

# I nonluoghi del noir: palinsesti urbani americani dalla città supereroistica a *Sin City*

Nicola Paladin

Università degli Studi "G. D'Annunzio" di Chieti-Pescara  
(nicola.paladin@unich.it)

## Abstract

Questo saggio analizza il progressivo svuotamento di connotati nella città del fumetto neo-noir americano, riconfigurandolo, a livello architettonico, come un palinsesto e, a livello sociologico, come un nonluogo, secondo la classica definizione di Marc Augé. Lo studio esamina un testo emblematico del neo-noir contemporaneo, *Sin City* (1991-1992) di Frank Miller, dimostrando come il "nichilismo visuale" che ne contraddistingue la rappresentazione dello spazio urbano, si iscriva in una tradizione iniziata da Will Eisner e proseguita nel fumetto supereroistico. La progressiva trasformazione dello spazio urbano da palinsesto a nonluogo lascia intravedere una convergenza di stilemi narrativi tra noir e fumetto supereroistico.

---

## Parole chiave

fumetto neo-noir, nonluogo, palinsesto

---

## Diritto d'autore

Questo lavoro è fornito con la licenza *Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.  
Gli autori mantengono il diritto d'autore sui propri articoli e materiali supplementari e mantengono il diritto di pubblicazione senza restrizioni.

---

La tradizione del noir americano rende conto a più riprese della natura ibrida del genere tanto in ambito letterario, quanto cinematografico e fumettistico, mostrando al suo interno la convergenza di varie contaminazioni stilistiche ed estetiche che spaziano dalla detective fiction all'*hard-boiled*, dal grottesco alla fantascienza. Alla luce dell'impurità costitutiva del noir e della sua elusività tipologica, parte della critica addirittura rigetta l'assunto per cui lo si possa categorizzare come un genere *tout court* proprio in virtù della varietà degli elementi dalla cui combinazione esso origina<sup>1</sup>. Se tale dinamica di ibridizzazione è particolarmente evidente nel cinema<sup>2</sup> e nella letteratura noir<sup>3</sup>, anche il fumetto americano rivela tracce significative di quella che John Cullen Gruesser definisce una 'malleabilità' costitutiva<sup>4</sup>, identificabile nella sua «adaptability to a multiplicity of artistic, personal, ideological, and political programs»<sup>5</sup>.

La critica identifica la nascita dei *crime comics* statunitensi nel 1942 con la pubblicazione di *Crime Does Not Pay*, creato da Charles Biro e Bob Wood, tuttavia i precursori del genere risalgono agli anni Trenta, circa un decennio prima dell'epoca d'oro del cinema noir<sup>6</sup>. Tra questi vale la pena menzionare *Dick Tracy*, realizzato da Chester Gould e pubblicato dal Chicago Tribune Syndicate il 4 ottobre 1931, e *Secret Agent X-9*, una striscia scritta da Dashiell Hammett e pubblicata dal King Feature Syndicate a partire dal 1934. A ragion veduta, si può associare a questa fase iniziale anche un testo come *Batman*, pubblicato dal 1939 da DC Comics, in cui la genesi del vigilante si attua a conseguenza di una rapina in cui muoiono i genitori di Bruce Wayne, e del giuramento di quest'ultimo di combattere il crimine vita natural durante<sup>7</sup>. Il fumetto di Bill Finger e Bob Kane fu uno dei primi a mostrare un'adattabilità tale da consentire un dialogo tra i *crime comics* e il genere supereroistico. Nonostante l'eccezionale fortuna di *Batman* nel corso dei decenni, Arthur Fried afferma che fu invece *The Spirit* di Will Eisner a rivelarsi, a livello estetico, uno dei fumetti più influenti sulla produzione popolare successiva<sup>8</sup>. Pubblicato nel 1940, *The Spirit* esemplifica in modo significativo il dialogo tra il fumetto supereroistico e le dominanti estetiche e narrative

<sup>1</sup> Cfr. Christopher Orr, *Genre Theory in the Context of Noir and Post-Noir Film*, «Film Criticism», 22, 1, 1997, pp. 21-37; Andrew Dickos, *Street with no Name. A History of the Classic American Film Noir*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2002; Christopher Breu & Elizabeth A. Hatmaker, *Noir Affect*, New York, Fordham University Press, 2020.

<sup>2</sup> Si veda Mark Gould, *Film Noir: From Berlin to Sin City*, London-New York, Wallflowers, 2005; John R. Gold, *Under Darkened Skies: The City in Science Fiction Film*, «Geography», 86, 4, 2001, pp. 337-345; Homer B. Pettey, R. Barton Palmer & Linda Badley, *Film Noir*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2014.

<sup>3</sup> Si veda Claire Gorrara, *Cultural Intersections: The American Hard-Boiled Detective Novel and Early French roman noir*, «The Modern Language Review», 98, 3, 2003, pp. 590-601; John Cullen Gruesser, *Race, Gender and Empire in American Detective Fiction*, Jefferson (NC), McFarland & Company, 2013.

<sup>4</sup> Gruesser, *op. cit.*, p. 7. Si veda anche Dominic Davies, *Urban Comics: Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*, New York, Routledge, 2019, p. 6.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> Cfr. Renato Venturelli, *L'età del noir. Ombre, incubi e delitti nel cinema americano, 1940-60*, Torino, Einaudi, 2007; Jonathan Auerbach, *Dark Borders: Film Noir and American Citizenship*, Durham, Duke University Press, 2011.

<sup>7</sup> L'episodio è stato ripreso in *Batman: Year One (1987)*, di Frank Miller e David Mazzucchelli.

<sup>8</sup> Cfr. Arthur Fried, *Crime in Comics and the Graphic Novel*, in *A Companion to Crime Fiction*, a cura di Lee Horsley Rzepka, Chichester (UK), Wiley-Blackwell Publishing, 2010, pp. 332-343, qui a p. 337.

del fumetto noir. Più ancora di *Batman*, l'opera di Eisner congiunge i due generi importando nel contesto narrativo poliziesco un protagonista che assume i connotati del vigilante mascherato rispetto a cui numerosi personaggi della «Silver Age of Superhero Comics» hanno successivamente contratto un debito<sup>9</sup>.

