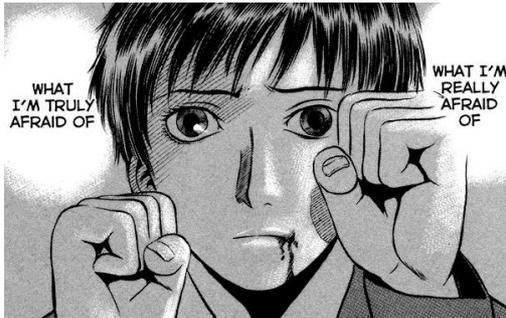


HOLYLAND

domenica, 19 marzo 2017



di *Cristina Roselli*

Nel mondo del fumetto giapponese una delle tematiche che maggiormente apprezzata e sembra richiamare l'attenzione di una grande quantità di appassionati è quella legata al mondo delle arti marziali, della lotta e degli sport da combattimento.

Esempi maggiori di questo trend sono sicuramente *Dragon Ball* del maestro *Akira Toriyama* nonché il più recente *Naruto* di *Masashi Kishimoto*.

Sebbene questi colossi dell'intrattenimento sequenziale abbiano (giustamente) riscosso un successo planetario e, in

particolare *Dragon Ball*, divenuti oramai parte della cultura popolare, spesso mancano di una componente emotiva e psicologica necessaria per comprendere le motivazioni e le scelte dei vari personaggi; certo in un prodotto confezionato come puro svago senza complicazioni l'aspetto di indagine psicologica non dovrebbe essere necessario eppure in *Holyland* di *Kouji Mori* è possibile riscontrare la presenza sia del semplice intrattenimento sia un'approfondita analisi delle spinte interiori del protagonista.

Holyland (2000-2008) ha alla base una storia di scoperta delle proprie capacità e di lotta contro sé stessi per il raggiungimento di (duri) obiettivi predisposti; il protagonista è il giovane *Yu Kamishiro* il quale, dopo essere stato ostracizzato dai propri compagni di classe e aver vissuto gli ultimi anni della propria vita quasi come un recluso nella sua stessa pelle, decide di reagire attraverso la scoperta della boxe e successivamente delle lotte tra gruppi rivali tra le strade di Tokyo.

Il ragazzo scopre ben presto di possedere un'abilità innata per gli sport da combattimento e, con sua enorme sorpresa, riesce a sbaragliare ogni avversario che decide di scontrarsi con quello che è oramai conosciuto come il *cacciatore di teppisti*.

Nel corso di tale viaggio, il protagonista riuscirà non solo a migliorare la fiducia verso sé stesso ma anche a trovare degli amici sinceri che lo aiuteranno in ogni suo dubbio e che diverranno la forza trainante di ogni sua decisione, in particolare *Shinichi Kaneda*, il karateka *Shogo Midorikawa* nonché *Masaki Izawa*, grande lottatore che nel tempo assumerà quasi il manto di mentore per il giovane protagonista plasmandolo nel divenire il miglior combattente "da strada" possibile.

Manga *shonen* destinato ad un pubblico piuttosto giovane racchiude insieme ad un aspetto grafico decisamente gradevole una rappresentazione estesa di molti stili da combattimento, necessaria per tratteggiare lotte spettacolari all'ultimo colpo.

