

## **Saluti da Clerville. L'immaginazione spaziale in *Diabolik*\***

Luca Bandirali\*\*  
Università del Salento

This contribution aims to propose a geocritical reading of *Diabolik* in accordance with the approaches of literary geography and its application to comics (Dittmer 2014). The world constructed by Angela and Luciana Giussani is examined by considering it a product of spatial imagination (Bulson 2007; Tally Jr 2019) with an urban vocation (Fraser 2019). The map of *Diabolik*'s fictional world is also described, and then two illustrative cases of spatial production are analyzed, consisting of the albums *Paura* (Fear, 1967) and *L'idolo della vendetta* (The Idol of Vengeance, 2020), presenting some recurring communicative attitudes.

**Keywords:** popular culture; comics; spatial imagination; geocriticism; urban images

---

\* Articolo proposto il 20/03/2023. Articolo accettato il 30/05/2023

\*\* [luca.bandirali@unisalento.it](mailto:luca.bandirali@unisalento.it)

## Introduzione

In questo saggio intendiamo proporre una lettura geocritica di *Diabolik* in accordo con gli approcci della *literary geography* e della sua applicazione al fumetto (Dittmer 2014). Prenderemo in esame il mondo costruito da Angela e Luciana Giussani considerandolo un prodotto dell'immaginazione spaziale (Bulson 2007; Tally Jr 2019) con una vocazione urbana (Fraser 2019). Descriveremo la mappa del mondo immaginario di *Diabolik* e quindi procederemo all'analisi di due casi esemplificativi di produzione di spazialità, costituiti dagli albi *Paura* (1967) e *L'idolo della vendetta* (2020), presentando alcuni atteggiamenti comunicativi ricorrenti.

Anzitutto è importante sottolineare come la geografia del fumetto, e dunque il pensiero geocritico che lo interpreta, siano fortemente legati alla dimensione spaziale di questa forma artistica che produce uno spazio del discorso (tavola, vignetta) in grado di accogliere lo spazio della storia. Come sostiene Giada Peterle, infatti, "la geocritica riconosce l'esistenza di un linguaggio distintivo del fumetto, fatto di specifiche unità di base che sono intrinsecamente spaziali e che contribuiscono alla costruzione delle geografie peculiari dei (o emergenti dai) fumetti" (2021). La spazialità del fumetto è altresì un concetto molteplice, che assume una varietà di statuti ontologici determinati da processi trasformativi peculiari (narrativi, topografici, cartografici, ambientali, paesaggistici).

## Le situazioni di gioco

La spazialità in termini narrativi può essere analizzata al livello della concatenazione causale degli eventi, secondo un modello di mondo finzionale fondato sul conflitto drammaturgico (Bandirali e Terrone 2012). È un approccio che consente di isolare gli elementi generatori della causalità e che si adatta particolarmente a un fumetto come *Diabolik*, in cui la dimensione pragmatica e quella performativa sono dominanti. In questi termini la manifestazione materiale della spazialità consiste in un campo di forze oppostive, in cui i personaggi si contendono un oggetto-valore; in particolare, *Diabolik* ed Eva Kant tentano di sottrarre l'oggetto al legittimo (o illegittimo) proprietario, mentre Ginko tenta di proteggere la proprietà. Si affrontano dunque forze del cambiamento e forze della conservazione, in una dimensione spaziale caratterizzata da margini forti, marcati: sono i confini della proprietà, all'interno dei quali si trova l'oggetto-valore. Il plot pragmatico consiste allora in un intreccio-partita le cui "situazioni di gioco" (Eco 1976) sono ricorrenti e possono dare luogo a esiti differenti, ma sempre nel rispetto delle regole del gioco. Per esempio: *Diabolik* ed Eva raccolgono informazioni sul trasferimento di un gioiello molto prezioso dal caveau di una banca; Ginko predispose un piano di protezione del trasferimento; *Diabolik* ed Eva eludono o non eludono il piano di Ginko; *Diabolik* ed Eva vengono separati e uno dei due si trova in pericolo, e così via, fino a uno scioglimento in cui il gioiello viene o non viene acquisito (in

quest'ultimo caso l'oggetto-valore, per Diabolik ed Eva, diventa lo scampato pericolo o il ricongiungimento della coppia stessa).

