

## La fantascienza transmediale come dispositivo territoriale: processi di territorializzazione nel worlbuilding di Star Wars

Luca Bertoloni, Università di Pavia

***Transmedia science-fiction as a territorial device: processes of territorialization in Star Wars worlbuilding.*** In this paper we aim to show how science-fiction as a medial genre can take on the function of a territorial device analyzing the construction of the fictional worlds of Star Wars, observing in it two trajectories of territorialization: an extradiegetic one, in which the narrative is developed on an ecosystem level; and a diegetic one, in which different planet-worlds are constructed by modulating the three configurations of territoriality (landscape, place, environment) in ecosystemic and transmedia terms. From the analysis emerges the construction of an exploration and scalar sci-fi territoriality, with different steps: the distinguishability of the worlds with respect to space, their landscape iconicization, the construction of social systems in which the different declinations of technology have an impact on an environmental and socio-political level, their positioning and the individualization for the spectators. The transmedia use of science-fiction in Star Wars thus assumes a territorial function that has contributed to imprinting the saga in the imaginary and making it a myth of mass culture, capable of intercepting different instances of our world thanks to the construction of territories that oscillate between the second and third order of simulacra.

**Keywords:** science-fiction, Star Wars, territorialization, narrative ecosystem, transmedia storytelling.

### *Introduzione*

Può la fantascienza, in quanto genere (trans)mediale (Malvestio 2000, Harvey 2015), assumere una funzione di dispositivo territoriale (Turco 2010)? E, se sì, in che modo e attraverso quali strategie costitutive e narrative?

Nelle prossime pagine intendiamo saggiare questa ipotesi<sup>1</sup>, mostrando come il genere riconfiguri la sua natura intrinsecamente transmediale svolgendo nel panorama mediale questa funzione da un punto di vista sia diegetico che extradiegetico. Per farlo, analizzeremo su un piano geografico, mediale ed ecosistemico i processi di territorializzazione del mondo di Star Wars, notissimo brand della fantascienza audiovisiva dalla vocazione transmediale e dal carattere geografico. Oltre a sollecitare la dimensione analitica e critica dei *film* e dei *media studies*, nonché gli studi sul genere, il nostro impianto epistemologico attingerà da un lato agli studi sullo storytelling transmediale e sugli ecosistemi narrativi (Jenkins 2007, Pescatore 2018), e dall'altro alla geografia configurativa e mediale

---

<sup>1</sup> Un grazie particolare a Davide per il confronto e per alcuni spunti di riflessione.

di Angelo Turco (2010) e Marcello Tanca (2019), che impiegheremo per definire i caratteri della “scrittura transmediale<sup>2</sup> della territorialità” (Tanca 2019, p. 180) del brand.

Dopo aver delineato gli elementi transmediali essenziali della fantascienza entreremo nel merito del caso di studio illustrando i caratteri diegetici ed extradiegetici della sua territorializzazione, dando particolare attenzione al legame tra queste due dimensioni e allo sviluppo transmediale delle tre configurazioni della territorialità individuate da Turco (2010), ossia paesaggio, luogo e ambiente, con l’obiettivo finale da un lato di mostrare le modalità attraverso cui il genere-fantascienza può esprimere e riconfigurare una territorialità sia finzionale-simulativa che ecosistemica, e dall’altro di evidenziare in quali termini transmediali la territorialità possa essere (ri)costruita attraverso il dispositivo territoriale della fantascienza in quanto genere mediale.

#### *Fantascienza e mondità*

Nella letteratura di settore è stato notato come alcune caratteristiche costitutive della fantascienza – la formulazione di ipotesi logicamente possibili, l’attenzione alla dimensione tecnologica, la costruzione di situazioni eccezionali (Catani, Ragione, Sacco 1985, p. 9) e molte altre – la rendono un campo aperto in espansione e un terreno di sperimentazione ideale per la costruzione di territori finzionali e immaginari (Zecca 2012, Harvey 2015). Questa tendenza naturale al worldbuilding è amplificata dalla doppia anima di questo genere, che tra la “narrazione popolare per nascita” e il racconto “transmediale [...] intrinseco” (Malvestio 2020, p. 19).

Se da un lato infatti la fantascienza, come è noto, riconfigura la struttura aperta del mito (Eco 1964) e i suoi archetipi senza tempo, ricontestualizzandoli in contesti inediti in cui la tecnologia appare più sviluppata (o sviluppata in modo diverso) rispetto al nostro presente, dall’altro dona una nuova dimensione multisensoriale – plastica, visiva, sonora, figurativa – a scenari spazio-temporali che proiettano in un futuro distinto o indistinto le tensioni del nostro mondo (Spaziante 2019). Tali tensioni sono poi ricostruite tramite processi di simulazione

---

<sup>2</sup> L’aggettivo transmediale è una aggiunta nostra rispetto alla “scrittura filmica” di cui parla il geografo.

che, in termini visionari, si espandono potenzialmente in segmenti narrativi che: 1) sollecitano linguaggi e media diversi; 2) appaiono connaturati da elementi di apertura e di sviluppo che si generano a partire da un nucleo originario lungo assi sia verticali/diacronici che orizzontali/sincronici; 3) intrecciano una tessitura finzionale che si spinge o nello spazio (Cozzi 2024), o nell'avvenire del nostro pianeta.

Per questa ragione nella configurazione della fantascienza lo spazio contravviene alla sua definizione etimologica, inscenando un'antinomia assiologica (Spagnulo 2019) tra due configurazioni diverse e opposte: una narrativa e una astronomico-territoriale. Nella prima lo spazio si dà come un'estensione da riempire attraverso nuovi segmenti di storia; nella seconda prende invece diegeticamente forma come un insieme di territori che si costituisce attraverso l'intreccio di elementi fisici e di socialità in cui agiscono diverse comunità immaginate. Sono proprio le azioni di queste comunità che, sul piano territoriale, vengono raccontate dalla fantascienza in termini molteplici (mitopoietici, storici, geopolitici o molto altro), guardando a quanto avviene sul pianeta Terra da più punti di vista (fisici, sociali, culturali, etc.) senza però limitarsi a copiarlo, ma riformulandolo attivando un registro finzionale e una logica simulacrale (Tanca 2020).

