Bambini ai margini
Rappresentazioni dell'infanzia negata nell'animazione italiana

Martina Vita*

ABSTRACT
Il saggio analizza la rappresentazione dell'infanzia negata nel cinema d'animazione italiano, soffermandosi su opere che affrontano temi quali lo sfruttamento minorile, la violenza e l'esperienza dei conflitti. Attraverso l'analisi di specifici casi di studio, l'animazione emerge come un linguaggio capace di rendere visibili condizioni di marginalità e vulnerabilità spesso rimosse dal discorso pubblico. Al tempo stesso, la dimensione narrativa ed emotiva del racconto animato favorisce processi di identificazione e rispecchiamento empatico nello spettatore, configurando il cinema d'animazione come un possibile strumento educativo e pedagogico per stimolare una riflessione critica sulle difficoltà sociali che coinvolgono l'infanzia.
Parole-chiave. Animazione; Infanzia; Marginalità

This essay examines the representation of denied childhood in Italian animated cinema, focusing on works that address issues such as child labor, violence, and experiences of armed conflict. Through the analysis of selected case studies, animation emerges as a language capable of making visible conditions of marginalization and vulnerability often overlooked in public discourse. At the same time, the narrative and emotional dimension of animated storytelling encourages processes of identification and empathic mirroring in viewers, positioning animated cinema as a potential educational and pedagogical tool for fostering critical reflection on the social challenges affecting childhood.
Keywords. Animation; Childhood; Marginality

* Martina Vita, Università Roma Tre, martina.vita@uniroma3.it.

Il cinema italiano è stato costantemente punteggiato dalla presenza silenziosa della figura infantile, tanto come soggetto attivo e dotato di *agency* nella narrazione filmica, quanto come oggetto di rappresentazione simbolica legata al concetto di purezza contrapposto alla violenza della realtà. Il rapporto tra infanzia e mondo adulto si manifesta, nel cinema italiano, non tanto come dicotomica scissione figurativa, quanto piuttosto come «cartina di tornasole degli errori o comunque dei problemi degli adulti che toccano questioni private […] e problemi in termini di rapporti sociali»[1].

Anche il cinema d'animazione ha progressivamente inglobato la figura del bambino nel suo immaginario diegetico e figurativo: da un lato come soggetto ricettivo (dai contenuti a carattere educativo fino al fenomeno di *Carosello* – in onda sul Programma Nazionale dal 1957 al 1977 – che, pur non essendo specificamente destinato ai bambini, costruisce racconti coinvolgenti capaci di catturare anche la loro attenzione), dall'altro come soggetto narrativo. Sono numerosi gli esempi animati in cui, proprio come nel cinema dal vero, alla figura del fanciullo viene negata la possibilità di vivere esperienze proprie dell'età infantile, dovendosi confrontare con la crudezza di un contesto sociale che lo obbliga a una crescita precoce e a una conformazione anticipata alla vita adulta.

È in particolare l'animazione italiana contemporanea a prendere come modello rappresentativo il *topos* dell'infanzia negata: sembra ricorrente nei film e nelle serie televisive il tema della negazione dei diritti fondamentali dei minori, così come regolamentati dalla Convenzione Internazionale approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite nel 1989. Comprendere come e in che termini l'animazione italiana abbia costruito un modello ricorrente nella rappresentazione delle pratiche di esclusione e di marginalizzazione della figura infantile in prodotti principalmente destinati a un pubblico di bambini e adolescenti sembra, dunque, importante per analizzare un tale fenomeno mediale, anche alla luce del suo impatto educativo e pedagogico. Se, infatti, la figura del bambino nel cinema dal vero è stata oggetto di numerosi studi accademici e critici, ciò non si può affermare per il cinema d'animazione che però, a maggior ragione, si indirizza principalmente

[1] G. Amelio, in R. De Gaetano, B. Roberti, *L'infanzia (in)educata. Conversazione con Gianni Amelio*, in Fata Morgana Web, 28 marzo 2019, <https://www.fatamorganaweb.it/conversazione-gianni-amelio-infanzia-fatamorgana-quadrimestrale/> (ultima consultazione: 28 febbraio 2026).

