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, su uno smartphone, perfino attraverso una app – 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

della Bibbia. Negli anni '60, quando viveva in California, trascorreva tutte le domeniche mattina a lezione di catechismo presso la locale chiesa metodista. Ormai quarantenne, Schulz non era però più protagonista di infervorate prediche; gli piaceva piuttosto porre domande, interrogativi sempre più profondi, e amava più la discussione degli argomenti che non una soluzione definitiva alle domande poste. Era diventato ciò che rimase per il resto della sua vita, in sostanza un cristiano senza Chiesa, un uomo che non mise mai in discussione un'appartenenza amorevole di fondo al cristianesimo, ma che nello stesso tempo dichiarava di non sopportare chi gli si presentava davanti come detentore di verità assolute.

Eppure, se ci fu una volta in cui lui, uomo mite, insicuro e costantemente dubbioso, si dimostrò intransigente, fu proprio in materia di fede e precisamente in occasione della realizzazione del cortometraggio sul Natale del 1965. Nonostante le obiezioni dei produttori, che temevano di scontentare una parte di pubblico disabituato, dicevano, a un mix di intrattenimento e religiosità, fu irremovibile nella decisione di far recitare a Linus un ampio passo del Vangelo di Luca proprio nel momento di climax narrativa del racconto. «Che Natale sarebbe – disse, liquidando gli scettici – senza raccontare la nascita di Gesù Cristo?».

E di citazioni dai libri sacri ce n'è un buon numero nella sua striscia, al di là di un atteggiamento di fondo dei personaggi che senza dubbio risuona familiare al lettore credente: il senso di profonda condivisione nei piccoli accidenti della vita, la ricerca costante di senso, la tendenza alle grandi domande sull'esistenza. Schulz però dimostra una grande libertà nel distribuire i riferimenti scritturistici tra i suoi personaggi e soprattutto li declina secondo modalità sempre spiazzanti, mai devozionali ma neanche minimamente blasfeme. Anzi, il più delle volte la citazione del passo biblico o specificamente evangelico si addice al carattere di chi la fa (o la sfrutta) e, attraverso l'irresistibile candore infantile, è posta a commento ironico di una situazione. Così Lucy si mette

a compulsare il sacro libro e Linus rimane sorpreso da questa sua frenesia. Ecco, ho trovato la parola «sorella» nella Bibbia, gli fa notare, e quindi è sottinteso che tu mi debba fare un regalo per Natale. Snoopy invece viene rimproverato dal padrone Charlie Brown per aver scopiazzato dal Cantico dei Cantici nel dichiarare il suo amore e il bracchetto, senza scomporsi, afferma tronfio e convinto: «Salomone avrebbe capito». Ancora, lo stesso Snoopy legge il discorso di Gesù sul valore minimo dei passeri che vengono venduti per pochi soldi e, guardando il suo amico pennuto, non può non commentare: «Woodstock rimane piuttosto sconcertato da alcuni passi dei Vangeli», esprimendo così con geniale comicità il dubbio che attanaglia ogni credente sulla salvezza dell'intera creazione, compreso soprattutto quell'animaletto che magari abbiamo avuto come compagno per larga parte della nostra vita.

Se quindi è vero che, come per qualsiasi altra citazione introdotta nelle strisce, quella biblica serve a Schulz anzitutto per raggiungere l'effetto comico, è vero anche che in lui il tema religioso non perde di profondità. E senza cadere nel relativismo, si manifesta con levità e intelligenza in modo volutamente tenero e paradossale. In altre parole, Schulz non si sogna neanche lontanamente di mettere alla berlina la religiosità, ma utilizza l'arma dell'ironia rimanendo dentro quella stessa concezione religiosa della vita: è come se i suoi piccoli protagonisti simboleggiassero e soprattutto sintetizzassero a parole l'inadeguatezza, la piccolezza dell'umano di fronte alla grandezza del mistero che li trascende, diventando così teneramente buffi con le loro divertenti e innocenti chiose.

Quello dei *Peanuts* non è, insomma, il sarcasmo di chi non crede e ricorda piuttosto l'uso che dell'ironia raccomandavano i poeti romantici dell'Ottocento, giustapponendo una considerazione alternativa e spiazzante a un ragionamento che rischia di diventare troppo enfatico o austero. L'ironia frena, senza svilirlo, l'entusiasmo che ha a che fare con l'oggetto sacro di cui si parla, ma non cade neppure in un distaccato scetticismo prendendo distanza in modo freddo, caustico o addirittura stroncatorio.

Per i romantici, come per Schulz, l'ironia è anzitutto autoironia; non è un modo di banalizzare la profondità della cosa, ma di rendere e rendersi conto di quanto ogni nostra affermazione sia poca cosa davanti al mistero dell'infinito e sia potenzialmente risibile, non certo ridicola. Anche al massimo della forza immaginativa e della potenza creativa, la mente dell'artista rimane inadeguata di fronte a ciò che la trascende, percependo comunque che nelle cose che costruisce permane una scintilla del mistero cui essa partecipa. Friedrich Schlegel, uno dei massimi teorici del primo romanticismo tedesco, poteva così affermare che «l'ironia è il modo di sentire di chi si eleva al di sopra di ogni cosa finita, ma anche e soprattutto sopra la propria arte, virtù e genialità».

