Moltiplicare lo sguardo sul mondo
Soggettività e prospettive nelle serie animate di Zerocalcare

Laura Ysabella Hernández García*

ABSTRACT

L'articolo analizza le serie animate di Zerocalcare, *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo*, interrogando il rapporto tra animazione e realtà. A partire dal dibattito teorico sull'ontologia dell'immagine animata (Cavell, Sesonske, Daney), il saggio mostra come l'animazione possa rivolgersi al mondo reale attraverso forme soggettive e plurali. L'evoluzione narrativa evidenzia un passaggio dall'interiorità del protagonista a una dimensione collettiva e politica, radicata nella periferia romana, intesa come spazio di tensione tra esperienza individuale e apertura cosmopolita.
Parole-chiave. Animazione; Soggettività; Periferia urbana; Serialità televisiva; Realismo; Zerocalcare

This article examines Zerocalcare's animated series, *Strappare lungo i bordi* and *Questo mondo non mi renderà cattivo*, exploring the relationship between animation and reality. Drawing on theoretical debates on the ontology of animated images (Cavell, Sesonske, Daney), it argues that animation can engage with the real world through subjective and multi-perspective forms. The narrative evolution reveals a shift from the protagonist's inner world to a collective and political dimension, rooted in the Roman periphery, conceived as a space where individual experience intersects with broader cosmopolitan tensions.
Keywords. Animation; Subjectivity; Urban periphery; Television seriality; Realism; Zerocalcare

* Laura Ysabella Hernández García, Università della Calabria, lauraysabella.hernandezgarcia@unical.it.

La prima inquadratura si stringe sul volo erratico di una mosca che sfiora una scritta su un muro: «È inutile che vivi fuori se muori dentro». La mosca passa davanti a un uomo immobile con le cuffie e per un istante sembra smarrirsi nel fumo denso di uno scappamento, finché non si scontra bruscamente con il finestrino di un autobus in arrivo.

Lo sguardo si allarga e rivela il caos ordinato del capolinea di Rebibbia: il flusso dei passeggeri, il traffico stradale e, sullo sfondo, il profilo dei palazzi della periferia romana. Il passaggio fulmineo di un convoglio della metropolitana agisce da transizione, trasportandoci in un altro non-luogo di transito: la stazione di Ponte Mammolo. Qui, nell'attesa silenziosa, volti di diverse etnie ed età attendono mentre sullo sfondo si notano dei poster parodistici.

Ma ecco che di nuovo l'immagine si sposta, introducendosi per un istante nello spazio di un vagone, per poi riemergere alla fermata Colosseo. Subito dopo, con una spinta verticale, la prospettiva attraversa un taglio stratigrafico che mescola spazzatura contemporanea e fossili millenari, fino a sbucare nel cuore dei Fori Imperiali, tra turisti e personaggi in costume. L'attraversamento urbano si arresta all'uscita della fermata di Circo Massimo, proprio mentre la voce narrante inizia a raccontare: «La prima volta che ho visto Alice era l'estate del 2001. Non capivo un cazzo di niente. C'avevo diciassette anni, e facevo la maturità insieme allo scudetto della Roma».

A parlare è il fumettista Michele Rech, attraverso il suo alter ego artistico Zerocalcare, nella prima delle serie animate da lui create per Netflix: *Strappare lungo i bordi* (2021). Sin dal primo minuto, la narrazione si affolla di riferimenti a personaggi ed eventi reali: il G8 di Genova, Manu Chao, Mao Zedong, Tiziano Ferro. In questo modo, ancor prima dei titoli di testa, vengono esplicitate le intenzioni dell'autore: collocare il racconto entro precise coordinate spazio-temporali e ibridare media diversi[1], dalla serialità televisiva alla tecnica d'animazione, fino alla grammatica del cinema dal vero.

Analizzando in ordine cronologico le due serie – *Strappare lungo i bordi* e

[1] Sulla complessità testuale e il 'sincretismo' della produzione audiovisiva di Zerocalcare, cfr. P. Montani, *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Milano 2024, pp. 63-66. Anche la figura autoriale di Zerocalcare sembra riflettere nuove forme di partecipazione online, come argomentato da A. Maiello, *Autorialità 2.0. Il racconto generazionale di Zerocalcare,* in «Imago. Studi di cinema e media», n. 25, 2022.

Questo mondo non mi renderà cattivo (2023)[2] – si nota un progressivo movimento dalla rappresentazione di una realtà interiore (il mondo di Zero) a un maggior interesse per una realtà esteriore (il quartiere e la comunità). È in questa spinta verso l'esterno che emerge con più forza la dimensione politica della produzione televisiva di Zerocalcare, già consolidata in quella fumettistica.