– sebbene non necessariamente – a un pubblico di giovanissimi. Ed è da un tale punto di vista che la rappresentazione dell'infanzia negata in prodotti animati si carica ancor di più di una valenza critica e problematica, interessante da indagare e approfondire, anche alla luce di una possibile configurazione di programmi educativi. I prodotti animati rivestono, infatti, un ruolo primario nella formazione dell'immaginario di bambini e adolescenti[2], costituendosi come testi mediali in grado di definire modelli educativi basati principalmente su tre aspetti interdipendenti: efficacia del linguaggio emozionale; sviluppo di una consapevolezza critica orientata alla lettura contestuale dei fenomeni, mediante l'analisi di indizi e dettagli significativi finalizzata alla ricostruzione di strutture e dinamiche narrative; identificazione e rispecchiamento che i testi animati stimolano nei giovani spettatori[3]. A differenza del cinema dal vero, dunque, le immagini animate – basate sulla semplicità delle forme e degli stili, sull'efficacia narrativa – permettono ai giovani fruitori di sperimentare stati emozionali, dinamiche relazionali, dimensioni immaginative appartenenti ad un universo mentale e simbolico di più facile comprensione[4].

In tal senso, la rappresentazione dell'infanzia negata nell'animazione italiana si carica di una valenza educativa nei termini di una restituzione simbolica di pratiche di marginalizzazione che i giovani fruitori possono introiettare attraverso meccanismi empatici di rispecchiamento, alla luce della costruzione di una maggiore consapevolezza in termini socioeducativi.

Il corpus filmico che verrà analizzato restituisce un quadro eterogeneo rispetto ai differenti aspetti di esclusione e negazione dei diritti fondamentali del fanciullo: l'analisi di un determinato prodotto animato verrà letta alla luce degli articoli della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza che maggiormente rappresentano, ad avviso di chi scrive, il tema delle pratiche di margi-

[2] A tal proposito, interessanti sono le riflessioni media-educative che analizzano l'utilizzo del medium animato per la definizione di percorsi didattici, educativi e formativi. Cfr. *Cartoon educativi e immaginario infantile. Riflessioni pedagogiche sui testi animati per la prima infanzia*, a cura di C. Di Bari, FrancoAngeli, Milano 2019; *I media dei piccoli. Analisi, proposte, riflessioni su audiovisivi e infanzia*, a cura di L. Denicolai, V. Domenici, McGraw-Hill Education, Milano 2025.

[3] Cfr. D. SARSINI, *Infanzia e* cartoon*: alcune riflessioni pedagogiche*, in «Studi sulla Formazione. Open Journal of Education», n. 1, 2012, p. 49.

[4] *Ivi*, p. 48.

nalizzazione ed esclusione del soggetto infantile; parimenti, i film e le serie presi in esame si presentano come i più idonei per un tale discorso convergente tra pratica filmica e istanze sociali.

Bambini e neorealismo animato

Gli Stati parti riconoscono il diritto del fanciullo di essere protetto contro lo sfruttamento economico e di non essere costretto ad alcun lavoro che comporti rischi o sia suscettibile di porre a repentaglio la sua educazione o di nuocere alla sua salute o al suo sviluppo fisico, mentale, morale o sociale[5].

Il neorealismo, in particolare, sembra recepire maggiormente il tema dell'infanzia negata come *topos* antropologico di una determinata visione della realtà, costellata da piccole creature innocenti che affollano le strade dopo aver perso ogni cosa. Il film neorealista dona al bambino una centralità drammatica, attraverso cui confluisce la rappresentazione universalizzante di un'umanità sconfitta, afflitta e disorientata dall'incertezza di un mondo che si sta ricostituendo[6], imparando nuovamente a parlare, camminare, ricominciare una nuova vita. Il fanciullo è la rappresentazione mitizzata dell'uomo nuovo, che deve rinascere lì dove è morto, sulla strada, tra le macerie e la miseria. Ecco che il bambino neorealista si carica di una valenza simbolica, un rovesciamento figurativo sintomatico di una società che deve imparare nuovamente quali siano i valori civili fondamentali, e in cui ognuno cerca «di uscire dal gioco delle parti finora imposto loro dalla società. I bambini si comportano come adulti […], le donne parlano e agiscono come uomini […] e gli uomini che rappresentano la legge parlano la stessa lingua della fame dei ladri»[7].

Ed è proprio in una tale cornice che si inserisce un breve cortometraggio, l'unico film d'animazione a essere propriamente considerato neorealista: *L'ultimo sciuscià*. Il cortometraggio animato di Francesco Maurizio Guido, in arte Gibba,

[5] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, 20 novembre 1989, art. 32, in Unicef, <https://www.unicef.it/convenzione-diritti-infanzia/> (ultima consultazione: 9 marzo 2026).

[6] Cfr. S. Parigi, *Neorealismo. Il nuovo cinema del dopoguerra*, Marsilio, Venezia 2014, p. 130.

