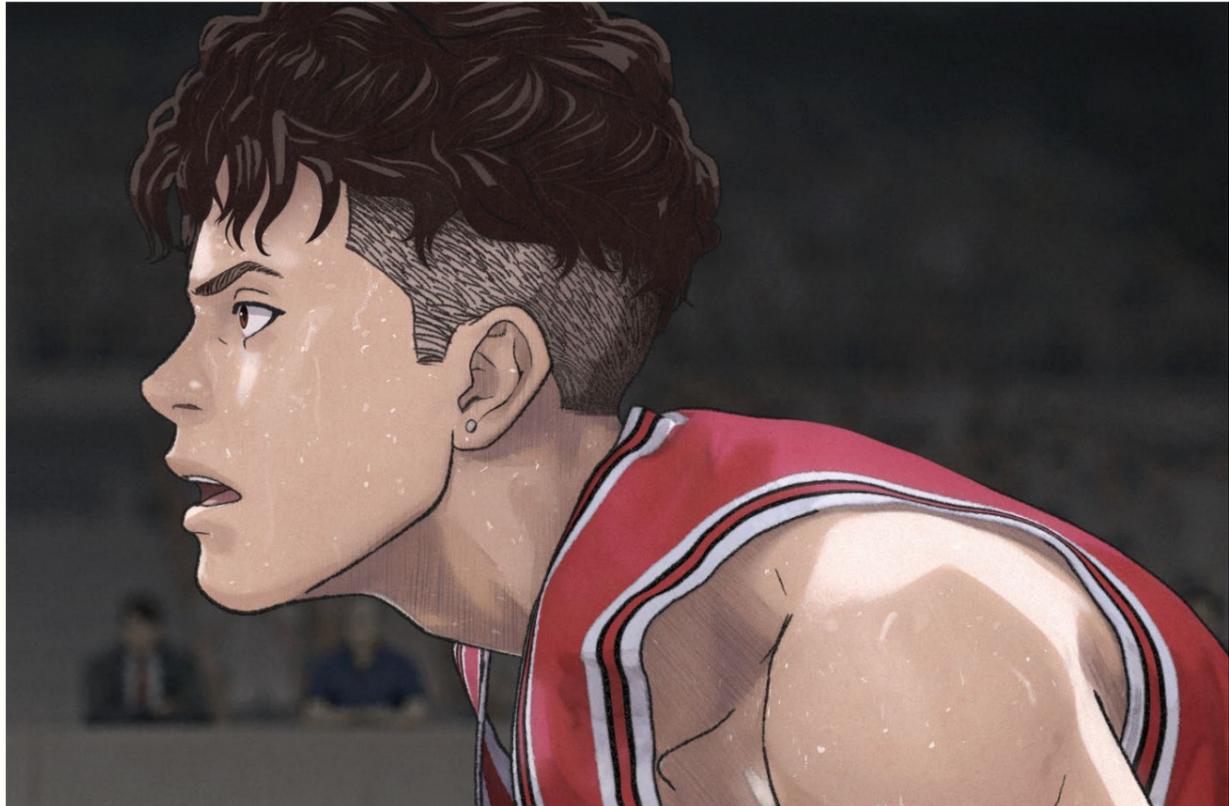


**THE FIRST**  
**SLAM DUNK**



"SLAM DUNK" ist eine Shonen (für Männer) Manga-Reihe, die von Inoue Takehiko erschaffen und im "Weekly Shonen Jump" (Shueisha) von Ausgabe 42 im Jahr 1990 bis Ausgabe 27 im Jahr 1996 veröffentlicht wurde. Die Geschichte schildert die persönliche Entwicklung von High School-Basketballspielern, und die Serie hat in Japan über 120 Millionen Exemplare verkauft. Sie hatte einen maßgeblichen Einfluss darauf, dass viele Jungen und Mädchen mit Basketball anfangen. 26 Jahre nach dem Ende der Serie hat Inoue Takehiko selbst die Rollen als Original Creator, Drehbuchautor und Regisseur übernommen. Ein völlig neuer „SLAM DUNK“, den noch niemand zuvor gesehen hat, wurde geboren.

## Shohoku High School Basketball Club



三井 寿  
Mitsui Hisashi

3. Jahr / Shooting Guard / 184 cm

Er war ein geschickter Spieler, der sogar zum Most Valuable Player der Präfektur während der Mittelschule gewählt wurde. Allerdings musste er einen verletzungsbedingten Rückschlag hinnehmen, aber schaffte sein Comeback ins Team. Trotz der langen Pause hat er einige Probleme mit der Ausdauer, aber trägt mit seinen präzisen Drei-Punkte-Würfen zum Teamerfolg bei.