Uno dei tratti più caratteristici nell'economia narrativa di *The Spirit* a rivelare questa congiunzione è la centralità dell'ambientazione urbana, che Andrew Dickos identifica come primo elemento strutturale del noir sin dagli esordi del genere nel cinema espressionista tedesco<sup>10</sup>. Nel fumetto di Eisner la città fornisce il contesto alle avventure rappresentate e diventa un personaggio vero e proprio, correlato al protagonista, un aspetto ripreso in seguito nei fumetti dell'universo Marvel nei quali, come osserva Jason Bainbridge, i supereroi sono definiti proprio in quanto prodotti della modernità e dell'urbanizzazione<sup>11</sup>. Riconoscendo l'opera di Eisner come una delle prime occorrenze di fumetto noir-supereroistico americano, questo saggio utilizza la solidità del vincolo che unisce la città al protagonista del fumetto per dimostrare l'influsso del fumetto supereroistico sul noir attraverso la rappresentazione dello spazio in cui le storie vengono ambientate, e in particolare nella strutturazione – o meglio, nell'inesorabile destrutturazione – della città. Si intende dimostrare questa ricorsività esaminando l'ambientazione di una delle opere identificabili come una sorta di punto d'arrivo della tradizione, vale a dire *Sin City* (1991-2000) di Frank Miller, l'opera che forse meglio esemplifica il genere neo-noir<sup>12</sup>, e che propone una delle più recenti manifestazioni delle contaminazioni supereroistiche progressivamente divenute parte della tradizione del fumetto noir. Adottando *The Spirit* come punto di partenza, il saggio evidenzia le risonanze che appaiono nell'opera di Miller in termini di rappresentazione della città e suggerisce che il progressivo svuotamento dello spazio urbano affondi le proprie radici nella tradizione ma che, al contempo, esplori anche la percezione contemporanea dello spazio dando voce alle relative urgenze espressive e ideologiche.

Lo spazio urbano rappresentato in *Sin City* radicalizza il processo di astrazione che coinvolge la metropoli americana nell'epoca contemporanea. Nell'ambito degli *Urban Studies*, questa concezione esplora la città contemporanea alla luce della sua natura metamorfica<sup>13</sup>, che si genera dalla progressiva stratificazione di elementi urbani appartenenti a varie fasi storiche, rispondenti a estetiche e ideologie differenti che interagiscono tra di loro. Jacques Derrida riflette sulla mutevolezza dello spazio cittadino sostenendo che la sua fisiologica trasformabilità deve mantenerlo uno spazio non-saturabile e quindi costantemente predisposto a operazioni di sovrascrittura: «A city is an ensemble which must remain indefinitely and structurally non-saturable, open to its proper transformation, to the augmentations which alter and displace as little as

---

<sup>9</sup> Si veda Terrence Wandtke, *The Dark Night Returns: The Contemporary Resurgence of Crime Comics*, New York, RIT Press, 2015.

<sup>10</sup> Cfr. Dickos, *op. cit.*, pp. 23, 27. La rilevanza dell'ambientazione urbana nel fumetto noir è testimoniata dalla sua ricorsività all'interno di antologie dedicate al genere, come si vede, per esempio, in *The Mammoth Book of Best Crime Comics (2008)*, curato da Paul Gravett.

<sup>11</sup> Cfr. Bainbridge, *op. cit.*, p. 167.

<sup>12</sup> Si rimanda a Mark T. Conard (a cura di), *The Philosophy of Neo-Noir*, Lexington, University Press of Kentucky, 2007.

<sup>13</sup> A titolo di esempio si rimanda al volume curato da John Knechtel, *Alphabeth City: Open City*, pubblicato nel 1998.

possible the memory of its patrimony»<sup>14</sup>, senza ridursi a un mero processo di museificazione.

Concentrandosi sull'urgenza di preservare la memoria storica e sociale nel tessuto urbano integrata con la trasformabilità di quest'ultimo, Andreas Huyssen analizza la città come un palinsesto, riconoscendo che tale concetto si configura come un tropo «inherently literary and tied to writing», ma proficuo, appunto, «to discuss configurations of urban spaces and their unfolding in time without making architecture and the city simply into text»<sup>15</sup>. Come ricorda Huyssen, la tradizionale definizione di palinsesto deriva in effetti dalla pratica testuale di cancellare o modificare il testo di una pergamena per riutilizzare il supporto originale a favore di un nuovo testo. Da un lato, vari studi di *Urban Studies* riflettono sulle possibilità future connaturate alla riappropriazione e alla risignificazione dello spazio urbano<sup>16</sup>. Dall'altro, già a partire dagli anni Sessanta del Novecento<sup>17</sup>, si contemplano i rischi di perdita dell'identità cittadina provocati dai tentativi di sovrascrittura del tessuto preesistente in nome di una crescente privatizzazione dello spazio pubblico<sup>18</sup>. Questo timore è ben manifestato da Sharon Zukin che, nel suo studio sulla città di New York, lamenta come logiche egemoniche di crescita economica e gentrificazione abbiano eroso l'autenticità dello spazio cittadino sino a cancellarne l'anima in nome di un processo dominante di omogeneizzazione<sup>19</sup>.

Quest'ultima direttrice osserva con sguardo preoccupato la rifunzionalizzazione delle città dettate dalle esigenze economiche contemporanee e dall'esercizio del potere politico<sup>20</sup>, che ha come effetto collaterale la progressiva cancellazione dell'identità urbana. Lo svuotamento dei connotati distintivi di una città dovuto alla rifunzionalizzazione degli spazi che la costituiscono consente di avvicinare il concetto di palinsesto urbano alla nota formulazione di nonluogo proposta da Marc Augé. In effetti, Augé descrive i nonluoghi come «palinsesti in cui si reinscrive incessantemente il gioco misto dell'identità e della relazione»<sup>21</sup>. La pertinenza del modello antropologico di Augé

<sup>14</sup> Jacques Derrida, «Generations of a City: Memory, Prophecy, Responsibilities», in John Knechtel, *Alphabeth City: Open City*, Concord, House of Anansi Press Limited, 1998, p. 15.

<sup>15</sup> Andreas Huyssen, *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford, Stanford University Press, 2003, p. 7.

<sup>16</sup> Cfr. Ray Oldenburg, *The Great Good Place*, New York, Marlowe & Company, 1999; Richard C. Longworth, *Urban America: U.S. Cities in the Global Era*, «Journal of International Affairs», 65, 2, 2012, pp. 97-110; David Littlefield, *(Re) generation: Place, Memory, Identity*, «Architectural Design», 82, 1, 2012, pp. 8-13. Carlo Cellamare e Francesca Cognetti (Eds.), *Practices of Reappropriation in the Contemporary City. Processes, Places and Imaginary*, Milano, Planum Publisher, 2014; Anke Ortlepp & Bryant Simon, *Bounded Cities: Public Space, the Built Environment, and the Limits of American Democracy*, «Amerikastudien / American Studies», 65, 2, 2020, pp. 125-134.