[7] G.P. Brunetta, *Il cinema neorealista italiano. Storia economica, politica e culturale*, Laterza, Roma-Bari 2009, p. 292.

realizzato tra il 1947 e il 1948 sulla scia di *Sciuscià* (1946) di Vittorio De Sica, racconta la vicenda di un bambino sfortunato che cerca disperatamente di racimolare qualche moneta vendendo sigarette, fino a morire di stenti. L'opera si configura come un dissacrante connubio tra la comicità nata dalla caricaturizzazione del tratto animato e la profonda tragicità della narrazione. Il film, uscito nel 1948 solamente ad Alassio – città natale di Gibba – e nel 1950 su scala nazionale in abbinamento a *A Foreign Affair* (*Scandalo internazionale*) di Billy Wilder, si rifà alla storia de *La piccola fiammiferaia* di Hans Christian Andersen, trasposta in una chiave neorealista e con l'intento di denunciare le tragiche condizioni in cui versavano i giovani al termine della guerra.

L'ultimo sciuscià rappresenta quella vocazione di rivalutazione del disegno animato nell'Italia del dopoguerra, allontanandosi dalle produzioni di 'melense storielle' per rappresentare non più topolini e nanetti, ma le reali condizioni del Paese[8]: «ci sembra giusto fare presa sui sentimenti e denunciare in qualche modo lo stato di abbandono e di indifferenza in cui versa certa popolazione giovanile d'oggi»[9].

L'intento è chiaramente accusatorio nei confronti di una condizione di decadenza sedimentata nel tempo, le cui radici affondano nell'esperienza bellica. Al tempo stesso, l'opera si configura implicitamente come un atto di resistenza, affidato alla figura del fanciullo, elevata a simbolo universale di un'umanità sconfitta, sofferente e disorientata di fronte all'incertezza di un mondo in fase di ricostruzione.

L'ultimo sciuscià mostra una storia melodrammatica, incasellata in uno spazio indefinito ma in un tempo, almeno apparentemente, preciso e circoscritto: il giovane mendicante (il titolo del film richiama i lustrascarpe del secondo dopoguerra, ma il piccolo protagonista è un venditore di fortuna di tabacco) tenta di vendere qualche sigaretta prima a una matrona accompagnata dal suo pestifero bambino, poi a una coppia composta da un soldato americano e dalla sua accompagnatrice dai facili costumi, venendo però redarguito e picchiato da un gendarme.

Il cortometraggio animato di Gibba, nonostante la forte carica realista di

[8] Cfr. Gibba, *Come è nato* L'ultimo sciuscià, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 178, settembre-dicembre 2014, p. 41.

[9] *Ibid.*

cui è connotata la rappresentazione della condizione infantile, si indirizza verso un lirismo fantastico che lo accosterebbe più ai film animati disneyani, nei contenuti tragicomici quanto nello stile e nell'estetica[10] (nonostante lo stesso Gibba intenda distaccarsene fortemente). In particolare il finale, nella sua conformazione favoleggiante di riscatto del piccolo sciuscià ormai morente che sogna di avvicinarsi alle stelle – sue uniche amiche insieme al cagnolino Matteo – sembra contrapporsi alla cruda e mesta rappresentazione della rassegnazione melodrammatica che attraversa tutto il cortometraggio. La condizione di disagio in cui vive il piccolo sciuscià si scontra inevitabilmente con la patinata raffigurazione onirica, accentuando maggiormente il senso patemico della narrazione. L'Italia del secondo dopoguerra non permette ancora ai più giovani di trovare riscatto morale e materiale, costringendoli a sopprimere ogni possibilità di speranza nella morte e nella visione di un mondo, quello ultraterreno, più idilliaco rispetto alle macerie ancora fumanti di un Paese in ricostruzione.

La guerra vista dall'infanzia

«Gli Stati parti si impegnano a rispettare e a far rispettare le regole del diritto umanitario internazionale loro applicabili in caso di conflitto armato, e la cui protezione si estende ai fanciulli»[11].

Gli Stati parti adottano ogni adeguato provvedimento per agevolare il recupero fisico e psicologico e il reinserimento sociale di ogni fanciullo vittima di ogni forma di negligenza, di sfruttamento o di maltrattamento, di torture o di ogni altra forma di pene o di trattamenti crudeli, inumani, degradanti, o di un conflitto armato[12].