宮城リョータ  
Miyagi Ryota

2. Jahr / Point Guard / 168 cm

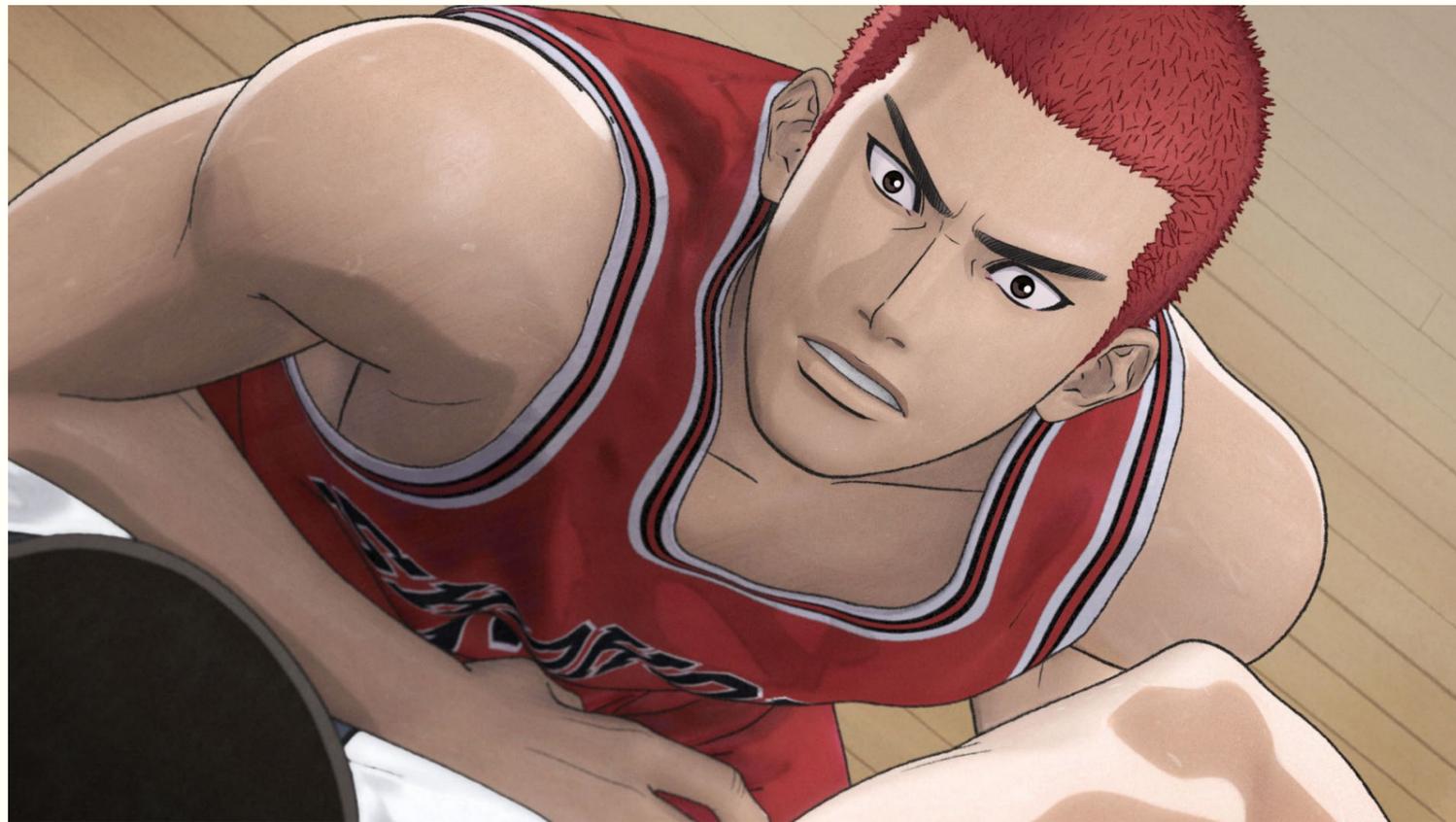
Obwohl er eine streitsüchtige Persönlichkeit hat und dazu neigt, in Schwierigkeiten zu geraten, wird er als nächster Kapitän von Shohoku angesehen und hat solide Basketball-Fähigkeiten. Er dient als Spielmacher für das Offensivspiel der Mannschaft, wofür er seine natürliche Schnelligkeit und Durchschlagskraft als seine Waffen nutzt.



流川 楓  
Rukawa Kaede

1. Jahr / Small Forward / 187 cm

Er ist ein talentierter Spieler, der zum Rookie des Jahres und auch unter die Besten Fünf der Präfektur-Qualifikationsturniere gewählt wurde. Sein Gespür für Basketball ist hervorragend und er wurde bereits in seinem ersten Jahr zum Ass der Shohoku. Er hat eine extrem wettbewerbsorientierte Persönlichkeit, und sein Ziel ist es, der beste Spieler in Japan zu werden.



## 桜木花道

Sakuragi Hanamichi

1. Jahr / Power Forward / 189,2 cm

Obwohl er ein Anfänger war, der erst in der High School angefangen hat, Basketball zu spielen, ist er ein Naturtalent mit einem gut ausgestatteten Körperbau, angeborenen, athletischen Fähigkeiten und explosiver Sprungkraft. Trainiert von Akagi, hat er eine erstaunliche Reboundfähigkeit entwickelt, womit er unentbehrlich für Shohokus Korbjäger-Team ist und einen guten Rhythmus in die Starting Five bringt.



## 木暮公延

Kogure Kiminobu

Vize-Kapitän des Teams. Zusammen mit Akagi, der seit der Mittelschule mit ihm befreundet ist, haben sie die Gründung des aktuellen Shohoku High School Basketball Clubs seit ihrem ersten Jahr unterstützt.



## 彩子

Ayako

Sie ist eine Managerin mit einer taffen Einstellung. Sie hat den Mut, sich von straffälligen Schülern nicht einschüchtern zu lassen und eine fürsorgliche, das Team unterstützende Persönlichkeit, womit sie die Stimmung auf der Shohoku-Bank hebt.



## 安西光義

Anzai Mitsuyoshi

Er ist eine ehemalige Trainerlegende in der Welt des Universitätsbasketballs, der einst gefürchtet war wie ein Dämon. Sein Motto, um das Team zum Sieg zu führen, lautet: „Das Spiel ist nicht vorbei, bis du aufgibst“.



KAPITÄN

## 赤木剛憲

Akagi Takenori

3. Jahr / Center / 197 cm

Der Kapitän und die Stütze der Shohoku Basketballmannschaft, der das Team bis zum Nationalen Turnier geführt hat. Aufgrund seiner außergewöhnlichen Leidenschaft für Basketball hatte er in der Vergangenheit Konflikte mit Teamkollegen. Er träumt schon lange von dem Tag, an dem er gegen Sannoh im Nationalen Turnier antritt.