Tuttavia, prima di procedere con l'analisi delle serie, è necessario affrontare alcune questioni teoriche. Sebbene parlare di realismo nell'apprezzamento delle opere animate possa sembrare futile – poiché se ci rivolgiamo all'animazione cercando rappresentazioni mimetiche del mondo non possiamo che restare delusi, dal momento che, come spiega Paul Ward, anche l'animazione più «realistica» viene guardata in quanto tale piuttosto che come «registrazione»[3] di un mondo profilmico reale – opere come quelle di Zerocalcare rimettono al centro il legame tra il disegno e la realtà.

Per indagare tale legame, la prima parte di questo lavoro ricostruisce il celebre scambio tra Stanley Cavell e Alexander Sesonske sull'ontologia dei mondi animati. A questo si aggiungono alcune considerazioni tratte da un breve ma significativo contributo di Serge Daney sul cinema d'animazione. Infine, nell'analisi delle serie, viene evidenziata l'importanza della specifica ambientazione del mondo animato di Zerocalcare: la periferia romana. Essa non appare solo come contenitore di problemi sociali, ma come uno spazio in grado di mettersi in dialogo con altre soggettività periferiche e cosmopolite.

Mondi visti e mondi immaginati: il dibattito sull'ontologia dell'animazione

Come ricostruisce lo stesso Cavell nell'appendice a *Il mondo visto*, lo scambio con Sesonske ebbe origine nel 1972 durante un simposio dell'American Society for

[2] La terza miniserie animata di Zerocalcare per Netflix, *Due spicci*, è posteriore alla stesura di questo testo, essendo stata pubblicata il 27 maggio 2026. In questa serie torna l'ambientazione del quartiere, con Zero e il suo amico Cinghiale soci nella gestione di un locale. Rilevante per i temi di questa analisi è come la 'concretezza' dei problemi economici di Cinghiale venga sottolineata anche dall'incursione nell'animazione di «inserti di realtà» che mostrano sequenze di bambini che giocano e si divertono. Un fallimento che non è «del singolo, bensì dell'intero sistema sociale». C. Scarlato, *Comete spezzate*. Due spicci *di Zerocalcare*, in Fata Morgana Web, 11 giugno 2026, <https://www.fatamorganaweb.it/due-spicci-zerocalcare/> (ultima consultazione: 11 giugno 2026).

[3] Cfr. P. Ward, *Documentary: The Margins of Reality*, Wallflower, London 2005, p. 89.

Aesthetics presso il New College di Sarasota, in Florida. Le critiche di Sesonske e la successiva risposta di Cavell furono pubblicate nel numero invernale del 1974 della rivista «The Georgia Review». Al centro del dibattito vi è l'ontologia del cinema, indagata attraverso il caso limite dell'animazione. Per Cavell, la «base materiale» del medium cinematografico risiede nella «successione di proiezioni automatiche del mondo»[4]: l'immagine fotografica non si limita a registrare meccanicamente la realtà, ma la proietta, offrendo allo spettatore un «mondo visto». Si tratta di una dimensione che, pur essendo esistita, è ormai collocata nel passato e risulta fisicamente inaccessibile: «Che il mondo proiettato non esiste (ora) è la sua unica differenza dalla realtà»[5].

Sesonske accusa Cavell di aver escluso dalla sua analisi una delle più grandi star della storia del cinema, Topolino, e proprio a partire dall'animazione muove alcune obiezioni fondamentali alla sua tesi. In primo luogo, Sesonske argomenta che lo spettatore esperisce un classico Disney con la stessa immediatezza e convinzione di un film dal vero[6]: «Con lo stesso senso di muoversi attraverso il suo spazio, la stessa sensazione di intima conoscenza dei suoi abitanti»[7]. Tuttavia, il mondo animato che appare sullo schermo non è esistito prima della sua proiezione.

La base materiale del cinema di Topolino non è dunque una proiezione automatica del mondo, bensì una serie di frammenti che acquisiscono movimento solo nel momento della loro messa in successione[8]. Questa argomentazione sul cinema d'animazione evidenzierebbe inoltre la centralità del montaggio quale meccanismo decisivo che 'mette al mondo' ciò che vediamo, dimostrando che il cinema non è unicamente una riproduzione automatica. Riassumendo, i film d'animazione rappresentano una categoria cinematografica che non si pone l'obiettivo di registrare e proiettare la realtà in forma meccanica; tale evidenza

[4] S. Cavell, *Il mondo visto. Riflessioni sull'ontologia del cinema*, Cue Press, Imola 2023, p. 121.

[5] *Ivi*, p. 59.

[6] L'argomentazione di Sesonske assume un carattere quasi 'cognitivista', poiché si focalizza sull'esperienza che il film animato intende offrire allo spettatore, cfr. D. Bordwell, *The Part-time Cognitivist: A View from Film Studies*, in «Projections: The Journal for Movies and Mind», n. 2, 2010.

