

Hokuto No Ken

Esclusiva!!!

**LA STORIA BREVE DI
KEN IL GUERRIERO !!!**

SPECIAL

KENSHIRO
NEW GENERATIONS



in collaborazione con la Star Comics

**SCOOP ???
IL VERO NOME
DI KEN**

**LIRE
3900**

AKROMEDIA
GRAFICA - EDITORIA - PUBBLICITÀ

Cyber Blue • Hana No Keiji • Takeki Rijusei



Rei-1996-Corrado Antonelli-Paolo Gattone-Akromedia

OPENING ILLUSTRATION: Rei, by CORDERO

SPECIALE

CREDITS

Editore:

AKROMEDIA, Via Manin 5,
30171 Mestre VENEZIA, tel.
041/954235

SUPPLEMENTO A:

"DIRIGENTI VENETO" anno
VI nr.3 -Aut. Trib. Venezia nr.
988 del 30-8-1989

Direttore Responsabile:

Alberto Di Graci

STAFF

Direttore Editoriale:

Maurizio Ercole

Redazione:

Alessandro Balzano
Fabrizio Francato
Paolo Gattone
Riina Sasaki

Impostazione grafica ed editoriale:

Paolo Gattone

Traduzioni dal giapponese:

Alessandro Balzano

Lettering:

Akromedia

Si ringrazia per la gentile collaborazione e l'insostituibile presenza:

Corrado Antonelli
Lorenzo Bozzola
Francesco Di Sanzo
Alessandro Matti

Editore: AKROMEDIA, via Manin 5,
Mestre, tel. 041/954235, Redazio-
ne: P. Gattone-Via Monte San Ga-
briele 56/E, 28100 NOVARA, tel.
0321/431184, Stampa: AGS, Nova-
ra, Fotolito: FORTIS, Novara.

L'estratto parziale di Hokuto No Ken è pubblicato a puro scopo dimostrativo. Le illustrazioni sono copyright di autori e di aventi diritto.

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	3
L'AUTORE:	
Vita e Opere.....	4
TETSUO HARA:	
Intervista.....	6
I PRIMI LAVORI:	
1981-1983.....	9
HOKUTO NO KEN:	
1983-1987.....	11
CYBER BLUE:	
1989-1990.....	17
HANA NO KEIJI:	
1991-1995.....	21
CONCLUSIONE:	
I lavori futuri.....	27
IL MANGA:	
HOKUTO NO KEN II.....	35

SPECIALE

Tetsuo Hara

Ogni volta che mi appresto a scrivere l'introduzione di una pubblicazione (operazione che in genere si svolge, un po' per scaramanzia, un po' per eccentricità solo quando il lavoro è finito), sento un certo senso di malinconia -un po' come quando finisce un fumetto o una serie animata che ci ha molto appassionato-, misto ad un certo orgoglio per il lavoro svolto e, lo confesso, un certo sollievo perchè suddetto lavoro è finalmente FINITO (scrivere, impaginare, adattare a volte diventa frustrante).

Ma nel momento in cui scrivo questo pezzo sento un qualcosa di particolare, che difficilmente riesco a descrivere: in fondo Tetsuo Hara vuol dire anche e specialmente Kenshiro, e Ken il Guerriero non è SOLO per il seguito che ha in Italia il titolo in assoluto più importante (una vera e propria leggenda...), ma anche, a livello personale, la pubblicazione a cui più di ogni altro mi sento affezionato, perchè incuriosito da quanto la Granata Press pubblicava su uno dei personaggi che più ho amato, e nel quale più mi sono identificato, anni fa ho potuto avvicinarmi (come TANTI altri) all'affascinante mondo dell'editoria nipponica.

E confesso una cosa: nonostante scrivere questo speciale sia stata un'impresa titanica per tutto il nostro staff, sia per il reperimento del materiale, che per la vera e propria corsa contro il tempo cui siamo stati sottoposti, ci siamo sinceramente DIVERTITI.

Scrivere su uno dei nostri miti di qualche anno fa (e anche oggi, nonostante la nostra visione sia di certo più smaliziata, rivedere Ken è sempre emozionante), è stata una FATICA, ma anche e soprattutto un PIACERE. E speriamo che apprezzino il nostro sforzo sia i lettori già appassionati (che, a volte, lo sappiamo, addirittura odiano Ken perchè per il grande pubblico Ken è lo stereotipo del cartone animato giapponese diseducativo e violento), sia per i "profani" che, forse, troveranno lo spunto dalle curiosità e dalle nostre anticipazioni per interessarsi di più al mondo dei manga (ossia i fumetti nipponici).

E sappiamo anche che parlare ancora di Hokuto senza cadere nel banale o nel già detto è di sicuro un'impresa impossibile, vista la marea di pubblicazioni che ci hanno deliziato in questi anni; abbiamo pertanto deciso di partire da Ken per cercare di fare conoscere un autore davvero molto bravo ed apprezzato in patria, riducendo al minimo la mole di informazioni sul maestro di Hokuto, e lasciando il maggior spazio possibile a quelle che sono le opere successive del Hara. In fondo, è impossibile non ritrovare un po' dei personaggi della lunghissima saga di Hokuto anche in Cyber Blue, Hana No Keiji, e compagnia bella: e forse non sarebbe azzardato definire gli altri titoli dell'autore come la NUOVA GENERAZIONE, nata grazie all'esperienza fatta con Hokuto No Ken, e sull'onda del suo successo. Ma non si tratta solo di successo, Ken & CO. sono ormai in patria dei veri e propri cult, delle leggende nate dall'estro e dalla fanasia di un autore che forse, a parole, farà storcere un poco il naso agli esperti, ma riesce sempre a colpire l'attenzione del grande pubblico, attraverso dei fumetti che incarnano un po' tutti i topoi delle pubblicazioni giapponesi (dalla violenza, al forte senso dell'onore, solo per citarne qualcuna)...

E nell'augurarvi buona lettura ci teniamo a puntualizzare ancora un paio di cose: primo, siamo felici di potervi proporre un estratto dall'introvabile seconda storia breve di Ken (l'integrale, forse, lo vedremo tra breve grazie ad una famosa casa editrice) e in secondo luogo ci pare doveroso spendere due parole sulle altre nostre pubblicazioni: gli speciali RANMA (in libreria) e quelli di MASAKAZU KATSURA e BASTARD!! che vi terranno compagnia tra marzo e maggio, grazie ai nostri amici dell'AKROMEDIA. Arrivederci, Ken.

INTRODUZIONE

Introduzione-3

TETSUO

HARA

VITA E OPERE

Reso famoso grazie all'ormai celebre **Hokuto No Ken**, (da noi **Ken il Guerriero**), questo giovane disegnatore nasce nel 1961 in uno dei quartieri di Tokyo. Il primo lavoro di rilievo gli viene affidato quando la casa editrice *Shueisha* lo ingaggia per realizzare sul famoso settimanale *Shonen Jump* "Il Lottatore Pazzo", e "Mad Figther" brevi serial a fumetti intrisi di azione e combattimenti, (ma guarda un po').

Il momento della ribalta per Hara arriva proprio quando inizia a lavorare assieme allo sceneggiatore **Yoshiyuki Okamura** (denominato con lo pseudonimo **Bronson** a causa della sua enorme somiglianza con il famoso attore statunitense) su **Hokuto no Ken**, serial a fumetti che vanta dal suo attivo diverse trasposizioni animate che ne hanno consolidato il mito: due serie televisive (rispettivamente 1984-1986), e un lungometraggio animato (1986), nonché una lunghissima saga composta da ben 27 volumetti formato lusso.

Al termine dell'opera più famosa del Sol Levante (almeno in Italia) non tardano ad arrivare per Hara nuove offerte e realizza così nel 1989 **Cyber Blue**, serie composta da 4 volumi sceneggiati da Bob e Ryuichi Mitsui.

Nel 1991, stufo dei soliti canoni futuristici e dei super uomini che l'hanno reso celebre nel mondo, Hara disegna sotto lo sguardo attento di altri due sceneggiatori, **Keiichiro Ryū**, e il manga **Hana no Keiji** (letteralmente tradotto "Keiji dei fiori"), ambientato nel Giappone del periodo feudale.

È nel 1995 che l'abile disegnatore dà un'ulteriore prova del suo talento disegnando, oltre ad una nuova storia di samurai, e sceneggiando in prima persona (ed è la prima volta) **Takeki Ryusei**, fumetto incentrato sulle bande giovanili che popolano Tokyo.



SPECIALE

Tetsuo Hara

1981-1995



L'enorme successo ottenuto in tutte le sue diverse opere non è soltanto dovuto alle intriganti trame fornite da dai vari sceneggiatori che accompagnano Hara durante gli anni, ma va ricercato nell'ottimo lavoro del disegnatore.

La cura grafica con cui Hara realizza ogni singola tavola è impeccabile e piena di particolari, praticamente insuperabile nell'arte della retinatura nonché del chiaroscuro, Hara mantiene in tutte le sue opere un tratto molto rassomigliante (soprattutto nella muscolatura dei suoi personaggi) a quello americano, dimostrando ampiamente l'intento della casa editrice *Shueisha* di puntare anche su di un mercato straniero oltre a quello nazionale.

Il successo è dovuto anche alla creazione dei diversi personaggi che popolano l'universo di Hara: il disegnatore infatti spesso e volentieri non esita a usare come volti per i suoi eroi, personalità molto conosciute appartenenti al mondo dello spettacolo: ad esempio si può notare chiaramente che nelle prime tavole di *Hokuto no Ken* il protagonista assomiglia notevolmente sia nell'aspetto fisico che nei movimenti a Bruce Lee, lineamenti che col passare del tempo e dei volumetti lo faranno assomigliare a quel Sylvester Stallone di "Cobra".

Tra altre somiglianze di spicco utilizzate per personaggi secondari troviamo anche, il guerriero di *Cento Falco*, (Dolph Lungrend), *Amiba* (Cristofer Lambert), l'infido *Yuda* (Boy George) e moltissimi altri.

Unica pecca forse dello stile di Hara, è l'aspetto fisico dei vari protagonisti legati alle sue opere: difatti dopo il successo riscontrato in *Hokuto no ken*, tutti i personaggi principali, (in *Cyber Blue*, cambia solo la capigliatura bionda, mentre in *Hana no Keiji* il protagonista si differenzia con lunghissimi capelli) sono delle pallide imitazioni di Kenshiro.

Tutte le immagini sono copyrights delle rispettive case editrici, detenenti i diritti.

CARRERA

Carriera-5

TETSUO

HARA



Qui di seguito alcune delle domande più importanti tratte dall'intervista realizzata nella primavera del 1992 direttamente all'autore Tetsuo Hara. In qualità di intervistatore troviamo il buon Federico Colpi. Materiale estratto dai numeri 1 e 2 di Z Compact.

Ci può illuminare sui suoi esordi artistici e sui suoi modelli?

Già al liceo avevo fondato con degli amici una rivista stampata in fotocopie, tiratura 30 copie, e intitolata "Tenshin Ranman", Nella quale avevo inserito una specie di poliziesco psicologico, intitolato "Gendai No Jinsei" (Vita Contemporanea) che si ispirava molto a Katsuhiko Otomo. Ma la vera e propria scintilla l'accese un manga chiamato "Sono Takun" (il giovane Eccetera) di Jiro Tsunoda. Lo lessi al terzo anno delle medie ed allora cominciai ad impegnarmi nel disegno. Al terzo anno di liceo spedii un mio manga a Takao Yaguchi (noto in Italia per Sampei, il pescatore), ma mi rispose che non avevo ancora un segno sufficientemente maturo. Dopo qualche mese gliene portai un altro ma mi rispose nel medesimo modo e così rinunciai a lui e cercai altri sbocchi. Nel novembre 1981 spedii alla Shueisha "Gendai No Jinsei", sia quello pubblicato nel primo numero di "Tenshin Ranman" che l'episodio successivo. Per mia fortuna quelle pagine finirono in mano a Buichi Terasawa, già allora un grande, e quella fu la mia più grande fortuna: venni infatti assunto come apprendista da Yoshihiro Takahashi, autore di Ginga (Zanna D'autore).

Però, se il suo primo lavoro come assistente risale al 1981 ed Hokuto no Ken è del 1983 significa che lei ha avuto una carriera davvero folgorante!

Tra il 1981 ed il 1983 abbandonai il mio lavoro come assistente e debuttai al 33esimo Fresh Jump, un concorso della Shueisha per nuovi talenti, con SuperChallenger, un fumetto ambientato nel mondo del pugilato.

Fu quello il suo primo lavoro ad essere pubblicato?

No, Super Challenger serviva solo al concorso. Comunque l'attenzione dei redattori della Shueisha si rivolse verso di me così potei fare un fumetto per conto mio. Il mio eroe preferito è tutt'ora Mad Max, il famoso serial cinematografico interpretato da Mel Gibson, per questa ragione ho creato Mad Fighter, un fumetto "fantamotociclistico" e, successivamente, Crash Hero, una storia di cui fui solo disegnatore. Venne il tempo, quindi, per la mia prima serie ufficiale "Tetsuo No Don Kihote", sempre ispirata dalla tematica del motociclismo.