<sup>17</sup> Si allude a Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, New York, Random House, 1961.

<sup>18</sup> Cfr. Sharon Zukin, *The Cultures of Cities*, Malden, Blackwell Publishers, 1995, p. 3. Si veda anche Robert Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster, 2000. Tra gli studi più recenti, Mitchell Schwarzer, *Privatizing the Public City. Oakland's Lopsided Boom*, Places, May 2019, <[https://placesjournal.org/article/privatizing-the-public-city/?cn-reloaded=1#footnote\\_1](https://placesjournal.org/article/privatizing-the-public-city/?cn-reloaded=1#footnote_1)> (Consultato: 18 ottobre 2024).

<sup>19</sup> Cfr. Sharon Zukin, «Introduction: The City That Lost Its Soul», in *Naked City: The Death and Life of Authentic Urban Spaces*, Oxford, Oxford University Press, 2010, pp. 7-31.

<sup>20</sup> Cfr. David Harvey, *Spaces of Capital: Towards a Critical Geography*, New York, Routledge, 2012.

<sup>21</sup> Marc Augé, *Nonluoghi* [1992], trad. di Dominique Rolland, Milano, Eleuthera, 2009, p. 94.

come strumento di comprensione del contesto urbano statunitense trova riscontro nelle considerazioni di Fiorenzo Iuliano, che individua nella nozione di nonluogo «l'ennesima descrizione, magari ancora più iperbolica e straniante, del tessuto metropolitano tipico degli Stati Uniti»<sup>22</sup>. Iuliano riconosce anche come le prospettive teoriche contemporanee abbiano classificato le città statunitensi in quanto «costrutti concettuali prima ancora che [...] realtà materiali»<sup>23</sup>; costrutti concettuali e, varrebbe la pena aggiungere, strutture intertestuali.

Il caso di *Sin City* costituisce una rappresentazione dello spazio urbano dove confluiscono elementi stilistici e narrativi tipici della tradizione fumettistica statunitense, sviluppati sia nelle storie di supereroi, sia in quelle noir. Questa convergenza evidenzia lo sviluppo di modalità rappresentative che accomunano i due generi, rendendoli uno inscrivibile nell'altro e viceversa – proprio come in un palinsesto – approfittando di un svuotamento dei tratti distintivi e identitari della città americana. In altre parole, da varie angolature la città di Miller esemplifica la definizione di nonluogo nella misura in cui si appropria del vuoto identitario tipico dello spazio urbano americano contemporaneo, e lo rifunzionalizza attraverso modalità di rappresentazione che avevano tradizionalmente caratterizzato tanto il noir quanto il fumetto supereroistico.

Se tale operazione è possibile in virtù della graduale e via via più estrema astrazione che ha caratterizzato la concezione della metropoli americana della seconda metà del Novecento, si intuisce che la rappresentazione urbana di *Sin City* non costituisce solo una provocazione contingente ma fa interagire la tradizione visuale e narrativa dei fumetti ambientati nel contesto urbano con una precisa ideologia di Miller, quella libertaria. In particolare, l'intera sua *oeuvre* raffigura tale visione a vari livelli<sup>24</sup>; tuttavia, se nei graphic novel dedicati a Batman, è l'interpretazione personale che il vigilante ha della giustizia a dare voce a una sfiducia verso le istituzioni<sup>25</sup>, in *Sin City* l'orientamento libertario si traduce in una rappresentazione dello spazio che ne immagina la liberazione dall'autorità istituzionale e lo svuota di una valenza politica dominante, sovrapponendovi una riconfigurazione del rapporto tra spazio e libertà alternativa e tangenziale<sup>26</sup>. Come si vedrà, pur non essendo uno degli spazi che secondo Augé costituiscono gli esempi più efficaci di nonluogo, tuttavia l'intera città in *Sin City* aderisce in parte alla convenzionale definizione. Infatti, uno degli effetti provocati dallo

---

<sup>22</sup> Fiorenzo Iuliano, *Un'endiadi impossibile. Parlare di città degli Stati Uniti oggi*, «Ácoma», 7, 2014, pp. 78-91, qui a p. 85.

<sup>23</sup> Bruno Cartosio e Fiorenzo Iuliano, *Introduzione. Città d'America*, «Ácoma», 7, 2014, pp. 5-7, p. 6.

<sup>24</sup> Si veda Daniele Croci, *Holy Terror, Batman! Frank Miller's Dark Knight Returns and the Superhero as Hardboiled Terrorist*, «Altre Modernità», 15, 2016, pp. 163-185.

<sup>25</sup> Si tratta di una deriva che appare anche in *Holy Terror* (2011), dove l'autonomia antisistema del protagonista mascherato, the Fixer, si manifesta nello scontro culturale contro la cultura islamica esploso a seguito degli attentati dell'11 settembre 2001.

<sup>26</sup> La professione ideologica dell'autore è chiarita in un'intervista rilasciata a Vulture. Rispetto a *The Dark Knight Returns*, Abraham Josephine Riesman osserva come spesso i lettori «think it's a conservative screed», chiarendo che «That interpretation has never made sense to me». Miller replica dicendo: «Especially since I'm not a conservative. I'm a libertarian». Si veda Abraham Josephin Riesman, *Frank Miller Talks About Superman's Penis and His Plans for a Children's Book*, Vulture, 17 Novembre 2015. <https://www.vulture.com/2015/11/frank-miller-dark-knight-superman.html> (Consultato: 18 ottobre 2024).

svuotamento identitario della città di Miller è la liberazione dello spazio urbano dai suoi vincoli non solo identitari ma anche, si diceva, istituzionali, e la sua riscrittura attraverso principi libertari di autodeterminazione della libertà individuale, precludendo alla filosofia urbanistica che Rowland Atkinson e Liam O'Farrell hanno recentemente teorizzato come «libertecture»<sup>27</sup>.

Sulla scorta di queste considerazioni, lo studio si articola in tre parti: in primo luogo si ricostruiscono alcuni tratti fondativi della tradizione fumettistica noir e supereroistica che vedono la città come il palcoscenico designato, osservandone l'appropriazione nel fumetto supereroistico di Frank Miller. In seguito, si analizza l'influsso della tradizione supereroistica che Miller trasla in *Sin City*, in particolare nel terzo capitolo della serie, «The Big Fat Kill». Infine si esaminano le modalità con cui *Sin City* da nonluogo diventa un palinsesto, e attraverso cui l'autore plasma lo spazio urbano come rappresentazione dell'ideologia libertaria.