## Sannoh High School Basketball Club

### 4

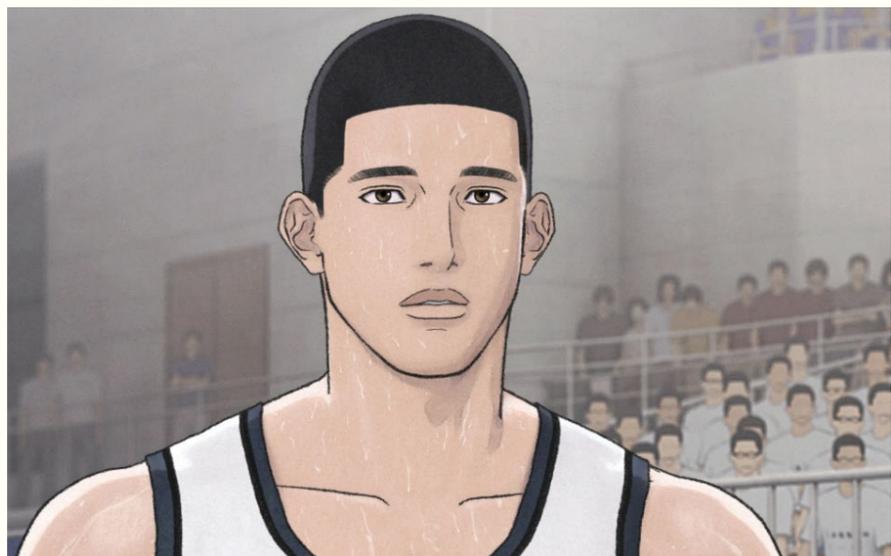
KAPITÄN

深津一成

Fukatsu Kazunari

3. Jahr / Point Guard / 180 cm

Er startete als Gründungsmitglied beim Sannoh-Team von seinem ersten Jahr an und ist jetzt Kapitän der Mannschaft. Er ist der Eckpfeiler des Teams, bleibt in jeder Situation ruhig und gelassen und spielt die Rolle des unsichtbaren Supports, oder auch „Kuroko“. Durch seine bemerkenswerten Fähigkeiten als Spielmacher hat er sich das absolute Vertrauen seiner Mannschaftskameraden und seines Trainers verdient.



### 5

野辺将広

Nobe Masahiro

3. Jahr / Center / 198 cm

Ein Rebound-Spezialist der Sannoh High School, bekannt für seine Fähigkeit, Kraft und Gewicht einzusetzen, um Gegner effektiv auszuschalten. Er wird als der beste Rebounder der Schule gesehen und ist stolz auf sein Können. Er behauptet, er habe nie einen Rebound an jemanden verloren, Kawata ausgenommen. Er behindert Sakuragi unter dem Korb mit seiner Stärke und seinem Rebounding-Können.



### 6

松本稔

Matsumoto Minoru

3. Jahr / Guard / 185 cm

Er ist ein erfahrener Spieler, der auch als „der Mann, der überall ein Ass sein könnte, solange Sawakita nicht da ist“ bekannt ist. Obwohl er normalerweise zur Startaufstellung gehört, hatte er während des Shohoku Spiels seinen Einsatz in der Mitte, um Ichinokura zu ersetzen, der den Auftrag bekam, Mitsui zu decken.



### 7

河田雅史

Kawata Masashi

3. Jahr / Center-Forward / 194 cm

Er ist ein talentierter Spieler, der oft als der „stärkste Center im High School-Basketball“ bezeichnet wird. Ursprünglich hatte er eine kleine Statur, aber als er wachstumsbedingt schnell in die Höhe schoss, spielte er auf verschiedenen Positionen wie Guard, Forward und Center und wurde schließlich ein einzigartiger Spieler, der Kraft, Technik und Schnelligkeit kombiniert.



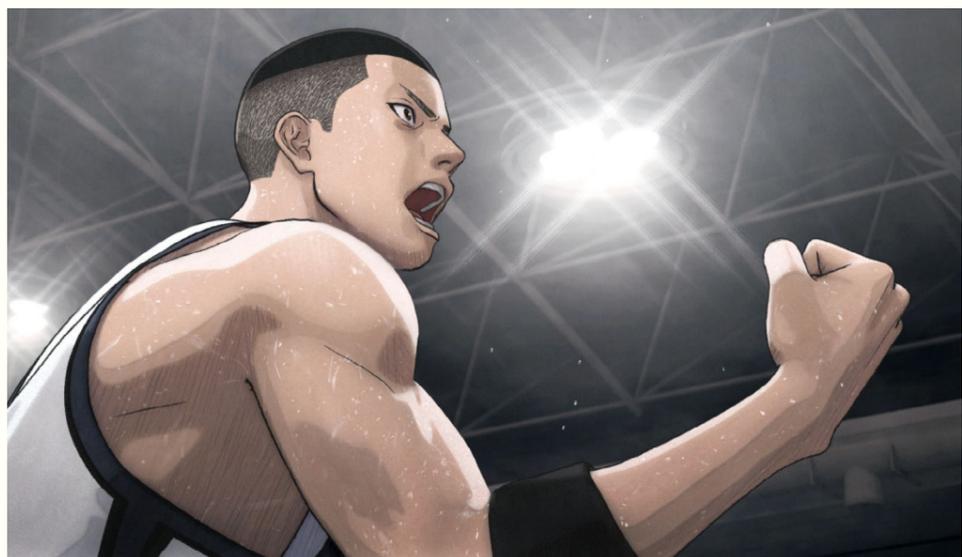
### 9

沢北栄治

Sawakita Eiji

2. Jahr / Guard-Forward / 186 cm

Ein Spieler, der seit seinem ersten Jahr an der Sannoh High School als Ass registriert. Er ist immer hungrig nach Kämpfen gegen starke Gegner und neue Herausforderungen. Er hat sich bereits dafür entschieden, nach der Hochschule für den Basketball in Amerika zu studieren. Er wird als die Nummer Eins der High School-Spieler des Landes angesehen.