L'intreccio-partita si gioca spazialmente su più livelli: orizzonte, aggregazione, individuo (Bandirali e Terrone 2009). Per quanto riguarda la costruzione della struttura generale (l'orizzonte), il mondo creato dalle sorelle Giussani osserva (come ogni mondo narrativo) quello che Thomas Pavel (1986) chiama "principio di scostamento minimo", e che Noel Carroll ribattezza "principio di completamento realistico-euristico": in quanto lettori, "riceviamo mandato di immaginare le cose che sono presupposte o implicate dalla narrazione; questa immaginazione supplementare è governata da un'assunzione di default: fino ad avviso contrario, assumiamo che il mondo narrativo funzioni come il nostro e immaginiamo di conseguenza" (Carroll e Choi 2006, p. 181). Questo non significa che il mondo narrativo debba necessariamente rispecchiare il mondo reale: significa invece che è sempre in rapporto al mondo reale che il mondo narrativo si costruisce e si propone, sia quando gli si approssima, sia quando se ne distanzia intenzionalmente.

Il mondo di *Diabolik* aderisce alla geografia del mondo reale in una prima fase che va dall'albo di esordio (*Il re del terrore*, 1962) al numero 22 (*Il grande ricatto*, 1964); a metà di questa fase, Luciana Giussani affianca la sorella Angela nella stesura delle sceneggiature e progressivamente il team (che aveva già cominciato a ibridare occasionalmente realtà e finzione) abbandona il rispecchiamento dell'ontologia primaria in luogo di un'ontologia secondaria tutta immaginativa che caratterizza la serie a fumetti fino al presente (con rare eccezioni che riguardano il Sudafrica, paese in cui ha vissuto Eva Kant). Dunque Marsiglia, indicata come città di ambientazione nelle prime storie, lascia il posto all'immaginaria Clerville: da qui in poi le Giussani completano pian piano una complessa struttura geopolitica. Clerville, nell'entroterra, è la capitale dell'omonimo Stato e vanta un'area metropolitana estesa, con una *city*, quartieri residenziali, aree industriali (un *agglomerato funzionale* più che un oggetto estetico, secondo una definizione di Benjamin Fraser, 2019); Ghénf invece è una città costiera e portuale dello Stato di Clerville; quest'ultimo confina con altri Stati, fra i quali il Beglait, da cui proviene il personaggio di Altea di Vallenberg, compagna dell'ispettore Ginko. Oltre all'estensione euro-continentale, il mondo di *Diabolik* include propaggini esotiche come il Deccan e il Burmadesh. Il mondo immaginario ha il pregio di piegarsi ad ogni esigenza narrativa, ma anche di plasmare l'ambiente fino a creare uno stile inconfondibile di *production design*, esteso "dal cucchiaio alla città", ricordando uno slogan coniato dall'architetto Ernesto Nathan Rogers che rievoca il clima di fervore creativo e imprenditoriale nella Milano degli anni Cinquanta e Sessanta, in cui nasce il progetto editoriale delle sorelle Giussani. Il design urbano di *Diabolik* è tendenzialmente lineare, modernista, elegante ma senza orpelli; anche gli interni derivano da questa scelta estetica, che offre, per contrasto, il massimo risalto all'intensità decorativa dell'oggetto-valore: in questo senso è come se la città, la villa, il museo fossero le cornici o i contenitori neutri e riproducibili in serie di un'opera invece unica e auratica.