Il dono di condividere l'immaginazione

A più di vent'anni dalla sua scomparsa e dopo decine e decine di riletture, siamo ormai perfettamente in grado di dire che i fumetti di Schulz sono comparabili all'*opera omnia* di un grande classico alla quale nulla concretamente si può aggiungere, ma dalla quale a ogni lettura emerge qualcosa che dice tanto di noi. Ecco che allora quel mondo, proprio perché lo consideriamo come un tutt'uno definitivamente archiviato, paradossalmente diventa un po' più nostro se ne prendiamo in prestito qualche scheggia, un assaggino, una porzione utile per la nostra personale dispensa di sogni.

Succede così il miracolo che a volte l'immaginazione di qualcuno riesce a realizzare. Quel miracolo per cui un frammento di vita di una persona, divenuto parola dentro un racconto o una semplice illustrazione o, come nel nostro caso, in quattro riquadri di una pagina di giornale, combacia perfettamente con quella sensazione, quel sentimento, quell'idea che noi avevamo dentro la coscienza perché l'avevamo vissuta chissà quando e dove, e che non potevamo o sapevamo esprimere. Schulz si conferma come classico quando ci viene in mente di dire, leggendo quella cosa piccola e letterariamente fragile che è il fumetto: «Toh, Charlie Brown ha

detto proprio quello che avevo pensato io in quella situazione, prima di un appuntamento importante, prima di guardare negli occhi la persona che non conoscevo ma già mi attirava, ha dato forma a quella paura al mattino prima di affrontare una giornata troppo impegnativa, e pure quel diavoletto di Snoopy ha pensato (perché Snoopy ci parla pensando, ma questo lo vedremo più avanti) esattamente quello che avevo pensato io prima dell'esame o dell'interrogazione a scuola, e Linus, quell'intellettualino un po' saccente ma assolutamente candido, ha bisogno di portare qualcosa di sé bambino nella vita adulta esattamente come ne abbiamo bisogno tutti noi».

E poi c'è anche un altro particolare. Le strisce di Schulz in realtà non sono un vero e proprio mondo, sono piuttosto un frammento, come un messaggio in bottiglia che naviga in un mare molto più vasto e del quale non vediamo assolutamente la fine. Noi guardiamo quei bambini, quegli esserini di carta inseriti in un piccolo spaccato di vita americana, ma tutto attorno ci sembra quasi ci sia il vuoto. Il limite, le colonne d'Ercole possono essere una palizzata, il fianco di una casa, qualche collinetta brulla, comparsate estemporanee di cactus o televisori, il muro di una scuola che comunica davvero con i suoi studenti. Ma tutto quello che c'è intorno non ha alcun interesse, perché la vita che c'è dentro quella porzioncina di realtà deborda da ogni parte, comunica un flusso continuo di emozioni, idee e convinzioni, regala senso della vita in ogni direzione.

Schulz, raccontando questa dimensione minima e rapsodica della vita, ha la capacità di condurre il lettore al cuore delle cose, perché non ambisce alla totalità, né vuole essere esemplare o didattico, ma intende solo raccontare storie minute con le quali ci fa entrare in confidenza, mostrandoci personaggi che diventano parte di noi, parlandoci cuore a cuore, senza forzatamente stupire o destabilizzare. Nomina cose che sono anche nostre, una a una, con delicatezza e precisione, donandoci la capacità di lavorare con l'immaginazione esattamente come lui immaginava, attizzando scintille che possono accendere un fuoco interiore, cioè un modo

diverso di guardare il nostro mondo, che in realtà è piccolo come il suo ma contiene, se guardiamo così come è capace di fare lui, tutte le domande del cuore.

Nel *Wilhelm Meister*, un grande romanzo dell'Ottocento, il secolo delle grandi storie che Schulz particolarmente amava, Goethe scrive che «l'uomo è nato per una condizione limitata; è in grado di comprendere scopi semplici, vicini, certi, e si abitua a usare i mezzi di cui può disporre con immediatezza; ma non appena l'orizzonte si allarga non sa più che cosa vuole, né cosa fare, ed è del tutto indifferente che sia distratto dalla gran quantità delle cose, o che sia disorientato dall'elevatezza e dalla dignità delle stesse. È sempre una disgrazia quando è indotto ad ambire a qualcosa con cui non sa raccordarsi per una regolare e personale frequentazione».

Oggi invece la cosiddetta «società dell'informazione» fa proprio questo: ci sbatte il mondo dentro casa e senza alcuna mediazione ce lo impone come fosse un pezzo della nostra vita, puntando solo su sensazionalismo, angosce o esaltazioni forzose, disorientandoci con cose di cui non abbiamo «regolare e personale frequentazione». Schulz ha preso la direzione opposta, la direzione dei grandi classici: è andato dentro il suo io fino in fondo e lì ha trovato tutti noi, ci ha dato questo spazio di appuntamento intimo, personalissimo eppure condivisibile da chiunque, perché solo andando nel profondo dell'io ci si trova tutti davvero, se non fratelli, almeno apparentati nelle piccole cose di ogni giorno, così decisive per il destino di ciascuno.

Quella piccola cosa che lui ha messo in bocca a un bambino o un animale di carta può diventare la cosa più importante del mondo anche per noi, per le nostre minime esperienze quotidiane, molto più reali di quanto accade su Youtube. Schulz ci ha detto che, cominciando a esercitare in questa dimensione la nostra immaginazione, ogni cosa per noi può essere «la» cosa. E se un cane può scrivere un libro di teologia, è certo che nulla davvero ci è precluso.