Il tema dell'infanzia negata dai crimini di guerra è una costante soprattutto nella produzione animata contemporanea: in un periodo storico, politico e sociale in cui i conflitti bellici sconvolgono gli equilibri mondiali, i bambini sono sicuramente i soggetti più esposti e maggiormente colpiti dalla crisi umanitaria, e anche

[10] Cfr. A. Antonini, C. Tognolotti, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d'animazione*, Il principe costante, Milano 2008, p. 102; C. Formenti, *Dal neorealismo al documentario animato scientifico: le animazioni "realiste" di Gibba*, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 178, settembre-dicembre 2014, p. 6.

[11] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, cit., art. 38.

[12] *Ivi*, art. 39.

il cinema d'animazione si fa portatore di istanze educative e accusatorie con l'intento di avvicinare le nuove generazioni a una riflessione critica nei confronti delle drammatiche conseguenze dei conflitti bellici.

L'animazione, dunque, si pone come medium prediletto per educare le nuove generazioni alle pratiche di rispetto verso l'altro, avvalendosi di linguaggi estremamente efficaci nella loro semplicità e al contempo nella possibilità di rappresentare in modo diretto e senza filtri vicende e scenari storico-sociali complessi. Il cinema d'animazione, inoltre, è capace di 'parlare' a differenti target di spettatori: sebbene i film e le serie che verranno analizzati siano destinati principalmente a un pubblico di giovanissimi, il linguaggio animato è in grado di toccare l'animo degli adulti, facendo ridestare il 'bambino interiore' assopito in ogni individuo. In un mondo in rapido mutamento, dunque, anche l'animazione italiana si fa portatrice di una missione di civilizzazione ed educazione al rispetto e alla solidarietà.

Tra i diversi prodotti animati più recenti, tre in particolare sembrano essere esemplificativi rispetto a questo tema, per cui ce ne serviremo per analizzare la figura del bambino sopraffatto dalla tragedia bellica: i cortometraggi *Mila* (2021) di Cinzia Angelini e *La stella di Andra e Tati* (2018) di Rosalba Vitellaro, e la serie animata *Bu-Bum! La strada verso casa* (Rai Gulp, 2016) di Maurizio Forestieri. Questi prodotti in animazione sono ambientati durante il secondo conflitto mondiale: tale scelta sembra riflettere una particolare imposizione diegetica quanto ideologica, ipotizzando non solo una precisa tematizzazione narrativa, ma anche le possibilità che un tale scenario – quello dell'Italia della Seconda guerra mondiale – può rivestire nella trasmissione di contenuti educativo-pedagogici legati da un lato alla trasmissione di nozioni di carattere storico-culturale, dall'altro alla veicolazione di messaggi universali di solidarietà e impegno civile.

Mila, ispirato ai ricordi della madre della regista, racconta la vicenda di una bambina nella Trento del 1943, privata della figura materna a causa di un bombardamento. La narrazione segue pedissequamente la bambina nei concitati momenti di smarrimento, paura e solitudine a seguito dell'attacco tedesco, finché viene salvata da una giovane partigiana dai capelli rossi. Il ruolo salvifico di Luisa, pur richiamando l'impegno civile della Resistenza, diventa soprattutto un tramite attraverso cui la bambina può sopravvivere e ritrovare una dimensione di protezione e affetto nonostante la crudezza del conflitto mondiale. La vicenda è rappresentata attraverso un'animazione computerizzata 3D realizzata grazie a un

decennio di lavoro volontario di 350 artisti provenienti da 35 paesi[13], che sono stati in grado di costruire uno spazio visivo nel quale l'innocenza e la tragedia si confrontano costantemente.

Il cortometraggio utilizza il colore in modo altamente simbolico: il rosso, presente in bandiere, abiti e oggetti, diventa metafora della violenza subita, della perdita e del trauma che colpisce l'infanzia, oltre che richiamo della memoria storica (i rimandi sono sicuramente al colore indossato dai partigiani). Le scene del bombardamento – il cielo cremisi, l'aquilone caduto, la piazza deserta – pongono l'attenzione sul fragilissimo equilibrio tra vita e morte dei bambini, mentre la musica, in assenza di dialoghi, amplifica la percezione emotiva del dramma infantile. L'innocenza violata diventa il vero fulcro della narrazione: la bambina è spettatrice impotente della violenza, eppure, attraverso l'incontro con Luisa, può recuperare una forma di speranza e di vita, pur segnata dal trauma. L'animazione diventa quindi linguaggio ideale per parlare ai giovani spettatori di dolore, resilienza e ricostruzione morale, mostrando come anche il più fragile possa essere protagonista di una storia di sopravvivenza.

