

**Hokuto No Ken** ha attratto fan non soltanto in Giappone, ma anche in Nord America e nel resto del mondo. Combinando elementi narrativi della tradizione Giapponese, film sulle arti marziali orientali così come un grosso contributo preso dall'immaginario post-apocalittico occidentale, Hokuto No Ken resta sempre una vero caposaldo.



**Kenshiro**, l'eroe del racconto, è una delle figure più riconoscibili degli anime così come la sua frase di rito: *"Tu sei già morto"*. OB Planning, lavorando assieme ad uno degli autori originali della serie, Buronson, ha re-immaginato l'opera per una generazione tutta nuova di fan.

I fan della vecchia guardia non sono comunque stati abbandonati visto che questo **Shin Hokuto No Ken** (la serie di 3 OAV basati sul romanzo "La Città Stregata" e giunti da noi con il nome "Ken il Guerriero- La Trilogia"- nd Squalo) è legato strettamente a ciò che fece dell'originale un cult.

**Buronson e Usami Ren** (produttore dell'animazione), si sono presi un po' di tempo dai loro impegni per visitare un piccolo evento ad Anaheim chiamato Anime Expo 2004. Qui hanno galvanizzato legioni di fans mostrando scene tratte da Shin Hokuto No Ken e scendendo nei dettagli di cosa ha portato a questa nuova incarnazione.

Ho avuto l'opportunità di sedermi accanto a questi signori nell'affollata sala conferenze dell'Anime Expo. Circondati dai fans, abbiamo parlato delle influenze di Buronson e delle sue sensazioni circa l'intera realizzazione.

### **Allen: Quali furono le influenze che permearono originariamente Hokuto No Ken?**



**Buronson:** Influenze, eh? Hmmm, parlando sinceramente, la base per la trama di Hokuto No Ken fu... beh, il signor Hara fece squadra con Horie, il co-editore, e completarono un piccolo manga (ovvero gli episodi giovanili di Ken pubblicati su Fresh Jump nell'Aprile e nel Giugno 1983 - nota di Squalo). Quando venne il momento di passare alla serializzazione, la trama iniziò ad ampliarsi - impossibile per il signor Hara gestirla da solo. Fui quindi convocato e in seguito restai assegnato alla sceneggiatura. La trama era in origine basata sul piccolo manga realizzato dal signor Hara, il quale presentava già le arti marziali del kenpo e dell'Hokuto Shinken. Ma quando creai la mia trama, cambiai completamente l'ambientazione. Originariamente, il protagonista era uno studente delle superiori. Io invece spostai l'ambientazione nel prossimo futuro, un setting pesantemente

influenzato dal film Mad Max. Fu tutta una mia idea quella di rendere trama e ambientazione simile a quelle di Mad Max.

Quindi, mentre la base della trama si trovava nel lavoro del signor Hara, questo divenne un Hokuto No Ken completamente diverso. Eravamo tutti influenzati dai film, lo sapete già, da quelli di Bruce Lee fino a Mad Max. E ognuno sembrava dire: "Realizziamo un Hokuto No Ken tutto nuovo". Per il protagonista, avete avuto Bruce Lee, avete avuto il kenpo, e per la trama - per quello che riguarda gli interessanti elementi dell'ambientazione - avete avuto Mad Max. E la miglior ambientazione per descrivere il tipo di forza fisica che deriva dalla padronanza del kenpo era il prossimo futuro, "un'epoca senza armi."

Quindi, nel costruire quest'ambientazione, fummo tutti influenzati da Mad Max.

**Allen:** Da dove siete partiti quando è venuta l'idea di ritornare su una serie Tv già considerata un classico?



**Usami:** Come sapete, più di dieci anni fa, la serie TV di Hokuto No Ken era davvero popolare. Nel mondo dell'animazione Giapponese fu un grosso titolo, un successo davvero grande. Per questo motivo, quando questo Shin Hokuto No Ken è stato messo in cantiere, dovevamo assolutamente farlo più grande dell'originale. A questo punto, naturalmente, siccome stavolta non si trattava di una serie TV, dovevamo dargli un livello qualitativo del tutto superiore.

E questo non è tutto: per realizzare un remake di un titolo di questo calibro, gli stessi animatori dovevano avere davvero molta confidenza nelle loro abilità. Soltanto un certo tipo di persone sono capaci di lavorare ad un progetto simile. E proprio perché

siamo noi i produttori, proprio perché si tratta di un titolo di tale rilevanza, abbiamo voluto... beh, non importa quante persone abbiamo voluto al lavoro su questo progetto, abbiamo avuto bisogno di altre ancora.

E' un titolo così grande, e siccome è così grande, ci sono stati degli aspetti sui quali abbiamo insistito molto. Già solo mettere insieme lo staff è stato difficile di per se. Ma coloro che hanno firmato per partecipare avevano la piena volontà di rendere questo progetto un successo anche maggiore rispetto al precedente lavoro. E il lavoro finito è davvero molto buono.

Adesso per noi, come compagnia, miscelare animazione 2D e 3D è il nostro forte, quindi, quello che volevamo era realizzare un nuovo tipo di lavoro, completamente differente da ogni cosa fatta in precedenza. Un lavoro pianificato scena per scena, in cui avremmo usato principalmente animazione 3D e dove avremmo realizzato l'animazione attraverso una nuova tecnologia. Questo è il modo in cui abbiamo portato avanti il progetto.