一之倉 聡

Ichinokura Satoshi

Er ist spezialisiert auf die „Sticky Defense“, eine Technik, die mit erstaunlicher Ausdauer und Hartnäckigkeit einen unerschütterlichen Einfluss auf die Gegner hat und es ihnen nicht erlaubt, ihre Arbeit zu machen.



河田美紀男

Kawata Mikio

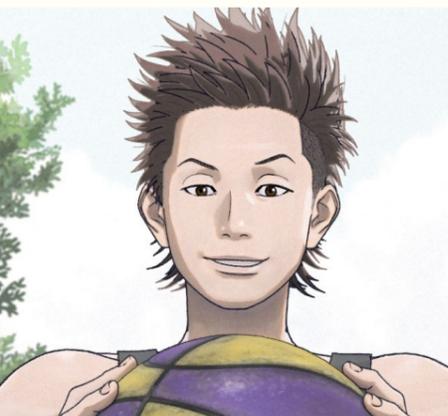
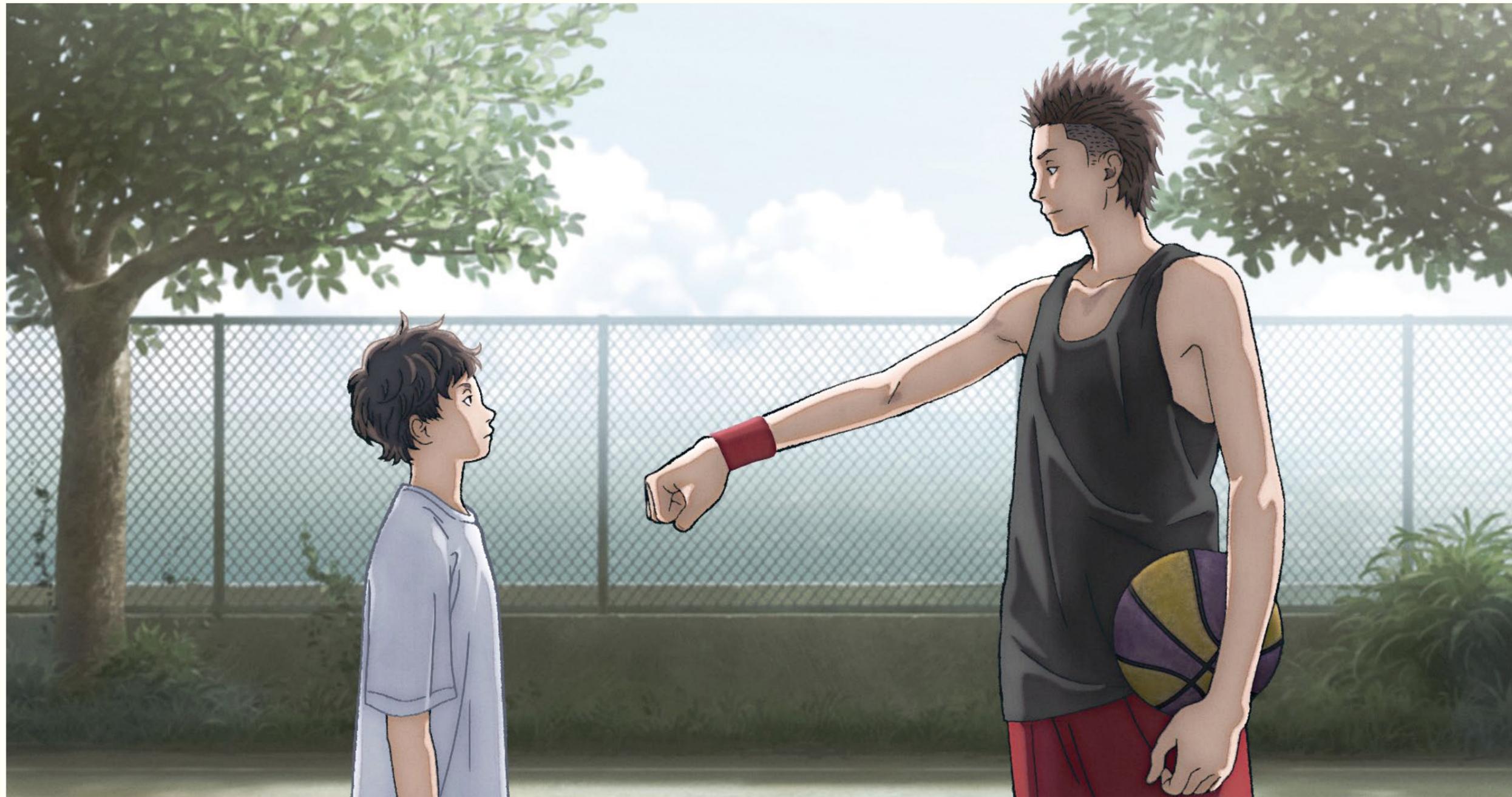
Der jüngere Bruder von Kawata ist ein Riese mit einer Größe von 210 cm. Er hat eine schüchterne Persönlichkeit und sein Spiel zeigt noch Anzeichen von Unbeholfenheit, aber es wird von ihm erwartet, der Spieler zu sein, der die Zukunft der Sannoh trägt.