### 1. La città americana nei fumetti supereroistici e noir

Come si diceva, il punto di partenza per il discorso qui proposto coincide con una delle opere più significative nella storia del fumetto americano, cioè *The Spirit*, pubblicato tra il 1940 e il 1952. Sebbene il testo sia comunemente identificato come il progenitore del fumetto supereroistico, le storie di Eisner si dipanano secondo schemi narrativi legati al mondo del crimine e all'indagine. Il protagonista è Denny Colt, un poliziotto creduto morto, apparentemente rimasto ucciso mentre cerca di catturare uno scienziato criminale. Denny cade in un calderone contenente sostanze chimiche e quando ne esce scopre che il suo corpo è stato potenziato. Decide allora di approfittare delle circostanze diventando un vigilante mascherato, *The Spirit* appunto, e di non rivelarsi ai suoi cari per non metterli in pericolo. A differenza di altri vigilanti successivi come Batman o *The Punisher*, Denny Colt/*The Spirit* non combatte la sua lotta contro il crimine in nome di una morale soggettiva che bypassa le regole dell'ordine costituito o le istituzioni di potere, anzi collabora e interagisce costantemente con le forze di polizia della sua città, Central City.

È a Central City che sono ambientate la maggior parte delle avventure di *The Spirit*. Pur mantenendo nel nome un'indicazione spaziale, per quanto imprecisata, si tratta di una città fittizia caratterizzata da connotati generici, difficilmente riconoscibili e priva di punti di riferimento che consentano di identificarla distinguendola da qualsiasi altra metropoli statunitense. Il profilo indistinto della città si può interpretare come la risposta a un'esigenza commerciale: Central City non rappresenta nessuna città degli Stati Uniti ma potrebbe verosimilmente rappresentarle tutte; come scrive Bainbridge, «the comic book city remained largely archetypal, a backdrop that was endlessly adaptable to the

---

<sup>27</sup> Rowland Atkinson e Liam O'Farrell, *Libertecture: A catalogue of libertarian spaces*, «Urban Studies», 2023, Special Issue: The New Private Urban Governance: Vestiges, Ventures and Visibility. <https://doi.org/10.1177/00420980231181323> (Consultato: 18 ottobre 2024).

demands of the narrative»<sup>28</sup>, funzionando come una sorta di 'template'<sup>29</sup>. Lo spazio delle avventure di *The Spirit* esemplifica la concezione della città rappresentata come «metonimia della società statunitense»<sup>30</sup>. Come ipotizzato altrove<sup>31</sup>, si potrebbe dire che nella rappresentazione di Central City, le avventure siano «dotate di trasferibilità» nello spazio, rendendo il luogo una «nuda estensività astratta»<sup>32</sup>. Questa flessibilità spaziale e identitaria consente a qualsiasi giovane lettore un margine di immedesimazione nelle avventure di *The Spirit*. Allo stesso tempo, si può senz'altro ipotizzare che Central City rappresenti a livello finzionale la città di New York, lo scenario urbano più familiare a Eisner. Cionondimeno, mentre nelle sue opere più celebrate la città viene descritta e cartografata dettagliatamente al fine di stabilire una relazione tra le comunità che abitano un luogo e il luogo stesso<sup>33</sup>, nella rappresentazione di Central City l'interazione tra l'identità individuale e lo spazio collassa; il lettore di *The Spirit* sperimenta una sensazione in cui nel contesto urbano «the individual is alternately lost and at home»<sup>34</sup>, o dove, come scrive Gyan Prakash riprendendo James Donald, «the familiar turns unfamiliar, the city of planning and order gives way to the unsettling influence of dark mysteries and memories»<sup>35</sup>. In altri termini, la città diviene un fondale privo di punti di riferimento, i personaggi agiscono e si muovono in uno spazio nebuloso e indistinto al cui interno il lettore non è in grado di orientarsi se non fosse per le indicazioni testuali. Per certi versi, questa dinamica di *The Spirit* pare precorrere le parole di Augé quando afferma che «la mediazione che stabilisce un legame degli individui con il loro ambiente nello spazio del nonluogo passa attraverso parole, ovvero testi, ci sono parole che fanno immagine»<sup>36</sup>. Augé analizza il rapporto tra individuo e spazio antropologico nella società detta surmodernità: nei nonluoghi l'individuo si orienta attraverso indicazioni prescrittive, proibitive o informative; in modo simile, nel fumetto eisneriano il lettore si affida al testo o al simbolo per orientarsi all'interno dello spazio 'narrativo' della storia che legge. Adattando il discorso di Augé, la quasi totale assenza di elementi identitari, relazionali e storici in Central City la rendono una sorta di nonluogo narrativo.

Questo aspetto si coglie in modo simile anche nei principali fumetti supereroistici americani dei due grandi universi di Marvel e DC. La maggior parte dei supereroi Marvel vive a New York in quartieri specifici e noti che però sono raramente caratterizzati in modo da essere riconosciuti visivamente a livello di paesaggio urbano:

---

<sup>28</sup> Jason Bainbridge, 'I Am New York' – Spiderman, *New York City and the Marvel Universe*, in Ahrens, Jörn e Arno Meteling (a cura di), *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, London, Continuum, 2010, pp. 163-179, qui a p. 163.

<sup>29</sup> Ivi, p. 164.

<sup>30</sup> Cartosio e Iuliano, *op. cit.*, p. 5.

<sup>31</sup> Nicola Paladin, *Le architetture possibili di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a Dropsie Avenue*, «Between», VIII, 15, 2018, pp. 1-19.

<sup>32</sup> Michail Bachtin, *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi, 1997, p. 247.

<sup>33</sup> La parte più famosa della produzione di Eisner mostra la marcata presenza dell'immaginario quotidiano e simbolico ispirato da New York: oltre a *A Contract with God* (1978), si pensi anche a *New York, The Big City* (1986), *The Building* (1987), *A Life Force* (1988) e *Dropsie Avenue* (1995).

<sup>34</sup> Dickos, *op. cit.*, p. 83.

<sup>35</sup> Gyan Prakash, *Introduction: Imaging the Modern City, Darkly*, in *Noir Urbanisms. Dystopic Images of the Modern City*, a cura di Gyan Prakash, Princeton, Princeton University Press, 2010, p. 13. Cfr. Auerbach, *op. cit.*, 2011.