## Lo sguardo topocratico

Al livello orizzontale del mondo narrativo non si registrano conflitti, nel senso che in *Diabolik* non si raccontano guerre o tensioni fra Stati, neanche sullo sfondo di azioni individuali; mentre i principali conflitti drammaturgici riguardano aggregazioni e individui. L'aggregazione protagonista è quella costituita dalla coppia Diabolik-Eva, in perenne conflitto con una classe agiata che possiede oggetti di valore, con le forze dell'ordine e con criminali rivali. Lo spazio in *Diabolik* non è solo l'ambiente che ospita la concatenazione causale degli eventi, ma rappresenta un campo da gioco dalle regole ferree: l'oggetto-valore, infatti, è sempre collocato in uno spazio inaccessibile, blindato, sorvegliato (cassaforte, caveau, museo) e dunque le azioni di Eva e Diabolik si qualificano come effrazioni, violazioni, invasioni, occupazioni di uno spazio non praticabile. Se la caratteristica del *topos* di aggregazione è quella di avere una sede ufficiale (il domicilio, la banca, la questura, il carcere), il punto di forza della coppia Diabolik-Eva sta nella rete sfuggente dei rifugi. Se somaticamente i due criminali dissimulano l'identità mediante le maschere, spazialmente risultano imprevedibili attraverso la latitanza e l'erranza. La coppia risiede presso un domicilio plurale, una rete di rifugi tecnologicamente attrezzati, pronti all'uso e a loro volta inespugnabili. Proprio la dimensione del rifugio ci consente di introdurre l'atteggiamento percettivo dominante in *Diabolik*, un atteggiamento finalizzato al controllo del territorio e non certo al godimento dei suoi valori estetici. Potremmo chiamare questo atteggiamento *topocratico*, nel senso del potere dello spazio, potere garantito dal controllo del territorio. È un atteggiamento spaziale che troviamo in larga misura nel cinema western; pensiamo a *Ombre rosse* di John Ford e alla costruzione del punto di vista di Geronimo sullo spazio incorrotto dalla civiltà, lo spazio della wilderness. L'atteggiamento topocratico, secondo alcuni studiosi, è altresì l'origine remota di atti contemplativi disinteressati, estetici, paesaggistici. Ci riferiamo alla *Prospect-Refuge Theory* di Jay Appleton (effetto prospettiva-rifugio), che riassumiamo con le parole di Paolo D'Angelo (2014, p. 29):

Appleton suppone che i caratteri più apprezzati in un paesaggio siano quelli che abbiamo introiettato nelle centinaia di migliaia di anni in cui siamo vissuti come cacciatori-raccoglitori. Allora era indispensabile la sopravvivenza in un territorio in cui fosse possibile controllare visivamente ampi spazi per localizzare le prede ma al tempo stesso avere nelle vicinanze opportuni nascondigli nei quali rifugiarsi per sfuggire ai predatori.

Il movimento di Diabolik ed Eva nello spazio è dunque sostanzialmente finalizzato a una raccolta di dati (la fase dello studio preliminare) a cui segue l'elaborazione del piano (all'interno del rifugio); da qui l'attuazione del piano, che comporta normalmente un'invasione dello spazio privato e infine la fuga verso un nuovo rifugio. In questo movimento perenne, capace di riattivarsi storia dopo storia, non ci sono pause contemplative, se non di poche vignette o poche tavole, persino nelle sortite turistiche (Bandirali e Cristante 2020).

Analizziamo ora le due storie contenute negli albi *Paura* e *L'idolo della vendetta*, che abbiamo scelto perché esemplificative della rappresentazione dello spazio in *Diabolik* in un arco temporale di oltre cinquant'anni.

## **Paura**

L'albo intitolato *Paura* (VI, 5, 1967) è scritto dalle sorelle Giussani, disegnato da Armando Bonato e inchiostrato da Enzo Facciolo. La location introdotta nella prima tavola è la villa del Conte Derasè presso un generico lago "a pochi chilometri da Clerville". È una tipica vignetta introduttiva con funzione di geolocalizzazione, quel tipo di immagine che possiamo chiamare *il francobollo di Ejzenstejn*, ricordando questa definizione del cineasta sovietico: "Una singola inquadratura di paesaggio, incollata all'azione come un francobollo [...] funziona immancabilmente come mera informazione geografica" (Ejzenstejn 2003, p. 262). Gli ospiti del conte trascorrono piacevolmente il tempo prendendo il sole, come i viaggiatori del dipinto *People in the Sun* (1960) di Edward Hopper. Presto apprendiamo che una delle ospiti del Conte è Eva Kant sotto mentite spoglie: sta raccogliendo informazioni sulle attività del padrone di casa. Siamo nella fase di studio, e Luisella/Eva incontra nottetempo Diabolik per un resoconto: l'esterno-notte offre a Facciolo l'opportunità di inchiostrare a linea scura, con gli effetti luministici tipici del film noir. Eva mette a parte Diabolik dei potenti congegni di sicurezza allestiti dal Conte e lo dota di una piantina della villa; quindi va in scena il tentativo di effrazione, dalle profondità del lago, per eludere i sistemi di allarme. Diabolik sottovaluta le invenzioni del Conte ("Nella stanza c'erano delle cellule sensibili alla luce!") e si ritrova presto in fuga. Viene avvisato Ginko, che il giorno dopo effettua un sopralluogo alla villa; apprendiamo che l'oggetto-valore bramato da Diabolik è una preziosa corona, che fa bella mostra di sé nella tavola n. 30. L'oggetto è chiaramente simbolico, perché il Conte vanta le proprie invenzioni tanto quanto Diabolik ed Eva vantano le proprie abilità di aggirarle, dunque si delinea una sfida il cui premio è una corona, un tradizionale simbolo di vittoria. La consulenza di Ginko si conclude con le congratulazioni al Conte per l'imponente sistema di protezione della corona; nel frattempo Diabolik ed Eva osservano tutto da un rifugio poco distante, armati di un semplice binocolo: ecco un esempio di sguardo topocratico, finalizzato alla sorveglianza e al controllo dello spazio. In questo senso, anche un panorama del lago visto dalla finestra non è un oggetto di contemplazione (ossia un paesaggio) ma un oggetto di indagine che prefigura una concatenazione di eventi ("Arriverò sul tetto"; "Addormenterò tutti quelli della casa tranne Lorella"; "La ragazza sotto la minaccia del mio pugnale mi accompagnerà all'uscita e i cani non si muoveranno"): l'immaginazione spaziale diventa immaginazione causale.