堂本五郎

Domoto Goro

Der renommierte Trainer, der Sannoh zu drei aufeinanderfolgenden Hochschul-Meisterschaften führte. Er unterschätzt seine Gegner nie, auch nicht gegen schwächere Gegner wie Shohoku, und bereitet seine Mannschaft immer gründlich auf das Spiel vor.



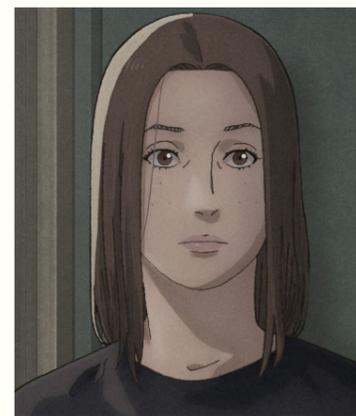
**宮城ソータ**  
Miyagi Sota

Er ist der älteste Sohn und älterer Bruder von Ryota. Er war bekannt als ein talentierter Spieler in der lokalen Mini-Basketball-Liga, verstarb jedoch bei einem Bootsunfall vor 8 Jahren.



**宮城リョータ**  
(少年期)  
Miyagi Ryota

Der zweite Sohn der Familie Miyagi. Seit seiner Kindheit wird er von Sota im Basketball unterrichtet. Auch nach dessen Tod widmet er sich weiterhin dem Basketball.



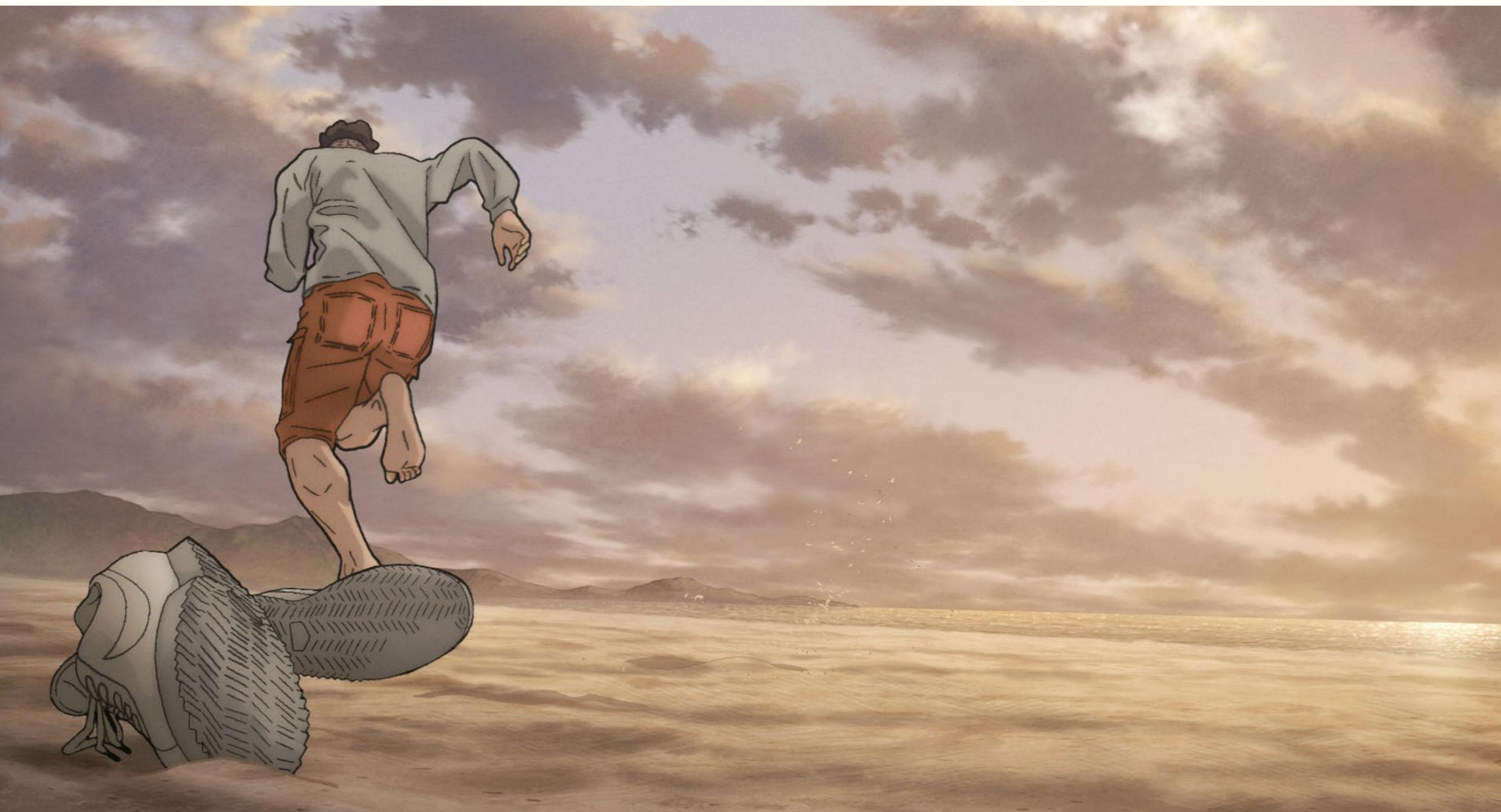
**宮城カオル**  
Miyagi Kaoru

Mutter der Familie Miyagi. Sie konnte sich bisher nicht von der Trauer über den Verlust von Sota erholen und ist daher nicht in der Lage, ihre Beziehung zu Ryota zu verbessern.



**宮城アンナ**  
Miyagi Anna

Sie ist die älteste Tochter der Familie Miyagi und Ryotas jüngere Schwester. Sie hat eine fröhliche und freundliche Persönlichkeit und spielt eine wichtige Rolle dabei, die Angelegenheiten der Familie nach Sotas Tod am Laufen zu halten.