<sup>36</sup> Augé, *op. cit.*, p. 107.

per esempio, è noto che Spiderman vive nel Queens, Devil a Hell's Kitchen, Luke Cage a Harlem, eppure nessuno di questi iconici quartieri viene rappresentato per essere riconoscibile prescindendo dai protagonisti ad essi correlati. Tale aspetto è ancora più evidente ed esplicito nelle due saghe ammiraglie della DC Comics, cioè *Superman* e *Batman*, ambientate rispettivamente a Metropolis e Gotham City, due metropoli fittizie rese riconoscibili da pochi elementi distintivi, ma altrimenti costruite come paesaggi urbani anonimi, poco caratteristici e anzi trasferibili. Salvo alcune eccezioni, nella maggior parte dei casi queste città «non esistono che attraverso le parole che [le] evocano»<sup>37</sup>, nella misura in cui il lettore si orienta a livello narrativo tramite le indicazioni fornite a livello testuale, o attraverso la familiare correlazione tra un personaggio e la città in cui opera.

## 2. Da Central City a Sin City: i nonluoghi di Frank Miller

Nell'opera di Frank Miller la rappresentazione urbana acquisisce notevole rilievo e in essa convergono l'influsso del lavoro di Eisner come anche la sua esperienza di autore per Marvel e DC. Parte considerevole dei suoi lavori più rinomati mostra la commistione tra il noir e il fumetto supereroistico. La produzione di Miller comprende infatti rappresentazioni di Batman – per esempio, *The Dark Knight Returns* (1986), *Batman: Year One* (1987), *The Dark Knight Strikes Again* (2001) –, ma anche di Spiderman, e soprattutto di Devil dal 1979 al 1983<sup>38</sup>. Come scrive Arthur Fried, l'opera di Miller testimonia la sua «familiarity with various forms of crime fiction outside of his background in graphic fiction»<sup>39</sup>, che si manifesta attraverso il tentativo di convogliare nel suo lavoro elementi tipici della narrativa *hard-boiled*<sup>40</sup>, ispirati dalla lettura delle opere di autori classici del calibro di Raymond Chandler, Dashiell Hammett e Mickey Spillane, e dall'estetica cinematografica noir e neo-noir. Tra gli stilemi che rendono conto di questi modelli fumettistici, letterari ed estetici, Miller sviluppa modalità di rappresentazione dello spazio urbano che conciliano l'estetica noir influenzata in parte da *The Spirit* e numerosi elementi tipici del fumetto supereroistico proveniente dai cataloghi Marvel e DC. Questo duplice influsso si coglie sia nel fumetto supereroistico milleriano, sia nelle sue opere ispirate a un immaginario precipuamente noir, *hard-boiled* e poliziesco<sup>41</sup>.

Uno degli aspetti che accomunano i due filoni è la modalità milleriana di strutturare la città nelle sue ambientazioni, basata sul progressivo svuotamento delle identità urbane rappresentate, che l'autore porta via via all'astrazione<sup>42</sup>. R.C. Harvey tratteggia questa tendenza nell'introduzione a *The Art of Sin City* (2014), in particolare quando scrive che

---

<sup>37</sup> Ivi, p. 117.

<sup>38</sup> Vale la pena ricordare *Born Again* (1986) e *Daredevil: The Man without Fear* (1993-1994), realizzati rispettivamente in collaborazione con David Mazzucchelli e John Romita.

<sup>39</sup> Arthur Fried, *op. cit.*, p. 342.

<sup>40</sup> Cfr. Frank Miller, *The Interviews 1981-2013*, Seattle, Phantagraphics, 2003.

<sup>41</sup> Oltre a *Sin City*, vale la pena menzionare *Hard Boiled*, una miniserie pubblicata tra il 1990 e il 1992 con Dark Horse Comics e ambientata in una Los Angeles distopica.

<sup>42</sup> Un aspetto che si delinea marcatamente nella rappresentazione di Empire City in *Holy Terror* (2011) che, per ragioni di spazio, in questa sede è necessario trascurare.

Understandably, Miller's *Daredevil* had eased pretty soon into a seedy Hell's Kitchen of petty crooks and criminal degenerates, the portrait of life on the edge of the law, tinged with shadowy refuse-choked alleyways and the litter on the saloon floors sticky with spilled booze and pockmarked by stubbed-out cigarette butts.

Poco dopo aggiunge che «in Miller's epochal *Dark Knight* series [...] the iconic Batman moved into the same neighborhood, and when he came out, he was psychically scarred, perhaps forever»<sup>43</sup>. Harvey pone in relazione la descrizione di Hell's Kitchen in *Daredevil* con la caratterizzazione di Batman in *The Dark Knight Returns*, ma le sue parole alludono a una coincidenza ("the same neighborhood") degli orizzonti spaziali in cui i due fumetti sono ambientati, suggerendo una sovrapposibilità tra New York e Gotham City tale per cui le due città si distinguono solo per il toponimo che le designa e il supereroe che le abita.

Questa operazione di annullamento nei tratti distintivi della città trova probabilmente la sua applicazione più riuscita e al contempo problematica in *Sin City*. Com'è noto, il testo è una miniserie che si struttura dall'intreccio di diverse storie, collegate da elementi marginali appartenenti a ciascuna avventura, i quali condividono però il medesimo spazio narrativo e geografico, cioè la città eponima. La città si colloca nell'Ovest degli Stati Uniti e, alla luce della sua orizzontalità, sembra liberamente ispirarsi a realtà come Las Vegas e Los Angeles. L'esempio losangelino è utile: nella sua analisi della città californiana, Mauro Pala descrive Los Angeles come «priva del suo tessuto urbano di quegli elementi che funzionano da collante sociale»<sup>44</sup>, una condizione che si traduce nell'«incapacità degli abitanti di Los Angeles di strutturarsi intorno a una mappa identitaria»<sup>45</sup>. Il lettore di *Sin City* sperimenta un'incapacità analoga, non riuscendo a orientarsi tra le zone della città che vengono nominate o in cui la trama si svolge: anche quando le storie si sviluppano in luoghi familiari a livello narrativo – per esempio «The Docks» in «That Yellow Bastard» o, come si vedrà, la «Old Town» in «The Big Fat Kill» – le immagini non presentano elementi architettonici effettivamente riconoscibili, bensì l'opera ricorre, pur in modo minimale, a indicazioni di tipo testuale.

Anche Harvey riconosce l'assenza di elementi urbani che fungano da collante sociale nell'universo narrativo di *Sin City*, e descrive infatti la città come «a world that seems inexplicably impersonal and uncaring»<sup>46</sup>. I due aggettivi ricordano per certi versi la consolidata definizione di nonluogo: da un lato, uno spazio «costituito in rapporto a certi fini»<sup>47</sup> (impersonal), e dall'altro uno spazio che «non crea né identità singola, né relazione, ma solitudine e similitudine»<sup>48</sup> (uncaring). I contorni di queste due

---

<sup>43</sup> R.C. Harvey, *When Less Is More, an Entire City*, in Frank Miller. *The Art of Sin City*, a cura di Diana Schutz, Dark Horse Publishing, 2014, pp. 5-8, qui a p. 5.