Klastrup e Tosca (2004, pp. 409-416), a proposito di questa vocazione territoriale e transmediale del genere, usano il termine *worldness* – in italiano *mondità* –, una condizione distintiva tipica del genere che si dà sia nella replicazione di mondi, sia nella costruzione di un unico mondo riconoscibile capace di generare negli utenti immagini mentali dotate di tratti visivo-iconici e, più in generale, di un'atmosfera che deve mantenersi tale anche laddove i mondi appaiono naturalmente portati ad espandersi. Questa proprietà espansiva della mondità è in mano innanzitutto ai designer, che insieme agli autori permettono ai mondi di assumere una forma mediale e mediata attivando un processo di mediatizzazione finzionale. Sono chiamati a contribuire a questo processo anche gli utenti, che possono loro stessi creare sia nuovi mondi, sia storie e segmenti da ambientare mondi già costituiti. In questo modo i corpora fantascientifici svelano la loro natura ecosistemica su un piano sia di sviluppo narrativo sia produttivo

(Pescatore 2018), con specifiche ricadute anche – come vedremo tra poco – sul piano della territorializzazione.

### *L'ecosistema transmediale di Star Wars*

In parallelo all'uscita in sala di Star Wars, che nasce come un singolo film ideato, scritto e diretto dal cineasta statunitense George Lucas nel 1977 (King 2002), si è generato un fenomeno di massa che ha portato alla realizzazione di svariati prodotti narrativi legati a esso, sia audiovisivi (prima altri film<sup>3</sup>, poi serie tv animate e in live-action) che genericamente narrativi (libri, fumetti, videogiochi e altro). Non solo narrazioni: elevata è stata anche la produzione di oggetti di merchandising (action figure, giochi, magliette, etc.), la realizzazione di ampie strutture interattive (simulatori di volo o di realtà aumentata, aree tematiche, mostre, etc.) e la crescita di nuove pratiche sociali (la religione Jedi, le Jedi Academy, etc.). Trasformatosi in brand, il mondo delle “guerre stellari” ha così influenzato la cultura di massa dell'occidente e plasmato l'idea stessa di fantascienza transmediale, facendo entrare stabilmente nell'immaginario personaggi (dallo storico Darth Vader al recente Baby Yoda), sequenze, ambientazioni e frasi ormai divenute iconiche (da “Che la forza sia con te” a “Sono tuo padre”).

Oggi Star Wars è sia un marchio posseduto da Lucasfilm e Disney, sia un complesso e ampio ecosistema narrativo in divenire che ha avuto un ruolo centrale nella definizione delle regole implicite del *transmedia storytelling* (Guynes, Hassler-Forest 2017, Nardi, Sweet 2020). La sua struttura infatti, aperta e polimorfica, si è costituita non solo grazie a installazioni e prodotti top down realizzati dalle aziende detentrici del marchio, ma anche da oggetti bottom up a opera di un fandom molto presente, che nel tempo si è fatto sentire ribadendo la centralità delle sue posizioni anche nei confronti delle scelte creative del team, soprattutto nei prodotti audiovisivi degli anni Duemila.

La sua attribuzione alla fantascienza non è tuttavia universalmente

---

<sup>3</sup> I film si dividono in tre trilogie e spin-off; le trilogie sono collocate nella *continuity* in modo diverso: cronologicamente si colloca prima la trilogia prequel, che è la seconda in ordine di uscita (1999-2005), poi la trilogia originale (1977-1983) e infine la trilogia sequel (2015-2019). Gli spin-off usciti sino ad oggi (due) si collocano cronologicamente tra la trilogia originale e la sequel, mentre le serie tv occupano spazi diversi della *continuity*, senza mai – almeno per ora – andare oltre gli eventi dei sequel.

condivisa dalla letteratura, soprattutto per via di uno scarso ricorso agli elementi del binomio *science-fiction*. A tal proposito Gulisano e Rossi (2017, p. XII) ridiscutono in *Star Wars* il ricorso alla scienza come categoria concettuale contrapponendo una fantascienza tradizionale *hard*, in cui “la scienza è storia”, a una fantascienza come quella di *Guerre stellari* più *soft*, in cui “la scienza è [invece] uno scenario indistinto, una vaga seppur effettiva scenografia contro la quale si svolge una storia” che non vi ricorre come elemento costitutivo. Anche per questa ragione Menarini e Meneghelli (2000, p. 207) affermano che “non c’è nulla che possa definire fantascientifico il mondo di Lucas, forse solo l’idea che ci si trovi di fronte a un universo attrezzatissimo in fatto di tecnologia”. Di contro, invece, diversi autori sia di respiro internazionale (Sobchack 2002, p. 154, p. 198; Rieder 2017; Arévalo 2017) che italiani (Ghenò 2020; Ghisolfi 2017) non hanno dubbi nel definire *Star Wars* un film e una saga di fantascienza, pur individuandone alcune reinterpretazioni originali dei caratteri del genere, come la particolare forma di rielaborazione di archetipi mitologici, il mashup tra immaginari diversi e le scivolte comiche di molte sequenze. Rieder (2017) in particolare, nella sua nota disamina sull’impatto della fantascienza nella cultura di massa, colloca proprio nel 1977, con l’uscita di *Star Wars*, la biforcazione tra una fantascienza cinematografica di massa (quella inaugurata da Lucas) che rielabora alcune strutture archetipiche del mito riproponendo alcuni schemi socioculturali standardizzati ed eteronormati, e una fantascienza fatta di sottoculture, che invece propone modelli sociologici differenti recuperando i dettami della fantascienza letteraria del primo Novecento.

Riconosciuto da tutti è invece il suo carattere transmediale, che rinegozia le caratteristiche della fantascienza lungo due traiettorie. La prima, di carattere estrinseco, è quella più evidente, e si manifesta nelle espansioni del racconto su media differenti, poiché personaggi, luoghi e ambienti trasmigrano da un medium all’altro in continuazione (Bertoloni 2024, 2025), invitando lo spettatore a consultare prodotti diversificati per non perdersi nessun segmento di storia. Opposta alla prima e più celata è invece la seconda, quella intrinseca, che si esprime nel solo formato audiovisivo, il formato “originale” del brand in termini archeomediali: sin dal primo film (*Una nuova speranza*, G. Lucas, 1977), infatti,

il medium-cinema ricorre a media diversi (Ghisolfi 2017, 2019), tra cui il fumetto, evidente nella costruzione di tavolozze (come le prime inquadrature sul pianeta Tatooine) e nell’alternanza tra scene di stasi e di movimento, e il videogioco (Bittanti 2008a), richiamato nelle tante inquadrature in soggettiva dell’inseguimento dentro la Morte nera del finale (cfr. figura 1).