Successivamente realizzò Hokuto no Ken, sbaglio?

No, è esatto. Dopo "Tetsuo no don Kihote" mi impegnai al massimo nella realizzazione di Hokuto no Ken.

Ma quanto di suo e quanto di Buronson c'è nel personaggio di Kenshiro?

A differenza di altri lavori precedenti, Buronson, il mio sceneggiatore, mi ha lasciato grandi spazi per muovermi nel mondo che aveva ideato e nella caratterizzazione dei suoi personaggi. Per questa ragione c'è molto anche di mio in Kenshiro sebbene non sia, in toto, una creazione mia.

E per quanto riguarda gli altri personaggi, qual è il suo preferito!?

Mi piace molto Shew, il guerriero cieco di Nanto... Credo che la caratterizzazione sia venuta molto bene

SPECIALE Tetsuo Hara

Qual è il suo punto di vista circa le polemiche innescate dai mass media in patria e all'estero circa l'estrema violenza di Hokuto no Ken? In una recente intervista Bronson ci ha rivelato che lo scopo iniziale del progetto era di descrivere i sentimenti che l'umanità avrebbe potuto provare in un mondo primordiale e "genuino" come quello dell'era postatomica...

In Hokuto No Ken penso di aver colto, e di aver quindi trasmesso le parti più viscerali del racconto. Per esempio, spesso mi infurio di fronte alle ingiustizie per le quali si è costretti a tacere e mi viene da pensare "Certo, se io fossi Kenshiro, potrei far fuori questo tizio in un attimo...". Poi naturalmente non lo faccio...

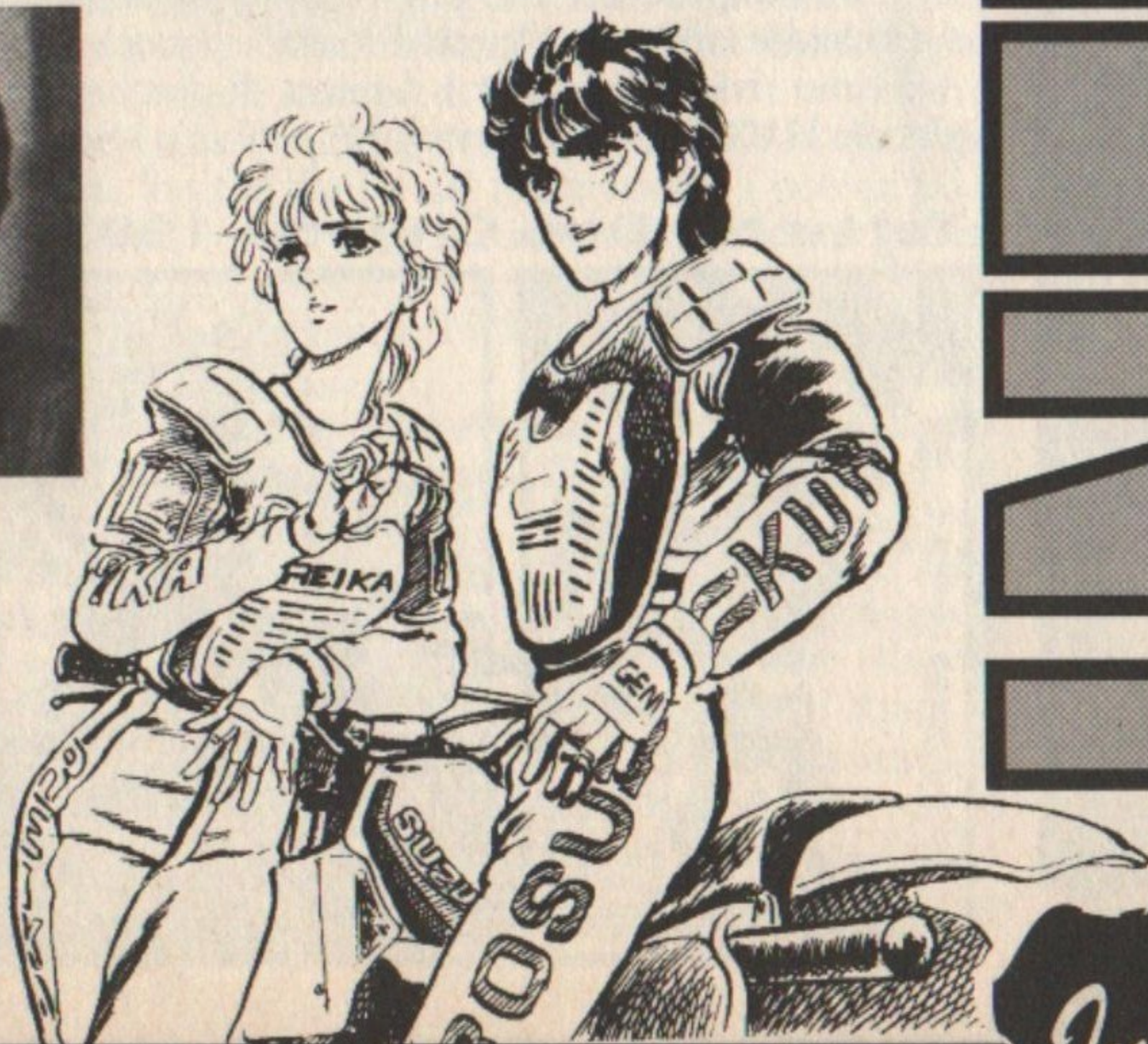
Senza dubbio Kenshiro è un eroe violento, ma soprattutto, e questo credo anche che sia uno dei motivi principali del suo successo, è un personaggio in cui tutti tendono ad identificarsi. Hokuto No Ken, più che un'opera che inciti alla violenza, mi sembra al contrario un fumetto che la previene, offrendo al pubblico una valvola di sfogo dallo stress e dai soprusi di tutti i giorni. Bisogna poi considerare che gli aspetti più crudi sono stati notevolmente accentuati nel cartone animato...

In questo senso, lei si pone qualche forma di autocensura nel disegnare le sue opere?

Non parlerei proprio di autocensura, e nemmeno di morale, ma semplicemente di buon gusto: cerco sempre, per esempio, di disegnare i tizi che esplodono il più possibile simili a dei mostri, di modo che il lettore, non possa pensare, vedendoli, che a fare quella fine siano dei veri esseri umani come lui...

Quanto poi al grado di violenza del cartone animato, va considerato che, a differenza del mio lavoro, alla Toei Doga nel realizzare le esplosioni dei corpi hanno addirittura tenuto sempre ben presente dei testi di anatomia...

Un'ultima domanda: se lei si dovesse imbattere in un tipo come Kenshiro, in una realtà come quella che ha descritto, cosa farebbe? Semplice... Cercherei subito di farmelo amico!



INTERVISTA

Gli Esordi



Tetsu No Don Chijotte 1



Tetsu No Don Chijotte 2



I PRIMI LAVORI

Il periodo che va dal 1981 al 1983 (data di uscita del leggendario **HO-KUTO NO KEN**), è caratterizzato nella carriera di Tetsuo Hara da una gavetta ricca di interessanti titoli d'azione che, per quanto comprensibilmente "acerbi" (sia nel tratto che nella sceneggiatura, curata dallo stesso Hara), rappresentano per tutti gli appassionati di questo straordinario autore una vera e propria chicca e un must per ogni collezionista che si rispetti, visto che la raccolta di queste storie brevi nei due volumi che potete vedere a lato (datati agosto 1982), è virtualmente introvabile anche in Giappone (ci sono volute ore nei mercatini dell'usato per scovarle!).

L'apprendistato di Hara, dopo un paio di lavori al Liceo (sulla fanzine **TENSHIN RANMAN**), tra cui spicca il thriller psicologico **Gendai No Jinsei** (Vita Contemporanea), comincia a decollare dopo che il nostro si fa notare dalla *Shueisha*, diventando assistente di Yoshihiro Takahashi (*Ginga*), per poi partecipare nel 1983 al concorso per giovani talenti, **FRESH JUMP**, con il manga di pugilato **SUPERCHALLENGER**.

Visto il buon lavoro, a Tetsuo Hara fu offerta l'occasione di firmare il suo primo lavoro targato Shueisha, e cioè quel **MAD FIGHTER** pubblicato nella seconda parte del primo volume della raccolta. La storia, assai violenta, e caratterizzata da un tratto sporco e frenetico "alla **DEVILMAN**", è incentrata sul tentativo del giovane motociclista **SHIN**, di vendicare il suo amico **TAKA**, ucciso da una banda di teppisti motorizzati...

Continuando a sfruttare il filone delle avventure su due ruote, finalmente alla fine del 1982, Hara comincia a lavorare alla sua prima storia a cadenza regolare: **TETSU NO DON CHILOTTE** (Il Don Chisciote d'acciaio); ambientato nel mondo delle competizioni di motocross, questo manga prende in esame la carriera del giovanissimo pilota **CROSS GEN**, sconosciuto atleta di un team indipendente che gira il mondo affrontando le gare più impegnative e pericolose (spesso qualcuno ci lascia le penne).

Acerrimo rivale del giovane è il pilota di punta di una prestigiosa scuderia, il glaciale **HIGARASHI** ("antenato" di Shin), spietato ma a suo modo leale.

Tetsu No Don Chijotte-1982-Hara-Shueisha



SPECIALE

Tetsuo Hara

1981



Mad Fighter



Superchallenger



Questo manga si segnala, oltre che per l'estrema spettacolarità, anche per il buon livello qualitativo, e per un paio di interessanti trovate a livello di trama e ambientazione: in primo luogo, osserviamo accanto alle spericolate corse in moto, anche l'utilizzo di tecniche di combattimento di arti marziali simili all'Hokuto, e, in seconda battuta, non possiamo non notare la presenza al fianco del protagonista di una bella comprimaria che sembra essere la cugina di Julia da giovane.

Comunque sia, visto lo scarso successo, dopo appena dieci puntate *Tetsu no Don Chijotte* venne sospeso, e al suo posto furono preparate DUE storie brevi di una ottantina di pagine l'una, intitolate **HOKUTO NO KEN I** e **II**, che si occupano di esaminare la giovinezza di **KASUMI KENSHIRO** (ebbene sì, è questo il nome completo del maestro di Hokuto!).

La prima, pubblicata anche in Italia sul primo numero di **ZERO** nuova serie by *Granata Press*, tratta della lotta di Ken e del padre contro i potenti ed i corrotti nella Tokyo dei giorni nostri, non ancora devastata dalla guerra atomica. Scopo di Ken sarà quello di liberare il vecchio padre da un gruppo di poliziotti-killer e vendicare la sua ragazza **YUKI**, uccisa dallo spietato combattente della Scuola Taizan, **GODA**.

Nel secondo episodio (di cui vi presentiamo un estratto più oltre -la vedremo per intero probabilmente su **Kappa**-), rappresenta l'ideale continuazione di questa prima storia: Ken, una volta abbandonato il padre e la casa natia, deve scontrarsi con la misteriosa organizzazione a cui appartenevano i malvagi della prima parte, e al cui comando troviamo un misterioso combattente sfregiato che nelle intenzioni dovrebbe essere il fratellastro cattivo di Ken (Raoul? Caio?). Questa volta il nostro eroe prende le difese di due fuggiaschi: **Ryu** e la sua compagna **Yoko**, e dopo la loro morte il compito del giovane Kasumi (in giapponese scritto con il Kanji di "Nebia", ma anche di "Oscurità") Kenshiro, sarà di vendicarli, sterminando tutti gli sgherri del gran cattivone. Inutile raccontare l'enorme successo di queste due storie: l'unica cosa che conta è che da loro nacque il mito di **KENSHIRO**...

Esordi-9

AKIYUKI NO KEN • Danguard • DEVILMAN •
Cavalieri dello Zodiaco • CUTEY HONEY •
Manappe Bazooka • DRAGONBALL • Chibi •
SHUTENDOJI • Kekkō Kamen • MAISON
KOKU • Outlanders..... e altri ancora!!!



DRAGON BALL Z 1/2

BENVENUTI

Oh, Ilia Dea!



DRAGONBALL

DYNAMIC

DYNAMIC ITALIA s.r.l.
Casella Postale 6164
40138 BOLOGNA
ROVERI

30 MILLENO

BRONSON & HARA'S
Hokuto No Ken
(KEN IL GUERRIERO)



1983-27 vol.

