# Ecologie del dissenso. L'animazione italiana contemporanea tra ecocritica, ambientalismo e regimi di visibilità

Paola Lamberti e Shannon Magri*

ABSTRACT

Il contributo analizza le modalità attraverso cui tre lungometraggi animati italiani – *La gabbianella e il gatto* (Enzo D'Alò, 1998), *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (Lorenzo Mattotti, 2019) e *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) – elaborano una riflessione critica sull'ambientalismo e sul pensiero ecologico. Il dissenso ambientalista non si esprime principalmente come denuncia esplicita, ma si incorpora nella forma stessa dell'immagine. Il quadro teorico mostra come l'animazione italiana contemporanea possa configurarsi come spazio autonomo di pensiero visivo, in cui la questione ecologica non modifica soltanto i contenuti rappresentati, ma interviene sulle stesse condizioni percettive dello sguardo.
**Parole-chiave**. Ambientalismo; Animazione italiana; Antropocene; Ecomedia; Enviro-toon; Materialità dell'immagine

The article analyses the ways in which three Italian animated feature films – *La gabbianella e il gatto* (Enzo D'Alò, 1998), *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (Lorenzo Mattotti, 2019) and *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) – offer a critical reflection on environmentalism and ecological thinking. Environmental dissent is not primarily expressed as explicit denunciation, but is incorporated into the very form of the image. The theoretical framework shows how contemporary Italian animation can be configured as an autonomous space of visual thought, in which the ecological question not only modifies the content represented, but also intervenes in the very conditions of perception of the gaze.
**Keywords**. Anthropocene; Ecomedia; Enviro-toon; Environmentalism; Italian animation; Materiality of the image

* Paola Lamberti, Università degli Studi di Salerno, palamberti@unisa.it; Shannon Magri, Università degli Studi di Bergamo, shannon.magri@unibg.it.
Le autrici hanno condiviso il contenuto dell'intero contributo. Shannon Magri ha scritto il paragrafo: La gabbianella e il gatto; Paola Lamberti il paragrafo: La famosa invasione degli orsi in Sicilia. L'introduzione, il paragrafo Trash – La leggenda della piramide magica e le conclusioni sono state scritte congiuntamente.

## Introduzione

Se indagata da una prospettiva contemporanea, la convergenza fra animazione italiana e temi ecologici risulta prevalentemente incanalata nella forma del cortometraggio, pensato e realizzato nel contesto della sensibilizzazione ambientalista in ambito scolastico[1]. Antesignana, in tal senso, è la critica serrata che Bruno Bozzetto, nei suoi corti, muove verso lo sfruttamento antropico ai danni degli ecosistemi e degli animali non-umani: l'ultimo frammento di questo progetto è il recente trittico animato *Sapiens?* (2024), interamente devoto a tali questioni[2].

Nel tentativo di espandere il discorso sul dissenso ecologico oltre i limiti di natura tematica, orientati alla sensibilizzazione scolastica, il contributo intende indagare le modalità attraverso cui l'animazione italiana contemporanea ha elaborato, sul piano narrativo e formale, una riflessione critica sulle relazioni fra umani, non-umani, ambienti e artefatti. Il corpus selezionato non costituisce una campionatura esaustiva della produzione nazionale; piuttosto, si configura come una costellazione di casi in cui il dissenso ambientalista assume configurazioni estetiche differenti e complementari. L'arco cronologico che si estende dal 1998 al 2020 non risponde soltanto a un criterio storiografico, bensì consente di rendere percepibile una trasformazione nel modo in cui l'animazione italiana ha progressivamente interiorizzato la questione ecologica, spostandola dal piano della rappresentazione esplicita verso quello della forma, del gesto visivo e della materia stessa dell'immagine. Il contributo si situa all'interno della crescente produzione italiana nell'ambito delle *environmental humanities* e degli *environmental media studies*[3]

[1] Cfr. E. Neri, *Insegnare l'ambiente con l'ambiente: i corti d'animazione come ambienti grazie ai quali promuovere il cambiamento dell'atteggiamento nei confronti del mare*, in *Elementi, animali, piante. Mobilità dei costituenti, delle forze e degli organismi*, Atti del congresso (Padova, 8-13 settembre 2021), a cura di A. Pase, A. Bondesan, S. Luchetta, vol. I, Cleup, Padova 2023, pp. 265-270.

[2] A tal proposito cfr. B. Bozzetto, *Attenti all'uomo!,* Gallucci, Roma 2013.

