio a Charles, dal nome di un personaggio fumettistico, guarda il caso – cominciava a pensare i suoi personaggi fino alle sale cinematografiche di mezzo mondo, che nel 2015 hanno ospitato un film con quel nome in testa, così avversato ma così vincente: *The Peanuts Movie* (in Italia: *Snoopy & Friends - Il film dei Peanuts).*

Snoopy e Charlie Brown tra strisce e animazione

Già negli anni '60 c'era stato uno sbarco significativo dei *Peanuts* nel mondo dell'animazione: era il 9 dicembre del 1965 quando sul canale televisivo nazionale CBS andò in onda il cortometraggio *A Charlie Brown Christmas*, realizzato da Bill Melendez, ovviamente sotto la rigida supervisione di Schulz, che fu sempre molto scettico sulla resa finale del suo mondo in pellicola.

In realtà le cose andarono benissimo. Il film, che si avvaleva dell'eccellente e adattissima colonna sonora jazz di Vince Guaraldi, vinse anche un prestigioso Emmy Award e fu il primo di una serie di quaranta ulteriori episodi. Ma è interessante oggi, soprattutto alla luce del recentissimo film di Steve Martino, rileggere quello che Schulz scrisse a proposito del rapporto fumetto/animazione, riportato nel volume celebrativo *Il libro d'oro dei Peanuts*: «È abbastanza insolito che un fumetto venga ridotto in animazione. I personaggi dello schermo sono progettati per potersi girare. Sono disegnati con un tratto uniforme, e gli occhi, i nasi, le orecchie e le membra sono collocati come se fossero di gomma, in modo da poter fare determinate cose. Questo tipo di disegno non è adatto per i fumetti. I fumetti in genere sono schizzati a penna. Quando li si trasporta in animazione devono diventare fluidi e così non funzionano».

Al di là dell'osservazione tecnica, traspare da queste parole un concetto tipico di Schulz, ovvero l'idea che il fumetto debba essere un'astrazione, un manufatto che raggiunga una fascinazione universale proprio nel suo sfuggire all'imitazione della materialità, alla

suggestione che debba operare come se fosse vero, per guadagnare invece in poesia e capacità evocativa. Del resto bambini che discutono come adulti ma con il candore dei bambini, foglie che risalgono nell'aria per sfuggire al rastrello del giardiniere, un cane che pensando comunica col mondo e interpreta decine di personaggi diversi, possono essere costretti a funzionare come cose realistiche?

È emblematica una frase al riguardo che Schulz rivolse ai suoi animatori, proprio a proposito di Snoopy, il suo vero *alter ego*: «Gli dissi: è solo un fumetto. Non deve girarsi, spostatelo semplicemente da un punto a un altro. Non cercate di farlo diventare reale a tutti i costi».

Questa breve divagazione ci è utile per capire quanto Schulz considerasse gelosamente il possesso del suo mondo. Dietro l'affermazione formulata apparentemente per sminuire le proprie creature, si legge invece la forza del legame tra artista e opera, realmente un'emanazione della persona Charles Schulz. Ma in questa frase è racchiuso tutto il segreto del fascino dei *Peanuts*, l'idea che l'arte di immaginazione popolare non debba essere per forza mimetica, non debba tendere alla replica del mondo reale con gli artifici della tecnologia.

Al giorno d'oggi qualsiasi «manufatto» inventato per essere collocato sul mercato dell'*entertainment* e raggiungere il maggior numero possibile di utenti – dai kolossal fantasy al videogioco per console e pc – deve necessariamente rispondere al requisito «è come se fosse vero». L'utente non deve più compiere un salto nel mondo fantastico, ma deve essere portato senza alcuno sforzo attivo dentro un paesaggio che il più possibile assomigli al proprio. Basti pensare all'evoluzione dei tratti somatici dei calciatori della PlayStation, che sembrano addirittura più reali di quelli «veri», magari quando sono trasmessi dal vivo attraverso uno schermo che non è in alta definizione.

Schulz invece non vuole spettatori passivi; come tutti i grandi artisti vuole fare dell'utente un complice, uno che assieme a lui compie un viaggio dove c'è qualcosa da imparare e non da replica-

re, qualcosa che svela un volto inatteso della vita, che aggiunge con la forza dell'inventiva fantastica un tassello alla creazione. Schulz vuole che il lettore ponga a proprio piacimento cose e sensazioni personali tra un riquadro e l'altro della striscia, perché sa che nella ricezione del fumetto è la nostra immaginazione ad animare i personaggi, perché i nostri occhi, per natura, sono portati a vedere qualcosa di reale, di altro da sé e, quindi, dove c'è fissità aggiungono movimento, anche solo immaginandolo.

La fede e l'ironia. La fede nell'ironia

Nell'estate del 1948, con la rituale abluzione nelle acque del lago Phalen a nord della città di Saint Paul, Charles Schulz entrò ufficialmente nella «Church of God», una comunità cristiana fervida e impegnatissima pubblicamente. Qui il giovane reduce dalla Seconda Guerra Mondiale, combattuta seppur brevemente in Europa, trovò accoglienza e strinse amicizie, indispensabili per un figlio unico orfano di madre – Lena era morta di cancro nel 1943, pochi giorni prima della chiamata alle armi del figlio – che portava costantemente nel cuore un senso di spaesamento esistenziale.

Sparky trascorse quei primi anni sull'onda entusiasta della conversione. Partecipava a ogni funzione, si impegnava a rendere testimonianza in ogni ambito della vita, predicava all'occorrenza agli angoli delle strade, affittava perfino degli spazi sui giornali locali per diffondere il verbo della sua nuova Chiesa. Un'appartenenza che culminò, l'estate successiva il battesimo, in un grande raduno ad Anderson, nell'Indiana, dove rimase impressionato dalla potenza evocativa dei cori evangelici cantati a una sola voce. Un'esecuzione che rimarrà a lungo nella sua mente tanto da emozionarlo ancora a decine d'anni di distanza.

Eppure il suo rapporto con la fede non fu costante e variò molto nel corso degli anni, assumendo forme diverse, sicuramente più intime. I figli ricordano le numerose volte in cui, seduto nella sua stanza, smetteva inchiostro e pennini per dedicarsi alla lettura