MANGA

SPECIALE

Tetsuo Hara



HOKUTO NO KEN

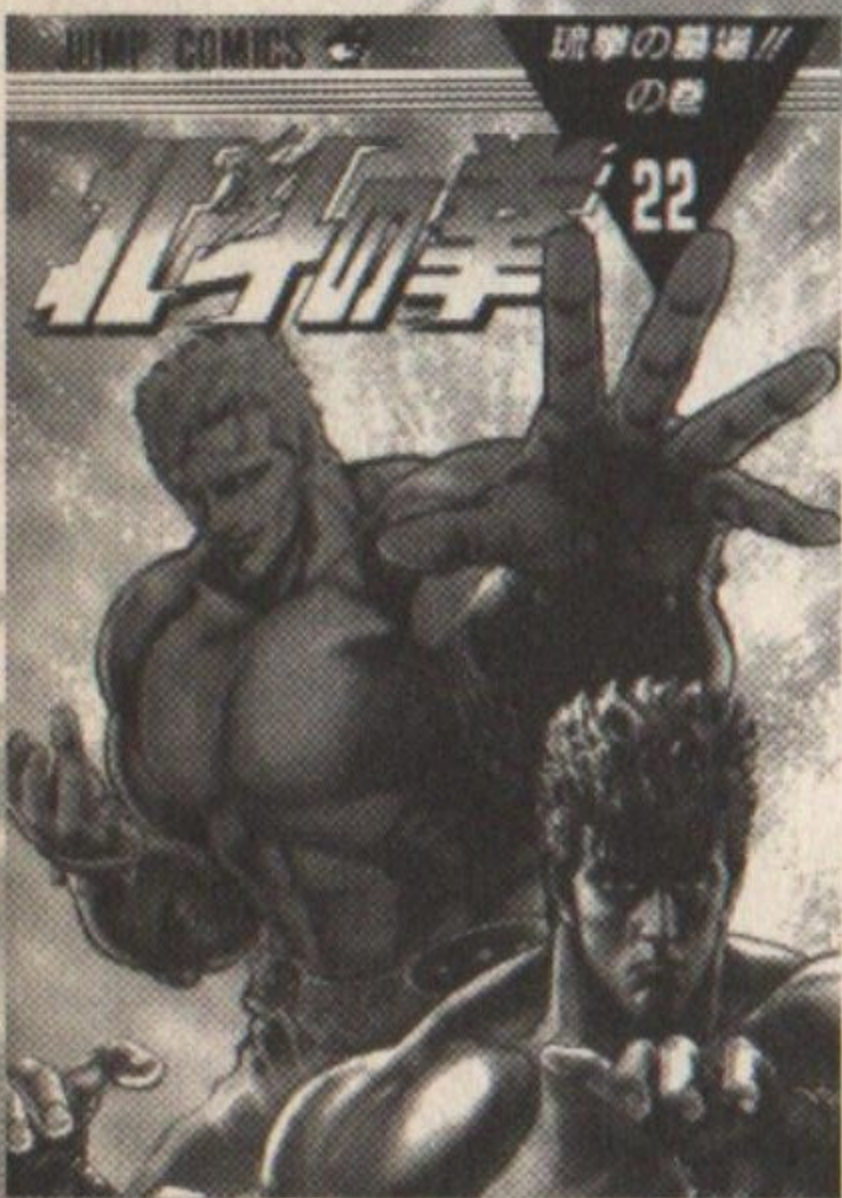
1983-27 vol. T.Hara-Bronson-Shueisha



"199X, il nostro mondo venne avvolto dalle fiamme di una guerra nucleare. Gli oceani evaporarono... la terra inaridita si squarciò... Sembrava che tutte le specie viventi si fossero estinte... tutte eccetto UNA."

Hokuto no Ken, Fist of the North Star, Ken il guerriero... I nomi più disparati per il lavoro più conosciuto ed avvincente realizzato da Tetsuo Hara; Hokuto No Ken narra l'incredibile ed epocale vicenda di Kenshiro, discendente della divina scuola Hokuto Shinken, la cui vita è segnata da una lunga ed avvincente serie di combattimenti, una miriade di morti e resurrezioni, ed un'interminabile ricerca di un amore perduto... Tutti voi conoscete già, ne sono convinto, la grande saga dell'uomo di Hokuto, i dati tecnici che la riguardano e a maggior ragione, anche tutte quelle piccole notizie che, a volte, sono state divulgate nel fandom italiano ed hanno creato inutili quanto vane attese: basti pensare alle dodici serie inedite dell'uomo delle sette stelle che la fantasia di qualche fan scriteriato ha prodotto (NON ESISTONO). Parlare di Ken il guerriero, quindi, senza cadere comprensibilmente nel già detto o ancor peggio nel dato di fatto, è, al giorno d'oggi, una vera utopia; cerchiamo quindi di farlo con la maggior sintesi e professionalità possibile.

probabilmente la maggior parte dei lettori di questo speciale ha conosciuto KENSHIRO attraverso la lunghissima serie animata trasmessa ancora oggi da numerose emittenti locali, o grazie alla chiacchierata (e vendutissima) versione italiana del fumetto targata GRANATA PRESS (41 vol.)...



12-Hokuto No Ken

SPECIALE

Tetsuo Hara

1983

La saga di **Hokuto No Ken** nasce però in madre patria sotto forma di fumetto già nel 1983 sulle pagine del famosissimo **Shonen Jump** della **Shueisha** (e successivamente, come vedremo, toccherà alla serie tv); gli autori di quello che diventa quasi subito un vero e proprio manga culto sono il già conosciuto **Tetsuo Hara** (e a questo punto dovrete saperne abbastanza anche voi) e **Yoshiyuki Okamura**, un eclettico sceneggiatore che ama firmarsi con variati pseudonimi, tra cui, appunto **BRONSON** (ma va ricordato che con il nome di **FUMIMURA** questo autore ha firmato insieme a **Riyoichi Crying Freeman Ikegami**, lo splendido **Sanctuary**, da posico conclusosi in patria col 12esimo volume).

Hokuto No Ken (il cui titolo si può tradurre con un gioco di parole sia come "Kenshiro della scuola di Hokuto", sia come "Il Colpo della stella del Nord"), si presenta subito come un vincente mix dei più importanti stereotipi della cultura e del fumetto giapponese: l'olocausto nucleare, le arti marziali, il senso del sacrificio, la tristezza, il dolore e l'amore sono tutti mirabilmente rappresentati non tanto grazie alla figura di Kenshiro, figura molto distaccata, ma attraverso i numerosi personaggi che, specie nella prima serie, assumono uno spessore e una personalità davvero senza pari (specie i "cattivi" come Raoul). Il lavoro di Bronson si rivela in più punti davvero eccezionale, sia per i continui colpi di scena, sia per l'introspezione psicologica dei personaggi, anche se nell'arco dell'intera opera (27 volumi) si può notare una discrepanza tra una prima parte (fino al volume 15 che corrisponde alla fine della prima serie tv, con la morte di Raoul) in cui la storia è ben strutturata, e una seconda metà che diventa in più punti farraginoso e a tratti contraddittorio. Stesso discorso vale per il tratto di Hara, ormai maturo, che si esprime più che con l'uso del retino, attraverso un elegante chiaro-scuro e un tratteggio raffinato che, però, perde molta della sua efficacia nell'ultima parte della narrazione, in cui i disegni appaiono addirittura abbozzati (ed è un chiaro sintomo di stanchezza che Hara attribuì a problemi di salute)...

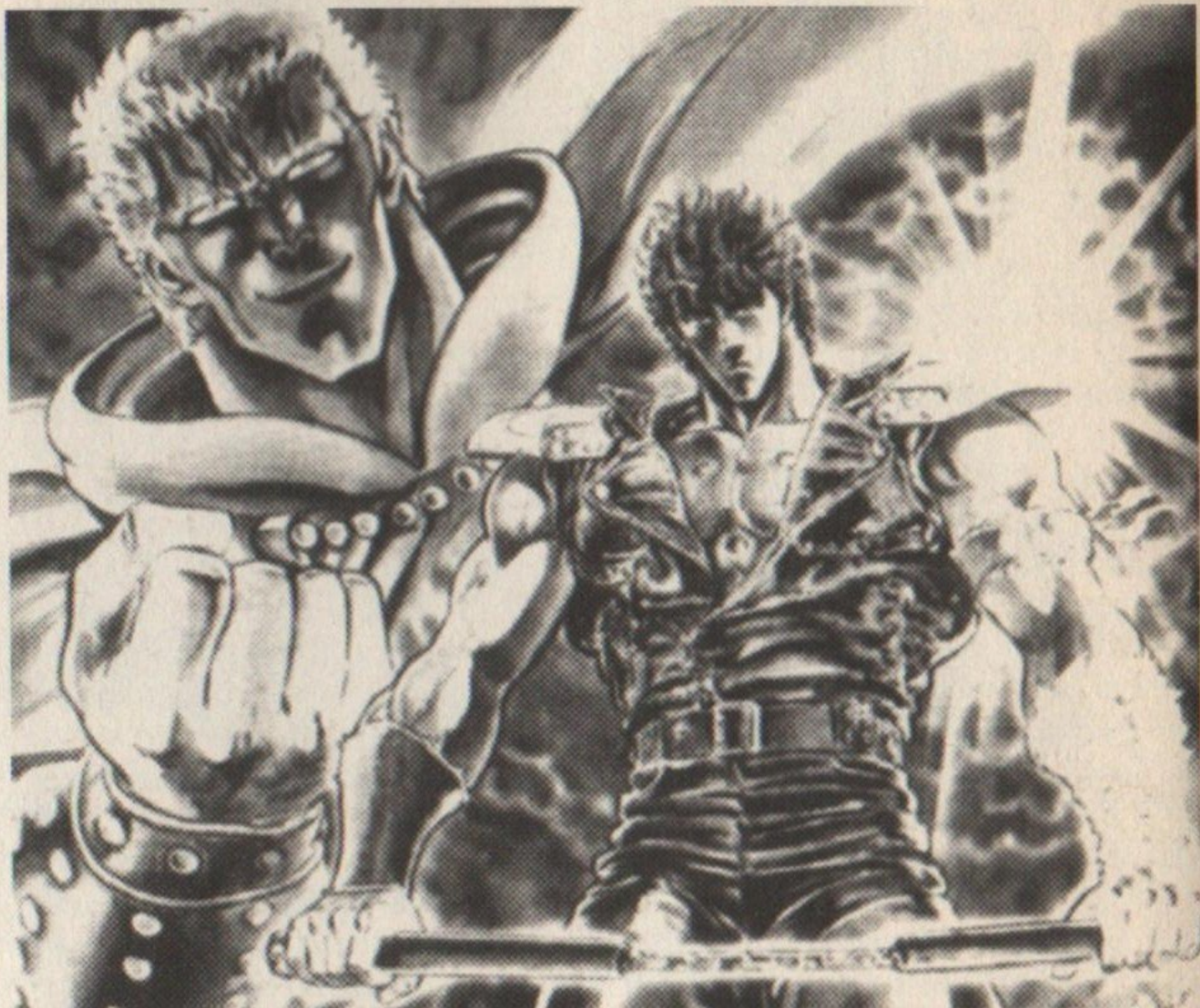


Nelle illustrazioni di questa pagina, alcuni dei personaggi principali della serie, rispettivamente: sotto, da sinistra a destra, Raoul, Toki, Sauzer, Shew, Caio, ed io. Qui sopra, un'immagine di Kenshiro assieme al suo più crudele fratellastro, il malvagio e mascherato Jagger.

Hokuto No ken-1983-88-t.Hara-Bronson-Shueisha-Granat Press



Hokuto No Ken-13



LA TRAMA

Le vicende di Kenshiro, ultimo maestro e discendente della bi-millenaria *Sacra Scuola di Hokuto* (una disciplina di arti marziali col potere di uccidere l'avversario dall'interno premendo dei punti segreti detti **TSUBO**), si svolgono alla fine del nostro millennio, in un mondo devastato dalla guerra nucleare, in cui vi è la legge del più forte, come nello spirito e nelle atmosfere dei film a cui gli autori giapponesi si sono dichiaratamente ispirati: ci stiamo, naturalmente, riferendo alla trilogia di **MAD MAX** (1982-1985), che narra le avventure di uno dei sopravvissuti (interpretato da Mel Gibson) all'olocausto.

L'intero fumetto narra del viaggio senza meta che Ken compie nei territori desertici dal Giappone all'Eurasia, incontrando sul suo cammino i più potenti avversari delle Scuole marziali rivali (*Nanto*, *Gento* e *Hokuto Gemma*), e due giovani bambini che lo seguiranno tutta la vita: il ladruncolo **Bart** e la misteriosa **Lynn** (che si rivelerà essere nientemeno che la figlia di un Imperatore!).