[7] A. Sesonske, *The World Viewed*, in «The Georgia Review», n. 4, 1974, p. 563 (trad. mia).

[8] Sulla centralità della sequenza nell'ontologia del cinema d'animazione, cfr. M. Vita, *Le forme dell'animazione. Ontologia di una sequenzialità frame-by-frame*, in «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema, immagini, idee», n. 54, settembre-dicembre 2024.

entra in contrasto con l'argomentazione di Cavell circa l'elemento ontologico essenziale del medium cinematografico.

Di fronte a queste obiezioni, Cavell mette in questione il fatto che i cartoni animati possano essere considerati dei film. I personaggi non sono umani, ma per lo più «animali parlanti», e lo spazio è a sua volta «animistico»:

La differenza tra questo mondo e il mondo che abitiamo non è che il mondo dell'animazione è governato da leggi fisiche o limiti metafisici differenti da quelli che condizionano il nostro; le sue leggi sono spesso piuttosto simili alle nostre. La differenza è che non siamo certi di quando e in che misura le nostre leggi e i nostri limiti, in quel mondo, si applichino o meno (il che suggerirebbe che non esistano affatto delle *leggi*)[9].

Allo stesso modo, i personaggi che popolano il mondo animato mancano di «corporeità»:

I corpi di queste creature non sono mai un ostacolo. Essi sono indistruttibili, verrebbe da dire quasi immortali; sono completamente soggetti alla loro volontà e perfettamente espressivi. (Al contrario dell'economia espressiva degli umani, i loro corpi sopportano il peso dell'essere significanti. I loro volti sono più o meno fissi, limitati a due o tre atteggiamenti. Questa condizione cattura ed esprime la condizione, il pathos, dei veri animali). Sono animazioni, disincarnazioni, spiriti puri[10].

L'assenza di leggi fisiche chiare nei mondi animati impedirebbe quel coinvolgimento intellettuale ed emotivo profondo che caratterizza i classici del cinema hollywoodiano. A detta di Cavell, nei cartoni animati la violenza può essere divertente e mai del tutto sanguinaria, la tenerezza è iperbolica, il terrore è assoluto, la sessualità caricaturale. Si tratterebbe pertanto di un'arte con una natura diversa dal cinema[11].

[9] Cavell, *Il mondo visto*, cit., p. 215.

[10] *Ivi*, p. 216.

[11] Cfr. *Ibid.* Tuttavia, come dimostra David Davies, questa replica sembra mancare il punto centrale di Sesonske: l'animazione serve a svelare la natura intrinsecamente «costruita» di ogni proiezione cinematografica, scardinando l'idea di una realtà che si rivela passivamente all'obiettivo. Cfr. D.

In questa sede la posizione di Cavell appare inconclusiva: cosa succede quando un film d'animazione intende commentare il mondo reale? Che tipo di rapporto si instaura con esso? E ancora, perché possiamo provare empatia per personaggi disincarnati, definiti come «spirito puro»[12]? Una risposta a questi quesiti viene offerta da Serge Daney[13]; le diffidenze iniziali espresse dal critico francese sono affini a quelle di Cavell, poiché entrambi condividono una medesima matrice teorica, riconducibile alle riflessioni di André Bazin sull'ontologia dell'immagine fotografica.

Infatti, Daney esordisce affermando che è proprio a causa dell'assenza della sofferenza fisica che egli non ha mai, 'bazinianamente'[14], amato i cartoni animati. A questa dichiarazione seguono riflessioni che riecheggiano quelle di Cavell:

> L'idea che a una creatura di fantasia (disegnata ma non registrata) possano accadere solo avventure di fantasia (gratuite) mi ha tenuto lontano dal disegno animato. L'impossibilità di identificarsi fisicamente con queste creature (i *toons*) suscita nella migliore delle ipotesi il riso, prodotto dallo stupore, dall'idea folle e tuttavia possibile[15].

Davies, *Animation*, in *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*, a cura di N. Carroll, L.T. Di Summa, S. Loht, Springer, Cham 2019.

[12] L'immaterialità attribuita all'animazione, almeno da parte di Cavell, non sembra tenere conto della dimensione del doppiaggio; il mondo reale sembra dunque presentarsi solo attraverso un primato della vista sull'udito. Per un approfondimento sulla dimensione intermediale della voce nella forma animata, cfr. A. Mileto, *La voce del reale. Il rapporto voce-immagine nel cinema documentario*, Meltemi, Milano 2023.

[13] Cfr. S. Daney, *Il cinema, e oltre. Diari 1988-1991*, Il Castoro, Milano 1997, pp. 107-110.