Figura 1. Una delle sequenze finali di *Una nuova speranza* (1977), in cui si nota la contaminazione con il linguaggio videoludico.

Questa seconda transmedialità è anche “un’intermedialità strutturale”, poiché sollecita il linguaggio di altri media (Bittanti 2008b) per rimodulare la messa in scena del medium-cinema (Bertoloni 2020, p. 125): il formato audiovisivo consente dunque in termini sincretici (Montani 2024) la costruzione di un racconto transmediale intrinseco, poiché è proprio il ricorso ad altri media a costruire un continuum a *pastiche* senza soluzione di continuità in cui differenti strategie discorsivo-mediali si alternano pur essendo tenute insieme da un unico sguardo unificatore. Questo tratto diventerà un elemento distintivo di tutti i prodotti di Star Wars, che ricorreranno nel tempo sia materialmente che transmedialmente a linguaggi e a tecnologie differenti (Bertoloni 2024): si pensi, per esempio, all’uso della Computer Graphic e al ricorso a sequenze “a videogioco” sempre più rapide negli stacchi di inquadratura e nel grado di immersività nei film della seconda trilogia (1999-2005), alla struttura delle “missioni” proprie dei videogiochi negli episodi di serie tv come *The Mandalorian* (J. Favreau, 2019-in corso), o all’uso di tecnologie digitali per

ricostruire attori defunti o invecchiati impiegate nei film degli anni Dieci e Venti del Duemila.

Questa prima territorializzazione è di carattere ecosistemico, poiché si dà nella costruzione di diverse articolazioni ed espansioni transmediali del racconto, permettendo ai mondi finzionali di assumere quella specifica forma fantascientifica a sua volta transmediale che li rende aperti e riproducibili.

### *Il paesaggio come dispositivo iconico*

Dal momento che Star Wars nasce per il grande schermo, la costruzione della sua territorialità diegetica appare mediata dalle possibilità espressive del medium-cinema, che svolge in questo caso due funzioni: 1) quella di “macchina simulante”, ossia di strumento che attua la simulazione come “pratica di produzione di qualcosa, programmata da qualcuno per qualcun altro [...] attraverso apparati di produzione” (Tanca 2020, pp. 99-100); 2) quella di dispositivo che consente al pubblico di individuare paesaggi, luoghi e ambienti attraverso la costituzione di simulacri, i quali, riprendendo la nota teoria di Baudrillard (1980), non sono mai mere copie di un originale, ma lavorano rielaborando e riconfigurando dei modelli che vengono (ri)costruiti grazie al lavoro dei media. In questo modo il racconto della fantascienza, costituendo mondi autonomi dal carattere simulacrale, può evitare di ricorrere a differenza del fantasy (Picone, Scolari 2016, p. 34; Tally 2023) alla cartografia, considerata da quest’altro genere come un “luogo comune ineludibile” (Castelnovi 2021, p. 20) tanto da non riuscire a farne a meno non solo nei libri, ma anche nelle trasposizioni audiovisive<sup>4</sup>. La territorializzazione diegetica del brand prende dunque forma sul grande schermo facendo dialogare tra loro nella costruzione transmediale dei simulacri le tre configurazioni della territorialità: paesaggio, luogo e ambiente.

Nella prima, il paesaggio funziona come un “dispositivo iconico”, infatti “si impone come scena originaria [...], architettura prima” e “operatore mimetico”, facendo in modo che la “territorialità acquisti coerenza visiva e, pur conservando

---

<sup>4</sup> Come possiamo notare dalle presenze di carte in universi transmediali come quelli de *Il signore degli anelli* o de *Il trono di spade*, cfr. Picone, Scolari 2016; Martin, Re 2017.

tutto il suo valore antropologico, si fonda e perfino si annulla in una sorta di anteriorità figurale dominata dalla natura” (Turco 2010: 117, 121). Non è infatti un caso che la pellicola del 1977, dopo alcune rapide sequenze ambientate su astronavi, si apra con una serie di inquadrature esplorative su un pianeta, Tatooine<sup>5</sup>, che risulterà poi centrale nella trama della saga<sup>6</sup>. L’armonia visiva di cui parla Turco si realizza grazie alla scelta di effettuare le riprese in luoghi caratterizzati dalla medesima cromia, ossia l’entroterra della Tunisia (nei dintorni della città di Tataouine, da cui Lucas modula il nome) e alcune zone desertiche interne della California. Lo spettatore viene accompagnato nella “scoperta” di questo primo simulacro territoriale proprio attraverso due elementi transmediali: il regime di autenticazione delle immagini (Montani 2010) e lo statuto dello sguardo (Turco 2010, p. 122-123). Entrambi vengono filtrati dalla macchina da presa, andando così ad assumere una funzione costitutiva nella definizione stessa di un mondo che si mostra agli occhi dello spettatore come un’area da contemplare lentamente e da esplorare insieme ai due droidi protagonisti C3PO e R2D2 (figura 2).



Figura 2. Una delle sequenze di apertura di *Una nuova speranza* (1977).

Come ha notato Simmel (2006, p. 15), è nel “soggetto” che guarda (in questo caso lo spettatore) che “ha sede [...] l’atto costitutivo del paesaggio”, che dunque non si dà come “creazione arbitraria”, ma come “il saper riconoscere

<sup>5</sup> Che tornerà in moltissimi prodotti, tra cui sei lungometraggi, tre serie tv live-action, una serie e un lungometraggio d’animazione e svariati fumetti, romanzi e videogiochi, a cui si aggiungono quelli in cui viene solo citato.

<sup>6</sup> Dal momento che è il pianeta natale di due dei protagonisti della saga, Luke e Anakin Skywalker.

un'unità, per quanto [...] non si dia [mai] al di fuori e prima dell'atto percettivo". Lo spettatore, infatti, non si limita a vedere una figurazione parziale della superficie terrestre trasportata sul grande schermo, ma la mediazione schermica gli permette di sospendere l'incredulità e di non cogliere neanche i legami fisici e materici tra il mondo finzionale e i luoghi realmente esistenti, contribuendo in termini cooperativi e contemplativi (Turri 1998) alla costituzione stessa del paesaggio finzionale. In altri termini, lo spettatore cinematografico condivide una condizione analoga a quella dello spettatore teatrale, ma a differenza sua si immerge in un nuovo mondo che si rende riconoscibile come paesaggio attraverso un processo di iconizzazione a cui contribuiscono l'elemento cromatico, la componente fisico-materica – sia naturale (il deserto) che antropica (le abitazioni a misura di deserto e i pochi centri urbani presenti) – e la coesione unificante dello sguardo tecnico della macchina da presa, che utilizza campi lunghi e lenti in long take proprio con funzione esplorativa.