La prima tematica affrontata nel fumetto è la ricerca di **Julia**, la promessa sposa di Ken, che era stata rapita tempo prima dal gladiatore **SHIN**, maestro della Scuola di Nanto (una tecnica che uccide dall'esterno, "affettando" o "penetrando" l'avversario). E fin dalle prime battute la vicenda assume un tono molto drammatico: infatti, quando Kenshiro arriverà a sconfiggere il suo acerrimo rivale (che gli aveva procurato le 7 cicatrici a forme di Orsa Maggiore -il simbolo di Hokuto- sul petto), scoprirà che la sua amata era già morta da tempo... Perso l'amore e la principale motivazione di vita, Ken si assume totalmente i suoi compiti di successore della Divina Scuola, cercando di riportare l'ordine tra gli altri allievi della sua arte marziale, e dovendosi anche confrontare con gli altri esponenti della Scuola di Nanto. Facciamo quindi la conoscenza, nell'ordine, di **REY**, uno dei migliori amici di Ken, e maestro dell'*AIRONE D'ACQUA* di Nanto, della bella **MAMIYA**, stranamente uguale a Julia, e dei fratellastri di Ken.

Il primo degli altri maestri di Hokuto che incontriamo è **JAGGER**, uomo infido e malvagio che porta sempre una maschera perchè sfigurato da Ken ai tempi dell'apprendistato. Successivamente alla sconfitta di quest' ultimo (senza troppa storia, viste le scarse capacità di **JAGGER**), veniamo a conoscenza dell'esistenza degli altri fratelli adottivi di **KEN**: **TOKI**, sfortunato guerriero di Hokuto, calmo, riflessivo e molto abile, ma purtroppo malato a causa delle radiazioni atomiche; e il terribile, poderoso **RAOUL**, autoproclamatosi RE di **HOKUTO**, e partito alla conquista del mondo in nome della forza e della violenza...

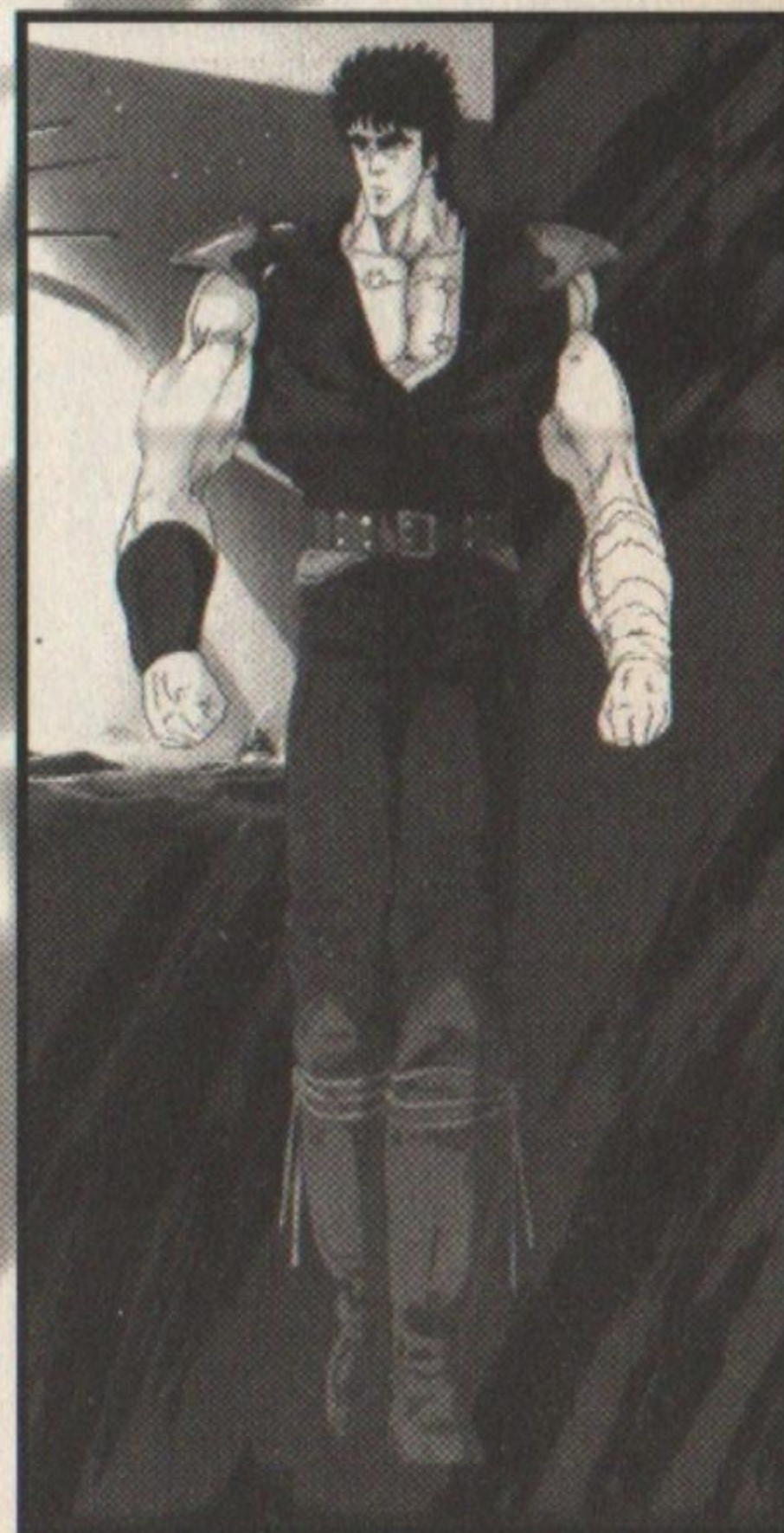
Una volta liberato **TOKI** dalla leggendaria prigione di **CASSANDRA**, comincia la terribile battaglia tra **KEN** e **RAOUL**, che mieterà moltissime vittime, a partire da **REI**, dallo stesso **TOKI**, dal fratello di Julia, e per terminare con le Cinque Forze di Nanto (**Wey**, **Shuren**, **Fudo** e **Juza**), preposte alla salvaguardia dell'ultimo guerriero della scuola della stella del Sud, che si rivelerà essere nientemeno che la stessa **JULIA**, salvata da un tentativo di suicidio, anni prima, da **RYAKU** del Mare. Ma prima del decisivo scontro con Raoul, assisteremo anche ai terribili combattimenti con e tra gli altri maestri di Nanto: il traditore **JUDA** della **GRU ROSSA**, il fortissimo **SAUZER** della Fenice, che aspirava a diventare Dittatore del mondo, e il cieco **SHEW**, uno dei migliori amici di Ken, per il quale sacrificò la vista. La prima serie si conclude così con la lotta tra Ken e Raoul, che, una volta scoperto nel suo cuore l'amore (e la tecnica della *Trasmigrazione attraverso Satori*, che si acquista solo col dolore), comprende che solo Ken potrà salvare il mondo e dona la sua anima alla malata Julia per permetterle di vivere qualche anno ancora.

Da questo punto in poi la storia si complica parecchio (e ritroviamo Lynn e Bart da grandi) e corrisponde alla seconda serie TV: Ken prima affronta **FALCO** e la scuola di Gento (che distrugge le cellule con la Luce), per poi scoprire che al di là del mar Morto esiste il lato Oscuro della Scuola di Hokuto, capitanata dal fratello maggiore di Raoul e Toki: il satanico **CAIO** che ha asservito **IO**, il fratello naturale di Ken. Sconfitto anche Caio, le vicende di Ken si concludono nel manga

In basso, falco di Gento e un'illustrazione di Ken.



In alto, l'ultima cover della serie a fumetti. In basso una bella immagine tratta dal cartone animato e due cover della serie.





IL FILM

Prodotto dalla Toei Animation nel 1986 (8 marzo) e realizzato dallo stesso cast che aveva sfornato, negli anni precedenti, gli episodi della serie televisiva, il film cinematografico di Ken il Guerriero è stato il prodotto animato più atteso del quinquennio 83-87 e sicuramente l'occasione migliore per il suo staff di fare finalmente un lavoro più che mai egregio quanto meritava la bellezza del personaggio a cui era ispirato.

Mentre la serie televisiva risulta, infatti, per certi versi, spesso sbrigativa e, più raramente, addirittura mal fatta, tanto da non rendere quasi per nulla giustizia ad un ottimo prodotto come Hokuto No Ken, il film, edito per il mercato home Video del nostro paese da Granata Press ed ancora disponibile nelle video-teche, è veramente avvincente, ottimamente realizzato e, soprattutto, molto, molto ben animato. Vista l'impossibilità di portare in animazione una saga tanto lunga e complessa come quella del maestro di Hokuto, la Toei pensò bene di utilizzare i medesimi personaggi della prima serie (fino al primo scontro con Raoul), gli stessi luoghi e delle situazioni molto simili, riproponendo la vicenda in un'altra chiave di lettura. Il risultato è la leggenda.

La serie animata arriva coprire, infatti, solo fino alla metà del 25esimo volume, lasciando in sospeso l'effettivo ending della vicenda (narrata su *Z COMPACT 35-42*). Ken, dopo aver sconfitto Caio, apprendendo tutti i più reconditi segreti dell'Hokuto, e lasciando Lynn tra le braccia di Bart che l'aveva sempre amata, parte verso le terre del nord per istruire all'arte della Divina scuola RYU, il figlio di Raoul. I due intraprendono così un viaggio di addestramento che li porterà prima, ad affrontare un vecchio schiavo dell'esercito di Raoul diventato governatore con il ricatto, e poi a recarsi nel regno di Sawa, dove il vecchio e malato Re Asam è ormai morente, e la lotta di successione fra i figli SATORA, BUCK e RAI è spietata. Dopo aver riappacificato i tre (Satora muore, e Buck succede al trono), per Ryu abbiamo la prova più importante: Ken e Rai infatti devono recarsi nel regno del Nord di *Barranca*, dove BARRAN, un tempo discepolo di Raoul si è autoproclamato Imperatore della Luce.

La forza di Ken, e soprattutto lo spirito di Raoul che vive in Ryu, riusciranno a far rinsavire il guerriero, facendogli capire che solo l'amore e la fede possono salvare il mondo. A questo punto, abbandonato Ryu a Sawa, Ken si appresta a vivere la sua ultima avventura: lo spirito di Julia, infatti, per fargli comprendere i suoi veri sentimenti per Lynn, fa in modo che sia il maestro di Hokuto, sia la ragazza di Nanto, perdano la memoria, per rivivere il loro incontro negli stessi luoghi della prima volta.

Vediamo così Ken senza i poteri di Hokuto (viene più volte scassato da un paio di energumani), anche se qualcosa sembra risvegliarsi nel suo animo, e la sua memoria tornerà completamente quando Bart, per difenderlo dalla furia di ZOLDO, un soldato accecato anni prima dal guerriero di Hokuto, deciderà di affrontarlo spacciandosi per Kenshiro (si procurerà anche le cicatrici sul petto). L'estremo sacrificio di Bart farà rinsavire il nostro eroe che, dopo averlo guarito ed averlo riunito per sempre con Lynn, decide di partire per il suo viaggio senza ritorno in difesa dei deboli, per alimentare la leggenda infinita di Hokuto No Ken!

La SERIE TV.