[14] Bazin dimostra un interesse iniziale verso le opere di Disney, come emerge in un suo scritto per «Le Parisien Libéré» del 1948 dedicato a *Bambi* (*Id*., David Hand, 1942). Cfr. A. Bazin, *Walt Disney, Bambi [1942]*, in «Le Parisien Libéré», n. 1131, maggio 1948. Tuttavia, come ricostruisce Dalle Vacche, il critico finisce per allontanarsene a causa dell'identificazione dell'animazione disneyana con i valori del capitalismo americano. Cfr. A. Dalle Vacche, *André Bazin's Film Theory: Art, Science, Religion*, in «Artium Quaestiones», n. 1, 2020, p. 198. Per un tentativo di riflettere sull'ontologia dell'animazione anche considerando il realismo di Bazin, cfr. M. Bellano, *La dimensione che non c'è. Appunti sull'animazione Disney e l'estetica del tridimensionale*, in «Cabiria. Studi di cinema», n. 171, 2012.

[15] Daney, *Il cinema, e oltre*, cit., p. 107.

Ma è la visione, nel 1988, di *Who Framed Roger Rabbit* (*Chi ha incastrato Roger Rabbit*) di Robert Zemeckis a 'convertire' Daney all'animato: la pellicola introduce l'elemento della sofferenza e, in questo senso, i *toons* non risultano più protetti ma «hanno fatto un passo in avanti verso gli umani». La domanda che si pone infine il critico francese è: «Come compatire la sofferenza di un disegno animato?»[16]. La risposta risiede in una considerazione sul mondo: i *toons* vivono in un mondo a parte, che si configura tuttavia come un 'ghetto'. Il film di Zemeckis ha il pregio di mostrare il rapporto fra il mondo reale e quello animato attraverso un processo di «inclusione-esclusione» capace di rivelare la frontiera fra i due: una cicatrice che non deve essere cancellata.

Il mondo animato di Zerocalcare, che dalla serialità dei fumetti si estende a quella televisiva per Netflix – acquisendo in questo passaggio le proprietà di movimento e suono – si appropria di questa dialettica, ma ne radicalizza e interiorizza il principio formale. Se l'analisi di Daney evidenziava il trauma dell'ibridazione visiva tra attori in carne e ossa e cartoni animati, nell'opera di Michele Rech non assistiamo a uno scontro estrinseco tra regimi di realtà differenti, poiché ogni elemento è già interamente fagocitato e uniformato dalla stessa linea grafica. È proprio all'interno di questa omogeneità del disegno che la convivenza nello stesso spazio plastico tra personaggi basati su quelli reali (Zero, Sara, Secco) e figure fantastiche, animali antropomorfi, proiezioni storiche o icone della cultura pop acquisisce una densità teorica decisiva.

Questo scenario si basa sulla rielaborazione di vicende autobiografiche inserite in una precisa cornice spazio-temporale – quella della generazione precaria cresciuta nell'Italia post-crisi del 2008[17] – e si radica in un perimetro geografico rigorosamente localizzato in un quartiere di Roma Est[18]. Rech non impiega l'animazione per evadere dal reale verso un altrove fantastico – assecondando così l'indifferenza espressa da Cavell –, ma espone, lungo la via indicata da Daney,

[16] *Ibid.*

[17] Cfr. S. Vari, *«Up to the last piece»: Precarity and fragmentation in Zerocalcare's* Macerie prime *and* Macerie prime. Sei mesi dopo, in «Studi culturali. Rivista quadrimestrale», n. 3, 2021.

[18] Michele Rech è originario di Rebibbia; nello specifico, in *Strappare lungo i bordi* sono stati inseriti luoghi reali del quartiere. Cfr. *«Strappare lungo i bordi»: la Roma di Zerocalcare tra realtà e immaginazione*, in Lazio Terra di Cinema, <https://lazioterradicinema.it/strappare-lungo-i-bordi-la-roma-di-zerocalcare-tra-realta-e-immaginazione/> (ultima consultazione: 2 marzo 2026).

proprio quella «cicatrice» insanabile tra i due poli: l'esperienza dei fatti lascia un segno, e questo vissuto viene reimmaginato e rimesso in moto creativamente attraverso la mediazione della soggettività grafica.

Al contempo, mentre la narrazione del sé attraverso più media ha reso Zerocalcare interprete di un sentire collettivo, la sua attitudine a sviscerare le dinamiche socio-politiche odierne lo ha elevato a punto di riferimento culturale, capace di intercettare e tradurre lo *zeitgeist* contemporaneo[19]. In tal senso, si può argomentare che il potenziale contestatorio dell'opera di Rech risieda non solo nella rappresentazione documentaria di una realtà interiore, ma nell'esplicitazione stessa dei limiti costitutivi di una visione puramente soggettiva sul mondo. Qui il medium del disegno animato diventa funzionale a segnalare una costante «mediazione personale nella rappresentazione visiva»[20]; al contempo, a livello narrativo, il racconto espone i limiti, i pregiudizi e i momenti di opacità della prospettiva dell''io', scegliendo di mostrare non la «verità unica di un soggetto, ma la verità della sua esposizione, della affabulazione di sé e del modo in cui questa affabulazione diventa, attraverso lo sguardo del regista, immagine»[21].