Questa messa in scena è da un lato anti-spettacolare, poiché serve per avvolgere le sequenze di presentazione dei pianeti con un'aura mitologica (e talvolta persino esoterica), e dall'altro è invece spettacolare, perché rende i paesaggi filmati oggetto di una rappresentazione in cui la macchina da presa si fa veicolo canalizzante dello sguardo senza mai cercare di nascondersi, come avviene in un certo cinema documentario. In questo modo la presentazione di un nuovo mondo in Star Wars sfrutta il "sintagma descrittivo" del paesaggio al cinema (Bandirali 2022, p. 57), che si oppone al sintagma narrativo, ossia quello in cui i personaggi compiono le azioni, operando come un simulacro visivo. Non importa, dunque, che su Tatooine si muovano due droidi, o che le guardie imperiali vi approdino per cercarli, ma conta soltanto che il pianeta-mondo si costituisce dietro lo schermo anche attraverso un'azione di distacco tra i movimenti dei personaggi e lo sguardo dello spettatore, che permette allo spazio diegetico di territorializzarsi e di imprimersi nell'immaginario in termini estetici, rappresentativi e plastici.

Se il nuovo mondo-simulacro diventa allora riconoscibile come paesaggio, può essere individuato come luogo anche al di là della sua cartografabilità, e di conseguenza può assumere la forma di uno specifico ambiente.

*L'individualizzazione dei mondi tra topogenesi e ambientazione*

Secondo Turco (2010, p. 144), il luogo è al contempo una “qualità spaziale” e un “dispositivo di individualizzazione”. Questi caratteri sono condivisi anche dai pianeti-mondo di Star Wars, distinguibili come territori dal momento in cui appaiono fisicamente separati dallo spazio in cui sono immersi (Arévalo 2017). Una volta resi distinguibili, la loro messa in scena rappresenta, come ha notato Ghisolfi (2019, p. 56), un tentativo di “iconicizzare la vita” all’interno di “un trend immaginifico” in cui prendono forma i loro ambienti, ossia quelle “proprietà geografiche” che connettono il “contenuto naturale del territorio” con “le pratiche umane [nel nostro caso, non solo umane] che vi si riferiscono” (Turco 2010, p. 161). Nella costruzione degli ambienti del franchise, come ha notato Arévalo (2017), si osservano diversi elementi della fantascienza transmediale, dal momento che la tecnologia avveniristica non è impiegata come elemento scenografico, ma interagisce con le comunità e con gli elementi naturali dei mondi in termini trasformativi (Turco 2010) attraverso integrazioni di tipologie e scale che cambiano a seconda dei singoli mondi. Luogo e ambiente, infine, nella fantascienza transmediale di Star Wars, si compenetrano con l’armonia dei paesaggi da un punto di vista fisico e materico andando a comporre il territorio finzionale nella sua complessità. Vediamo in che modo.

La topogenesi dei mondi, ossia la costruzione di luoghi individualizzabili, si dà in particolare nell’iconizzazione di realtà complesse, di cui prendono forma non solo i caratteri cosali e fisici, ma anche interi sistemi sociali e culturali (Ghisolfi 2019; Sunstein 2019). Tale complessità, tuttavia, nei film è solo tratteggiata, poiché la presentazione dei mondi avviene sempre *in medias res* e per cenni, per poi lasciare la possibilità di approfondirne la storia, la collocazione e il posizionamento specifico in altri prodotti dell’ecosistema narrativo come serie tv, videogiochi, fumetti, libri o addirittura forum online.

Una volta riquadrati i paesaggi, la costituzione della territorialità prende forma tramite la costruzione di un’assiologia oppositiva tra due tipologie di ambienti riconoscibili e contrapposti sul piano fisico e visivo: le astronavi su cui si combattono le “guerre stellari” del titolo, rappresentate sia negli interni

tecnologicamente avanzati che negli esterni; e gli ambienti dei pianeti su cui approdano i vari personaggi. Il contrasto è sia cromatico che ritmico: nelle prime sequenze dominano colori scuri come il nero e il grigio, e le immagini sono costruite con una certa rapidità attraverso movimenti veloci di personaggi che si spostano in continuazione da un corridoio all'altro o che compiono azioni violente nei confronti di altri personaggi, in modo da dinamizzare le sequenze più statiche (figura 3); nelle seconde domina invece un singolo colore diverso, che cambia a seconda del pianeta e dei luoghi di ripresa (o delle ricostruzioni in digitale), mentre la messa in scena, soprattutto nelle sequenze in cui viene presentato il pianeta per la prima volta, è come abbiamo detto esplorativa, facendo convergere il punto di vista dei personaggi che mettono piede in quel territorio con quello dello spettatore che “scopre” i nuovi ambienti.



Figura 3. La prima sequenza di *Una nuova speranza* (1977) in cui appare Darth Vader, in cui si osserva il cromatismo nero, bianco e grigio, e la dinamizzazione attuata dai movimenti del personaggio.

Andando oltre i film della prima trilogia, possiamo osservare questa configurazione dei nuovi mondi finzionali come luoghi e ambienti in almeno due sequenze esemplificative degli anni Duemila. La prima è quella con le immagini di presentazione di Mustafar (*La vendetta dei Sith*, G. Lucas, 2005<sup>7</sup>), realizzate con rielaborazioni in Computer Graphic di sequenze girate sull'Etna: in questo caso viene valorizzata la monocromia rossa del paesaggio lavico e vulcanico, con

<sup>7</sup> Pianeta in realtà già ideato dallo stesso Lucas per *Il ritorno dello Jedi* (R. Marquand, 1983).

inquadrature rapide che intendono soltanto mostrare la superficie lavica e la quasi totale assenza di forme di vita autoctone e di comunità organizzate (fatta eccezione per alcuni droidi). La seconda è quella con le immagini di presentazione di Ahch-To (*Il risveglio della forza*, J. Abrams, 2015), che sovraespongono la sua bi-cromia armonica tra grigio e verde, a cui si aggiunge l'acqua come terzo elemento sia visivo che cosale: queste inquadrature agiscono sollecitando innanzitutto il carattere ancestrale e mistico del luogo delle riprese, ossia l'isola Skelling Micheal, a sud dell'Irlanda, con le rovine di un tempio di origine medievale; poi alternano alcune immagini del paesaggio dell'isola a primi piani della protagonista Rey, in cui viene sottolineato il suo sforzo nella scalata; infine si concludono con una panoramica parziale, circolare e laterale, che ritrae l'eroina e il ritrovato maestro immobili uno di fronte all'altro, quasi trasfigurati in elementi del paesaggio (figura 4).