<sup>44</sup> Mauro Pala, *Occupy Beverly Hills. Los Angeles tra spazi egemonici e postmetropoli*, «Ácoma», 7, 2014, pp. 23-37, pp. 25-26. Si veda anche Mike Davis, *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*, Verso, 1990.

<sup>45</sup> Pala, *op. cit.*, p. 23.

<sup>46</sup> Harvey, *op. cit.*, p. 6.

<sup>47</sup> Augé, *op. cit.*, p. 106.

<sup>48</sup> Ivi, p. 114.

declinazioni complementari della teorizzazione di Augé traspaiono in una certa misura dal testo stesso, in due passi che coinvolgono proprio la città: il tratto dell'impersonalità definito dalla funzionalità dello spazio è rappresentato dalle parole di Marv all'inizio di «The Hard Goodbye» quando descrive Sin City attraverso un'immagine che simboleggia la funzione svolta dalla città sin dalla sua origine, paragonandola cioè a una prostituta: «Sin City, she's a big bad broad flat on her back begging for it and I take her for all she's worth and then I take her again and still she's begging»<sup>49</sup>. La cruda sineddoche qui evocata crea una consonanza simbolica con la storia dello spazio urbano, a cui la nomea di città del peccato (originariamente Basin City) fu attribuita alla sua fondazione, quando era una città mineraria e la prima generazione della famiglia Roark vi aveva portato una grande quantità di prostitute a uso dei minatori. Attraverso l'immagine della prostituta, le parole di Marv riducono la città a una mera funzione e il ricorso che ne viene fatto dagli individui proprio come se si trattasse di un servizio deputato alla relativa «necessità funzionale»<sup>50</sup>.

La vacuità fisica e relazionale di Sin City si percepisce nel quarto capitolo di «That Yellow Bastard», quando John Hartigan si reca al Kadie's Club Pecos per incontrare Nancy Callaghan dopo avere trascorso quattordici anni in carcere. Hartigan entra nel locale e chiede informazioni sulla giovane Nancy alla cameriera Shellie: «If you could help me. I'm looking for somebody»; la giovane replica dicendo, «cold night like this, everybody's looking for somebody, stranger»<sup>51</sup>. In entrambe le frasi la parola «somebody» designa un obiettivo ma non fornisce precisazioni identitarie relative all'oggetto della ricerca; inoltre, la risposta di Shellie esplicita il senso di solitudine espresso dalle parole di Hartigan ribadendo la difficoltà di incontrare qualcuno e, anzi, l'universalità («everybody») della medesima condizione di solitudine e assenza di relazionalità rappresentata dal protagonista.

Tale vuoto strutturale ed emotivo racchiuso nella definizione di Augé si estende all'intero spazio urbano di Sin City e, come si vedrà, viene esasperato al punto da diventare uno spazio da riempire nuovamente e risignificare, diventando, in altre parole, un palinsesto che acquisisce nuovi contenuti dopo aver svuotato la città della sua identità originaria. Tale dinamica è presente in vari episodi, ma è forse il capitolo «The Big Fat Kill» che la rappresenta in modo più efficace. L'episodio mostra infatti la progressiva cancellazione dei connotati distintivi dello spazio urbano e la trasformazione della città in un palinsesto grafico e narrativo.

La storia inizia quando Dwight McCarthy malmena Jackie-Boy per avere importunato Shellie, la stessa cameriera con cui Hartman parla in «The Hard Goodbye». Jackie-Boy si dirige con i suoi sgherri nella Old Town, il quartiere a luci rosse di Sin City. Temendone i comportamenti violenti, Dwight lo insegue e, giunto alla città vecchia, avverte le prostitute, guidate dalla sua vecchia fiamma Gail. Le donne uccidono Jackie-Boy scoprendo che si tratta di un poliziotto. L'omicidio di un tutore della legge rompe il patto di non belligeranza tra le forze dell'ordine e le prostitute: secondo tale accordo, le prostitute conservavano la libertà di governare il quartiere consentendo accesso e

<sup>49</sup> Frank Miller, *Sin City. The Hard Goodbye* [1992], New York, Dark Horse Publishing, 2010, p. 71.

<sup>50</sup> Augé, *op. cit.*, p. 109.

<sup>51</sup> Frank Miller, *Sin City. That Yellow Bastard* [1996], New York, Dark Horse Publishing, 2020, p. 117.

immunità ai poliziotti a patto che questi ultimi tenessero la mala lontana dal quartiere. La morte di Jackie-Boy induce la mala a tentare di estendere il proprio controllo sulla Old Town non più protetta dalla polizia, ma si scontra con la resistenza armata delle prostitute, guidate da Gail e Dwight.

Il capitolo costituisce probabilmente la sezione di *Sin City* in cui la rappresentazione della spazialità partecipa in modo più decisivo alla strutturazione della trama: essa si sviluppa infatti in due zone della città, il Kadie's Club Pecos e la Old Town, e la loro distanza non si configura solo in termini spaziali ma designa diverse forme di potere. Cionondimeno, più che negli altri capitoli dell'opera si osserva l'«Invasione dello spazio da parte delle parole»<sup>52</sup>, soprattutto di riflesso a una significativa perdita di elementi architettonici e visuali che siano riconoscibili. Il lettore si orienta nello spazio urbano attraverso un apporto di termini e indicazioni inversamente proporzionale ai punti di riferimento che è in grado di desumere dalla raffigurazione dello spazio. Ciò si coglie alla fine del primo capitolo di «The Big Fat Kill», quando Dwight pedina Jackie-Boy fino alla Old Town. La sequenza di movimento è composta da sette vignette in cui il lettore segue il punto di vista di Dwight e il suo monologo interiore, ma è solo alla settima immagine che riceve le prime coordinate spaziali: «Jackie-Boy's leading us straight to old town»<sup>53</sup>. Nelle prime sei vignette della sequenza la rappresentazione dello spazio si limita a un fondale composto da sagome nere di palazzi<sup>54</sup> e di vegetazione<sup>55</sup> che si stagliano contro un cielo bianco; tipica firma stilistica di Miller, tale bicromia contribuisce a rendere più indistinte le figure, aumentando l'incapacità del lettore di identificare il percorso che sta seguendo. Dwight comprende la destinazione del viaggio quando la sua auto scollina e volgendo lo sguardo verso il basso si vede il profilo di una zona urbana dove il bianco e il nero si compenetrano nella rappresentazione dei palazzi, conferendo alla Old Town un profilo non più preciso ma certamente più nitido rispetto allo spazio raffigurato prima di arrivarvi, fermo restando che per il lettore niente potrebbe identificare il quartiere a luci rosse se non le parole del protagonista.