Per avere un'incidenza sulla realtà, e dunque contestarla, bisogna precisare di quale realtà si stia parlando: infatti, il mondo animato di Zerocalcare si colloca in un contesto preciso. La periferia romana è un'«anti-città» rispetto alla Roma da «cartolina» in cui da «un punto di vista linguistico (quindi verbale/dialettale) e attitudinale emerge il carattere autentico di una metropoli complessa e contraddittoria»[22], ma che allo stesso tempo si configura come «un foucaultiano *spazio altro* dai tratti universali»[23].

[19] M. Damilano, *Zerocalcare, interprete del nostro tempo: «L'Italia sta impicciata»*, in L'Espresso, 20 novembre 2020, <https://lespresso.it/c/-/2020/11/20/zerocalcare-interprete-del-nostro-tempo-litalia-sta-impicciata/45569> (ultima consultazione: 15 maggio 2026).

[20] B. Mazzi, *Metterci la faccia: soggettività politica e "io" testimoniale in Zerocalcare*, in «Narrativa», n. 45, 2023.

[21] D. Dottorini, *La passione del reale. Il documentario o la creazione del mondo*, Mimesis, Milano-Udine 2018, p. 216.

[22] M. Santandrea, *Paesaggi del crimine. Milano, Roma, Napoli nel crime film italiano: 1966-1980*, Marsilio, Venezia 2024, p. 68.

[23] *Ivi*, p. 20.

Animare il mondo quotidiano: una scomposizione strutturale

La perdita e l'evasione dell'io: *Strappare lungo i bordi*

La prima produzione seriale di Zerocalcare per Netflix si configura attorno a una metafora grafica che traduce visivamente una precisa condizione esistenziale: lo smarrimento dei punti di riferimento di un'intera generazione. Come spiega la voce narrante di Zero nel primo episodio: «Allora andavamo lenti perché pensavamo che la vita funzionasse così, che bastava [strappare] lungo i bordi, piano piano, seguire la linea tratteggiata di ciò a cui eravamo destinati e tutto avrebbe preso la forma che doveva avere. Perché c'avevamo diciassette anni e tutto il tempo del mondo».

Lo sguardo nostalgico verso gli ultimi anni della giovinezza si traduce in uno stato di stallo per il protagonista e i suoi coetanei: com'è abituale nelle serie animate, le fisionomie dei personaggi non cambiano (basta un taglio di capelli diverso, nel caso di Zero, per segnalare un salto indietro nel tempo). Il pregio di questa serie risiede proprio nel mettere in evidenza come questa continuità apparente sia un riflesso diretto della difficoltà del personaggio a cambiare. In questo modo viene generato un interessante cortocircuito tra una voce che parla esaminando il passato con la consapevolezza della maturità e, dall'altra parte, un disegno che denuncia la cristallizzazione del personaggio stesso.

Insieme al disegno, la voce di Zerocalcare si configura come un ulteriore tassello di una narrazione intermediale che ha come perno centrale la realtà, costantemente filtrata dalla prospettiva dell'autore. Tale veduta trova riscontro nelle dichiarazioni dello stesso fumettista il quale, in un'intervista rilasciata a Marta Perego[24], evidenzia come la tecnica d'animazione presenti «qualcosa di più e qualcosa di meno» rispetto alla pagina stampata. Se nel fumetto, infatti, il lettore mantiene il pieno controllo sul ritmo della fruizione – potendosi soffermare sui singoli dettagli e approfondire molteplici livelli esegetici –, nel medium animato il flusso comunicativo è strutturalmente vincolato a un'istanza di assoluta e istantanea immediatezza. Di conseguenza, rispetto alla pagina stampata, la forma ani-

[24] Cfr. M. Perego, *In diretta con… Zerocalcare, Marta Perego [Facebook]*, 27 aprile 2020, ora cit. in A. Aletta, *Diarismo e giornalismo nella serie animata Rebibbia Quarantine di Zerocalcare*, in *Fakebooks: Osservatorio su letteratura e social ai tempi del covid (FOLES)*, a cura di L. Mendrino *et al.*, Università del Salento Press, Lecce 2021.

mata si fa manifestazione visiva di una vocalità che non si limita a commentare le immagini, ma si dimostra capace di generarle da zero:

> La forma animata sembra così diventare una forma di 'oralità' contemporanea, che restituisce le immagini a parole nate per caso e per caso piene di suggestioni involontarie, libere associazioni di idee che arrivano alle orecchie dell'ascoltatore sotto forma di *continuum* visuale, successione di figure a cui ci si sforza di dare un contorno e uno sfondo[25].