[3] Cfr. *Italy and the Environmental Humanities: Landscapes, Natures, Ecologies*, a cura di S. Iovino, E. Cesaretti, E. Past, University of Virginia Press, Charlottesville 2018; S. Iovino, *Paesaggio civile. Storie di ambiente, cultura e resistenza*, il Saggiatore, Milano 2022; *Tra ecologia letteraria ed ecocritica. Narrare la crisi ambientale nella letteratura e nel cinema italiani*, a cura di M. Spunta, S. Ross, Franco Cesati, Firenze 2022; *Narrazioni dall'Antropocene. (Pre)visioni della crisi ambientale nella letteratura e nella cultura visuale*, a cura di G. Fabbri, Editpress, Firenze 2024; *The Routledge Handbook of Ecomedia Studies*, a cura di A. López *et al*., Routledge, London 2023.

e intende mostrare come l'animazione italiana offra un caso di studio privilegiato per questa prospettiva.

L'ecocritica cinematografica ha mostrato come il film animato costituisca un campo privilegiato per osservare tali dinamiche[4]: in quanto artefatto costruito, in cui ogni elemento visivo è il risultato di una scelta deliberata, l'animazione si dimostra particolarmente sensibile alle trasformazioni del regime del visibile imposto dalla crisi ecologica. L'assenza di una realtà profilmica da filmare (con le dovute eccezioni, come si vedrà nel corso dell'analisi) non implica una liberazione dalla materialità dell'immagine. Nei casi analizzati, al contrario, è proprio nella tessitura materica dell'immagine animata – nella grana della superficie pittorica, nella densità degli ambienti costruiti, nella stratificazione degli scarti – che prende forma un pensiero ecologico; qui l'immagine non si limita a denunciare la crisi ambientale, ma ne interroga le condizioni stesse di possibilità, mettendo in questione le modalità di coabitazione fra specie.

A orientare l'analisi, un quadro teorico volutamente plurale è fondamentale per attraversare criticamente l'estetica dell'immagine in movimento, la filosofia politica dell'ambiente e la teoria critica del non-umano. Tale metodologia viene applicata all'analisi di tre lungometraggi animati italiani, ciascuno dei quali è oggetto d'indagine in una specifica sezione, alla cui totalità fa seguito una conclusione dedicata alla riflessione sulle implicazioni dell'ecologia del dissenso per la comprensione dell'animazione italiana contemporanea come spazio autonomo di pensiero visivo. Fondamentale importanza in tal quadro metodologico viene attribuita non solo all'ecomedialità tout court, ma anche alle riflessioni cardinali del contesto filosofico neomaterialista: l'ecologia senza natura di Timothy Morton e il *making kin* di Donna Haraway che consentono di articolare le forme di interdipendenza interspecie messe in scena dai film analizzati; la teoria della *vibrant matter* di Jane Bennett, che permette di pensare l'*agency* della materia non-umana che attraversa, in modalità diverse, ciascuno dei tre lungometraggi.

[4] Cfr. R.L. Murray, J.K. Heumann, *That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features*, University of Nebraska Press, Lincoln 2011.

### *La gabbianella e il gatto*: solidarietà ai non umani

Realizzato a fronte del successo del precedente *La freccia azzurra* (1996), *La gabbianella e il gatto* (1998) è l'opera seconda di Enzo D'Alò e dello studio d'animazione italiano Lanterna Magica; un lungometraggio il cui successo ha consentito di infondere fiducia a progetti d'animazione coevi, portati a termine all'esordio del nuovo millennio[5]. Ma oltre a essere un esempio peculiare nel panorama produttivo italiano, salutato come la vera rinascita dell'animazione in Italia[6], *La gabbianella e il gatto* si configura come dispositivo estetico e narrativo volto a interrogare criticamente le relazioni che sussistono fra umani, non-umani, ambienti e artefatti. Tratto dal romanzo *Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare* dello scrittore cileno Luis Sepúlveda, il lungometraggio di D'Alò indaga tali relazioni sia dal punto di vista narrativo, sia attraverso scelte stilistiche, estetiche e musicali. L'improbabile alleanza fra i gatti di Amburgo e una gabbianella che vuol essere un felino consente di sviluppare una riflessione multiprospettica che trasforma *La gabbianella e il gatto* da mera narrazione rivolta a un pubblico giovane e giovanissimo a storia capace di sollecitare il pensiero ecologico[7] dello spettatore contemporaneo. Se nel 1998 il concetto di Antropocene[8] non era ancora stato concepito, è tuttavia vero che *La gabbianella e il gatto* è figlio sia delle dinamiche che il sociologo Ulrich Beck aveva incluso nel concetto di 'società del rischio'[9] (con il petrolio nemico principale della storia), sia della feconda produzione animata statunitense che Robin Murray e Joseph Heumann hanno denominato 'enviro-toon'[10].

