

Takehiko Inoue

SLAM DUNK

L'origine dello Spokon moderno

Lo Spokon per eccellenza

Slam Dunk il capolavoro sportivo di un giovane *Takehiko Inoue* ha già ispirato centinaia se non migliaia di *mangaka* e rivoluzionato il genere del manga sportivo ovvero lo *spokon*, così come fecero le grandi opere *Capitan Tsubasa* e *Ashita no Joe* ai loro tempi. Una storia di perdenti e emarginati che puntano a primeggiare nel freddo e quadrato sistema scolastico giapponese, come? Tramite il basket ovviamente, è questo il tema principale che un magistrale Inoue ci racconta con le sue meravigliose tavole e i suoi personaggi irriverenti.



Un “Manga di Formazione”

Hanamichi Sakuragi è un eccentrico studente dai capelli tinti di un rosso acceso, è una testa calda “combinaguai” e rappresenta il classico teppista emarginato dalla società giapponese.

Durante una giornata di scuola si imbatte in una bellissima ragazza di cui si innamora, *Haruko*, lei lo introduce al mondo del basket spingendolo a giocare per il club della scuola poiché per lei, nonostante si tratti di un principiante, è di sicuro un talento e un “genio”.

Così inizia la rivoluzione dello *shohoku* la prima squadra di basket di *sakuragi*, insieme a lui infatti arriva una nuova matricola talentuosissima, *Rukawa*, l’acerrimo rivale del protagonista, e torneranno in squadra vecchie fiamme che avevano precedentemente seguito la strada dei criminali, dei teppisti e degli esclusi.

Lo *shohoku* rappresenta questo per la nuova squadra: una seconda chance, una nuova passione per allontanarsi da contesti violenti e per mostrare a tutti il valore dei giocatori.

Dunque questa è la storia di un principiante e di una squadra di combinaguai che punta a vincere il titolo di miglior squadra liceale del Giappone.



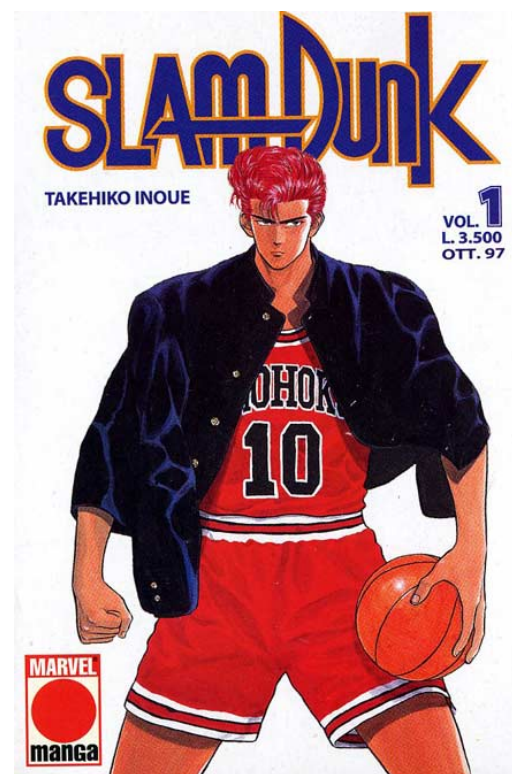
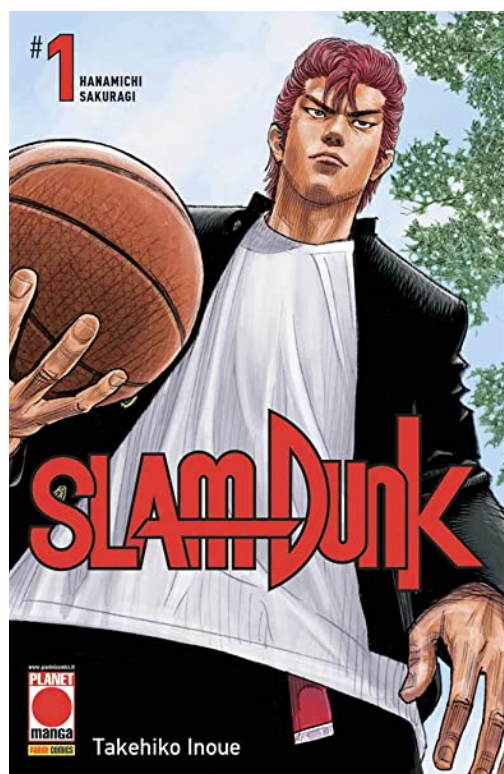
Una magistrale opera dinamica

Takehiko Inoue si dimostra essere uno dei migliori mangaka del mondo dal punto di vista grafico, il manga è costellato di tavole dinamiche, muscolari, chiare e perfette, ogni singola azione sul parquet di gioco è limpida e cristallina, i movimenti dei giocatori sono intuibili e realistici complice il fatto che ogni disegno ha un'anatomia perfetta.

L'opera è stata scritta e disegnata nel corso di 7 anni e dalla prima all'ultima tavola si vede una continua evoluzione dello stile dell'autore, sempre più realistico, dinamico e meno caricaturale.







Per gli amanti del Basket e non..

Slam Dunk è un'opera che ogni amante del fumetto giapponese dovrebbe leggere, imprescindibile per gli amanti del basket e appassionante per chi è esterno a questo mondo sportivo come me per esempio, infatti questo manga è riuscito a farmi appassionare al basket e alle varie competizioni, in quanto vi sono anche numerose citazioni a giocatori realmente esistenti, e inoltre l'intera squadra dello *Shohoku* ha i colori e rappresenta i Bulls di Jordan.





In conclusione...

...Slam dunk è un'opera rivoluzionaria e imprescindibile da leggere per chiunque voglia iniziare a leggere il genere sportivo, è una storia moderna di rivalsa sociale, di perseveranza e di riscatto. La storia è sì classica per uno spokon ma è assolutamente valorizzata da un comparto grafico e fumettistico fuori dal comune, capace di lasciare a bocca aperta chiunque ci si ritrovi davanti.

Note

- Mangaka: Fumettista / scrittore di Manga in giapponese
- Spokon: Genere manga sportivo, lett. "tenacia sportiva"
- Ashita no Joe: un manga pubblicato da Kōdansha dal 1968 al 1973, scritto da Asao Takamori e disegnato da Tetsuya Chiba.
- Capitan Tsubasa: un manga spokon sul calcio, ideato da Yōichi Takahashi nel 1981.