La scelta di Zerocalcare di doppiare quasi integralmente i personaggi rafforza la costruzione del disegno come emanazione di questo parlare monologico. Un'operazione che subisce due sole variazioni significative: l'Armadillo, a cui presta la voce Valerio Mastandrea, e Alice, figura centrale del passato di Zero. Quest'ultima è caratterizzata da una voce sintetica e robotica, resa mediante un filtro che modifica quella dello stesso Zero, a espressione della distanza temporale e affettiva: «Nella vita vera non parlava col riproduttore vocale, ma è un botto che non ci parlo e mo non so' capace de rifà la voce sua», ammette il protagonista. Ed è proprio l'incapacità di riprodurre la voce reale di Alice a sancirne l'irrimediabile assenza dal presente.

Il racconto di *Strappare lungo i bordi* si articola infatti su due linee temporali principali: quella del presente, incentrata sullo spostamento di Zero insieme agli amici Sara e Secco verso una destinazione inizialmente imprecisata, e quella del passato, dedicata alla ricostruzione dell'enigma relazionale con Alice e dei motivi del loro allontanamento.

Mentre il disegno animato possiede la potenziale creatività di sfidare le regole fisiche del mondo reale – permettendo di immaginare avventure del tutto inverosimili senza dover giustificare la concatenazione degli eventi (meccanismo alla base di serie a struttura verticale come *I Simpson*, dove le storie più incredibili vengono azzerate a fine episodio senza ripercussioni tangibili sul funzionamento del mondo narrativo) –, lo svolgersi del viaggio nel presente introduce un punto d'arrivo ineludibile, capace di rimettere in ordine le divagazioni e le situazioni immaginate dal protagonista. Di conseguenza, sebbene i singoli episodi siano identificabili anche attraverso una gag specifica che si impone nel continuo monologo di Zero – come

[25] Mileto, *La voce del reale*, cit., p. 278.

la difficoltà di scegliere cosa vedere nell'ampio catalogo di Netflix, il senso di inadeguatezza maschile nel momento di cambiare una ruota della macchina, o la paura che qualcosa vada male prima di un viaggio che costringe ad arrivare con troppo anticipo all'aeroporto –, l'orizzontalità dello spostamento tramite più mezzi da Roma a Biella nel presente segnala una direzione narrativa precisa, un approdo ineluttabile verso il quale tutti gli eventi narrati devono orientarsi.

Nel penultimo episodio, con l'arrivo del gruppo nel comune piemontese, la rivelazione del suicidio di Alice conferisce un senso profondamente tragico al continuo 'rimuginare' del protagonista. In questo preciso punto drammatico il 'mondo immaginato' da Zero – fatto di iperboli, digressioni comiche e gag – si scontra frontalmente con la durezza incontrovertibile della realtà. Le costanti digressioni grafiche non appaiono più come il semplice esercizio creativo dell'istanza narrante, ma si rivelano come tentativi sistematici di evasione, strategie elusive messe in atto per differire il confronto con il dolore della perdita.

Il finale della miniserie coincide con la celebrazione laica del funerale di Alice all'interno di una palestra popolare. In questa sede viene svelato esplicitamente il dispositivo narrativo già anticipato: nel momento in cui Sara riacquista la propria voce (affidata al doppiaggio di Chiara Gioncardi), essa pone Zero di fronte alla sua inettitudine nei confronti di Alice, ma allo stesso tempo lo solleva dal peso del senso di colpa. Il mondo della serie, dunque, non si rivela costruito in funzione della sua pura soggettività, ma dimostra di possedere una complessità materiale che eccede radicalmente l'immaginazione dell'autore. Al di là delle battute di Zero, emerge una realtà sociale concreta alla quale questa storia è intimamente rivolta; ce lo ricorda, in via definitiva, la didascalia collocata al termine dell'ultimo episodio: «Se tu o qualcuno che conosci avete pensieri suicidi, puoi trovare risorse per affrontare un momento di crisi al sito www.wannatalkabout it.com».