«Il problema dei contesti ecologici è che non è possibile delimitarli in anticipo, perché l'ecologia è profondamente legata all'interdipendenza», scrive Ti-

[5] Cfr. S. Perucca, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, Bulzoni, Roma 2008, pp. 15, 129-130.

[6] Cfr. *Ivi*, p. 137.

[7] Per 'pensiero ecologico' cfr. T. Morton, *The Ecological Thought*, Harvard University Press, Cambridge 2010.

[8] Cfr. P.J. Crutzen, E. Stoermer, *The "Anthropocene"*, in «igbp Newsletter», n. 41, 2000, pp. 17-18.

[9] Cfr. U. Beck, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma 2013.

[10] Cfr. Murray, Heumann, *That's All Folks?*, cit., pp. 1-27.

mothy Morton nella sua recente riflessione sul concetto di *humankind*[11]. L'inaspettato e l'interdipendenza sono i concetti chiave per comprendere la voce ambientalista del film di D'Alò. La storia di Zorba, il buon gatto col cuore grande come quello di un gabbiano, che sacrifica la propria integrità felina pur di proteggere l'orfana gabbianella Fortunata, racconta di questa interdipendenza fra specie che consente di superare l'impossibile amicizia tra predatore e preda. Questa forma di creazione di legami, di *making kin*[12], è il motore narrativo che regola i rapporti interspecie, sia in senso positivo che negativo. Fra topi e gatti sussistono dinamiche di inimicizia (che, un tempo, regolavano anche le relazioni fra felini e cani), mentre tra gatti e umani si è instaurato un *kin* che viene ben incarnato dalla figura del poeta e dalla figlia Nina, che sfamano Zorba e i suoi amici, o dalla padrona dello stesso protagonista. Esemplificativa di tale rapporto è la funzione svolta dal museo di storia naturale abbandonato, che funge da luogo di ritrovo per la squadra di gatti: esso incarna le vestigia di un rapporto di supremazia dell'umano sul non-umano, che se da un lato è stato superato, dall'altro non può celare le conseguenze da esso scaturite, come l'atto di violenza connaturato ai volatili impagliati che popolano un'ala della struttura[13].

In questo senso, Fortunata si configura come un evento epistemologico che consente non solo di riformulare le pratiche del gruppo di gatti, ma anche di rielaborare l'orizzonte cognitivo condiviso delle specie rappresentate: il felino Zorba cova fisicamente l'uovo, i topi faticano a comprendere la natura di quella creatura che appare gabbiano ma che si comporta come un gatto; in occasione del suo primo volo, i gatti sono capaci di rompere il tabù linguistico che non consente loro di dialogare con gli esseri umani al fine di aiutare Fortunata nell'impresa che sancisce il suo ritorno alla natura di gabbiano; la stessa Fortunata consente un breve volo al gattino Pallino.

La sfera lessicale, in questo senso, funge da terreno privilegiato per illustrare il dialogo e l'interdipendenza fra specie: la gabbiana Kengah, madre biologica di

[11] T. Morton, *Humankind. Solidarietà ai non umani*, NERO, Roma 2022, p. 137.

[12] Cfr. D.J. Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham 2016.

[13] Cfr. Ead., *Teddy Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden of Eden, New York City, 1908-1936*, in «Social Text», n. 11, 1984-1985.

Fortunata, in arrivo ad Amburgo insieme al suo stormo, domanda a un compagno il significato delle bandiere, che lei definisce «lenzuola colorate»; i gatti protagonisti fanno sovente appello all'enciclopedia che il felino Diderot consulta quotidianamente per studiare la sfera antropica. In questo modo, *La gabbianella e il gatto* rifugge l'equivoco dell'antropomorfismo: agli animali non-umani viene attribuita una sensibilità filtrata dallo sguardo antropico; al contempo la distanza lessicale rammenta la differenza fra specie.