Figura 4. La sequenza conclusiva de *Il risveglio della forza* (2015).

I film della trilogia prequel (1999-2005) risultano meno attenti alla dimensione monocromatica rispetto a quelli della trilogia originale, arrivando a costruire fisicamente interi mondi anche attraverso la giustapposizione di ambienti diversi: il pianeta Naboo, per esempio, è costituito giustapponendo sequenze interamente in digitale – come quelle dell'ambiente sottomarino in cui vive il popolo dei Gungan – ad altre girate in location diverse come Piazza di Spagna a Siviglia, la Reggia di Caserta in Campania o la Villa del Balbianello sul lago di Como, in modo da coinvolgere direttamente lo spettatore nella (ri)costruzione

dell'ambiente, e nello stesso tempo da impostare una contrapposizione tra due ambientazioni opposte – un mondo di sopra e un mondo di sotto – dalla valenza anche sociopolitica (Arévalo 2017). Nella trilogia sequel (2015-2019) invece la dimensione della scoperta di paesaggi e ambienti nuovi torna a essere centrale, anche se è spesso privata di quell'afflato mistico ed esoterico che invece accompagna la presentazione dei nuovi pianeti delle serie tv. Lo si nota per esempio nelle sequenze posticce ambientate sul pianeta Cantonica nella città di Canto Bight (*Gli ultimi Jedi*, R. Johnson, 2017), che non sono incentrate sulla costruzione configurativa del territorio, in cui anzi il paesaggio naturale idiliaco iperbolico appare scollato con l'insediamento urbano posticcio e ipertecnologico, ma sono soltanto dedicate alla vita sfrenata del casinò e alle difficoltà dei popoli sottomessi al Primo Ordine, il nuovo ordine politico dittatoriale risorto dalle ceneri dell'Impero.



Figura 5. Sequenza di presentazione di Canto Bight (*Gli ultimi Jedi*, 2017), in cui si osserva lo scollamento di cui sopra.

#### *L'ambiente e la tecnologia come elemento trasformativo*

Come abbiamo accennato, gli ambienti in Star Wars non sono mai soltanto naturali, ma appaiono connaturati alla presenza di una tecnologia profondamente diversa rispetto a quella utilizzata sul nostro pianeta. Questo approccio coinvolge sia ambienti di mondi che sovraespongono la dimensione tecnologica, come Coruscant, il pianeta-città capitale della Repubblica (prima del colpo di stato

imperiale con cui si chiude la trilogia prequel), che ambienti di mondi i cui referenti terrestri sono evidenti e riconoscibili (Tanca 2020), come Tatooine o Naboo; in entrambi i casi, la costruzione ricorre a un uso della tecnologia sia strutturale che sociale. Possiamo osservare questo fenomeno analizzando due sistemi territoriali differenti: la luna di Endor, che appare per la prima volta in *Il ritorno dello Jedi*, e proprio Coruscant, che appare per la prima volta ne *La minaccia fantasma* (G. Lucas, 1999).

La tecnologia appare in entrambi i casi connaturata ai sistemi sociali dei territori, che coinvolgono nel primo caso la popolazione primitiva degli Ewok, la cui rappresentazione – come ha notato Ghisolfi (2019, p. 125) – prende le distanze dalle sequenze del fantasy ambientate in un contesto simile (boschi o aree completamente naturali), e nel secondo sia i centri di potere (su tutti il palazzo del Senato, sede del governo repubblicano, e il Tempio dei Jedi, custodi della pace nella Repubblica) che la malavita di strada.

Il mondo degli Ewok è primitivo, ma equilibrato nella sua stasi; la sua arretratezza è sottolineata proprio dalla totale assenza della tecnologia rispetto al resto della galassia: i suoi abitanti infatti, piccoli orsetti, hanno abiti primitivi (semplici tuniche marroni) e armi elementari come bastoni di legno, vivono in capanne e parlano un linguaggio che appare anch'esso come primitivo ed elementare, inoltre sono “creduloni”, poiché scambiano il droide D3BO con una divinità per via delle sue fattezze tecnologiche e dorate così tanto estranee al loro mondo.

Coruscant invece è rappresentata con una modalità analoga a quella di Mustafar, coerente con la velocità della trilogia prequel (Menarini, Meneghelli 2000, p. 207; Bertoloni 2024), dunque con inquadrature rapide dall'alto che mostrano come “tutto il pianeta sia un'immensa città”, come afferma didascalicamente il comandante della guardia della regina di Naboo al piccolo Anakin. Queste immagini aeree sono utilizzate prevalentemente come raccordi ritmici tra le sequenze: in questo modo contribuiscono alla costruzione di un paesaggio urbanizzato digitale totalizzante che funziona come simulacro tecnologico. Coruscant, infatti, non è la copia di una città reale presente sulla Terra, ma l'iperbole di una metropoli globalizzata proiettata in un futuro

immaginario in cui la tecnologia ha colonizzato ogni dimensione dell'abitare. Questo processo è lasciato intravedere anche dalle tante riprese negli interni<sup>8</sup>, da cui il tessuto urbano ipertecnologico emerge di riflesso attraverso le vetrate dei palazzi. In questo modo i film disegnano diversi skyline futuristici ricchi di edifici slanciati verso l'alto (Arévalo 2017 ha parlato a questo proposito di "territorialità verticale") che sottolineano il carattere tecnologicamente urbanizzante del pianeta e il dominio assoluto della reificazione tecnologica spaziale, evidente sia nei palazzi che nei tantissimi mezzi di trasporto su più livelli (figura 6).



Figura 6. Una sequenza de *L'attacco dei cloni* (2002) in cui si mostra la territorialità verticale e ipertecnologica di Coruscant dalle vetrate dei palazzi del potere.

Anche a questa rappresentazione del paesaggio e dell'ambiente corrisponde uno specifico sistema sociale, incentrato sul contrasto tra la dimensione politica, centrale nei prequel (Ghisolfi 2017, 2019; Sunstein 2019), e la vita nei bassifondi, mostrata soprattutto nel secondo film della trilogia prequel, *L'attacco dei cloni* (G. Lucas, 2002).