Allo stesso modo, *Bu-Bum! La strada verso casa* racconta la guerra attraverso l'esperienza di un bambino, soprannominato Bu-Bum, che cerca i genitori dispersi negli ultimi mesi del 1944. La serie trasforma il dramma storico in un racconto favolistico e melodrammatico, ma il nucleo emotivo rimane profondamente legato all'infanzia negata: la solitudine, la paura, la responsabilità precoce e il confronto con la morte e la distruzione diventano elementi centrali del percorso del protagonista. I personaggi secondari, tra cui animali parlanti o giovani partigiani, supportano Bu-Bum, ma la narrazione resta centrata sul bambino, sulle sue percezioni, i suoi sforzi di adattamento e il suo desiderio di ritrovare un senso di normalità e sicurezza, cercando di tornare dai genitori perduti. La saturazione cromatica e le scelte stilistiche dell'animazione enfatizzano il contrasto tra la vivacità dell'infanzia e la crudezza del mondo adulto distrutto dal conflitto, creando un racconto in cui il trauma dei bambini non è nascosto, ma reso percepibile anche ai più giovani spettatori.

[13] Cfr. M. Grazzi, Mila *di Cinzia Angelini storia che tocca il cuore*, in «Trentini nel mondo», n. 4, 2021, p. 11, <https://www.trentininelmondo.it/images/PDF/cinzia_angelini.pdf> (ultima consultazione: 25 febbraio 2026).

In entrambe le opere, l'infanzia è rappresentata come vulnerabile e costantemente minacciata, ma anche capace di resilienza ai traumi subiti. Gli elementi narrativi e visivi dell'animazione – colore, spazio, ritmo, personaggi secondari – sono utilizzati per mostrare il dramma interiore dei bambini e la complessità dei loro sentimenti, senza ridurre la storia a mera lezione morale o a glorificazione di figure adulte. Il trauma, la perdita e la paura diventano così strumenti di immedesimazione, permettendo allo spettatore di comprendere quanto profondamente la guerra abbia segnato le generazioni più giovani, allora come oggi.

Il cortometraggio *Mila* e la serie *Bu-Bum!* dimostrano inoltre come l'animazione possa rendere accessibile un discorso complesso sulla guerra ai bambini e ai ragazzi, rispettando al tempo stesso la loro sensibilità. L'infanzia negata, vista attraverso gli occhi dei piccoli protagonisti, diventa un potente mezzo di educazione emotiva e storica: le esperienze traumatiche dei personaggi, seppur filtrate da un linguaggio visivo poetico o favolistico, offrono una rappresentazione intensa e diretta di un mondo in cui il gioco, la famiglia e la spensieratezza vengono strappati dai conflitti. L'animazione, attraverso la libertà del suo linguaggio visivo, riesce a raccontare l'orrore senza banalizzarlo, mettendo al centro la percezione e il dolore dei bambini.

Analogamente, il cortometraggio *La stella di Andra e Tati* di Rosalba Vitellaro mette in scena le tragiche condizioni in cui versavano i bambini nei campi di concentramento nazisti, narrando la storia – realmente accaduta – delle due sorelle italiane Andra e Tati (Alessandra e Tatiana Bucci) che, insieme al cuginetto Sergio[14] e ad altri bambini ebrei conosciuti nel lager di Auschwitz-Birkenau, tentano di sopravvivere alla strage nazista. «Non capivamo perché tutte quelle persone ce l'avessero con noi. Cosa avevamo fatto per essere maltrattate a quel modo?» si domandano le due sorelle, vittime innocenti di una condizione disumanizzante di cui non comprendono la ragione. La totale spersonalizzazione dell'essere umano avviene con l'eliminazione del proprio nome e la sostituzione di questo con un numero: è attraverso un atto di negazione dell'individualità personale che si compie il più grave gesto di disumanizzazione dell'individuo. Questo

[14] Alla vicenda del cugino di Andra e Tatiana Bucci la regista Rosalba Vitellaro ha dedicato un più recente cortometraggio d'animazione, *Storia di Sergio* (2025), tratto dal libro omonimo scritto da Andra Bucci, Tatiana Bucci e Alessandra Viola (2021).

sembra essere l'insegnamento più significativo che il cortometraggio veicola alle nuove generazioni, mostrando come gli atti più efferati vengano perpetrati proprio non riconoscendo l'altro come biologicamente simile e, dunque, degno di rispetto in quanto essere vivente unico e irripetibile. È il rapporto intraspecifico che ci consente di stabilire legami empatici e di condivisione reciproca: «se da individui ci riconosciamo *condividui*, ne derivano conseguenze importanti riguardo alla nostra interdipendenza con gli altri e ai processi di cooperazione e conflitto che stabiliamo nelle nostre comunità di vita»[15].