La prima scena ambientata nella città vecchia vede la morte di Jackie-Boy per mano delle prostitute. Anche in questo caso le immagini urbane sono costruite attraverso la dicotomia cromatica di bianco e nero che caratterizza *Sin City*, e il quartiere viene rappresentato solo attraverso il nero utilizzato dall'autore per gli elementi architettonici, in contrasto al bianco usato prevalentemente per il cielo e le luci. In mancanza di punti di riferimento, agli occhi del lettore l'identità della città vecchia rimane afferrabile attraverso i personaggi che la abitano, un aspetto che ricorda quanto suggerito in precedenza rispetto alle raffigurazioni di New York nell'universo supereroistico Marvel. In altre parole, si ritrova in questo caso ciò che William Uricchio suggerisce a proposito

---

<sup>52</sup> Augé, *op. cit.*, p. 111.

<sup>53</sup> Frank Miller, *Sin City. The Big Fat Kill* [1995], New York, Dark Horse Publishing, 2010, p. 38.

<sup>54</sup> Ivi, p. 37.

<sup>55</sup> Ivi, p. 36.

di Batman e Gotham city: l'interdipendenza tra un personaggio e la sua città produce un atto di reciproca definizione<sup>56</sup>.

Questa correlazione si ripercuote anche sul piano narrativo: quando Gail impedisce a Dwight di intervenire durante il tentativo di Jackie-Boy di avvicinare una prostituta, la donna ribadisce non solo la correlazione tra i personaggi e lo spazio che abitano, ma sottolinea soprattutto come tale rapporto determini anche la loro autorità sulla Old Town: «We've been on top of these peckerwoods since they first showed up with that cop behind them. Everything is under control»<sup>57</sup>; in queste parole convergono l'elemento spaziale e la concezione dell'autorità attraverso la posizione sopraelevata che le donne mantengono strategicamente presidiando i tetti della città vecchia. Non a caso, sin dalle prime vignette ambientate nel quartiere a luci rosse, l'auto di Jackie-Boy viene vista da una prospettiva elevata («we've been on top», «everything is under control»), in particolare da quella di Miho, una prostituta e letale assassina. Attraverso tale prospettiva, la verticalità spazializza l'autorità delle donne. Dwight comprende ciò che sta per avvenire (l'omicidio di Jackie-Boy), e chiarisce a sé stesso che, infatti, «the ladies are the law here»<sup>58</sup>.

La posizione sopraelevata di dominio e l'esercizio dell'autorità nella città vecchia ad appannaggio delle donne vengono simboleggiati poco prima dell'uccisione. Dall'alto di un tetto, Miho scaglia un *Hira Shuriken* a forma di svastica verso Jackie-Boy, e nella vignetta seguente si vede l'arma muoversi verso il bersaglio dall'alto verso il basso, parallelamente al muro dell'edificio presidiato dall'assassina. Indubbiamente colpisce la scelta simbolica del simbolo nazista (oltretutto lanciato da una donna di etnia asiatica), tuttavia, declinata nel movimento nello spazio appena descritto, si può ipotizzare che la svastica rappresenti l'autorità delle donne, essendo il simbolo inequivocabile di una forma di potere autoritario, spietato e inesorabile quanto lo sono le politiche di controllo e autorità delle prostitute nella città vecchia.

Nell'ultima parte di «The Big Fat Kill» la struttura urbana della Old Town acquisisce repentinamente più spazio a livello sia narrativo sia compositivo; tuttavia, costituisce anche la parte in cui nell'opera di Miller la rappresentazione della città coinvolge con maggiore efficacia le nozioni di nonluogo e palinsesto. Dopo la morte di Jackie-Boy e la scoperta del suo distintivo di poliziotto, Dwight e le donne cercano di nascondere il corpo il cui rinvenimento pregiudicherebbe il patto tra le prostitute e la polizia. Intanto, una prostituta di nome Becky informa la mala in cambio di una *way out* da quella vita. I criminali rapiscono Gail proponendo a Dwight di scambiarla con la prova della morte di Jackie-Boy. L'uomo guida le prostitute in una battaglia urbana contro i malavitosi per impedire loro di prendere il controllo della città vecchia.

### 3. Sin City come palinsesto urbano e narrativo

Il quinto capitolo dell'episodio si apre con un'anticipazione di quanto avverrà che esemplifica la risignificazione dello spazio urbano in *Sin City*. La prima pagina mostra il

<sup>56</sup> William Uricchio, *The Batman's Gotham City™: Story, Ideology, Performance*, in Ahrens, Jörn e Arno Meteling (a cura di), *Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence*, London, Continuum, 2010, pp. 119-132, p. 119.

<sup>57</sup> Miller, *The Big Fat Kill*, cit., p. 48.

<sup>58</sup> Ibidem.

re spartano Leonida in una stretta gola con le pareti interamente nere che occupano gran parte dello spazio compositivo, corredata da una didascalia che riassume la battaglia delle Termopili:

the Spartans are outnumbered a hundred thousand to one – but Leonidas has chosen his battle site with care: the mountain pass called hot gates. Funneled into this narrow corridor, the Persians find their numbers useless. The Spartans hold their ground just long enough for slumbering Greece to wake and rally her sons for war<sup>59</sup>.

In questo caso, attraverso il riferimento alla battaglia delle Termopili, il lettore non riceve solo una chiave di lettura riguardo a ciò sta per succedere, ma sperimenta anche il potenziale metamorfico dello spazio urbano, che viene sovrapposto a un valico montano senza soluzione di continuità. Quando l'esercito di criminali si reca nella città vecchia reclamandone il controllo, si vede il gruppo di uomini camminare in un vicolo stretto e ancora una volta da una prospettiva sopraelevata che rappresenta l'autorità delle donne sullo spazio del quartiere. La pagina successiva mostra Dwight all'imbocco di un vicolo incorniciato dalla verticalità dei suoi muri, neri come gli Hot Gates delle Termopili<sup>60</sup>. L'immagine è spiegata dalla didascalia che dà voce ai pensieri dell'uomo:

I'm outnumbered. Outgunned. But the alley is crooked. Dark. And very, very narrow. Funneled into it, they get in each other's way. They can't surround me. Their numbers don't count for so much. Sometimes you can beat the odds – with a careful choice of where to fight<sup>61</sup>.