Diabolik questa volta attacca dall'alto, a bordo di un ingegnoso deltaplano, ma deve nuovamente ritirarsi perché non ha considerato un allarme attivato dalla pressione sul pavimento della sala della corona: il criminale si ritira, anche questa situazione di gioco è a favore del Conte. Anche in questo caso rileviamo lo sguardo topocratico di Diabolik, che dal

*vantage point* sul tetto cerca una via di fuga (“I cani sono intorno al corpo del commissario, è il momento di fuggire!”).

Ci troviamo a metà del racconto, un classico punto di crisi in cui la linea dell’azione comincia a crescere verso un *turning point*: Eva chiede a Diabolik di rinunciare all’impresa, ma l’uomo rilancia la sfida; allo stesso tempo, alla squadra del Conte si aggiunge Ginko, che decide di soggiornare nella villa per attendere e sventare l’eventuale nuovo tentativo di furto. I movimenti della squadra del Conte vengono osservati dalla coppia criminale, al sicuro nel rifugio.

La nuova versione del piano ha un’estensione spaziale più vasta e complessa, oltre a presentarsi con inusitata, rabbiosa violenza: dopo aver causato un guasto idraulico a tutta l’area residenziale sul lago, Diabolik si reca a Clerville armato di ordigni esplosivi; travestito da uomo d’affari, imbuca alcune bombe a orologeria nella cassetta delle lettere della piazza della Banca Nazionale e in una cassetta di sicurezza della banca (come in un tetro presagio della strage di piazza Fontana, alla Banca Nazionale dell’Agricoltura, avvenuta due anni dopo l’uscita dell’albo). Gli ordigni esplodono a comando, causando il panico generale, mentre il criminale torna nella zona del lago, questa volta con un furgone dell’acquedotto. Le esplosioni nella piazza di Clerville costringono Ginko a tornare in città: ora è il momento di tentare l’assalto definitivo alla villa, dove Eva si ripresenta nei panni di una delle amiche del Conte, e dove Diabolik ricompare come operaio del Comune. L’azione è veloce, risolutiva e senza prigionieri: ne fanno le spese il Conte e il fratello. Nella tavola n. 100, due vignette consecutive mostrano il gesto di Diabolik che prende l’ambita corona fra le mani: ma quando solleva l’oggetto-valore, una griglia di sbarre gli si chiude attorno, imprigionandolo. È l’ultimo congegno automatico che scatta anche dopo la morte del suo inventore, dopo che in fondo la partita non ha più alcun senso: ma la dimensione meccanica, inesorabile dell’intreccio, obbliga a continuare il gioco fino alla conclusione. Dopo ulteriori peripezie, la coppia criminale si assicura il trofeo. Nella penultima tavola vediamo Eva che si toglie la corona dal capo, dicendo: “Non voglio più vedere questa corona, mi ha procurato troppe angosce”. E a Diabolik che, rassicurante, dice “Amore mio! Ora è tutto passato, e siamo al sicuro!”, la donna risponde: “Fino a quando?”. Ovviamente fino alla prossima partita.