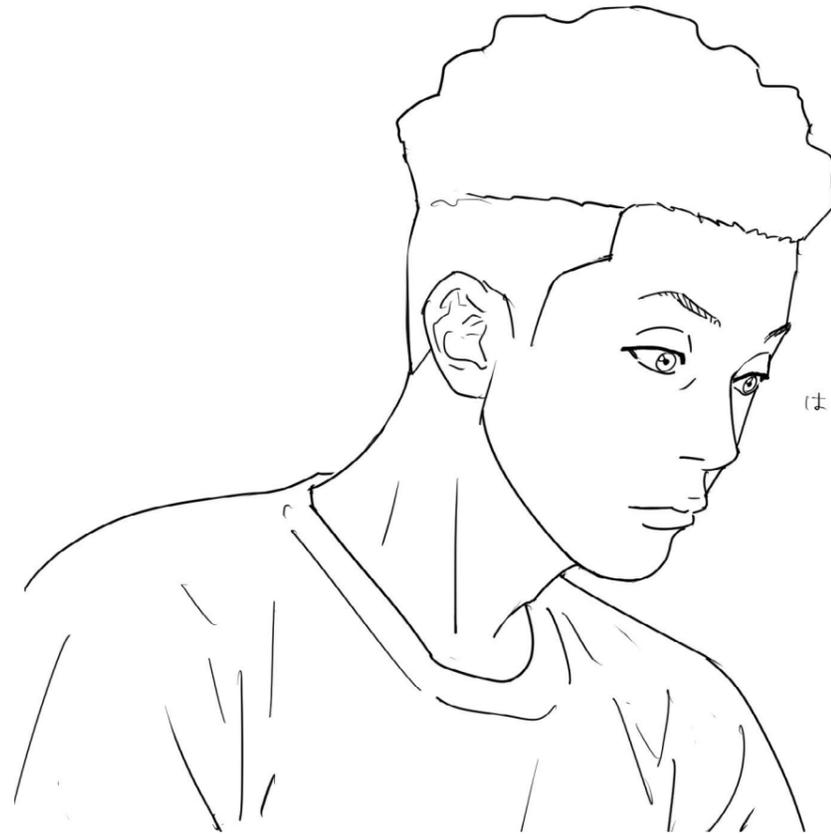
Nachdem er seinen Vater verloren hatte und schon in jungen Jahren zur tragenden Säule der Familie wurde, war Sota nicht nur für seinen jüngeren Bruder Ryota und seine Schwester Anna, sondern auch für seine Mutter Kaoru eine Stütze. Doch dann verschwand er, als er zum Fischen aufs Meer hinausfuhr. Für die Familie war der Verlust sehr groß und Kaoru beschloss aus Trauer, Okinawa zu verlassen. Trotz des Schmerzes, Sotas Tod nicht akzeptieren zu können, spielte Ryota weiterhin Basketball, die einzige Verbindung, die er zu seinem Bruder hatte. Nun, in der zweiten Runde des Turniers, steht Ryota dem stärksten Team, der Sannoh High School, gegenüber, wobei der Traum seines Bruders noch immer in seinem Herzen brennt.

# INTERVIEW

Inoue Takehiko

Original Story, Drehbuch, Regie

Ich habe SLAM DUNK noch nie so gesehen.



AO ①  
表情に含ませ  
持たせすぎた  
ように  
顔の角度も  
よりついで  
二点から見て  
大抵... した

はっ とす  
のみ



AO ②

よくは見たの  
あのころの  
大抵... した

WIE HAT DIE PRODUKTION VON „THE FIRST SLAM DUNK“ BEGONNEN?

Ich erhielt das Angebot vor mehr als 10 Jahren. Damals hat das Produktionsteam einen Pilotfilm gedreht, aber ich lehnte ab, weil es doch anders war als das, was mir im Kopf vorschwebte. Ich wusste jedoch, dass es sehr schwierig war, auch nur ein kurzes Video umzusetzen, und ich spürte die Leidenschaft des Produktionsteams, das mir immer wieder neue Versionen des Pilotfilms vorstellte.

WANN HABEN SIE ENDLICH GRÜNES LICHT FÜR „THE FIRST SLAM DUNK“ GEGEBEN?

Das war 2014. Der ausschlaggebende Faktor war der globale Aspekt des Pilotfilms zu diesem Zeitpunkt. Ich hatte das Gefühl, dass die Seele der Schöpfer in ihm steckte und er hatte eine direkte und fesselnde Anziehungskraft.

ES GING ALSO MEHR UM DIE EMOTIONALEN ASPEKTE WIE LEIDENSCHAFT UND SEELE ALS UM DIE TECHNISCHE SEITE UND DIE QUALITÄT DES BILDMATERIALS?

Das ist richtig. Ich kenne mich mit der technischen Seite der Animation nicht aus, und ich denke, das ist nur ein Mittel zum Zweck. Wir haben zum Beispiel CG für Basketball-Szenen im Film verwendet, weil es unmöglich wäre, 10 Leute zu zeichnen, die sich auf dem Spielfeld bewegen. CG wurde zu unserem Hilfsmittel.

HATTEN SIE VOR, DIE ROLLE DES REGISSEURS UND DREHBUCHAUTORS ZU ÜBERNEHMEN, ALS SIE GRÜNES LICHT FÜR DIE PRODUKTION GABEN?

Nein, das hatte ich nicht, aber als ich sagte, „lass uns den Film machen“, wusste ich, dass ich in irgendeiner Weise beteiligt sein muss. Sonst wäre ich nicht zufrieden gewesen. Als ich mir zum Beispiel den Pilotfilm ansah, gab es Dinge, die meiner Meinung nach und aufgrund meiner Gefühle als Zuschauer, verbessert oder geändert werden sollten. Also dachte ich, wenn ich „SLAM DUNK“ in

einen Film verwandeln würde, sollte ich bis zu einem gewissen Grad involviert sein. Das würde es zu einem besseren Werk für die Fans machen und das war mir wichtig.

