

Quaderni d'altri tempi



Tom King /testi/, Gabriel Hernandez Walta (disegni), Jordie Bellaire (colori)

Visione: un po' meglio di una bestia (vol. 2)

Panini Comics, Modena, 2017

pp. 136, € 11,90

IL SUPER (INUSUALE) EROE

di **Emiliano Chirchiano**

Visione è una delle più inattese realizzazioni della Marvel Comics negli ultimi anni, di cui ora la Panini Comics pubblica anche il secondo volume. La società ha annunciato, nel 2015, il lancio di una serie dedicata al *sintezoid* (una peculiare forma di androide, capace di alterare a piacimento la propria massa e solidità corporea, creata nel 1968 da Roy Thomas e John Buscema) in concomitanza con l'introduzione del personaggio nel *marvel cinematic universe*, in particolare nel blockbuster cinematografico *Avengers: Age of Ultron* di Joss Whedon. Ci si aspettava una serie leggera, orientata all'azione, per rilanciare il personaggio e presentarlo ai nuovi fan. Marvel ha invece spiazzato tutti con una serie scomoda, dal carattere *indie*, a opera di Tom King e Gabriel Hernandez Walta. Non è un reboot del personaggio (*Visione* in fondo ha già avuto una famiglia con Scarlet Witch), ma qualcosa di totalmente differente dai recenti prodotti Marvel, soprattutto da quando la casa delle meraviglie è entrata a far parte della grande fabbrica dell'immaginario Disney. La natura straordinaria del protagonista e della sua nuova famiglia sintetica passa quasi in secondo piano: *Visione* non è una serie super-eroica sui generis dove l'androide, membro dei Vendicatori, torna a casa dopo una dura giornata passata a combattere minacce che incombono sul genere umano; piuttosto, è una spirale drammatica ricca di tensioni oscure, omicidi, bugie, piena di interrogativi esistenziali dettati da scelte spiazzanti e dolorose. Il ritmo della scrittura di King, accompagnato dalle matite di Walta, porta in vita un mondo le cui tinte diventano, col procedere della storia, sempre più fosche.



Nel corso del racconto distinguiamo tre archi narrativi, ognuno caratterizzato da un particolare approccio alla vita sociale: quello di Visione, della moglie Virginia e dei due figli Viv e Vin. Visione crede basti aver creato i suoi congiunti e avergli donato un patrimonio di nozioni per interagire correttamente con gli esseri umani, per integrarsi perfettamente nella meccanica sociale della provincia americana. Oltre a essere un super-eroe (che, ci tiene spesso a sottolineare, ha salvato per 37 volte l'intera umanità) si rivela, all'interno del suo nuovo nucleo familiare, una presenza fantasmatica. Se originariamente pecca di egoismo, creandosi letteralmente una famiglia, si rivela un padre e marito assente, per gran parte della giornata assorbito dal suo eroico lavoro. I problemi di Vin e Viv sono fin troppo umani anche per due androidi: cercano di adattarsi alla comunità pur portando visibile sin dall'aspetto lo stigma della diversità. Una difformità che la società da cui cercano continua approvazione non fa che sottolineare di continuo. La storia di Virginia, la "signora Visione", come viene chiamata spesso in modo dispregiativo, è forse quella più straziante: schiacciata tra la voglia di proteggere la sua famiglia, quella di essere una moglie all'altezza dell'ex di suo marito (sebbene sia stata creata sulla base degli stessi *tracciati cerebrali*) e il peso della monotonia della vita di provincia di una donna disoccupata e fuori da qualunque ambito sociale. Le tre storie sono tenute insieme da una voce narrante che spesso anticipa gli accadimenti futuri, siano essi brevissimi momenti di gioia oppure inevitabili tragedie.

Fuori dai classici schemi della Marvel Comics

La Visione rappresenta una scelta stilistica inusuale per un universo narrativo che, pur avendo da sempre affrontato tematiche come la diversità e la difficoltà di integrazione, non

l'ha mai fatto con questi toni. Questa bizzarra differenza rende questo fumetto affascinante e scomodo allo stesso tempo, proprio come la "famiglia Visione" lo è per il sobborgo dove abita. L'opera sceneggiata da King mette in scena una critica feroce all'*american way of life* delle asettiche periferie soffocate dal conformismo, ma non si limita a questo. Siamo di fronte a un fumetto dotato di tutto ciò che una buona storia di fantascienza dovrebbe possedere. Parte da un concetto fantastico, lo rende in qualche modo credibile fino a trasformarlo in qualcosa di familiare: uno specchio che si rivolge al lettore, chiedendogli se tutto questo gli sembri normale. "Sei normale?", chiede una delle compagne di classe di Vin in una vignetta del primo volume, rivolgendosi a lui ma anche, sfondando la quarta parete, a noi lettori. Nella sua *discesa* verso l'umanità, Visione e la sua famiglia si troveranno ad abbandonare le scelte asetticamente logiche. Useranno la violenza e le sue conseguenze rispondendo istintivamente ad attacchi inattesi. Scopriranno l'amoralità del familismo, mentendo alle autorità locali per proteggersi a vicenda. Di fronte all'inesplicabilità della morte, addirittura, inizieranno a ipotizzare l'esistenza di un'anima per cui pregare o a dare significati mistici a oggetti totemici. Infine, Visione coltiverà ambizioni di potenza superomistiche, che lo metteranno contro i suoi abituali compagni di battaglia per il solo scopo di soddisfare la sua sete di vendetta (d'altronde è pur sempre un super-eroe del gruppo dei Vendicatori). Nell'arco dei due volumi osserviamo un funesto percorso di ominazione che corromperà l'inossidabile algidità dei *sintezoidi* fino a renderli umani, fragili e mortali.

visioni

- Tom King, Gabriel Hernandez Walta, *Visione: un po' peggio di un uomo (Vol. 1)*, Panini Comics, Modena, 2016.
- Joss Whedon, *Avengers: Age of Ultron*, Walt Disney Studios, 2015 (home video).

02 Giugno 2017