## ***L’idolo della vendetta***

L’albo intitolato *L’idolo della vendetta* (LIX, 10, 2020) è scritto da Enrico Lotti e Alessandro Mainardi (Angela Giussani è venuta a mancare nel 1987, Luciana nel 2001); i disegni sono di Angelo Maria Ricci, le chine di Marco Ricci.

La prima vignetta, esattamente come quella che apre *Paura*, è un *francobollo di Ejzenstejn*: sotto la didascalia informativa (“Tra i boschi intorno a Clerville, qualche mese fa”) vediamo una villa modernista dall’ampio giardino, nello stile della Ville Savoye di Le Corbusier, e dalle cui finestre sale un *balloon* (“Allora, l’affare vi interessa?”). Nella casa, un

trafficante di oggetti d'arte e un ricettatore si accordano sulle percentuali delle vendite. Alla tavola n. 10 entra in scena, al presente e in un altro luogo, Diabolik intento nel caratteristico salto del muro di cinta: sta per entrare furtivamente in un'altra villa modernista, quella di un collezionista di preziosi. L'impresa subitanea sembra contraddire lo schema canonico, ma è solo una sua variazione: ciò che Diabolik si trova di fronte (il collezionista cadavere, la cassaforte violata ma con ogni cosa lasciata al suo posto) lo spinge a un'attenta raccolta di informazioni ("Sembra quindi che il ladro cercasse qualcosa di speciale"). La sfida può dirsi cominciata. Diabolik ed Eva si dividono sul territorio: l'uomo prende a frequentare i bassifondi di Clerville, dando modo al disegnatore di inanellare citazioni da Hopper (*Nighthawks*, 1942) e prelievi dalla *Street Art*; la donna sorveglia la casa del collezionista, dove la polizia svolge indagini di routine. Eva Kant scruta da un *vantage point* tutti i movimenti nel giardino della villa e ascolta le conversazioni delle forze dell'ordine con un potente microfono spia direzionale, omologo acustico del binocolo. Quando la coppia si scambia le informazioni (tavole nn. 24-30), ricorre una particolare tipo di vignetta che possiamo chiamare *case parlanti*, molto frequente in *Diabolik* (l'abbiamo segnalata nell'apertura di questo stesso albo): si tratta dell'inquadratura di un edificio in esterni, senza personaggi visibili né dentro né fuori, ma con il *balloon* che restituisce un dialogo proveniente dall'interno; questo tipo di vignetta consente evidentemente di variare il setting durante un lungo scambio di battute (la tecnica si ripete nella tavola n. 68 e nella n. 80).

Il plot ruota attorno a una serie di omicidi di cui sono vittime i collezionisti di arte orientale; un ladro assassino è alla ricerca di qualcosa, e Diabolik vuole sapere tutto, dunque avvia la sorveglianza delle abitazioni dei collezionisti superstiti. Durante la sorveglianza, Eva assiste a un balzo analogo a quella della tavola n. 10, ma a saltare il muro di cinta non è Diabolik: è il ladro che cercano, anzi la ladra; si tratta di Giada, un personaggio già apparso in una storia del 2018 (*La lama della vendetta*). Giada proviene da un villaggio del Burmadesh; è venuta a Clerville per recuperare un manufatto di terracotta molto importante per la sua comunità, sottratto da uno dei collezionisti: Diabolik ed Eva l'aiuteranno nell'impresa. La terza parte della vicenda si svolge dunque a Burma City, nel Far East di questo mondo immaginario; l'alta standardizzazione dell'*urban design* in *Diabolik* rende possibile creare una regione esotica a partire da pochi, essenziali e iconici tratti. La missione (rubare ad altri ladri è un gioco gradito a Diabolik) viene portata a termine, e l'idolo di terracotta è l'oggetto-valore che, in questo caso, non viene acquisito ma restituito al villaggio del Burmadesh, come una coppa che torna in palio al torneo successivo.

## Conclusioni

Come si è visto, in *Diabolik* i valori spaziali rappresentano una parte consistente delle pratiche di *storytelling*. La spazialità è oggetto di processi trasformativi di carattere eminentemente ambientale, ed è sede di conflitti drammaturgici specifici basati su azioni come invasione, effrazione, fuga; lo spazio così determinato è altresì attivatore di

atteggiamenti visivi di controllo, investigazione, sorveglianza, atteggiamenti che abbiamo definito *topocratici*.