**Allen:** Con la possibilità di miscelare elementi 2D e 3D nell'animazione, pensate che la storia sarà raccontata meglio questa volta? Come pensate che prenderà vita la vostra opera con questa tecnologia a disposizione?



**Buronson:** Mmm, la velocità e il lavoro della fotografia sono totalmente differenti con questa nuova tecnologia. Siccome è 3D... per esempio, nelle scene nel deserto o simili, possiamo fare delle riprese dall'alto, così come delle ampie foto panoramiche. E nelle scene con moto e simili, possiamo avere le moto che avanzano in 3D. C'è di più, abbiamo usato l'animazione in 3D per inserire un certo tipo di "proto-personaggi," stampare, e poi rimpiazzarli con le loro controparti in 2D. Ancora, i movimenti delle moto e del resto sono divenuti più realistici. Cose che semplicemente non erano possibili attraverso l'animazione convenzionale possono essere realizzate grazie ad una mistura di animazione 2D e 3D. Ancora, quando crei un personaggio completamente in 3D, sembra molto irreali, quindi tutti i personaggi vengono fatti in 2D. Il risultato è un tipo di animazione che ha un senso di movimento completamente differente.

**Allen:** Lei ha contribuito a far evolvere la storia originale in quello che è attualmente. Come si sente nel vederla trasposta in animazione?

**Buronson:** Beh, la prima cosa che mi viene in mente è... Avrei dovuto fare tutto da solo!

*[Sia Buronson che Usami Ren ridono]*

Seramente, comunque, quando hai creato una storia tua, te ne fai anche una tua propria immagine nella mente. Quindi, una volta che il lavoro è completo, inizi ad avere alcuni dubbi persistenti su tutto, tipo: "Questo era diverso o quest'altro era diverso..." Però, voglio dire, questo è qualcosa che ha realizzato qualcun altro, ed è ovvio quindi che non soddisfa pienamente i propri preconcetti. Se tu avessi il tempo, il denaro... se hai quel legittimo interesse nel farlo, e quindi se desideri che il risultato finale incontri la tua personale visione, devi farti tutto da solo. D'altra parte, una volta visto il prodotto finito, non puoi certo iniziare a dire: "Beh, c'era questo, e quindi c'è questo," puoi? Non puoi, però... [Usami Ren ride]. Guarda, considerati anche i problemi che sono sorti, non possiamo essere soddisfatti al 100%, giusto?



**Usami Ren:** E in che percentuale sei soddisfatto?

**Buronson:** Ah... beh, devo essere onesto, circa l'80%. C'era troppo sangue che schizzava ovunque. Questa cosa non mi piace; davvero non amo le scene barbariche come queste.

**Usami Ren:** Ah.

**Buronson:** A causa della presenza di questo tipo di scene ... beh, penso di essere soddisfatto poco più del 70%.

**Allen:** A proposito del tema della violenza, Hokuto No Ken è sempre stato una leggenda nera in Nord America. Ci sono altri temi difficili che vorreste provare ad esplorare in questa storia? E c'è stato un motivo per avere un'ambientazione così estrema?

**Buronson:** Mmm. La trama di base è... beh, quando scompare la struttura della società, basilarmente potresti vivere solo ricorrendo alla forza bruta. Questo era il tipo di epoca che avevamo immaginato. Quindi, quando tutto ritorna alla sola forza fisica, ovviamente la violenza inizia a regnare. Ma cosa può trionfare sulla violenza? Amicizia, amore e tutti gli altri sentimenti che le persone nascondono in se. Tutto questo vince sulla violenza. Amore e compassione sono più potenti della violenza. Questo è il tema portante della mia storia. Se questo tema non è stato propriamente trasmesso allora... beh, allora è evidente che si è trattato di una mancanza da parte mia.



**Usami Ren:** No, no! E' stato il mio tentativo di ricreare la storia che non può essere paragonato !

**Buronson:** Ma, come ben sapete, questo è un racconto triste. Nella prima parte della storia, comprendiamo la tristezza sia dell'uomo che della donna, e quello che bisogna sopportare. Devi essere forte anche quando non lo sei, vivere a motivo di qualcun altro. La tua stessa vita non ha importanza perché vivi per qualcun altro. A dire il vero, ho scritto la trama di Hokuto No Ken pensando: "Devo inserire questo tipo di elementi tristi nella storia".

**Allen:** Andando oltre le tre parti che avete realizzato per questo Shin Hokuto No Ken, da dove partireste e quale approccio usereste per portare avanti la storia?

**Buronson:** Beh, probabilmente cambieremo la produzione [ridono tutti].

**Usami Ren:** Intendi Horie!

**Buronson:** Se dovessimo realizzarne un altro, probabilmente dovremmo creare una storia del tutto nuova e sarebbe piuttosto differente. Probabilmente faremmo ripartire Hokuto No Ken dal principio. Mi piace molto Raoh, lo sapete. Mi piacerebbe ritrarre un Raoh più "cool". Voglio dire, il protagonista è già deciso, quindi, se dovessimo farne un altro, Raoh sarebbe l'unico personaggio più cool e potente. Oltre a ciò, sì, rifarei di nuovo tutto da capo. Penso che questo renderebbe la storia ancora più interessante. Questo e... beh, cambierei la produzione, no? [ridono tutti di nuovo].