La narrazione di Sepúlveda e D'Alò, tuttavia, è chiara nell'attribuire all'essere umano stesso la capacità di distruggere l'interdipendenza fra specie. Peculiare, in tal senso, come il petrolio, il cui riversamento in mare causa la moria di gabbiani e di Kengah, venga denominato «la maledizione degli umani» sia da volatili che da felini: «l'onda nera che gli umani scaricano in mare» supera le barriere culturali, linguistiche e biologiche; il petrolio è un nemico che si propaga al suono artificiale dell'allarme dell'imbarcazione. La maledizione antropica è l'elemento di rottura che sconvolge la percezione visiva e sonora: il nero petrolio riversato in mare fagocita l'immagine, satura il visibile e supera i confini dell'inquadratura; il tema musicale si fa cupo, in contrasto con la musica eterea e corale che disegna il volo dei gabbiani, con l'apice ritmico che coincide con il suono dell'allarme a bordo, il rischio ecologico che non si è riusciti a sventare. È un mutamento sensoriale che meglio viene esplicitato dalla rappresentazione dell'evento drammatico – il riversamento in mare del petrolio che causa la dipartita di Kengah – mediante la presenza di inserti animati eseguiti con uno stile grafico differente, che richiama il disegno a matita. I colori cupi e le forme rigide che sintetizzano visivamente il trauma ecologico convivono, tuttavia, con i toni pastello e le linee morbide che narrano il gesto interspecie di Zorba, che cova l'uovo consentendo la nascita di Fortunata. Un approccio che, anticipando per certi versi la tendenza neopittorica dell'animazione italiana[14], consente di attribuire a *La gabbianella e il gatto* una matrice 'enviro-toon-esca' che riflette sull'ambiente per mezzo della narrazione e della forma, attraverso l'interdipendenza e lo sconvolgimento della percezione. Questo primo approccio all'ecomedialità[15] animata italiana, seppur ancora molto

[14] Cfr. P. Mancini, *L'animazione dipinta. La corrente neopittorica del cartoon italiano*, Tunué, Latina 2016.

[15] L'espressione va qui intesa nell'accezione proposta da Sean Cubitt, cfr. S. Cubitt, *Ecomedia*, Rodopi, Amsterdam 2005.

legato alla rappresentazione visiva di disastri ambientali, consente di situare la riflessione entro tale panorama produttivo.

### *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*: il regime del visibile come campo di forze

*La Fameuse Invasion des ours en Sicile* (*La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, Lorenzo Mattotti, 2019) tematizza l'ambiente ridefinendone al tempo stesso le condizioni di apparizione. Nel film, il conflitto ecologico prende forma nella configurazione stessa dell'immagine, nei suoi ritmi, nelle sue superfici e nei modi in cui lo spazio si struttura e i corpi si distribuiscono nel campo visivo. L'ambiente si articola così sul piano percettivo prima ancora che su quello discorsivo: il dissenso emerge nella riorganizzazione del regime del visibile e nelle trasformazioni che l'immagine imprime alle abitudini dello sguardo.

Dal romanzo illustrato di Dino Buzzati[16] il film conserva l'impianto episodico e l'asse narrativo fondamentale – la discesa degli orsi guidati da re Leonzio verso la città degli uomini, la conquista del potere, la degenerazione e il ritorno alla montagna – ma ne altera profondamente l'economia percettiva. L'assimilazione degli orsi al sistema urbano si riflette progressivamente nella forma dell'immagine: con l'esercizio del potere, infatti, la composizione visiva si irrigidisce e la gamma cromatica si raffredda, segnando un progressivo riallineamento al dispositivo percettivo della città; la corruzione politica assume così la forma di una trasformazione dello sguardo, attraverso cui gli orsi finiscono per adottare le stesse modalità di visione che strutturano il dominio urbano. Questa dinamica trova una formulazione particolarmente evidente nel passaggio dalla pagina allo schermo. Se nel libro illustrato di Buzzati lo spazio rimane funzionale alla linearità narrativa, nel film Mattotti – pittore prima ancora che regista – porta in primo piano la materia dell'immagine, esponendo la superficie pittorica come elemento attivo della costruzione visiva[17]. La superficie cromatica si organizza attraverso

[16] Per la ricezione critica dell'opera cfr. P.M. Belli, *Buzzati animato: dalla pagina allo schermo*, in «Quaderni del '900», n. 19, 2019.

[17] Cfr. G. Bruno, *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014, pp. 1-28; T. Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009, pp. 3-47.

una stratificazione che lascia emergere il gesto pittorico e la consistenza della grana, mantenendo percepibile la materialità dell'immagine. In questa configurazione, la profondità cessa di coincidere con un principio di trasparenza prospettica, dal momento che la superficie continua a esercitare una resistenza visiva che rallenta l'attraversamento dello sguardo e ne trattiene l'attenzione sulla qualità sensibile dell'inquadratura. È precisamente entro questa tensione tra superficie e profondità che la rimediazione ridefinisce il regime percettivo del racconto: la struttura episodica permane, mentre ciascuna sequenza acquisisce una relativa autonomia sensibile, facendo dell'immagine non soltanto il supporto della progressione diegetica, ma anche un campo di esperienza percettiva.