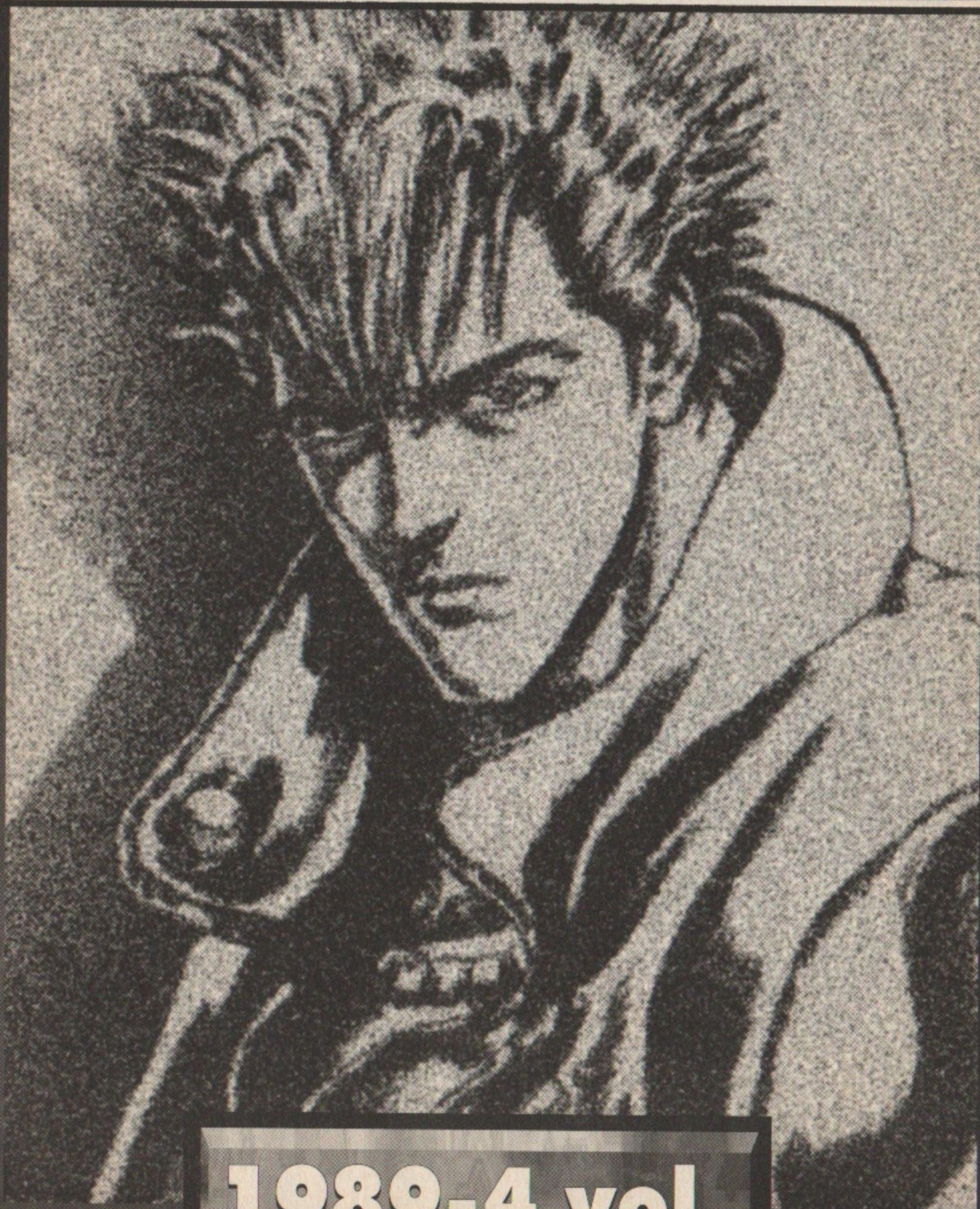
Strutturata a mo' di gioco di ruolo, in cui il protagonista migliora incrementando la sua forza, i cattivi che l'eroe deve affrontare divengono sempre più potenti e l'energia utilizzata è sempre maggiore come del resto lo è il danno che essa provoca, la serie televisiva dedicata alla serie Hokuto No Ken, più volte accusata per la sua violenza nel nostro paese, è uno dei capisaldi dell'animazione nipponica nel mondo. Composta da *152 episodi*, realizzata dalla Toei Animation e serializzata a partire dall'11 ottobre 1984 sulla rete nipponica Fuji TV (CX), conquistò in men che non si dica il grande pubblico sino a raggiungere uno share di ascolto medio pari ai 12-13 punti percentuali, contribuendo così a diffondere le leggendarie gesta di Ken. Tutto ciò anche grazie al buon staff: al character design troviamo il poliedrico Masami Suda, già conosciuto nel mangadom giapponese per altri lavori come "Mach, GO GO GO" e "Kagaku Ninjatai Gatchaman" prodotti dalla Tatsunoko, mentre alla regia un buonissimo Toyoo Ashida (bozze per Vampire Hunter D). Il prodotto che, insieme, hanno realizzato è ottimo, ben animato ed avvincente... insomma una vera e propria chicca che, tutto sommato, fa sempre piacere rivedere sia in originale che tradotta nella nostra lingua.



Cyber BLUE

ART: Tetsuo Hara

STORY: Bob & Ryoichi Mitsui



1989-4 vol.

IL MANGA

Tetsuo Hara

Cyber BLUE
1989-T.Hara-Shueisha

Non si erano ancora del tutto spenti gli echi del grande successo di **HOKUTO NO KEN** (salutato con rimpianto da milioni di nippo-fans dopo "appena" 27 volumi di lusso), quando all'inizio del 1989 sulle pagine del celeberrimo settimanale della Shueisha "*Shonen JUMP*" (ripetiamolo ancora: il magazine a fumetti più venduto al mondo con 5 milioni di copie a numero), faceva la sua prima comparsa "Cyber BLUE-il combattente del domani", il nuovo manga dell'ormai affermatissimo Tetsuo Hara, affiancato questa volta nella sceneggiatura, non dal brillante **BRONSON**, ma dal duo di semi esordienti **BOB & RYUJI MITSUI** (chi si celasse sotto questi pseudonimi, in realtà non si sa)...

Fin dalle sue prime battute, il progetto del manga di "Cyber BLUE" sembra appositamente studiato a tavolino per riuscire ad accattivarsi un'ampia fetta di pubblico, visto lo sforzo di riunire nel medesimo titolo le tematiche dei film di fantascienza-cyberpunk tanto di moda in quegli anni (basti citare i vari **ROBOCOP** o **TERMINATOR**), e quelle emerse dalla storia del discendente della bimillennaria scuola di Hokuto. Ritroviamo quindi un mondo, questa volta ipertecnologizzato, in cui è il più forte a comandare, e nel quale i deboli sono sempre sottomessi alle brame dei corrotti e dei potenti...



In alto, la cover interna del primo volume.

A destra un'immagine dalla copertina del vol. 2. A sinistra, infine, la scena in cui BLUE viene ucciso dallo "sceriffo della città..."



Siamo nel 2305, e il futuro in cui si muovono i nostri nuovi protagonisti, non è più quello prossimo post-atomico di **KEN**, ma un domani molto lontano di Gibsoniana memoria, sporco e squallido come quello descritto in **BLADE RUNNER** (le città sono delle enormi industrie-immondezzaio), aberrante ed alienante come i background di altre famosissime opere giapponesi, a partire dal comico-poliziesco **DOMINION** di *Masamune Shirow*, per arrivare allo stupendo **GUNNM** (*Alita per l'Occidente*) di *Yukito Kishiro*; ma non vanno dimenticate neppure diverse opere successive che nel bene e nel male ci hanno dato la medesima, catastrofica visione del futuro, anche se da differenti punti di vista: ci è impossibile non citare per esempio **APPLESEED** o **GHOST IN THE SHELL** di Shirow, **AD POLICE**, **ANGEL COP** di *Takezaki* o il celebre (per la sua recente risuzione per l'home video) **GENOCYBER** (e ci femiamo qui solo per questioni di spazio)...

Protagonista della vicenda è il giovane (sui 15-16 anni) **BLUE**, uno



In alto, BLUE assieme alla madre.

Il robot, infatti, era stato costruito parecchi anni prima come assistente-medico per operazioni particolarmente complicate, specie per quanto riguardava quelle che comportavano l'innesto di parti bio-meccaniche in soggetti umani. Suotstu, "commosso" dal coraggio e dalla forza d'animo di BLUE decide di sacrificarsi per lui e, attingendo alla propria banca dati le memorie circa gli interventi del passato, ed "espianando" dal proprio chassis i circuiti necessari, riesce a trasformare BLUE in un potentissimo cyborg dall'aspetto umanoide (un incrocio tra *Terminator* e il replicante Rutger Hauer di *Blade Runner*).

Quello che ne risulta (vedi la vignetta a lato che rappresenta la "rinascita" di BLUE) è un potentissimo giustiziere, un abile pistolero invulnerabile che, inizialmente, combatte parzialmente privo di memoria solo in nome della vendetta e dei forti "input" morali che fanno parte della reminiscenza del suo passato umano.

Nei primi episodi del primo volume, vediamo quindi BLUE vendicarsi dello Scieriffo, per poi intraprendere un lungo viaggio per il mondo alla ricerca di sé stesso e in nome della difesa dei più deboli.

E dopo aver difeso un vecchio genitore e sua figlia dall'ennesimo, lercio, Governatore, BLUE si imbatte nel suo vecchio amico ARAW (giovane ed altruista compagno di giochi del nostro) e in quel momento comprende il significato della sua nuova vita e si risvegliano in lui i ricordi del suo passato: finalmente lo spietato ed invincibile cyborg BLUE comprende di essere tornato al mondo per aiutare la povera gente in miseria e per sconfiggere la Dittatura.

E' infatti alla fine del volumetto che veniamo a conoscenza dei terribili nemici che verranno per BLUE nella prosecuzione della narrazione: nuovi cyborg e potenti mutanti.

dei tanti abitanti dei sobborghi della City, costantemente costretto a lottare per sopravvivere in strada, e perennemente in bilico tra un incerto futuro e un triste passato, costellato dai ricordi della povera e buona madre malata (e qui ricompare la figura materna incarnata in Kenshiro dalla famosissima Julia). Così come in *Hokuto No Ken*, anche in questo manga la figura sempre presente di una donna influenza il futuro del protagonista: è infatti in nome di quanto gli è stato insegnato dalla genitrice, e cioè dell'amore e del valore del sacrificio, che BLUE riesce ad andare avanti e a conquistarsi la simpatia di molti reietti come lui. Anzi, ad un certo punto sembrerebbe che le cose comincino a girare nel verso giusto per il nostro giovane eroe, a cui viene offerto per le sue abilità di pistolero da parte dello "Scieriffo" della zona, la possibilità di unirsi al gruppo della Sorveglianza Armata (un gruppo a metà tra la polizia e un servizio di guardia del corpo). Scoperti, però, la brutalità e gli imbrogli di questo vero e proprio squadrone della morte, BLUE cade vittima dell'inganno dell'infido "tutore della legge", non senza lottare per difendere se stesso e un suo giovane amico che gli fa scudo col suo corpo (e la scena sembra la fotocopia della morte di *Peter Wellers-Robocop* nel primo episodio del film della Warner).

Il corpo del giovane ragazzo, giace così esanime crivellato dai colpi degli sgherri dello Scieriffo, mentre un lago di sangue imbratta il terreno... Per BLUE non sembrerebbe esserci più speranza quando l'unità robotica dotata di autocoscienza SUOTTSU, decide di intervenire in favore del suo abituale compagno di viaggio.



La rinascita di BLUE.

IL MANGA

SPECIALE Tetsuo Hara

Il perfido dittatore **GAZA** ha deciso di impossessarsi a tutti i costi della mitica unità cibernetica **RONIN** (che produce una sorta di "palla" energetica spirituale), un bambino in grado di entrare in simbiosi con una portentosa macchina capace di rimarginare ogni ferita e di donare la vita eterna...

BLUE dovrà quindi affrontare le "creazioni" del malvagio quanto geniale **GAZA**, che produce cyborg combattenti (con tecniche simili a quelle **HOKUTO** e, per l'emissione di mega onde energetiche, a quelle di **CENTO**) e mutanti anche affascinanti (**GAZA** ha un acquario formato da bellissime sirene, ed un trono composto da donne nude)... Nel secondo e terzo volumetto, quindi, **BLUE** intraprende una lotta senza quartiere contro il Dittatore (e lotta anche con bellissime lottatrice in topless oltre a energumeni di Kenshiriana memoria), e il suo principale rivale è il biondo e glaciale guerriero mutante che potete vedere a lato. La vicenda prenderà una svolta decisiva dopo la sconfitta di questo cyborg, che si unirà a **BLUE** nella lotta, e dopo altri due avvenimenti sconvolgenti: l'incontro dell'eroe con una ragazza "stranamente" molto simile alla madre, che la sa molto lunga sul **RONIN**, e il rapimento di **ARAW** che si scopre essere collegato alla macchina prodigiosa. Nell'ultimo volume assistiamo quindi al viaggio verso la reggia di **GAZA**, alla sconfitta dell'amico cyborg del nostro, da parte di un altro replicante (un misto tra **RAOUL** e **REI**, biondo) che affronterà **BLUE** nel combattimento finale, dopo aver assistito alla morte di **GAZA**, "assorbito" dall'energia spirituale di **RONIN**. L'epilogo è sconvolgente: anche l'ultimo guerriero di **GAZA** viene sconfitto e, prima di spirare decide di donare il proprio corpo allo spirito di **ARAW-RONIN**, permettendo così a **BLUE** di partire per le stelle col suo giovane amico dove cercherà di costruire un mondo pacifico per i replicanti...Bello, avvincente e disegnato benissimo (anche se forse i personaggi sono troppo simili a quelli di Ken, specie Blue che sembra la sua controfigura bionda), questo è **CYBER BLUE**, un manga che, nonostante la sceneggiatura un po' incerta, e lo scarso successo in patria non mancherà di affascinare i lettori italiani con la versione **STAR COMICS** (da giugno su *Techno* per 5 mesi).



In alto a destra **BLUE** si rivela dopo la trasformazione. Sopra, il suo nemico.

Sana no Keiji

by Tetsuo Hara, Mio Aso, Keiichiro Ryu



1990-18 vol.

IL MANGA

Tetsuo Hara



Hana no Keiji-1990- Tetsuo Hara-Mio Aso-Reiichiro Ryu-Shueisha

T.Hara-Mio Aso-K.Ryu

Hana no KEIJI
(Keiji Dei Fiori)

Diciamolo subito, a scampo di equivoci: nonostante possa sembrare strano ad un pubblico occidentale ed in particolare ai numerosissimi (specie nella nostra penisola) fans del successore della Divina scuola di Hokuto, probabilmente il manga di HANA NO KEIJI, pur essendo in gran parte distante dalle atmosfere di HOKUTO NO KEN e CYBER BLUE, è l'opera migliore (e più apprezzata) del nostro Tetsuo Hara.