In entrambi i sistemi sociali il ricorso alla tecnologia è dunque un elemento costitutivo e transmediale della costruzione territoriale dell'ambiente, e permette ai luoghi di essere individuati dagli spettatori anche senza mapparli.

---

<sup>8</sup> Non solo nei film della trilogia, ma anche in tutti i prodotti audiovisivi ambientati all'epoca della Repubblica, come la serie *Obi-Wan Kenobi* (D. Chow, 2022).

*Dall'iconizzazione alla cartografia: mapping e territorializzazione di ritorno*

Fino ad ora abbiamo analizzato le modalità diegetiche attraverso cui il genere-fantascienza dà forma ai pianeti come simulacri territoriali in termini iconici, costruttivisti e individualizzanti. Tuttavia navigando sul web, oppure consultando i tanti libri di approfondimento dedicati a Star Wars, possiamo trovare diverse cartine che localizzano con precisione i pianeti all'interno della galassia. In questi prodotti si osserva dunque un'ulteriore modalità di territorializzazione di ritorno rispetto ai prodotti audiovisivi, ossia il *mapping*, quella pratica che “introduce nella narrazione elementi di esattezza, verificabilità, evidenza” (Tanca 2019, p. 196). Queste mappe non rientrano però nella progettazione diegetica coerente dell'universo narrativo, ma sono state costruite *work in progress*, mentre l'ecosistema andava a costituirsi, per questo ne compaiono diverse, alcune anche con differenze significative sia grafico-estetiche che posizionali.

Questa pluralità è ancora una volta il risultato di tendenze ecosistemiche sia extradiegetiche che diegetiche. Tra le prime rientra la costituzione dell'*Expanded Universe*, l'universo transmediale di prodotti pubblicati sin dall'uscita del primo film (fumetti, serie animate e linee di giochi, poi soprattutto videogiochi e romanzi) che hanno raccontato storie parallele agli eventi della prima trilogia, ma soprattutto hanno portato avanti la storia dopo la conclusione del film del 1983. Questo universo è sorto liberamente dalle menti di appassionati e creator diversi, ed è stato gradatamente accettato da Lucas, che ne ha canonizzato le linee narrative in parallelo a quelle ufficiali nonostante alcune sovrapposizioni, dando così un ruolo significativo ai fan nella costruzione dell'ecosistema stesso. Disney invece, con l'acquisizione del brand nel 2012, ha messo fuori canone tutti questi prodotti definendoli *Legends* (ossia leggende)<sup>9</sup>, con l'intento di costruire un universo più coerente e unificato. In questo processo Lucasfilm ha però recuperato molte delle linee narrative dell'Universo Espanso reintroducendo ex-novo personaggi e luoghi nati in quei prodotti, come il grand'ammiraglio Thrawn, ideato in una trilogia di romanzi da Timothy Zahn negli anni Novanta e poi

---

<sup>9</sup> Sulla questione della canonizzazione dei prodotti di Star Wars si rimanda almeno a Ghisolfi 2017; Nardi, Sweet 2020; Strand, Sturgis 2023.

reinserito nel nuovo canone disneyano con la serie *Rebels* (S. Kinberg, D. Filoni, C. Beck, 2014-2018), collocando però la sua vicenda in un segmento della *continuity* differente (tra la prima e la seconda trilogia). La cartografia della galassia è dunque il risultato di questi due momenti della storia dell'ecosistema narrativo, che rispondono entrambi – seppur in modo diverso – al bisogno di dare coerenza alla galassia-mondo e ai suoi territori, dunque condividendo istanze di costruzione del racconto più del fantasy che della fantascienza (Castelnuovi 2021).

Sul piano della diegesi, la seconda tendenza che porta a questa spinta cartografica si ha con la realizzazione della serie animata *Clone Wars* (G. Lucas, D. Filoni, sette stagioni tra il 2008 e il 2020, di cui le prime sei sono create da George Lucas stesso), durante la quale si assiste a una proliferazione di nuovi mondi che ben si adatta alla necessità di raccontare, come se fossero dei livelli di un videogioco, una serie di “missioni” tematizzate all'epoca della Guerra dei Cloni, evento che coinvolge per tre anni la galassia e che si concluderà con il colpo di stato del cancelliere Palpatine. Introducendo nuovi territori-mondo, la serie amplia così il suo worldbuilding in modo coerente facendo ancora una volta propri alcuni segmenti dell'universo espanso, ma nello stesso tempo riorganizza la collocazione e la costruzione sociopolitica dei suoi territori in tutta la loro complessità, impattando in modo significativo con la costruzione della nuova mitologia. In questo modo si è espressa la necessità da parte di tutti coloro che hanno collaborato all'autorialità collettiva dell'ecosistema (Pescatore 2018) di donare una maggior coerenza narrativa e diegetica all'ampliamento territoriale attraverso due azioni: 1) cartografando la galassia con precisione, in modo da assecondare l'interesse del fandom; 2) dando sistema ad alcune contrapposizioni fisiche e geopolitiche che già erano state tratteggiate per sommi capi nella diegesi. Tra queste, risulta particolarmente evidente la traslazione dal nostro mondo del modello centro-periferia (Arévalo 2017), che si esprime nei film grazie ai tanti riferimenti alla struttura della galassia, e nelle carte dando forma visiva alla presenza di diverse aree, tra cui l'orlo esterno, una zona marginale in cui nella trilogia prequel si sviluppano i movimenti separatisti nei confronti della Repubblica (e dove poi si svilupperà la ribellione all'Impero), poiché gli attori locali hanno la percezione di un malgoverno da parte dell'istituzione centrale.,



Figura 7. Una delle tante mappe presenti sul web in cui viene cartografata la galassia di Star Wars, in cui si può notare la presenza di aree diverse.

Nella figura 7 possiamo inoltre notare a nord anche la presenza di un'area specifica, le regioni ignote, introdotta con la serie *Clone Wars*, che ha rappresentato un significativo ampliamento in termini estensivi diegetici ed extradiegetici della cartografia della galassia, dal momento che questa zona assumerà nel tempo un'importanza narrativa sempre maggiore, permettendo la costituzione di nuove linee narrative dei sequel e delle serie tv ambientate dopo la trilogia originale. L'universo di Star Wars appare così come potenzialmente aperto ed estendibile su un piano sia fisico-orizzontale (sintagmatico) che narrativo-verticale (paradigmatico), anche se questo comporta la costituzione di nuove galassie. Così accade proprio nella serie live-action *Ahsoka* (J. Favreau, D. Filoni, 2023), che introduce una nuova galassia comunicante con quella madre per ampliare un territorio ormai cartografato e chiuso, e poter liberamente recuperare le linee narrative di alcuni personaggi del passato (i protagonisti di *Rebels*) ormai spariti dalle linee del racconto, ma a cui i fan erano talmente affezionati da voler assistere a un loro ritorno anche in *live-action* (Bertoloni 2024).