In tal modo, l'immagine non si limita a illustrare un mondo: lo fa agire. Qui si rende visibile ciò che Bennett[18] ha definito la vitalità delle cose oltre l'intenzione umana: la texture pittorica interviene direttamente sull'esperienza dello spettatore, deviando gli automatismi percettivi consolidati dal naturalismo fotografico e aprendo a un regime dell'immagine in cui le materialità non umane partecipano alla costruzione del visibile, oltre la semplice tematizzazione della natura e producendo – nei termini di Coccia[19] – un *milieu* che precede la distinzione tra figura e sfondo.

Questa riconfigurazione investe anche il tempo: l'episodicità introduce sospensioni e dilatazioni percettive che disarticolano la progressione teleologica del racconto e incrinano una temporalità antropocentrica fondata sull'accumulazione e sulla finalità. Di conseguenza, la differenza tra montagna e città è solo in parte narrativa e soprattutto percettiva[20]. Nell'incipit, la montagna emerge come campo tonale stratificato, privo di prospettiva dominante; nella città, al contrario, verticalità e segmentazioni irrigidiscono lo spazio e ne raffreddano la gamma cromatica. Decisiva è, allora, la questione del punto di vista. Il film non assume mai stabilmente una prospettiva umana come criterio normativo dell'immagine; l'alterità animale conserva invece opacità, peso e volume, senza essere ricondotta a un'ottica antropica rassicurante. Anche durante l'esercizio del potere, permane

[18] Cfr. J. Bennett, *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Duke University Press, Durham 2010, pp. 1-38.

[19] Cfr. E. Coccia, *La vita delle piante*, il Mulino, Bologna 2018.

[20] Cfr. Lamarre, *The Anime Machine*, cit., pp. 48-90.

una frizione tra corpi e spazio che impedisce la naturalizzazione del dominio. L'Antropocene si articola come regime ottico sospeso, entro cui il privilegio percettivo dell'umano e l'ordine gerarchico tra le specie vengono progressivamente disarticolati. Per questo motivo la convivenza tra orsi e uomini eccede la dimensione dell'allegoria morale e mette in questione la struttura stessa della coabitazione tra specie. Gli spazi degli orsi operano come eterotopie interne all'ordine urbano[21] e l'eccedenza figurativa dell'animale sottrae il conflitto alla forma della parabola edificante, lasciando emergere la questione ecologica come campo ontologico aperto e non definitivamente ricomposto. In questa prospettiva, il film lavora alla dissoluzione della dicotomia tra 'natura' e 'cultura', riconfigurando l'ambientale come una rete di relazioni interspecifiche e materiali. Si delinea così un'"ecologia senza natura'[22] entro la quale la questione della convivenza tra specie rimane aperta e problematica. È in questa direzione che il pensiero di Haraway offre una prospettiva produttiva: in *Staying with the Trouble*, la nozione di *sympoiesis* – il «fare-insieme» tra entità eterogenee – assume le differenze tra le specie come condizione costitutiva di ogni relazione[23], lasciando emergere la co-appartenenza come forma di convivenza che si regge precisamente sull'irriducibilità reciproca degli attori in gioco.

Nel panorama dell'animazione d'autore italiana contemporanea, la visibilità del gesto pittorico configura un intervento sul regime del visibile: rendere percepibile la costruzione dell'immagine significa sottrarre la visione alla trasparenza, restituire allo sguardo la consapevolezza della propria mediazione. In termini deleuziano-guattariani[24], questa operazione agisce a livello molecolare, incidendo sulle abitudini percettive prima ancora che sui contenuti espliciti – ed è precisamente a questo livello che la vibrazione della superficie e la sospensione della

[21] Cfr. M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1976; Id., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, Milano-Udine 2011. Per l'applicazione della categoria all'ambiente filmico cfr. *Heterotopia and the City*, a cura di L. De Cauter, M. Dehaene, Routledge, London 2008, pp. 3-9.

[22] Cfr. T. Morton, *Ecology without Nature: Rethinking Environmental Aesthetics*, Harvard University Press, Cambridge 2007, pp. 1-30.

[23] Cfr. Haraway, *Staying with the Trouble*, cit., pp. 58-98.

[24] Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di M. Guareschi, Castelvecchi, Roma 2010, pp. 258-310.

centralità antropica dispiegano la loro forza: il dissenso vi è incorporato nella forma, prima ancora di essere enunciato. *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* mostra così come l'animazione italiana contemporanea possa configurarsi come spazio autonomo di pensiero visivo[25], entro il quale il politico si situa nella riorganizzazione delle condizioni di apparizione del mondo, in un gesto che agisce sulla percezione prima ancora che sull'argomentazione.