ES BESTEHT JEDOCH EIN GROSSER UNTERSCHIED ZWISCHEN „IN IRGEND EINER WEISE BETEILIGT SEIN“ UND „REGIE FÜHREN ALS REGISSEUR“, NICHT WAHR?

Das ist richtig (lacht). Verschiedene Umstände haben dazu geführt. Vielleicht war es auch der Mut, den ich durch meine früheren Aktivitäten bekommen habe, der mir erlaubt hat, Regisseur zu werden, obwohl ich ein Neuling im Filmemachen bin. Als ich zum Beispiel eine Manga-Ausstellung mit dem Titel „Die letzte Manga-Ausstellung“ organisierte, war ich ebenfalls ein Neuling auf diesem Gebiet, genau wie jetzt beim Film. Ich war daran damals sogar als zentrale Figur beteiligt, obwohl ich ein Neuling war. Ich denke, dass diese Erfahrungen mich ermutigt haben.

Ich wollte an das Thema mit einer neuen Perspektive herangehen und nicht einfach das Original reproduzieren.

DIE VISUALS IN DIESEM FILM SIND BEEINDRUCKEND, UND VERMITTELN DEN EINDRUCK, DASS „DIE KUNST VON INOUE TAKEHIKO BEWEGT.“ WIE WURDE DAS ERREICHT? Ich hatte ein Bild in meinem Kopf, was ich haben wollte, aber nicht die Erfahrung oder das Wissen, um es in die Realität umzusetzen. Ich habe dieses vage Bild dem erfahrenen Team weitergegeben, die es interpretierten mit „vielleicht sollte es so sein“ oder „wir haben das ausprobiert, was denkst du?“. Wir haben nicht damit begonnen, ein klares „Ziel“ zu definieren und das gemeinsam als Team anzusteuern, sondern wir hatten viele solcher Gespräche, bis wir schließlich ein Gefühl hatten von „ah, wir haben es erreicht.“

Was ich als Regisseur erkannt habe, ist, dass, wenn man sich die Hände von vielen Leuten leiht, um einen Film zu machen, es nicht

100% so sein kann, wie man es sich vorgestellt hat.

Beim Manga kann man sagen, „am Ende muss ich es selbst zeichnen“, aber bei einem Film kann man nicht alles selbst machen. Das war ganz anders, aber gleichzeitig denke ich, das ist der Sinn, einen Film zu machen. In diesem Prozess habe ich versucht, so viele Stellen wie möglich zu eliminieren, bei denen ich dachte, „das ist falsch“ und gleichzeitig die Stellen zu verwenden und einzubauen, bei denen ich das Gefühl hatte, „oh, so haben sie es besser gemacht.“

WAS WAR FÜR SIE DER WICHTIGSTE ASPEKT BEI DEN BASKETBALL-SZENEN, DIE IN DIESEM WERK EINE GROSSE ROLLE SPIELTEN; NEBEN DER REALISTISCHEN DARSTELLUNGEN VON BASKETBALL IM ANIME?

Es geht darum, die „Essenz des Basketballs“ auszudrücken, das ich selbst als körperliches Gefühl wahrnehme, wie zum Beispiel das Auftreten der Füße, die Reaktion des Körpers im Moment der Ballannahme und das kurze Timing beim Schuss, in sehr feinen Details. Ich war besorgt darüber, wie sehr die Mitarbeiter diese Nuancen vermitteln können, da nicht alle von ihnen Basketball-Erfahrung haben. Einige Zeit später war ich beeindruckt, als ich hörte, dass das Produktionsteam tatsächlich losgezogen ist und gelernt hat, Basketball zu spielen. Ich hoffe, dass sie jetzt immer noch Basketball lieben und ich hoffe, dass sie nicht das Gefühl haben, „ich will keinen Basketball mehr sehen“, aufgrund der harten Arbeit, die sie in dieses Projekt gesteckt haben (lacht).

Im Originalwerk wurden in den Spielszenen Monologe und Gags verstreut, die fleißig herausgeschnitten wurden. Mir wurde klar, wie schwierig das war, als ich selbst versuchte, die subtilen Gags aus dem Original zu übernehmen. Im Manga kann man diese Gags mit einem kleinen Rahmen oder Buchstaben einbauen, aber in einem Film ist die Bildschirm-

größe konstant, und wenn man den Gag in einer Ecke platziert, wird er vielleicht nicht bemerkt, das auf einer großen Leinwand umzusetzen, ist schwierig.

Der Unterschied war signifikant. Vielleicht ist es mein eigenes Empfinden, aber beim Manga kann man das Layout und die Rahmen kontrollieren, ich konnte dafür jedoch keine Möglichkeit finden, das im Film zu tun. Anstatt jedoch zu besessen davon zu sein, habe ich beschlossen, das „basketballähnliche Gefühl“ in den Vordergrund zu stellen und akzeptierte, dass Manga Manga ist und Filme Filme sind, und damit verschiedene Arten des Genusses darstellen.

VIELE FANS WAREN ÜBERRASCHT, DASS DER PROTAGONIST NICHT HANAMICHI SAKURAGI, SONDERN RYOTA MIYAGI WAR. Ich war nicht wirklich daran interessiert, einfach das Original zu kopieren. Wenn wir Slam Dunk noch einmal machten, wollte ich es aus einer neuen Perspektive machen, und Ryota war eine Figur, die ich während der Serie mehr zeichnen wollte. Die Schüler des 3. Jahres des Basketballteams haben Gorilla im Mittelpunkt und auch Mitsui hat seine eigene Hintergrundgeschichte, während Sakuragi und Rukawa Rivalen des 1. Jahres sind. Ryota, ein Schüler aus dem 2. Jahr, war dazwi-

schen gefangen. Deshalb beschloss ich, mich auf Geschichte von Ryota zu konzentrieren.