La componente drammatica della narrazione viene accentuata dalle due linee temporali che si alternano: la storia della deportazione di Andra e Tati e degli altri bambini viene inframezzata dal racconto della gita scolastica di una classe di adolescenti che si recano a visitare il campo di concentramento di Auschwitz-Birkenau. L'atteggiamento strafottente e da bullo di uno dei ragazzi della scolaresca, Carlo, risulta essere fuori luogo e irrispettoso in un contesto drammatico come quello del campo di concentramento, creando un attrito narratologico che rende ancor più cruda la vicenda ambientata durante il secondo conflitto mondiale. Ciò consente, a ben vedere, di contestualizzare e adeguare il messaggio del film a un intento educativo-pedagogico che permetta ai più giovani di condividere con i personaggi esperienze reali (anche se non hanno mai visitato un campo di sterminio, i ragazzi possono immedesimarsi empaticamente con gli studenti in gita scolastica) e, conseguentemente, rendere ancor più efficace l'obiettivo culturale subordinato alla narrazione.

Mila, *Bu-Bum!* e *La stella di Andra e Tati* costruiscono una narrazione in cui l'infanzia negata non è solo soggetto passivo della storia, ma diventa lente privilegiata per osservare la devastazione morale e materiale della guerra, la fragilità dei legami familiari e la resistenza simbolica della vita, pur nelle circostanze più difficili. La rappresentazione animata della guerra consente quindi di mettere in scena l'indicibile, rendendo visibili le emozioni, le paure e i desideri dei bambini, e confermando come la loro esperienza possa costituire il cuore pulsante di una memoria storica più sensibile, empatica e complessa, anche alla luce di intenti educativi di cui il cinema si fa consapevolmente portatore.

[15] V. Gallese, U. Morelli, *Cosa significa essere umani? Corpo, cervello e relazione per vivere nel presente*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2024, p. 11.

Tra vulnerabilità e tutela

«Gli Stati parti […] devono tutelare il fanciullo contro ogni forma di violenza, di oltraggio o di brutalità fisiche o mentali, di abbandono o di negligenza, di maltrattamenti o di sfruttamento»[16]. «Gli Stati parti riconoscono che ogni fanciullo ha un diritto inerente alla vita. Gli Stati parti assicurano in tutta la misura possibile la sopravvivenza e lo sviluppo del fanciullo»[17]. «Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale e artistica»[18].

Il rapporto tra bambino e società si costruisce intorno al perno civile della responsabilità e della cura, imponendo ideologicamente il dovere morale di garantire ai minori i diritti essenziali da parte di ogni individuo adulto. La Convenzione Internazionale approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 (e ratificata, tra gli altri, dal Governo italiano con la Legge n. 176 del 27 maggio 1991) si fonda sul concetto di minore come soggetto autonomo e detentore di diritti politici, civili, sociali, culturali ed economici al pari dei soggetti adulti. Sono in particolare i primi 41 articoli a contemplare l'intera tipologia di diritti, che possono essere suddivisi in base alle quattro parole chiave proposte dall'UNICEF: sopravvivenza, protezione, sviluppo e partecipazione.

È evidente, però, come condizioni socio-economiche differenti siano conseguenza di una disparità di trattamento in base alle diverse possibilità di azione all'interno della società.

Il bambino del popolo […] è chiamato ad agire dentro quella società di cui patisce i problemi o di cui comprende e condivide le aspirazioni […]. Egli lotta e combatte in prima persona, appare più attore che spettatore, un attore spesso solo, incompreso, ed è già a suo modo un piccolo adulto. Il suo habitat non è tanto la famiglia – spesso incompleta, assente e a volte persino indegna – ma il mondo, il lavoro (segnato spesso dallo sfruttamento), l'erranza[19].

[16] *Convenzione sui diritti dell'infanzia*, cit., art. 19.

[17] *Ivi*, art. 6.

[18] *Ivi*, art. 31.