### *Trash – La leggenda della piramide magica*: lo scarto come soggetto e la politica dell'accumulo

Questa prospettiva molecolare che dialoga con la decentralizzazione dell'umano si riflette anche nel terzo caso oggetto di questo studio. Un anno dopo *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, che dialoga con la tradizione dell'animazione d'autore, il lungometraggio *Trash – La leggenda della piramide magica* (Francesco Dafano, Luca Della Grotta, 2020) rielabora le tensioni ambientaliste in un rinnovato orizzonte produttivo. Il lungometraggio realizzato in tecnica mista è il primo della casa di produzione italiana Al One, attiva dal 2011 come società per la realizzazione di contenuti audiovisivi per il settore pubblicitario[26]. Oltre a progetti in live action, nel 2016 la Al One fonda il proprio studio interno d'animazione ed effetti visivi (VFX & CGI), dotato di oltre 1000 *thread* di potenza di calcolo. Sempre nel 2016 entra in pre-produzione *Trash*, il primo lungometraggio di Al One che, terminato nel dicembre 2019, viene distribuito a partire dal 16 ottobre 2020. La cornice produttiva è essenziale per contestualizzare *Trash*: se ne *La gabbianella e il gatto* e in *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* le tensioni ambientaliste erano argomentate sia a partire da una matrice letteraria, sia a fronte di una forte impostazione au-

[25] Per un inquadramento dell'animazione italiana d'autore contemporanea cfr. R. SCRIMITORE, *Le origini dell'animazione italiana. La storia, gli autori e i film animati in Italia 1911-1949*, Tunué, Latina 2013; *Nuvole e mani. Il cinema animato di Simone Massi*, a cura di F. Tassi, Minimum Fax, Roma 2014; P. MANCINI, *L'animazione dipinta. La corrente neopittorica del cartoon italiano*, Tunué, Latina 2016, p. 207; G. BENDAZZI, *Animazione. Una storia globale*, UTET, Torino 2017. Sulla specificità della traccia materica nell'animazione non digitale cfr. A. CHOLODENKO, *Introduction*, in *The Illusion of Life: Essays on Animation*, a cura di Id., Power Publications, Sydney 1991; K. BECKMAN, *Animating Film Theory: An Introduction*, in *Animating Film Theory*, a cura di Ead., Duke University Press, Durham 2014.

[26] Per un approfondimento sulla casa di produzione Al One, cfr. al-one.it, <https://www.al-one.it> (ultima consultazione: 10 marzo 2026).

toriale, con *Trash* la situazione è differente. Il lungometraggio di Dafano e Della Grotta s'inserisce in un contesto produttivo orientato alla rappresentazione e discussione del pensiero ecologico e della sostenibilità ambientale: di fatto, la realizzazione della versione videoludica di *Trash* (che attribuisce una dimensione transmediale alla storia), così come il preannunciato secondo progetto animato di stampo ecologista *Forest*, restituiscono gli intenti ambientalisti della casa di produzione italiana indipendente; l'ambientalismo non è più solo un tema, bensì uno strumento per il pensiero creativo ed eco-critico.

*Trash* costruisce il proprio universo narrativo a partire da una condizione di accumulo e di scarto che non costituisce soltanto il tema del racconto, ma il principio generativo della sua organizzazione visiva. Gli ambienti reali, materialmente registrati e ai quali vengono sovrapposti i personaggi realizzati in CGI, non funzionano come meri fondali dell'azione: diventano i dispositivi che orientano la percezione, strutturano lo spazio stesso e ridistribuiscono le gerarchie tra figure e campo. In questo senso, l'ecologia non è affidata a una dichiarazione esplicita, ma si inscrive nella configurazione dell'immagine e nella sua materia.

Il modello narrativo – il viaggio degli scarti-oggetti-eroi verso la piramide magica (che altri non è che una struttura per raccogliere e differenziare i rifiuti, la quale fornirà ai protagonisti una nuova ragion d'essere dopo essere diventati scarto) – offre una struttura riconoscibile, ma ciò che progressivamente emerge è il modo in cui l'assimilazione al sistema di potere interno agli ambienti produce una trasformazione percettiva. Quando le gerarchie si stabilizzano, anche l'inquadratura tende a stabilizzarsi: gli assi compositivi si centralizzano, le figure occupano posizioni più simmetriche, la distribuzione dei volumi si fa leggibile; la prospettiva, di fatto, è propria degli oggetti protagonisti dell'azione. Il dominio non si manifesta soltanto attraverso l'agire, ma anche attraverso una grammatica spaziale che organizza il visibile. Interiorizzare il potere significa adottarne la forma ottica, e in questa coincidenza tra assetto politico e configurazione figurativa si rende sensibile una normalizzazione dello sguardo.

