

LE ARTI MARZIALI

venerdì, 31 marzo 2017

di *Cristina Roselli*

Nel mondo del fumetto internazionale una delle tematiche che trova più ampio spazio di esplorazione è sicuramente quella legata alle arti marziali ed agli sport da combattimento.

Effettivamente il fenomeno legato ai fumetti incentrati sulle arti marziali non è un recente anche se negli ultimi anni sta subendo un lento ritorno modaiolo dopo un periodo di declino d'interesse; i primi fumetti incentrati su combattimenti all'ultimo sangue risalgono infatti al periodo compreso tra gli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta quando il mondo è stato preso d'impatto dal successo dirimpante di *Dragon Ball* (Akira Toriyama) che può essere considerato il manga shonen più rilevante rispetto al tema

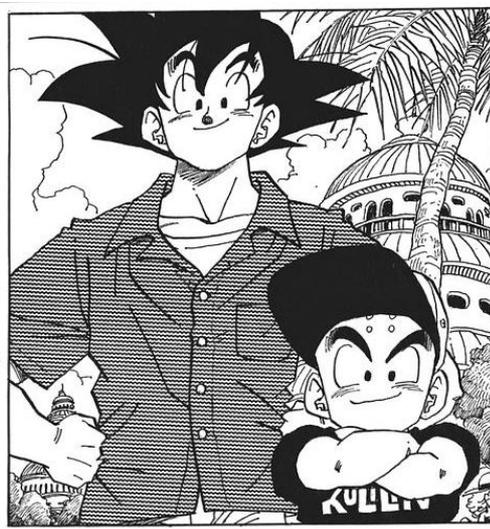
trattato.

Dragon Ball difatti non solo è riuscito a far appassionare stirpi intere alle avventure di **Son Goku** e compagni ma è riuscito a riunire in sé molti dei topos che generalmente si ritrovano nei manga per ragazzi (raggiungere obiettivi impossibili solo con la determinazione e la forza di volontà, superare i propri limiti, divenire il migliore in un determinato campo) e in qualche modo renderli universali ed apprezzabili ad un pubblico diversificato.

Di poco precedente al capolavoro di *Dragon Ball*, un altro mito dell'infanzia (e, diciamo così, anche dell'età adulta) è sicuramente l'opera principale di **Buronson** e **Tetsuo Hara** "Hokuto no Ken" (conosciuto nelle italiane sponde come **Ken il Guerriero**) altro shonen dai caratteri e dalla trama decisamente più oscuri (particolarmente incentrata sulla perdita delle persone amate e sulla vendetta) che, sebbene con tecniche decisamente irrealistiche ed impossibili, ha appassionato molteplici generazioni ai combattimenti corpo a corpo.

Uno dei manga più interessanti sull'argomento in particolare perché presenta una protagonista femminile che nulla ha da invidiare ai suoi nerboruti colleghi è *Lady Snowblood* di **Kazuo Koike**, manga seinen del 1972 che potrebbe aver ispirato il celebre lungometraggio *Kill Bill* di **Quentin Tarantino** in quanto s'incentra su una micidiale assassina su commissione esperta di arti marziali (compresa la spada) che ha come unico scopo quello di vendicare la morte della madre.

Nel corso degli anni Novanta non sono molti i manga degni di nota che si basano sulle arti marziali ma non ci si può esimere dal nominare almeno il bellissimo *Rurouni Kenshin* di **Nobuhiro Watsuki** nonché *Vagabond* di **Takehiko Inoue**, due manga che ritornano alle radici della storia e della cultura giapponese concentrandosi sulle vicende di due samurai.



Spostando l'attenzione sul mondo dei comic americani, anche in questo ambito è possibile individuare opere notevoli che riguardano il mondo delle arti marziali anche perché la maggior parte dei supereroi che vagabondano nelle fittizie metropoli statunitensi utilizzano qualche tipo di tecnica da combattimento; esempio principale è senza dubbio *Batman* il quale supplisce alla mancanza di superpoteri con una forza estrema e una impareggiabile abilità in varie arti da combattimento.

Ulteriore esempio strettamente legato alle arti marziali, in particolar modo il Kung Fu, è *The Immortal Iron Fist* di **Ed Brubaker** e **Matt Fraction** nel quale il protagonista **Danny Rand** presenta capacità marziali fuori da ogni norma.

Spostando l'attenzione nel territorio italico non sono molte le produzioni che si occupano di arti marziali; degni di nota sono perlopiù il fumetto **Zendo l'invincibile** (*Ciarrapico editore*) pubblicato nel corso degli anni Settanta composto da quattro numeri e degno di menzione per il suo intrinseco valore storico ed il recente e decisamente pregevole **Long Wei** di **Diego Cajelli** e **Luca Genovese** che trasporta il Kung fu cinese in una nebbiosa Milano contemporanea.