[19] S. ALOVISIO, *Il corpo e l'anima di una nazione. Immagini d'infanzia nella serie* Cuore *della Film Artistica*

Nel cinema d'animazione italiano c'è un regista, in particolare, che sembra recepire la condizione disagiata dei più piccoli trasformandola in lirismo fiabesco: Enzo D'Alò è certamente uno dei più celebri autori dell'animazione italiana, che ha fondato la sua poetica proprio sulla rappresentazione di temi profondi che lascino un segno indelebile nei ragazzi quanto negli adulti[20]. I suoi film sono molto spesso trasposizioni di opere letterarie per bambini (da *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* di Luis Sepúlveda che ha ispirato il secondo lungometraggio del regista del 1998, *La gabbianella e il gatto*, a *La gita di mezzanotte* di Roddy Doyle da cui D'Alò ha tratto il suo ultimo lungometraggio del 2023, *Mary e lo spirito di mezzanotte*) che raffigurano mondi sospesi in un'atemporalità e in un'indefinitezza spaziale che rendono le narrazioni di D'Alò archetipiche e caratterizzate da una struttura mitopoietica. La figura del bambino è sempre centrale: i piccoli protagonisti sono quasi sempre caratterizzati da una condizione di difficoltà legata alla figura genitoriale o in generale al contesto familiare (come nei già citati *La gabbianella e il gatto* e *Mary e lo spirito di mezzanotte*, ma anche in *Opopomoz* del 2003, dove il protagonista Rocco è geloso della nascita del fratellino). Ma la figura infantile nei film di D'Alò è anche oggetto di una velata critica all'abbandono e all'indigenza da parte della società, noncurante delle condizioni precarie delle nuove generazioni. Tale tematica si riscontra particolarmente nel primo lungometraggio del regista, *La freccia azzurra*, uscito nei cinema italiani nel 1996, e in *Momo alla conquista del tempo* del 2001.

In entrambi i film i due personaggi principali, Francesco e Momo, sono bambini senza genitori che vivono in strada con mezzi di fortuna: il protagonista de *La freccia azzurra* è orfano, ha perso il padre in un incidente ferroviario; la piccola Momo, invece, è una bambina speciale di cui non si conosce il passato, che appare quasi magicamente nella cittadina infestata dagli Uomini Grigi e viene aiutata da un gruppo di coetanei e dal gentile signor Beppo. Ecco che in entrambi i casi sono entità esterne alla nicchia familiare a fare da soggetti vicari alla figura genitoriale: nel caso di Momo è la cerchia di amici, che rappresenta la sfera affettiva della protagonista, mentre per Francesco e gli altri bambini poveri sono i gio-

Gloria, in *Cinema e identità italiana. Cultura visuale e immaginario nazionale fra tradizione e contemporaneità*, a cura di S. Parigi, C. Uva, V. Zagarrio, RomaTrE-Press, Roma 2019, pp. 49-50.

[20] Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, pp. 201-205.

cattoli a svolgere una funzione di cura reciproca. Sembra evidente come, in assenza di figure genitoriali, i bambini tentino di trovare una compensazione affettiva in grado di favorirne un adeguato sviluppo psichico-cognitivo. È attraverso l'immaginazione, così come descritta anche nei film di D'Alò, che i più piccoli adeguano e strutturano schemi mentali idonei a un adattamento soddisfacente con il mondo esterno.

Il gioco rappresenta per il bambino un'attività creatrice ed espressione di attività cognitive e di metacognizione, permettendo la costruzione di esperienze trasfigurate attraverso le esigenze interiori dell'individuo e consentendo la costruzione della personalità del soggetto, dall'infanzia all'età adulta[21]. Secondo una visione vygotskijana[22] il gioco si configura come un'attività sociale e culturale essenziale nello sviluppo psichico, consentendo la strutturazione di *pattern* comportamentali in grado di creare connessioni durature tra l'ambiente esterno e quello interno al soggetto, permettendo così l'apprendimento di regole sociali e culturali, oltre che consentendo di modulare i propri bisogni. In *Momo alla conquista del tempo*, in particolare, la dimensione ludica rappresenta il mezzo di redenzione e l'azione salvifica dei bambini nei confronti del mondo esterno[23]: l'immaginazione e la creatività proprie dell'attività ludica diventano lo strumento narrativo per combattere gli Uomini Grigi che rubano il tempo degli adulti, configurando il momento del gioco e dello svago come spazio neutro dell'*hic et nunc* in cui i bambini «si tuffano gioiosi, danzando con le loro menti vivide tra le ripetizioni dei gesti e l'invenzione di indecifrabili linguaggi»[24]. I film di D'Alò, in questo senso, rappresentano metafore di speranza e di redenzione: anche in assenza di idonei strumenti di cura, i bambini riescono a contrastare le difficoltà esterne attraverso la forza della suggestione e dell'immaginazione.

[21] Cfr. M.G. De Santis, *Perché il gioco*, in *Il gioco e la scuola dell'infanzia. Storia, contenuti, esperienze, proiezioni*, a cura di A. Marciano, Mondostudio, Cassino 2010, p. 10.