È però sul piano materiale che il film trova la propria specificità. Gli ambienti non vengono resi secondo un naturalismo mimetico, come si potrebbe immaginare a fronte di una registrazione live dei medesimi, bensì attraverso una stratificazione compatta di superfici: plastiche opache, metalli ossidati, cartoni piegati che conservano le proprie abrasioni; in questa misura fondamentale è la modulazione in post-produzione delle registrazioni live action degli ambienti ai

quali vengono sovrapposti i personaggi realizzati in CGI. La profondità non si apre in un orizzonte stabile; si costruisce piuttosto per sedimentazione, mediante sovrapposizioni che comprimono lo spazio e ne aumentano la densità. La superficie trattiene lo sguardo, rallenta il ritmo della visione e rende percepibile la consistenza degli oggetti[27]; non è il rivestimento di un contenuto, ma il luogo stesso in cui l'esperienza prende forma. La materia trattiene lo sguardo, ne rallenta l'attraversamento e ne condiziona il ritmo, inscrivendo lo scarto entro un regime percettivo che orienta le modalità di relazione tra immagine, temporalità e visione. Gli oggetti non vengono riassorbiti in una funzione simbolica, ma conservano peso, volume e opacità, lasciando affiorare una vitalità della materia che eccede il controllo umano[28]. L'animazione non si limita, dunque, a rappresentare un mondo di rifiuti: costruisce un ambiente percettivo in cui la materialità interviene sulla percezione stessa, riorientandone le abitudini e facendo dell'ambientale una condizione sensibile operante.

Questa riconfigurazione, invero, si estende al tempo: il percorso attraverso la città procede per attraversamenti instabili, per accumuli che si spostano e si ricompongono, per micro-eventi che interrompono la linearità dell'avventura. Il tempo dell'immagine insiste su transizioni e stati intermedi, evocando quella temporalità dell'accumulo che la teoria dei media dell'Antropocene ha messo in luce come stratificazione di scarti tecnologici e residui materiali[29]. In questo senso, la struttura narrativa di *Trash* è inscindibile dal dialogo con la contemporanea riflessione sul rifiuto[30] nell'ambito degli studi della *garbage-ontology*, ulteriore campo di ricerca che interseca antropologia, archeologia e scienze ambientali: l'ambiente non si configura solo come spazio, ma come vero deposito storico del consumo, traccia visibile di un'economia dell'eccesso[31].

[27] Cfr. BRUNO, *Surface*, cit., pp. 1-28.

[28] Cfr. BENNETT, *Vibrant Matter*, cit., pp. 1-38.

[29] Cfr. J. PARIKKA, *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015, pp. 1-25.

[30] Nel contesto storico italiano cfr. E. SORI, *La città e i rifiuti. Ecologia urbana dal Medioevo al primo Novecento*, il Mulino, Bologna 2001; ID., *Il rovescio della produzione. I rifiuti in età pre-industriale e paleotecnica*, il Mulino, Bologna 1999. Per uno sguardo più ampio e divulgativo cfr. G. VIALE, *Un mondo usa e getta. La civiltà dei rifiuti e i rifiuti della civiltà*, Feltrinelli, Milano 2000.

[31] Cfr. Z. BAUMAN, *Wasted Lives: Modernity and Its Outcasts*, Polity Press, Cambridge 2004, pp. 1-30;

La differenza tra le varie zone della città rende percepibile questa tensione. Nei livelli più profondi, come il percorso nelle fognature, la cromia si addensa in verdi acidi e bruni metallici, la luce filtra in modo irregolare, il suono si diffonde in vibrazioni continue e scricchiolii; nelle aree più organizzate, la composizione si fa più ordinata e il ritmo sonoro più scandito. Visibile e udibile concorrono alla costruzione di un campo sensibile coerente in cui l'ecologia si manifesta come esperienza integrata. L'ambiente non è spiegato, ma fatto sentire. In questo quadro, la questione del punto di vista diventa decisiva. L'umano non occupa il centro ottico del film e non fornisce il criterio normativo dell'immagine. Anche quando compare, resta distante, funzione sistemica più che soggetto privilegiato. Lo sguardo si organizza attorno agli oggetti, che mantengono una consistenza propria. In tal modo, ciò che viene sospeso è il privilegio percettivo dell'umano come misura del mondo. L'Antropocene non emerge come parola d'ordine, ma come configurazione ottica che redistribuisce le relazioni tra specie, cose e ambienti[32].

