

## Sin City - Una donna per cui uccidere

Nove anni dopo le vicende raccontate nel primo capitolo, torna protagonista la città del vizio e del peccato creata dal disegnatore Frank Miller, in questo caso anche regista assieme a Robert Rodriguez. Colpiscono due cose di questo sequel: la prima è che sono passati 9 anni da un primo capitolo che pure aveva avuto un certo successo. Le ragioni di un tale ritardo sono diverse, di natura economica e produttiva. E, come spesso accade in questi, i problemi si notano anche nell'opera finita che termina con un finale sin troppo brusco e patisce in generale un'eccessiva moltiplicazione dei personaggi, non tutti proprio a fuoco. L'altro elemento che balza agli occhi è la straordinaria fedeltà stilistica alla graphic novel di partenza con una resa visiva sontuosa e stilizzata che vive di echi diversi, dalla voce fuori campo disincantata tipica del noir chandleriano fino all'Espressionismo tedesco. Diversi i pezzi di bravura: l'utilizzo del colore e delle luci, la stilizzazione della violenza, la resa della forza erotica del personaggio di Eva (Eva Green, la migliore del cast, perfetta femme fatale) e qualche personaggio ben centrato (l'ottimo Josh Brolin che ha sostituito Clive Owen presente nel primo episodio). La tentazione della maniera e dell'esercizio di stile è però molto forte: se infatti alcune sequenze - come il tuffo in piscina della Green - colpiscono l'immaginazione e suggeriscono tanto sia in termini letterari sia cinematografici (la Green in originale interpreta non Eva ma Ava, riferimento alla Gardner) molte altre appaiono soltanto come mera esibizione autoreferenziale in cui spesso la violenza, stilizzata ma molto presente, e il sesso non paiono così necessari per la narrazione: funzionano poco, per esempio, gli episodi con protagonista Jessica Alba, davvero poca cosa anche in termini di erotismo, mentre quello interpretato dalla coppia Joseph Gordon-Levitt e Powers Boothe è alquanto risaputo. Altre figure – Rosario Dawson e tutta la vicenda legata alla Città Vecchia – paiono semplicemente non sviluppate. Al netto di un certo compiacimento, l'operazione rimane interessante e meno molesta di un primo capitolo ben girato ma eccessivamente violento che conferma il suo scopo: impaginare un film restando fedeli alla graphic novel di partenza. Unica nota davvero stonata, la presenza di un 3D che fa a pugni con la bidimensionalità dell'opera letteraria., Simone Fortunato,