Se, infatti, dovessimo decidere di chiedere ad un qualunque manga fan nipponico di citarci un'opera di Hara, quasi certamente egli non risponderebbe KENSHIRO, come potremmo aspettarci, ma nominerebbe il fumetto di samurai più famoso e venduto degli anni Novanta, quello stesso KEIJI DEI FIORI nato agli inizi della nuova decade dalla penna di Tetsuo Hara, supportato dagli sceneggiatori e storici Mio Aso e Keiichiro Ryu. L'esperienza precedente del nostro autore in CYBER BLUE, coi suoi bassi indici di vendita e di gradimento da parte di un pubblico sempre affezionato alle atmosfere di KEN, ma evidentemente stufo dei troppi cloni di questa vicenda, convinsero i responsabili della Shueisha e di Shonen Jump, a tentare una nuova strada in un genere narrativo che di lì a poco si sarebbe rivelato un vero e proprio filone d'oro: il manga storico-avventuroso (e anche altri famosi autori come Kia Asamy, Rumiko Takahashi e Mitsuro Adachi, vi si cimenteranno.).

A sinistra ed in alto, le due copertine del primo e del secondo volumetto di lusso.

A sinistra e nella pagina seguente, in alto, alcune interessanti pagine tratte dal primo volume del manga.

Qui sotto, infine, una suggestiva immagine del primo, vero, nemico di KEIJI, sfregiato da un cavallo selvaggio





Non più, quindi, tecniche segrete di combattimento nelle artimarziali, o visioni del futuro apocalittiche-post-atomiche, ma una fedele (grazie soprattutto all'apporto delle ricerche storiche di Aso) e coinvolgente reinterpretazione della storia e del passato del Giappone medievale del XVI secolo (nel periodo dello shogunato -gli shogun erano gli inviati dell'imperatore proposti al controllo dell'ordine-); il tutto filtrato dall'occhio dell'allegro e disincantato samurai KEIJI, un giovane (tra i 20 e i 25 anni) coraggioso in battaglia, ardito e scavezzacollo, e tanto attratto dal gentil sesso (che sembra gradire...), da essere definito senza dubbio un "libertino" (e cioè una sorta di Casanova del '500 nipponico).

Quello che risulta da tanto e tale sforzo di attingere alle radici storiche del proprio passato -forse alla ricerca di quei valori che oggi sembrano messi in discussione- è un manga estremamente piacevole, soprattutto grazie alla perfetta rappresentazione del background (sembra proprio di trovarsi nelle pianure del Giappone di 400 anni fa), avventuroso quanto basta per non deludere i fans di Kenshiro, ironico e "trasgressivo" grazie alle imprese dell'amorale Keiji, in alcuni punti addirittura storico, ed in altri molto romantico....

LA TRAMA

L'intera vicenda narrata nei 18 volumi che compongono la serie ruota attorno alle disavventure del giovane, e temutissimo per il suo valore in battaglia, KEIJI, un guerriero al servizio diretto dello shogun che compie grazie alle proprie esperienze e al proprio coraggio un "percorso di formazione" che lo porterà ad assumersi le dovute responsabilità nei confronti dell'Imperatore e della propria nobile famiglia; e non solo: dopo numerose avventure romantiche, il nostro eroe riuscirà finalmente anche a coronare il suo antico sogno d'amore, che trae le sue origini fin dai tempi in cui si allenava per diventare samurai insieme all'amico Okumura Sukemon, quando, in una giornata di sole, in un campo di ciliegi in fiore, incontrò la bellissima LISA.



Keiji del Fiori



In alto, cover interna dal vol.1



Proprio questo incontro con quella che sarà la donna della sua vita, rappresenta di sicuro uno dei momenti più importanti dell'intero manga (e potete ammirare la tavola del primo flashback in bassa a destra), il cui titolo, tra le altre cose, deriva proprio dall'amore che il protagonista prova per la bella LISA.

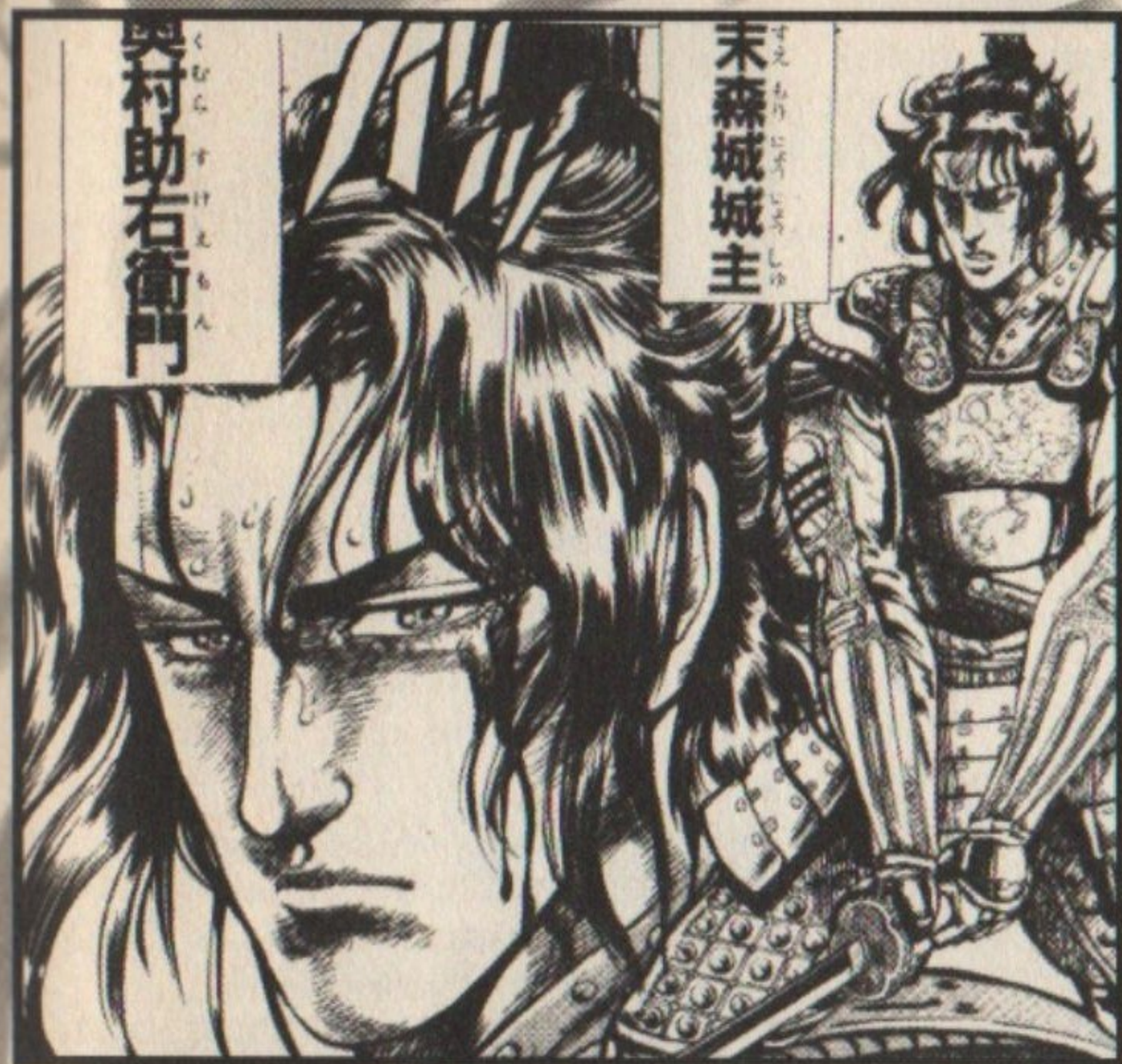
KEIJI MAEDA, infatti, decide di assumere il "nome di battaglia" di "Keiji dei Fiori" (costantemente ricordato da stupendi kimono floreali) in onore del ciliegio in fiore dal quale, in quella giornata di primavera, cadde la ragazza, per atterrare poi tra le braccia del nostro eroe e del suo compagno di "studi" Sukemon.

L'intera scena ricorda molto da vicino il famoso flashback in cui si ricorda come RAOUL e KEN incontrarono per la prima volta JULIA bambina, innamorandosene a prima vista: anche in questo caso tra Keiji e Sukemon, si instaura da subito una forte rivalità per la conquista del cuore della ragazza (non è difficile indovinare chi la spunterà), anche se alla fine l'amicizia tra i due si rivelerà più forte di tutto, anche della "competizione".

Keiji e il suo compagno si ritroveranno infatti parecchi anni dopo (ai tempi della narrazione del manga, dal vol.2) a combattere fianco a fianco, sostenendosi ed aiutandosi anche nella vita di tutti i giorni, e nonostante Sukemon appaia sempre un po' triste e pensieroso (è il TOKI della situazione), non mancheranno esilaranti e dirompenti scene di festa, miste a scherzi terribili (come quando, per allontanare gli assediati di una fortezza, i due decidono di urinare allegramente in testa agli assalitori!), almeno fino a quando lo fortunato Okumura non sacrificherà la sua vita in battaglia... Ma altri saranno i fedeli compagni di viaggio (negli spostamenti tra un campo di battaglia e l'altro, o nelle missioni per lo shogun) di KEIJI, primo fra tutti, un terribile cavallo-elefante che sembra la fotocopia del RE NERO di RAOUL: facciamo la sua conoscenza all'inizio del primo volume, quando al nostro viene affidato da un governatore locale il compito di addestrarlo.

In alto a sinistra una copertina interna del vol. due, più sotto un'immagine del terribile SASA NARIMASA. Sotto, alcune immagine di MAEDA MATSU. In basso a destra, infine, LISA da bambina ai tempi del primo incontro.





In alto, una suggestiva immagine di Sukemon tratta dal vol.2; più a destra Keiji insieme alla sorella. In basso, Keiji e Lisa in una vignetta tratta dal 18esimo e ultimo volume

Dopo essere riuscito nell'impresa (che gli procurerà molte della moltissime cicatrici che solcano il suo corpo) di rendere mansueto il fortissimo equino, poi, Keiji dovrà tra l'altro affrontare il suo primo terribile rivale, e cioè un nobile samurai il cui volto era stato sfigurato anni prima dal cavallo (vedi foto di qualche pagina fa). Inutile dire che lo scontro si rivelerà un vero trionfo per il protagonista, e il "cattivo" sconfitto, preferirà la morte all'onta del disonore e alla continua sofferenza che il suo sfregio gli procura, e così deciderà di togliersi la vita staccandosi la testa di netto con la sua katana.

Come il suo cavallo, Keiji si rivelerà fin da subito essere uno spirito libero, insopportabile alle regole (e per questo in perenne lotta col suo severo genitore adottivo), un individuo che ama la vita e per ottenere ciò che vuole non si fa troppi scrupoli: un uomo, infine, coraggioso, dall'indistruttibile ottimismo e, benchè a prima vista possa sembrare non sottomesso nessun codice d'onore, Keiji si dimostrerà nel corso della narrazione essere un vero samurai, il più forte in battaglia, e il primo disposto a sacrificare la propria vita in nome degli amici e dei deboli (ed in questo è molto simile a Ken).

E forse l'esempio migliore per descrivere la bontà d'animo di Keiji (un attaccabrighe dal cuore d'oro), è proprio quello dell'incontro con la sua seconda compagna di viaggio, OFURU, una bambina di cinque anni venduta in tenera età ad un cacciatore di taglie che le affida il compito di tagliare un orecchio alle "prede" catturate ed uccise, per poi conservarli tutti in una specie di anfora-trofeo. Keiji deciderà di sconfiggere l'aguzzino della piccola (anche per vendicare un suo amico che aveva fallito nello stesso tentativo), liberandola così dal suo triste destino e, donandole, in un secondo momento, anche una famiglia (fa in modo che sia adottata da un vecchio benestante)...

E proprio questo sembra essere il vero leit-motiv della vicenda: di volta in volta Keiji affronta vecchi compagni e belle fanciulle (come la bella sorellastra MATSU, inizialmente una spietata ninja a cui Keiji donerà la speranza nel domani, cancellando i terribili ricordi del passato), o si unisce a loro in cause apparentemente disperate, per poi trionfare, convertendo anche molti nemici.



IL MANGA

SPECIALE Tetsuo Hara

Nella prosecuzione del fumetto facciamo quindi conoscenza di diversi comprimari, tra i quali spiccano: il guerriero **SASA NARIMASA**, il ninja della famiglia **MAEDA**, **YOIISHI YUME** (anch'egli è stato sfregiato dal cavallo), il cattivissimo della vicenda, **KARLOS**, un misto di Caio e Shin (dopo la morte -!?!- diventerà però amico di Keiji), e diversi altri amici/rivali di Keiji. I più importanti sono di sicuro: **SUTEMARU**, un buffo samurai alto non più di un metro e mezzo (ma non per questo meno abile in battaglia), **NAOE KANEKU**, il successore di Keiji alla guida dell'esercito dello shogun a cui il nostro eroe impedirà di commettere harakiri.