La convivenza tra oggetti scartati non costruisce un'armonia idilliaca; configura piuttosto una forma di co-appartenenza instabile, in cui la sopravvivenza passa attraverso alleanze provvisorie e relazioni contingenti. Analogamente ai casi di studio precedentemente discussi, tale dinamica può essere letta alla luce del *making kin*, dove la parentela non annulla la differenza ma la assume come condizione di possibilità della convivenza. Lo scarto, allora, non è ciò che viene escluso dal sistema: è ciò che ne rivela la struttura[33].

All'interno dell'animazione italiana contemporanea, un simile lavoro sulla materia assume un significato preciso. Rendere percepibile la costruzione dell'immagine significa intervenire sulle modalità del vedere e sottrarre la visione alla trasparenza automatica del flusso digitale. In questo senso, *Trash* non si limita a proporre una narrazione ecologica: contribuisce a ridefinire il sensibile come spazio di attrito, rendendo percepibili le infrastrutture materiali del consumo e aprendo, dentro l'immagine, la possibilità di altri assetti del mondo.

J. Gabrys, *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2011, pp. 1-34.

[32] Cfr. Morton, *Ecology without Nature*, cit., pp. 1-24.

[33] Cfr. Haraway, *Staying with the Trouble*, cit., pp. 1-34.

**Conclusioni**

I tre casi di studio analizzati mostrano come l'animazione italiana contemporanea abbia progressivamente riformulato la questione ecologica sul piano della forma, elaborando traiettorie estetiche sempre più radicali senza che questa progressione implichi una gerarchia di valore tra le opere. *La gabbianella e il gatto* situa il dissenso ambientalista all'interno di una narrazione interspecie in cui il petrolio – «la maledizione degli umani» – agisce come elemento perturbatore di un'interdipendenza che il film, sul piano visivo e musicale, si incarica di rendere sensibile. *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* sposta lo sguardo sul conflitto ecologico, che s'inscrive nella trasformazione del regime del visibile, nella superficie pittorica, nella grana cromatica e nella vibrazione della materia. *Trash – La leggenda della piramide magica* porta questa operazione alle sue conseguenze più radicali: lo scarto non costituisce soltanto il tema del racconto, ma diventa principio generativo dell'immagine, regime percettivo che ridistribuisce le gerarchie tra figure e campo, tra soggetti e ambienti.

Letti in successione, i tre film delineano una progressione che attraversa livelli differenti dell'esperienza estetica: dall'interdipendenza interspecie che struttura la narrazione di D'Alò alla riconfigurazione percettiva operata da Mattotti, fino alla materialità degli scarti che in *Trash* diventa principio organizzatore dell'immagine. Ciò che accomuna queste opere non è dunque un contenuto ecologico condiviso, bensì una disposizione formale: la tendenza a fare della crisi ambientale non un oggetto da rappresentare, ma una condizione incorporata nella struttura stessa dell'immagine.

In questa prospettiva, il contributo dei tre film alla riflessione sull'Antropocene non si misura nell'esplicitezza tematica, ma nella capacità di produrre nello spettatore una trasformazione delle abitudini percettive. Come Bennett ha mostrato con la nozione di *vibrant matter* e come Morton ha argomentato nella sua proposta di un'ecologia senza natura, pensare il non-umano implica innanzitutto una riorganizzazione del sensibile; ed è precisamente questa trasformazione che i tre film, ciascuno secondo modalità proprie, mettono in atto.

Sul piano produttivo, i casi analizzati mostrano inoltre come l'animazione italiana abbia saputo elaborare risposte estetico-visuali originali alla sfida posta dalla crisi ecologica, pur in un contesto segnato da risorse limitate e discontinuità

istituzionali[34]. In questa misura il cinema animato italiano ha trovato nella dimensione autoriale – nella visibilità del gesto pittorico, nella sperimentazione delle tecniche miste, nella fedeltà a una tradizione figurativa nazionale – le condizioni per costruire un proprio spazio di pensiero visivo. In questo senso, le 'ecologie del dissenso' non designano soltanto un insieme di temi ambientalisti, ma una modalità di organizzazione dell'immagine: una pratica formale e percettiva attraverso cui l'animazione rende sensibili le relazioni tra specie, cose e ambienti.

[34] Sulle dinamiche produttive, studiate in una prospettiva storica, cfr. PERUCCA, *Il cinema d'animazione italiano oggi*, cit.