



Timido e impacciato, Charlie Brown si innamora della bambina dai capelli rossi appena arrivata nella sua classe e, per far colpo su di lei, le prova tutte: partecipa a un *talent show* con un numero di illusionismo; poi impara a danzare per il ballo scolastico; e poi ancora affronta tutta la lettura di *Guerra e Pace* per la relazione da tenere durante il weekend; ma tutto si risolve in una sequela di insuccessi.

La sorte sembra comunque dargli un'inaspettata chance: all'ultimo compito in classe, infatti, ha conseguito il massimo dei voti, diventando così l'idolo della scuola: ma quando si rende conto che il risultato è il frutto di un inavvertito scambio fra il suo compito e quello di Piperita Patty, Charlie Brown rinuncia al premio assegnatogli.

Tutto sembra perduto ma, inaspettatamente, alla fine della scuola la bambina dai capelli rossi sceglie proprio Charlie Brown come amico di penna per le vacanze: quelli che sembravano insuccessi, infatti, sono state prove che hanno comunque messo in evidenza molte qualità del suo carattere, altruismo, inventiva e onestà.

Il tutto è inframezzato dalle avventure di Snoopy, che dopo aver trovato una macchina per scrivere, cerca di stilare un racconto d'avventura che lo vede impegnato a salvare la bella cagnetta Fifi dal perfido Barone Rosso, in uno scenario bellico.

La lunga avventura dei *Peanuts* attraversa Cinquant'anni esatti di storia del fumetto e del costume, dal 1950 fino alla morte del creatore Charles M. Schultz, avvenuta nel 2000. Tre lustri dopo, sono il figlio Craig e il nipote Bryan a portare Charlie Brown e compagni al cinema in un progetto animato dei Blue Sky Studios, che rappresenta una felice sintesi fra le istanze care al creatore originale dei personaggi e le estetiche della casa di produzione de *L'era glaciale*. Nelle disavventure del simpatico Charlie Brown è infatti possibile rivedere sia l'afflato esistenziale, romantico e ironico che Schultz ha sempre saputo infondere alle sue strisce, che la divertente condizione dello scoiattolo Scrat (la mascotte de *L'era glaciale*) alle prese con l'obiettivo impossibile di preservare la sua ghianda.

In entrambi i casi, quindi, siamo di fronte a figure destinate a confrontarsi con un'identità negata dal contesto circostante: amici, insegnanti e adulti sono infatti interessati a elementi puramente esteriori e perciò distratti rispetto alle qualità interiori che rendono il singolo personaggio

significativo e latore di sentimenti virtuosi quali possono essere l'abnegazione in Scrat e l'onestà e l'altruismo in Charlie Brown.

Ecco dunque che il film predilige una prospettiva assoluta dove Charlie Brown è protagonista pressoché indiscusso, ma dove la sua posizione in rapporto agli altri personaggi viene continuamente ridiscussa affinché rifletta l'indecisione del suo animo. Le situazioni in cui il personaggio si barcamena, oltre a fornire un pretesto per continue variazioni del ritmo, permettono alla sua icona di subire continue ridefinizioni, che vanno molto al di là della dinamica semplice del protagonista sfortunato (come potrebbe invece essere proprio Scrat), ma ne fanno una figura complessa e sfaccettata, multiforme nelle qualità ma sempre disallineata rispetto al contesto. Cambia perciò di volta in volta anche la percezione che gli amici hanno di lui, da elemento marginale a idolo della scuola: la particolarità del ritratto sta nel fatto che Charlie Brown, alla fine, pur cambiando pelle rimane comunque fedele al suo modo di essere e ai propri valori, i compagni invece appaiono più ondivaghi e superficiali.

C'è poi un ulteriore livello narrativo, che riguarda il fedele cagnolino Snoopy, aiutante indomito, che pure cerca di farsi notare e di trarre Charlie Brown d'impaccio, spesso non riuscendoci. Grazie all'*escamotage* narrativo del racconto che lo vede protagonista nel ruolo dell'eroe Flying Ace, Snoopy elabora metaforicamente la travagliata avventura interiore di Charlie Brown, nel suo impegno per conquistare l'amata lottando contro un destino avverso qui rappresentato concretamente dal Barone Rosso, affrontato in spettacolari battaglie aeree. La natura metaforica

CS
CENTRO STUDI CINEMATOGRAFICI



del nemico è esplicitata dal fatto che lo stesso è un aereo senza conducente, si tratta infatti di un aeroplanino giocattolo che nella finzione del racconto assume vita propria. In questo modo Snoopy fornisce un contrappunto virtuosistico che capovolge l'assunto della storia principale: la qualità eroica diventa esteriore, in un divertente gioco di specchi dove l'afflato esistenziale di Schultz si fonde con il dinamismo caro ai Blue Sky Studios mantenendo comunque le sue qualità innate. Il tutto attraverso un'animazione digitale moderna che però ha il sapore vecchio stile e la concretezza degli effetti in *stop motion*, perfetti per ribadire la natura classica e senza tempo di questi personaggi.

Davide Di Giorgio