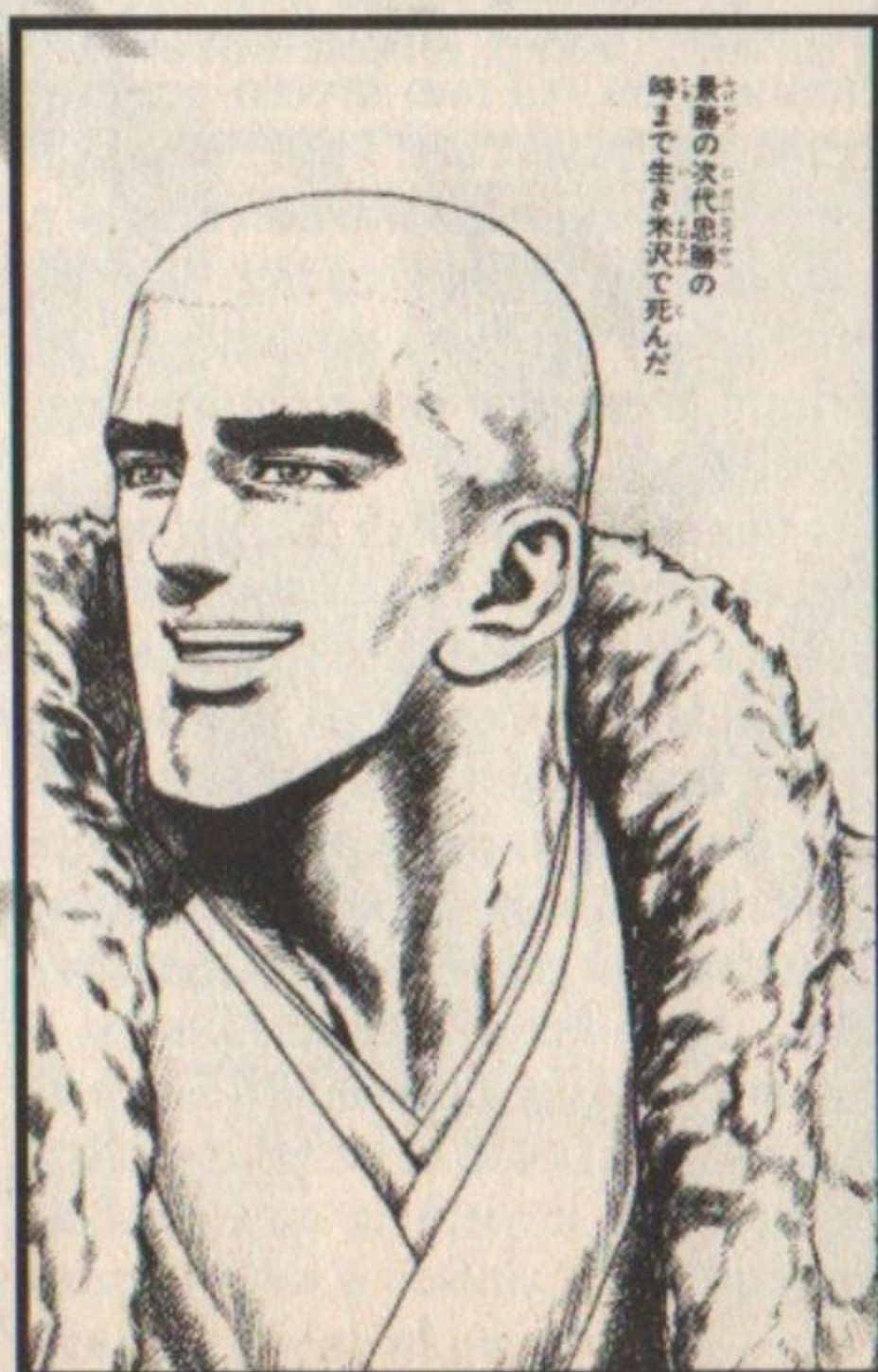
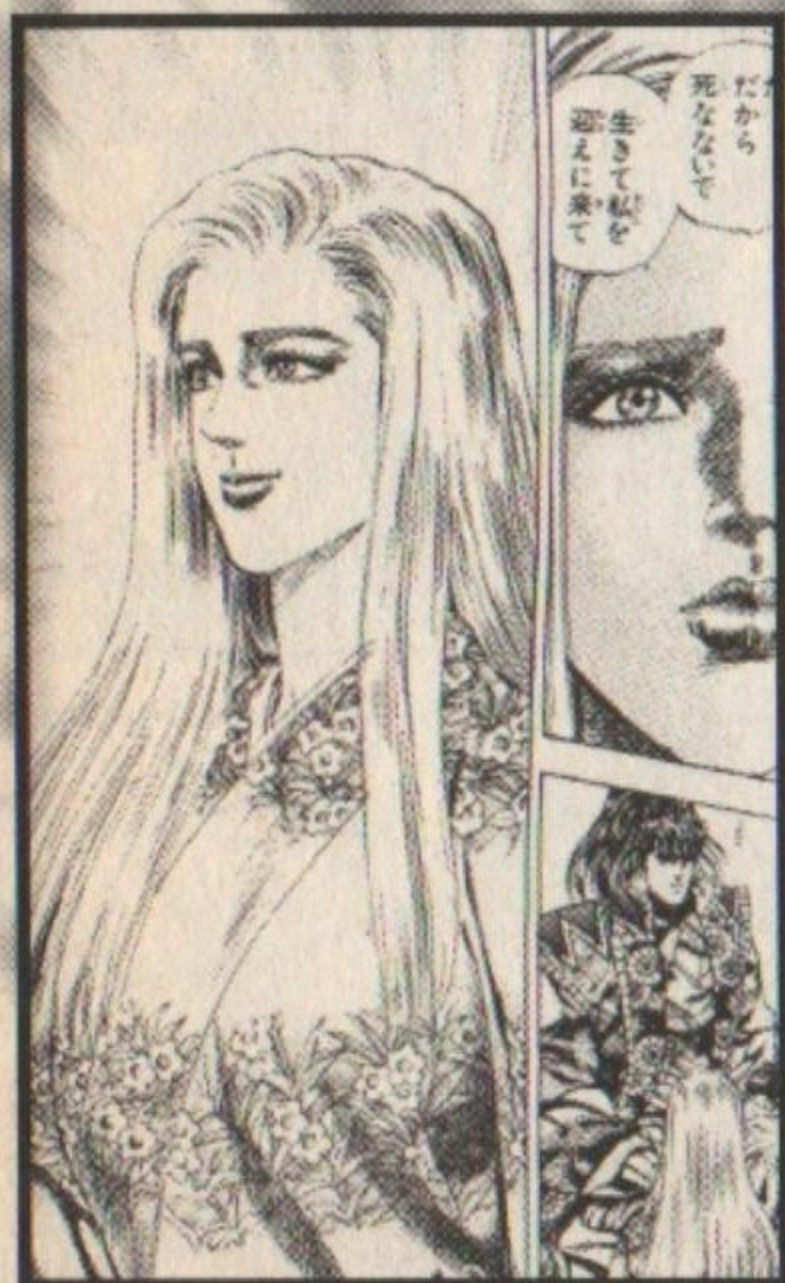
Chiude il lungo elenco il protagonista dell'ultimo volumetto, che vede la conclusione della vicenda: stiamo parlando di **YUUKI HIDEYASU**, la copia esatta di Fudo della Montagna, costretto a combattere nella terribile guerra che infuria per la successione allo shogunato, dopo la morte del vecchio imperatore, e la salita al trono del suo giovane discendente, **HIDEYORI**. Ed proprio dopo la cruentissima battaglia tra le due famiglie più nobili del Giappone, che Keiji affronta vittoriosamente -in un episodio famosissimo nella storia giapponese (pochi uomini sconfissero un intero esercito!)-, assistiamo ai festeggiamenti per la ritrovata stabilità nell'Arcipelago (era cominciata l'Era Meiji), e alla decisione di Keiji di abbandonare il campo di battaglia per vivere assieme alla sua **LISA**, con il simbolico taglio dei capelli con la tipica acconciatura da samurai.

CONCLUSIONI:

Questo, a grandi linee, è **KEIJI DEI FIORI**, veramente un ottimo fumetto che, una volta superate le difficoltà dei riferimenti storici, non potrebbe non essere gradito anche al lettore occidentale (specie se interessato alla cultura nipponica)... La voglia di vivere e la sconsideratezza di Keiji sono davvero coinvolgenti e trascinanti (e in questo siamo ben lontani dalle atmosfere sempre cupe e tristi di Ken), e la narrazione che miscela benissimo momenti d'azione, romanticismo, ed erotismo, ben li rispecchia. A quando la versione italiana?



In alto, la copertina del diciottesimo e ultimo volumetto della serie. Sotto, da sinistra a destra, tre pagine tratte dal vol.18, rispettivamente: un'immagine di **LISA**, la penultima pagina del manga (e possiamo vedere Keiji in versione **SLAM DUNK**, con una invidiabile pelata), e l'ultima cover interna.

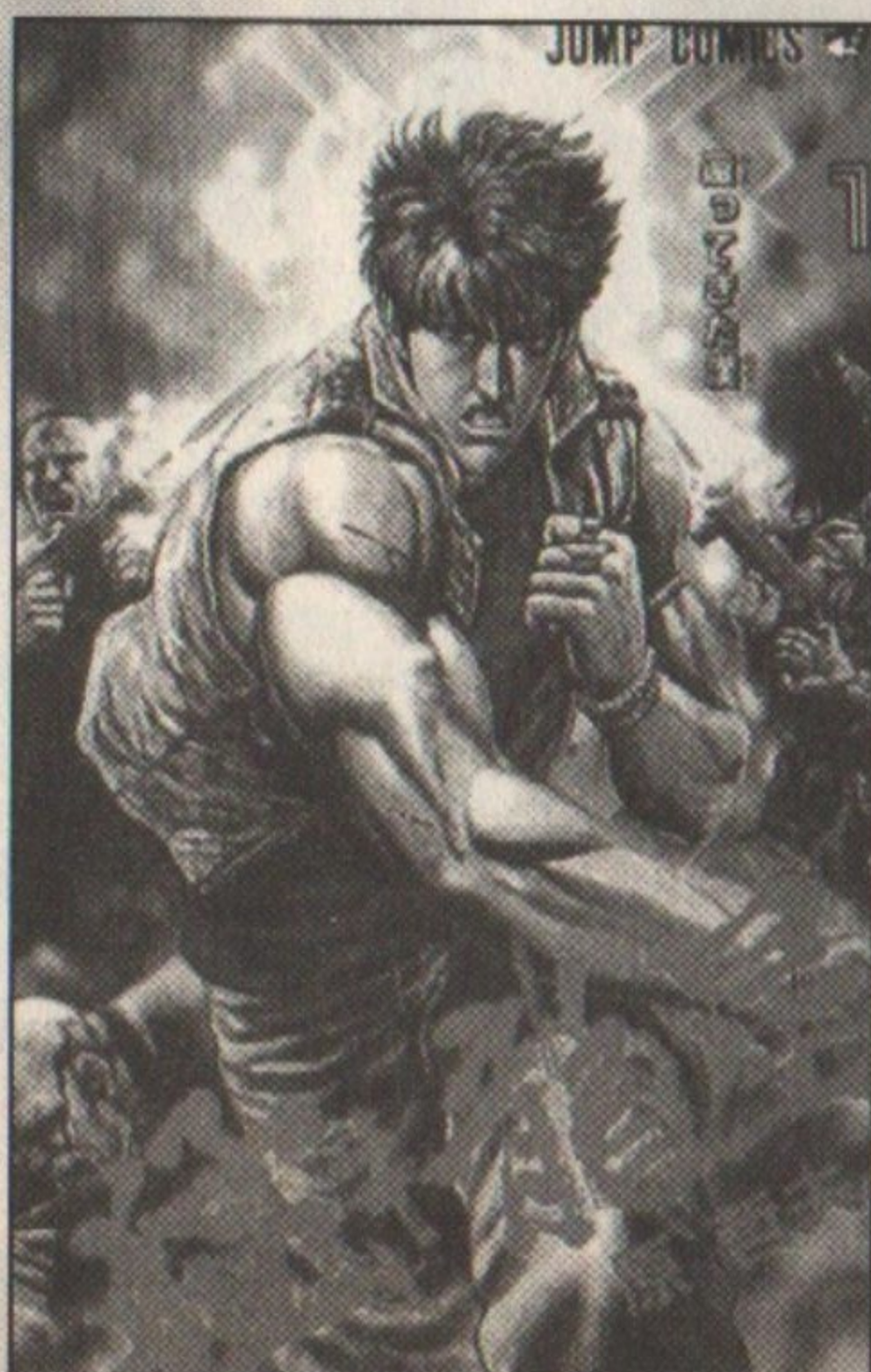


SPECIALE Tetsuo Hara

CONCLUSIONI E LAVORI FUTURI

Tetsuo Hara è sicuramente uno degli autori giapponesi più conosciuti ed importanti dell'ultimo decennio, e senza dubbio, grazie al passaggio televisivo di Ken il Guerriero, è il disegnatore più amato nella nostra penisola. Quello che ci terremmo avere trasmesso grazie a questo speciale è, al di là della stima personale che nutriamo non tanto per la bravura di Hara (il concetto di bello, in fondo, è estremamente personale), quanto per quello che le sue opere rappresentano per noi in Italia - e cioè potremmo dire che Hara è il manga, vista la grande diffusione del "suo" Kenshiro-, è che esistono altre produzioni molto importanti, -anche se mancano le trasposizioni animate- se non più belle (trovo Hana No Keiji Irresistibile) di questo poliedrico individuo.