*Diabolik* è però anche un caso molto solido e longevo di immaginazione spaziale, intesa come creazione di un *topos* finzionale geograficamente strutturato. In tal senso, resta da chiedersi se, considerate l'ampiezza e l'espandibilità della mappa del mondo creato dalle sorelle Giussani, non si possa parlare di un vero e proprio caso di *world building*. Secondo Mark J. P. Wolf (2014), *storytelling* e *world building* sono processi che si differenziano nel peso accordato alla narrazione aristotelicamente intesa come *mimesis praxeos*: la linea dell'azione risulta assolutamente centrale nello *storytelling* e ci si concentra su tutto ciò che porta avanti la storia; mentre le tecniche di *world building* "forniscono il mood e l'atmosfera, o formano ulteriormente la nostra immagine di personaggi, luoghi ed eventi" (Wolf 2014). Dai casi analizzati e, più in generale, dall'assidua e ordinaria lettura degli albi di *Diabolik*, si deriva che la dorsale narrativa resta sempre preponderante; i personaggi non possono mai svincolarsi dal mandato drammaturgico né possono concedersi alcuna esplorazione del mondo che non sia finalizzata alla raccolta di informazioni o al controllo del territorio. *Diabolik* ed Eva Kant si spostano continuamente, sono una coppia nomade del crimine, ma nessuno di questi spostamenti ha un carattere ricreativo; tuttavia, se l'atto puramente contemplativo non è concesso ai personaggi, è invece praticato dal *fandom*, come dimostrato nel 2005 dalla pubblicazione della *Guida turistica di Clerville*, un volume realizzato da un gruppo di fan iscritti alla mailing list "Diabolika" e pubblicato da Astorina. La possibilità di ripercorrere il mondo di *Diabolik* al netto dell'azione, facendo un resoconto dettagliato di tutti gli elementi fisico-geografici, è evidentemente offerta agli autori della *Guida turistica di Clerville* dall'infaticabile lavoro di *world building* portato avanti nel tempo dalle sorelle Giussani, capaci non soltanto di dare vita a personaggi iconici e a un intreccio-partita infinitamente ripetibile, ma anche di fondare un mondo immaginario.

## Nota biografica

Luca Bandirali è Ricercatore di Cinema Fotografia Televisione presso il Dipartimento di Beni Culturali dell'Università del Salento. I suoi principali interessi di ricerca riguardano la filosofia del cinema, l'estetica del cinema e della televisione, la geocritica del cinema, della serialità televisiva e del fumetto. Fra le sue pubblicazioni: *Concept TV. An Aesthetics of Television Series* (con Enrico Terrone, Lexington Books, 2021), *Medium loci. Spazio, ambiente e paesaggio nella narrazione audiovisiva* (Pellegrini, 2022).

## Bibliografia

*Guida turistica di Clerville*. (2005). Milano: Astorina.  
Bandirali, L., e Cristante. S. (2020). Graficotopie. Configurazioni dello spazio nei fumetti di viaggio e migrazione. *Scritture Migranti*, n. 14 (gennaio): 247-73.



- Bandirali, L., e Terrone, E. (2009). *Il sistema sceneggiatura: scrivere e descrivere i film*. Torino: Lindau.
- Bulson, E. (2007). *Novels, Maps, Modernity. The Spatial Imagination, 1850-2000*. New York: Routledge.
- Carroll, N., and Choi, J. (2006). *Philosophy of Film and Motion Picture: An Anthology*. Malden: Blackwell Publishing.
- D'Angelo, P. (2014). *Filosofia del paesaggio*. Macerata: Quodlibet.
- Dittmer, J. (ed.) (2014). *Comic book geographies*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag.
- Eco, U. (1976). *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano: Bompiani.
- Ejzenstejn, S. M. (2003). *La natura non indifferente*. Venezia: Marsilio, Venezia.
- Fraser, B. (2019). *Visible Cities, Global Comics: Urban Images and Spatial Form*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Pavel, T. (1986). *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard University Press; trad. it. (1992) *Mondi di invenzione. Realtà e immaginario narrativo*. Torino: Einaudi.
- Peterle, G. (2021). *Comics as a research practice: drawing narrative geographies beyond the frame*. London-New York: Routledge.
- Tally Jr., R. (2019). *Topophilia. Place, Narrative and the Spatial Imagination*. Bloomington: Indiana University Press.
- Wolf, M. J. P. (2014). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York and London: Routledge.