Queste parole sono riprese anche in *300* (pubblicato tre anni dopo «The Big Fat Kill») durante il secondo giorno della battaglia delle Termopili; il narratore commenta gli attacchi dei Persiani sui Greci affermando: «Tunneled into this narrow corridor their numbers count for nothing»<sup>62</sup>. Dwight adotta la medesima strategia di Leonida ma in questo caso il tranello riesce: nelle ultime sequenze del capitolo si consuma la battaglia quando si palesano le prostitute della città vecchia appostate sui tetti dei palazzi che circondano il vicolo, le quali trucidano i malavitosi approfittando dell'effetto sorpresa e della posizione sopraelevata che rappresenta l'esecuzione della loro autorità sul proprio territorio. Nella scena si manifesta nuovamente la correlazione tra lo spazio e il personaggio che ne detiene il controllo, e lo suggeriscono ancora una volta le parole di Dwight dove convergono appunto un'indicazione spaziale e una umana: «Where to fight. It counts for a lot. But there's nothing like having your friends show up with lots of guns»<sup>63</sup>.

La sovrapposibilità della figura di Dwight a quella di Leonida all'interno di uno spazio angusto genera un dialogo intertestuale tra due testi (uno ancora inedito e

<sup>59</sup> Ivi, p. 135.

<sup>60</sup> Cfr. Frank Miller, *300*, New York, Dark Horse Comics, 1998, p. 28.

<sup>61</sup> Frank Miller, *The Big Fat Kill*, cit., p. 159.

<sup>62</sup> Frank Miller, *300*, cit., p. 77.

<sup>63</sup> Miller, *The Big Fat Kill*, cit., p. 164.

probabilmente ancora in fieri), ma, soprattutto, avvicina due scenari e due contesti quantomai distanti tra di loro grazie all'utilizzo e alla funzionalizzazione dello spazio cittadino. In particolare, l'opera di Miller funge sia da ipertesto sia da ipotesto: la storia, infatti, si innesta su un testo preesistente, le *Storie* di Erodoto<sup>64</sup>, e su cui l'autore sovrappone un testo successivo, *300*. Si intuisce facilmente quanto le immagini di Dwight e Leonida rendano le pareti di Sin City un palinsesto, sfruttando la morfologia spaziale rappresentata nella città e nel valico delle Termopili, e risignificando le forme per adeguarvi protagonisti e contesti diversi. La raffigurazione dello spazio fisico trasforma lo spazio portandone all'estremo la trasferibilità e lo svuotamento dell'identità strutturale della città. Il discorso però è diverso a livello narrativo, nella misura in cui la trasformazione riaccentra a livello ideologico la città americana; vi è infatti una differenza sostanziale tra ipotesto e ipertesto: mentre la sorte di Leonida è nota, Dwight non solo sopravvive ma è il vincitore della battaglia.

Si intuisce facilmente che la sovrapposizione visuale tra lo spazio urbano e il passo delle Termopili pone in dialogo *Sin City* e *300*, tuttavia è chiaro che le due opere svelano implicazioni e respiri diversi. L'evocazione della battaglia tra Spartani e Persiani nella rappresentazione dello scontro tra le prostitute e la mala per il controllo della Old Town acquisisce significato soprattutto alla luce dell'utilizzo Milleriano dello spazio. Lo svuotamento dei connotati identitari urbani è tale da poterlo sovrapporre a un contesto lontano dove però l'importanza dei referenti storici e culturali si assottiglia – tanto è vero che le due battaglie si concludono con esiti diversi. Come nel nonluogo teorizzato da Augé, la sovrapposizione è funzionale e definisce il campo di battaglia in due direzioni: da un lato, la struttura urbana definisce la tattica dello scontro e consente a Dwight e alle prostitute di conquistare il campo; dall'altro, la morfologia della città vecchia – composta di vicoli stretti circondati da edifici alti – permette alle prostitute di impossessarsi della verticalità della zona ed esercitare il loro dominio. In «The Big Fat Kill», la vittoria e il controllo dello spazio sono determinati dalle caratteristiche stesse della spazialità di Sin City; il fatto che Miller attenua i vincoli di un reticolo identitario riconoscibile rende la città un territorio non tanto vuoto, bensì libero da un'acquisizione del potere attuata tramite il controllo dello spazio. Più che una logica liberal-democratica, questa alterazione descrive una visione libertaria che Miller ha rivendicato in modo esplicito<sup>65</sup>, e che traspare nella difesa da parte di una comunità della propria autonomia a prescindere dalle istituzioni. Il controllo della Old Town da parte delle prostitute è frutto di un accordo con la polizia, quindi si sviluppa parallelamente al potere istituzionale, e si oppone a una forma di dominio la cui autorità è invece esterna ad esso.

Come emerge grazie al parallelismo con la battaglia delle Termopili, in *Sin City* l'assenza di tratti distintivi libera la città dai tropi narrativi che simboleggiano le sovrastrutture politiche statunitensi, radicalizzando il culto della libertà al punto da rappresentarlo attraverso uno spazio urbano privo di regolamentazioni che diventa il palcoscenico designato per una storia noir nella quale vengono sfumati i contorni dei concetti di bene e male. Così facendo, *Sin City* rielabora una tradizione decennale di rappresentazioni della città nell'immaginario noir americano, che si basa sullo

---

<sup>64</sup> In calce a *300*, Miller elenca alcune letture consigliate, tra cui proprio le *Storie* di Erodoto.

<sup>65</sup> Cfr. nota 16.

svuotamento dei contorni identitari dello spazio urbano. In modo simile, l'opera eredita una configurazione della città tipica del fumetto supereroistico, dove, sebbene per esigenze narrative diverse rispetto al noir, l'eliminazione di un rigido reticolo istituzionale sullo spazio urbano diventa necessaria a rendere la città l'habitat favorevole a una figura come quella del supereroe, caratterizzata da una posizione spesso ambigua rispetto alle istituzioni del potere. Per quanto parziale, la convergenza di elementi condivisi dalle tradizioni fumettistiche noir e supereroistica della raffigurazione e significazione dello spazio urbano di *Sin City* costituisce una sintesi di due tradizioni narrative e rappresentative diverse ma accomunate da necessità simili di utilizzare lo spazio cittadino. Entrambe le tradizioni, e *Sin City* ne rappresenta il punto d'incontro, suggeriscono come gli scenari urbani perdano l'anima adattando lo spazio urbano in funzione di un universo criminale o di una saga supereroistica.