E speriamo anche che, magari, qualcuno che conosce o conosceva anche solo marginalmente il mondo dei manga rimanga talmente incuriosito da queste righe da voler approfondire il discorso manga e Giappone (c'è talmente tanto da scoprire...), così come capitò anche a noi qualche anno fa... Spendiamo, quindi, le ultime righe concesse per completare il discorso, analizzando le ultimissime produzioni e i progetti futuri del "maestro". Oltre ad un interessante videogioco per la Capcom, il super picchiaduro **Muscle Bomber-The Body explosion**, le ultime fatiche cartacee di Hara sono un altro manga che analizza la storia e il Medioevo giapponese, giunto ormai al suo sesto volumetto di lusso (e le immagini che vedete sotto sono le uniche finora uscite dalla patria del Sol Levante) e **Takeki Ryusei vol.1**, un manga ancora alle prime battute che si propone di ripercorrere le stesse atmosfere di Ken. Completamente disegnato e sceneggiato da Hara, e pubblicato, come tutte le sue opere, su Shonen Jump, tratta delle avventure grottesco-metropolitane del giovane, eroico ed impavido (fin troppo) **Ryusei Kato**, paladino dei deboli e terro re dei cattivi, che puntualmente converte. Tutto ciò in attesa di nuove sorprese.



WORLD'S BEST MANGA



AARRGGH!



T... TU!
SEI LA
MORTE!

LA DIVINA
ARTE DI
HOKUTO E'
DAVVERO
TERRIBILE!



IO SONO IL
FIGLIO DELLA
MORTE!

E' COSI!



HAI
INDOVINA
TO!



AH! HA! E QUESTO
COSA SAREBBE?
NON DIRMICI CHE E'
IL MASSIMO CHE
PUO' FARE LA
PATETICA SCIOLA
DI HOKUTO?



EH!



ARR...

...GGH!!!



PER RYU E
YOHKO NON
HAI AVUTO
NESSUNA
PIETA'



AIUTAMI!



LA DIVINA ARTE CI
INSEGNA CHE
NELL'ORGANISMO CI
SONO 708 TSLIBO VITALI.
PREMENDOLI SI
DISTRUGGE IL CORPO
DELL'AVVERSARIO
DALL'INTERNO...

LA TUA
CORAZZA
D'ACCIAIO, PER
QUANTO FORTE,
E' INUTILE!

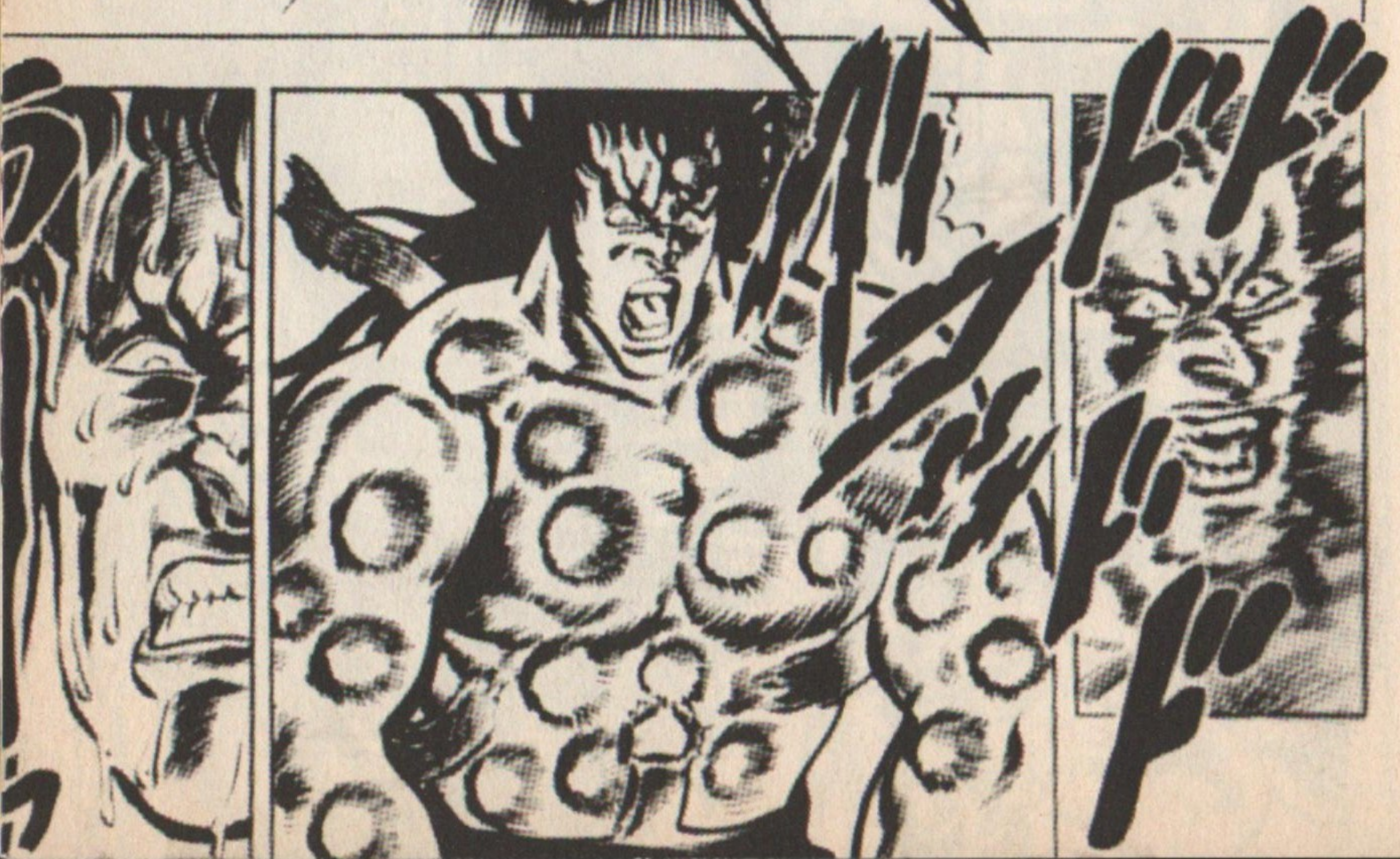


ARGH!

MUORI!



I CENTO COLPI DELLA
DISTRUZIONE DI
HOKUTO!



C... COSA?!



ADESSO TI FARO' VEDERE LA MIA TECNICA SEGRETA!



MA E'... IMPOSSIBILE!



C... CHE?

PER TE E' FINITA! DALLA TUA STESSA TECNICA DERIVERA' LA TUA ROVINA!

ARGG!





AVANTI
RIPROVACI!



PAZZO!
SBRUFFONE!
ADESSO TI
STACCHERO' LA
TESTA DAL
COLLO!



MA..?



WOOAAH!



AH! AH! NON
POTRAI MAI
COMPETERE CON
LA MIA VELOCITA'
MORIRAI PRIMA DI
ATTACCARMI!

ARTE MARZIALE
TAIZAN!
"COLPO SEGRETO
FANTASMA
DELL'ONDA
DEMONIACA!"



K-KYAH..

ALLORA...
CHE NE E'
DEL TUO
CORPO
D'ACCIAIO?

BASTA! ORA TI
FARO' VEDERE
L'ESSENZA DELLA
MIA TECNICA
SEGRETA!





L'estratto parziale di HOKUTO NO KEN II è pubblicato a puro scopo dimostrativo. Il manga va letto secondo l'impaginazione giapponese, da destra a sinistra.

© Hokuto no Ken - Tetsuo Hara - Bronson - Shueisha.

YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI

È una serie robotica?
È una commedia demenziale?
È una simulazione fantapolitica?

Sì, è *PATLABOR!*

Yamato Video 38

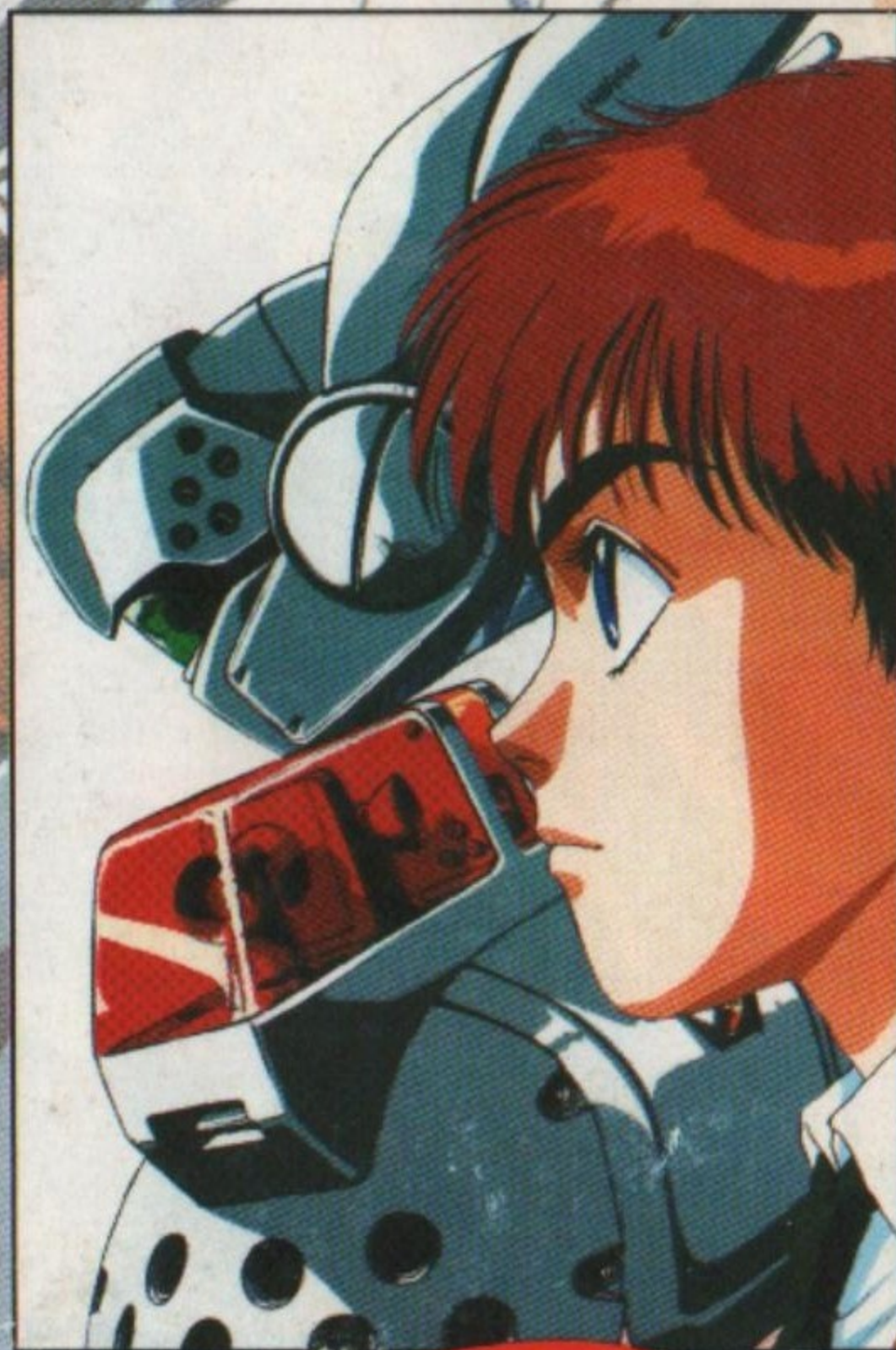
**PATLABOR
1998**



L. 39.900

Yamato Video 39

**PATLABOR
IL GIORNO PIÙ LUNGO**



L. 39.900

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679