Il mapping in Star Wars non va dunque inteso come un mero esercizio di

localizzazione o di individualizzazione, ma come un mezzo per donare una coesione narrativa a un universo potenzialmente espandibile sia nel tempo che nello spazio (Bertoloni 2024), anche a costo di indebolire il carattere archetipico dei territori delle prime pellicole, nelle quali venivano presentati sistemi territoriali pienamente autonomi e individualizzabili al di là del loro posizionamento cartografabile. Di trilogia in trilogia, e di serie tv in serie tv, si sono così sviluppati nuovi livelli di complessità territoriale, tra cui le dinamiche geopolitiche, che nei primi tre film erano solo accennati, dando maggior risalto al carattere (apparentemente) a-politico del mito. Per questa ragione anche per la fantascienza sembra dunque valere quanto afferma Tanca (2020, p. 197) a proposito del cinema di Wes Anderson.

L'unica forma di narrazione possibile è quella geografica, e l'unica forma praticabile di geografia è quella narrativa; l'una fornisce gli elementi finzionali, i personaggi e l'intreccio dei loro destini, l'altra l'attitudine a calare questo materiale in contesti puntualmente ricchi di qualità paesaggistiche, topiche e ambientali.

### *Conclusioni*

Al termine della nostra analisi, possiamo notare come le traiettorie di territorializzazione impiegate da Star Wars presentino a livello transmediale un'oscillazione tra i simulacri di secondo ordine, ossia i "tipi", e i simulacri di terzo ordine, ossia le "memesi o simulacri assoluti" (Tanca 2019, pp. 107-108). Come afferma Tanca, riprendendo Baudrillard (1980), i territori di questo universo da un lato infatti "appartengono all'ordine simbolico", poiché si "avvantaggiano della consuetudine nell'uso comune di certe associazioni di idee [...] ricorrendo a tipi standardizzati, a forme stilizzate [...] e ad atmosfere": pensiamo per esempio al mondo primitivo degli Ewok, ai paesaggi iperbolico-utopici di Naboo o (*loci ameni* ricreati in digitale) o ai sobborghi criminali di Coruscant o di Canto Bight, tutti facilmente riconducibili – con implicazioni differenti – a formule comuni della socialità del pianeta Terra anche senza referenti specifici. Allo stesso tempo, però, questi territori sono anche "artifici che

fungono di essere reali, segni di segni, rappresentazioni di rappresentazioni, copie di copie senza originale”, poiché appaiono “completamente privi di referente e totalmente autonomi”, dal momento che “non attingono i loro modelli dalla realtà, ma diventano essi stessi modelli della realtà”.

La costruzione di questi simulacri è resa possibile dalla naturale apertura e dalla funzione di replicabilità del genere fantascienza, che si manifesta a livello extradiegetico sul piano ecosistemico, nella realizzazione potenzialmente infinita di prodotti ambientabili in location sempre in espansione, e a livello diegetico sul piano della replicazione di mondi possibili in cui gli elementi del paesaggio naturale terrestre si fondono con le architetture ambientali ipertecnologiche o, per contrasto, primitive, e con la costruzione di specifiche e individuabili socialità. L’architettura transmediale della fantascienza permette dunque, sul piano territoriale, la messa in forma di gruppi sociali e logiche geopolitiche in cui convivono umani, altre razze e umanoidi tecnologicamente mediati (cloni, droidi, robot di varia tipologia), la costruzione di una contrapposizione tra ambienti utopici (Naboo) e altri distopici (Mustafar), l’individualizzazione topogenica di luoghi potenzialmente cartografabili, anche se di ritorno, la dimensione introitale dei paesaggi e il carattere esplorativo degli approdi sui mondi conosciuti diegeticamente, ma sconosciuti agli spettatori. Come ha notato Spaziante (2019, p. 70), questi elementi alimentano la “grammatica narrativa” della fantascienza, in cui “la dimensione finzionale” agisce come suo “correlato operativo”, e “presenta una concreta potenzialità euristica dovuta a un potenziale simbolico che non è basato sull’astrazione dalla realtà ma sull’effettiva possibilità di costruirne una”. Se nel fantasy questa possibilità appare completamente assente, o al massimo viene circoscritta a un passato indistinto che spesso ripresenta, almeno nelle produzioni occidentali, alcune forme dell’immaginario medievale, in *Star Wars*, nonostante l’aporia dell’ambientazione di un futuro nel passato (Bertoloni 2024), si dà sempre come una possibilità aperta sia di espansione narrativa, che di esplorazione di nuovi mondi.

Tale possibilità è costruita transmedialmente attraverso un processo scalare: la distinguibilità dei mondi rispetto allo spazio, la loro configurazione iconica, la costruzione dei loro sistemi sociali e il posizionamento nella galassia, a cui segue

– infine – la loro individualizzazione agli occhi dello spettatore, che una volta diventato fan richiede un grado di espansione narrativa quasi enciclopedica dei caratteri territoriali di questi mondi. Questa scalarità è presentata sempre in termini esplorativi: gli spettatori vengono infatti gradatamente accompagnati dai personaggi e dalla macchina da presa nella scoperta di mondi che, nel loro configurarsi come paesaggi, luoghi e ambienti, appaiono territori possibili nel tempo e nello spazio, poiché possono realmente essere collocati in una galassia lontana dalla nostra, e potrebbero come tali essere scoperti dagli esseri umani in un futuro indistinto. La transmedialità e il ricorso a dimensioni medialità differenti garantisce questo particolare grado di immersione, poiché, come ha notato Ghisolfi (2019, p. 112), nel brand essa si “costituisce come un organismo semiotico simbiotico al corpo sociale che l’ha generato”: grazie alla transmedialità infatti i mondi si danno geograficamente in termini individualizzabili come oggetti ricostruiti dai media e dai loro “apparati per la produzione di ipotesi sul nostro rapporto con il mondo” (Tanca 2019, p. 178).