Dalla frammentazione interiore all'impegno collettivo: *Questo mondo non mi renderà cattivo*

Questo meccanismo di svelamento dei limiti dello sguardo – che rivela simultaneamente i limiti della rappresentazione nei confronti del reale – si ripresenta e si amplifica nella seconda serie di Zerocalcare, *Questo mondo non mi renderà cattivo*. Inizialmente, viene rimarcato il senso di autorevolezza acquisito da Zero: il successo della precedente produzione per Netflix lo ha reso un personaggio pubblico

investito di nuove responsabilità. Di conseguenza, il racconto viene interrotto da frequenti interventi in cui il protagonista sospende la diegesi per analizzare, avvalendosi di una lavagna, questioni di carattere politico e sociale. Egli si interroga, ad esempio, sulla necessità di utilizzare il termine «nazista» piuttosto che «fascista», o sull'efficacia del linguaggio d'odio nel denunciare il razzismo di un individuo, sollevando un interrogativo cruciale: si tratta di documentare fedelmente la realtà o di restituirne un'immagine edulcorata?

Tuttavia, nonostante un rinnovato senso del dovere pedagogico, il protagonista si scontra nuovamente con i confini della propria autoreferenzialità. Il ruolo esplicativo del narratore fallisce nel momento in cui entra in contatto con la complessità materiale del quartiere. Zero non può cogliere appieno l'esperienza della tossicodipendenza vissuta dall'amico d'adolescenza Cesare, né la precarietà lavorativa che costringe Sara a scendere a compromessi con i propri ideali. Persino Secco gli ricorda che, al di là dei drammi personali (tanti da poter fare «un fumetto intero sulla vita di ognuno»), bisogna comunque pensare a quelli «che stanno peggio». Le bussole morali di Zero restano esterne: sono istanze terze, capaci di squarciare il suo continuo monologare. Ciò acquisisce particolare rilevanza rispetto alla questione dei migranti, cardine tematico – seppur strutturalmente invisibile – della narrazione.

A innescare l'intreccio è infatti l'accoglienza di un gruppo di rifugiati, descritta da Zero attraverso la metafora di un pacco di cartone: «Un pacco che nessuno si vuole accollà». Per restituire questa figura, l'animazione ricorre a una tecnica differente, la stop-motion, che si distacca visivamente dallo stile digitale impiegato nel resto della produzione. La sintesi dell'intera miniserie si condensa efficacemente in questa sequenza del primo episodio: il pacco viene respinto di quartiere in quartiere finché, giunto in quello del protagonista (trasfigurato nel nome parodistico di «Tor Sta Ceppa»), i neofascisti organizzano una contestazione che coinvolge l'intera comunità, sfociando nello scontro. Sebbene tale scelta estetica risulti adatta a illustrare le figure retoriche di Zero, essa dimostra una volta di più la necessità di trovare alternative formali per spiegare ciò che sfugge all'esperienza soggettiva dell'istanza narrante.

Se si considerasse, infatti, unicamente il tempo dedicato alla presa di parola dei migranti, essi sembrerebbero occupare un ruolo marginale, quasi un pretesto narrativo. Tuttavia, è proprio nell'esibizione di questa opacità della rappresentazione che emerge il potenziale contestativo della serie: nella volontà di Zero e dei

suoi amici di difendere il diritto all'accoglienza pur senza conoscere il vissuto profondo di queste persone, prendendo una posizione etica rispetto a un problema che vede tutti coinvolti, anche se da prospettive differenti. Questo scontro ideale, gravitante attorno a una delle faglie politiche più accese del dibattito pubblico contemporaneo, trova nel quartiere il luogo d'elezione di un «cosmopolitismo periferico», inteso come «un'apertura all'altro a partire da esperienze storicamente situate, segnate dalla disuguaglianza e dalla frizione culturale»[26].

Allo stesso tempo, questa fuoriuscita dall'esclusiva esperienza soggettiva conferma la particolare dimensione testimoniale nell'opera di Zerocalcare, già centrale nei suoi reportage grafici[27]. Tale dimensione si traduce nella «volontà di farsi testimone per comunicare un'idea del sé correlata al senso di cittadinanza e di appartenenza a una comunità»[28]. La necessità di affrontare la frammentazione del sociale e la spinta individualistica attraverso un progetto comune si incarna così nella figura di un testimone che sceglie di parlare pur non essendo direttamente coinvolto nei fatti, sia per convalidare una realtà, sia per dare voce a chi ne è privo. In questo senso emerge una funzione critica, per cui: «La testimonianza [...] non è più intesa unicamente come un tentativo del soggetto di riconquistare la sovranità su se stesso dopo un evento traumatico, ma è l'atto di un soggetto conoscente che lavora con materiali frammentati e dissonanti e li riorganizza in una forma di conoscenza»[29].

Nel corso degli episodi il tema dei migranti resta al centro delle discussioni fra i personaggi, eppure questi ultimi non vengono mai mostrati in volto né prendono autonomamente parola. In tal senso, la serie costruisce un'interessante opposizione visiva: da un lato Zero e i suoi amici sono inquadrati all'interno delle proprie abitazioni, con finestre che ritagliano il profilo geometrico dei palazzi – quasi a denunciare la solitudine isolante che li accomuna –; dall'altro i rifugiati sono percepiti solo dall'esterno del centro d'accoglienza, celati e protetti dai muri che li contengono.