[22] Cfr. L.S. Vygotskij, *Pensiero e linguaggio*, a cura di L. Mecacci, Laterza, Bari 1990; Id., *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Editori Riuniti, Roma 2010.

[23] Cfr. A. Mileto, *Il ritmo-bambino:* Momo alla conquista del tempo *di D'Alò*, in «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni», n. 35, maggio-agosto 2018, p. 226.

[24] *Ivi*, p. 224.

La funzione educativa e socializzante del gioco è la componente principale della serie *La compagnia dei Celestini – Street Football* (Rai 2/Rai Gulp, 2005-2025), liberamente ispirata al romanzo omonimo di Stefano Benni. Gruppi di bambini e ragazzi di ogni nazionalità sono accomunati dalla passione per la Pallastrada, gioco che richiama il calcio, ma che non si svolge entro i confini e le delimitazioni di un campo. Le regole dello Street Football si rifanno a uno slogan a cui tutti i partecipanti si impegnano a conformarsi: segreto e solidarietà. Ed è proprio questo lo spirito che attraversa la narrazione dell'intera serie, e che proprio attraverso il gioco collettivo permette di instaurare legami duraturi tra i personaggi e gesti di condivisione e partecipazione tra pari, indipendentemente dalla nazionalità o estrazione sociale. La collaborazione nasce dove non ci sono regole scritte, e dove queste devono essere dettate da una partecipazione democratica a rituali di vita comunitaria: il gioco, nel caso della Pallastrada, promuove quindi valori come la fratellanza e il rispetto non come norme preimposte a priori, ma come sintomo necessario di un vivere civile tra individui che abitano gli stessi spazi e aderiscono alla medesima comunità. I bambini protagonisti de *La compagnia dei Celestini* sono perlopiù soggetti in difficoltà, abbandonati dai propri genitori o minori provenienti da paesi sottosviluppati che devono dunque integrarsi nel nuovo tessuto sociale. Il pallone rappresenta, quindi, il mezzo attraverso il quale le barriere socioculturali si abbattono, diventando uno strumento universale di educazione alla solidarietà.

Conclusioni

L'animazione italiana che affronta il tema dell'infanzia negata sembra ricorrere ad alcune strategie narrative costanti (come la presenza di figure vicarie che suppliscono alla funzione di cura o il contrasto tra lirismo visivo e crudezza del contenuto, che amplifica la percezione empatica del trauma) che, sedimentandosi in pattern narrativi riconoscibili, rendono questi prodotti particolarmente efficaci nella veicolazione di messaggi socio-educativi, favorendo nei giovani fruitori processi di identificazione e rispecchiamento empatico fondati su strutture simboliche consolidate, e restituendo ai destinatari una rappresentazione consapevole delle condizioni di vulnerabilità dell'infanzia. Lontano dall'immagine stereotipata dell'animazione come linguaggio esclusivamente ludico o evasivo, questi film dimostrano come la rappresentazione animata sia in grado di affrontare temi complessi quali lo sfruttamento, la violenza o l'esperienza del conflitto, restituendo

allo spettatore uno sguardo sensibile sulle forme di 'infanzia negata' che persistono nella realtà sociale contemporanea.

In questa prospettiva, il cinema d'animazione non si limita a rappresentare la fragilità dell'infanzia, ma può assumere una funzione educativa e pedagogica. La dimensione narrativa e simbolica del racconto animato, infatti, favorisce processi di identificazione e di rispecchiamento empatico che permettono allo spettatore di avvicinarsi emotivamente alle esperienze dei personaggi: «certi film infatti, a partire dalle reazioni emotive-empatiche che suscitano, consentono di ragionare sulla formazione di modelli, comportamenti, atteggiamenti e così facendo aiutano a riflettere sulla propria immagine e a "parlare di sé", parlando di altri»[25]. In questo senso, il cinema d'animazione può diventare uno strumento prezioso per stimolare una riflessione critica sulle dinamiche sociali che coinvolgono l'infanzia, contribuendo a sviluppare consapevolezza e sensibilità nei confronti delle difficoltà vissute dai più piccoli.

[25] P. Canova, *Il cinema: un dispositivo pedagogico per affrontare il tema dei diritti dei minori*, in *Cinema e diritti dei minori*, a cura di Id., Fratelli Verderio, Milano 1999, p. 10, <https://cinemascuola.lombardiaspettacolo.com/uploads/ckeditor/attachments/5649f763494e2635c500001b/4_DOSSIER_DIRITTI.pdf> (ultima consultazione: 10 marzo 2026).