Possiamo quindi notare che la declinazione transmediale della fantascienza in Star Wars assuma certamente una funzione di dispositivo territoriale: funzione che, come abbiamo visto, ha contribuito a imprimere la saga nell’immaginario occidentale e a renderla un mito della cultura di massa capace di intercettare questioni sociali differenti. Nello stesso tempo, possiamo osservare come la fantascienza transmediale possa a sua volta ricostruire una territorialità complessa che evita le rappresentazioni semplicistiche del fantasy di stampo tolkeniano, in cui si contrappongono luoghi con “clima ottimo dove abitano i buoni” ad altri con “clima pessimo dove vivono i cattivi” (Castelnovi 2021, 35). Star Wars infatti, mischiando le carte<sup>10</sup>, spinge il genere mediale-fantascienza ad agire come un medium plastico di finzionalità narrativa, in modo che possa contribuire alla costruzione di un presente diverso a partire dalla simulazione di un futuro fantascientifico e proiettivo valido per un’intera società o per il mondo intero.

---

<sup>10</sup> Infatti colloca il cattivo per eccellenza – il cancelliere Palpatine, futuro imperatore – nell’utopico pianeta Naboo, e di contro dà in mano il futuro della galassia a un giovane (Luke) che proviene da un mondo periferico, marginale e poco abitabile come Tatooine, in ossequio con il modello letterario del viaggio dell’eroe (Campbell 1958, Mariani 2015).

## Riferimenti bibliografici

- Arévalo, M., 2017, *Star Wars: perspectivas espaciales en una galaxia muy, muy lejana*, in “Nómadas”, 47: 213-224.
- Bandirali, L., 2022, *Medium loci. Spazio, ambiente e paesaggio della narrazione audiovisiva*, Pellegrini, Cosenza.
- Baudrillard, J., 1980, *Simulacri e impostura: bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Bologna, Cappelli.
- Bertoloni, L., 2020, “Possibilità intermediali della forma-canzone tra cinema, scrittura, performance e new media. Il caso di Claudio Baglioni”, in “Cinergie. Il cinema e le altre arti”, 18: 117-129.
- Bertoloni, L., 2024, “Star Wars come esercizio di futuro. La funzione anticipatoria del cinema nel mondo della galassia lontana lontana”, in “Futuri. Rivista italiana di future studies”, 22: 69-88.
- Bertoloni, L., 2025, *Di maestri, di scelte difficili e di giuste parti*, in Canadè A., De Gaetano R., Maiello A., a cura di, *Fata Morgana Web 2024. Le visioni. Vol. 1*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bittanti, M., 2008a, *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma.
- Bittanti, M., a cura di, 2008b, *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano.
- Campbell, J., 1958 (1949), *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano.
- Castelnovi, M., 2021, “Gog e Magog nel fantasy: dal Signore degli anelli a Trono di spade”, in “Geostorie”, 29: 19-41.
- Catani, V.; Ragone, E.; Scacco, A., 1985, *Il gioco dei mondi. Le idee alternative della fantascienza*, Dedalo, Bari.
- Cozzi, E., 2024, *Geopolitica dello spazio: storia, economia e futuro di un nuovo continente*, Il Saggiatore, Milano.
- Eco, U., 1964, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- Gheno, V., 2020, “Star Wars, una nuova saga si è chiusa: le parole per raccontare tre epoche”, in «Zanichelli DizionarioPiù: la lingua, il sapere, la cultura», <https://dizionariopiu.zanichelli.it/cultura-e-attualita/glossario/star-wars-una-nuova-saga-si-e-chiusa-le-parole-per-raccontare-tre-epoche/>, del 18 dicembre 2019, consultato il 17 marzo 2025.
- Ghisolfi, G. E. S., 2017, *Star Wars: l'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna. Esalogia ed expanded universe*, Mimesis, Milano-Udine.
- Ghisolfi, G. E. S., 2019, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della forza dentro e fuori la cortina di ferro*, Mimesis, Milano-Udine.
- Gulisano, P.; Rossi, F., 2017, *La forza sia con voi. Storia, simboli e significati della saga di Star Wars*, Ancora, Milano.
- Guynes, S. A.; Hassler-Forest, D., eds. 2017, *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Harvey C. B., 2015, *Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*, Palgrave Macmillan, London.
- Jenkins, H. (2006) 2007, *Cultura convergente*, Apogeo-Maggioli, Milano-Santarcangelo di Romagna.

- King, G. (2002) 2004, *La nuova Hollywood: dalla rinascita degli anni Sessanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino.
- Klastrup, L.; Tosca, S., 2004, *Transmedial worlds. Rethinking cyberworld design*, in *Proceedings International of Conference on Cyberworlds*, Ieee, Tokio.
- Malvestio, M., 2021, *Raccontare la fine del mondo. Fantascienza e antropocene*, Nottetempo, Milano.
- Mariani, A. C., 2015, *Star Wars. Le origini del mito*, Nobook, Milano.
- Martin, S.; Re, V., a cura di, 2010, *Game of Thrones: una mappa per immaginare mondi*, Mimesis, Milano-Udine.
- Montani, P., 2010, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Meltemi, Roma.
- Montani, P., 2024, *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2024.
- Nardi, D. J.; Sweet, D. R., eds. 2018, *The Transmedia Franchise of Star Wars TV*, Palgrave Macmillan Cham, Londra.
- Pescatore, G., 2018, *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma.
- Picone, G.; Scolari, L., a cura di, 2016, *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, La Casa Gialla, Palermo.
- Rieder, J., 2017, *Science Fiction and the Mass Cultural Genre System*, Wesleyan University Press, Middletown-Connecticut.
- Simmel, G., 2006, *Saggi sul paesaggio*, a cura di Monica Sassatelli, Armando, Roma.
- Sobchack V., 2002, *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna.
- Spagnulo, M., 2019, *Geopolitica dell'esplorazione spaziale: la sfida di Icaro nel terzo millennio*, Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Spaziante L., 2019, "Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva", in "Rivista di estetica", 71: 69-81.
- Strand, E.; Sturgis, A. H., eds., 2023, *Star Wars: Essays Exploring a Galaxy Far, Far Away*, Vernon Press, Wilmington.
- Sunstein, C. R., 2019, *Il mondo secondo Star Wars*, Bocconi Editore, Egea, Milano.
- Tally, R. T., 2023, *Spazialità*, a cura di E. Rao, Mimesis, Milano-Udine.
- Tanca, M., 2019, *Geografia e fiction. Opera, film, canzone, fumetto*, Angeli, Milano.
- Turco, A., 2010, *Configurazioni della territorialità*, Angeli, Milano.
- Turri, E., 1998, *Il paesaggio come teatro: dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia.
- Zecca, F., a cura di, 2012, *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine.