[26] A. Prysthon, B. Alencar, L.N. Adrião, *Escutas do mundo: paisagens sonoras, sinfonias cósmicas e cosmopolitismo no cinema*, in «Lumina», n. 3, 2025, p. 55 (trad. mia).

[27] In particolare, Beatrice Mazzi analizza la forma politica di *Kobane Calling* (2016) e *No Sleep Till Shengal* (2022). Cfr. Mazzi, *Metterci la faccia*, cit.

[28] *Ibid.*

[29] *Ibid.*

Quando avviene lo scontro tra le fazioni opposte, Zero tenta di avvicinarsi alla cancellata del centro per rassicurare i presenti, affermando che non hanno nulla da temere poiché «ci sono loro» a proteggerli. Una donna, parlando in italiano, gli spiega tuttavia che non hanno alcun bisogno di essere difesi. Poco dopo, sollecitato da Secco a riferire il contenuto del dialogo, il protagonista mente, liquidando la questione: «Non ha detto niente, che ha fatto un viaggio lungo e che crepava di sete».

Ma immediatamente dopo ha inizio il discorso della donna, ancora una volta mediato dalla voce e dal filtro grafico di Zero: così, la sequenza descrive l'attraversamento di cento chilometri nel deserto senz'acqua e le onde del mare che minacciano un piccolo gommone. Nel suo Paese d'origine, spiega ancora la donna, ciò che è proibito viene gettato nel lago di notte. Tale metafora acquatica riattiva in Zero un ricordo d'infanzia legato allo studio della Fossa delle Marianne, la «più profonda depressione oceanica conosciuta al mondo». Una fenditura profonda dodici chilometri: l'esatta distanza che separa il centro di Roma dal Grande Raccordo Anulare. Il disegno animato colloca così il mondo comune della periferia sul fondo dell'oceano:

> Ce stanno creature che non si capisce come fanno a vive là. Come cazzo è possibile che i loro organi funzionano senza luce, schiacciati sotto decine di miliardi di metri cubi d'acqua? [...] Una pozza di anime che annaspano al buio, che devono imparà a vive insieme in un posto dove non ce può vive nessun altro.

È qui che l'opera di Zerocalcare compie il definitivo superamento dell'assunto di Cavell secondo cui i corpi animati sarebbero 'indistruttibili' e mai d'ostacolo. Al contrario, attraverso il filtro della testimonianza, il disegno si fa carico di una pressione fisica intollerabile, rispondendo implicitamente all'interrogativo di Daney su come sia possibile compatire la sofferenza di un cartone animato.

Conclusioni: verso un realismo soggettivo e pluralista

L'analisi delle due miniserie, *Strappare lungo i bordi* e *Questo mondo non mi renderà cattivo*, permette di tracciare un bilancio teorico sul modo in cui l'universo animato di Zerocalcare risponda alle storiche diffidenze ontologiche sul medium, ridefinendo i confini del realismo audiovisivo contemporaneo. L'operazione transmediale di Michele Rech dimostra che il disegno animato non è necessariamente un dispositivo di evasione disincarnato ma può configurarsi come uno strumento d'indagine critica e politica di straordinaria efficacia.

Le due serie testimoniano un'evidente evoluzione formale e politica. Se *Strappare lungo i bordi* stringe l'obiettivo sull'interiorità traumatizzata del protagonista, traducendo lo stallo generazionale in un cortocircuito tra vocalità matura e cristallizzazione grafica, *Questo mondo non mi renderà cattivo* compie un passo verso l'esterno. L'arrivo di un gruppo di migranti nel quartiere di Zero fa emergere l'attrito della realtà, frammentando il monologo egocentrico di Zero per fare spazio a una dimensione testimoniale collettiva, dove il soggetto si fa portavoce di chi non ha voce. In questo senso, il radicamento a Roma Est non circoscrive l'opera a un localismo autoreferenziale, ma la eleva a uno 'spazio altro' di portata globale. La periferia diventa un perimetro costantemente ridefinito dalle faglie del dibattito pubblico contemporaneo (la precarietà giovanile, l'isolamento sociale, l'accoglienza dei rifugiati).

In conclusione, l'animazione di Zerocalcare non nasconde la 'cicatrice' tra il mondo reale e il mondo immaginato; al contrario, la esibisce come dispositivo di svelamento dei limiti dello sguardo. Accettando e mostrando l'opacità della propria prospettiva, l'autore non offre una verità unica e dogmatica, ma mette in scena la verità stessa della propria esposizione. È proprio in questo moltiplicarsi di sguardi, di voci intermediali e di prospettive interrotte che l'animazione ritrova il suo legame più critico con il reale.