IM ORIGINALWERK WERDEN DIE HINTERGRÜNDE DER FAMILIEN DER CHARAKTERE NICHT ÜBERMÄSSIG DARGESTELLT, ABER IM FILM STEHT DIE FAMILIE MIYAGI SEHR IM FOKUS.

Zum Zeitpunkt der Serie war ich in meinen Zwanzigern, sodass ich eher in der Lage war, die Sichtweise eines Gymnasiasten zu schildern oder besser gesagt, das war alles, was ich wusste. Als ich älter wurde, erweiterte sich mein Blickwinkel, und auch die Dinge, die ich zeichnen wollte. Die Tatsache, dass ich „Vagabond“ und „REAL“ nach „SLAM DUNK“ gezeichnet habe, hat mich ebenfalls beeinflusst, also denke ich, ist das eine natürliche Entwicklung.

Die im Originalwerk dargestellten Werte sind sehr einfach, aber da ich jetzt an dem Projekt beteiligt bin, musste ich die Perspektive einbeziehen, dass „Werte nicht alles sind und es für jeden Menschen mehrere richtige Antworten geben kann“.

Ich wollte das Gefühl in den Vordergrund stellen, dass sie ganz normale High School-Schüler sind.

WELCHE PUNKTE HATTEN SIE BEI DER AUS-

WAHL DER BESETZUNG IM BLICK?

Der wichtigste Punkt für mich war die stimmliche Qualität. Wenn ich Manga zeichne, höre ich nicht unbedingt die Stimmen der Figuren klar in meinem Kopf, aber ich habe ein vages Gefühl für ihre

„Textur“, wie zum Beispiel den Glanz, die Tonhöhe, die Rauheit, die Dicke oder den Kern ihrer Stimmen. Ich habe Personen ausgewählt, deren Stimmen dieser „Textur“ entsprechen.

WELCHE ANWEISUNGEN HABEN SIE WÄHREND DER SYNCHRON-AUFNAHMEN GEGEBEN?

Ich wollte den Charakteren vor allem ein Gefühl der Normalität geben, da sie High School-Schüler sind, und eben nicht den typischen Anime-Stil spielen. Nachdem ich den Synchronsprechern eine Beschreibung der Charaktere gegeben hatte, bat ich sie, ihren üblichen Tonfall so weit wie möglich zu verwenden. Während der Aufnahmen habe ich sogar selbst etwas entdeckt. Obwohl ich die Stimmen der Figuren beim Zeichnen des Manga nicht hören konnte, habe ich unbewusst das Tempo und die Lautstärke ihrer Sprache durch die Größe und Form der Sprechblasen und wo sie platziert wurden, angezeigt. Wenn ich spezifische Anforderungen an die Synchronsprecher stellte, dienten diese als Referenzpunkt für mich.

WAS SIND IHRE EINDRÜCKE DER FERTIGEN SYNCHRONISATION?

Ich war sehr bewegt. Es war das erste Mal für mich, mit Synchronsprechern zu arbeiten und mit ihnen im Studio zu sein. Sie kamen allein, waren im Studio allein (die Aufnahmen unterlagen COVID-19 Sicherheitsmaßnahmen), spielten, während wir ihre Rücken betrachteten, sagten „Danke“ und gingen. Es mag unhöflich sein zu sagen, dass sie mit leeren Händen kamen, aber es war wirklich cool, wie sie nur sich selbst und ihren Stimmen mitbrachten, ähnlich einem Schwertkämpfer, der nur mit einem Schwert kämpft. Natürlich war es nicht etwas, das sie einfach tun konnten, ohne darüber nachzudenken. Jeder hat sich viele Gedanken gemacht, wie sie ihre Figuren darstellen sollten. Als ich hörte, dass sie sich seit der letzten Aufnahme verbessert hatten, war es wirklich erfreulich zu wissen, dass sie wahrscheinlich in ihrer Freizeit über dieses Synchronisationsprojekt nachgedacht und verschiedene Dinge ausprobiert haben. Ich bin wirklich dankbar für ihre harte Arbeit.

WAS WAR DER GRUND, DEN TITELSONG THE BIRTHDAY UND 10-FEET ANZUBIETEN?

Für das Opening hatte ich die Vorstellung von einem leicht bedrohlichen, längeren Intro, das mit einem Ton beginnt und sich allmählich aufbaut. Ich war schon immer ein Fan von The Birthday, deshalb wollte ich sie unbedingt bitten, das zu machen. 10-FEET haben sehr viel Mühe in das Ending und die Hintergrundmusik für dieses Projekt gesteckt. Sie haben uns viele gute Demos zur Verfügung gestellt, und als wir Änderungen vorschlugen, kamen sie mit neuen Vorschlägen zurück. Sie waren bereit, viele kleine Anpassungen vorzunehmen und ich schätze ihre harte Arbeit sehr.

HATTEN SIE BESONDERE WÜNSCHE, WAS DIE MUSIK ANGEHT?

Im Grunde gilt dasselbe wie bei der früheren Diskussion über das Bild. Ich präsentierte das, was ich haben wollte, und sagte, „ich möchte, dass es so aussieht“, und wir fuhrten mit der Diskussion fort. In Bezug auf die Musik hatte ich kein klares Ziel vor Augen wie „das ist der richtige Sound“, abgesehen von den Soundeffekten des Spiels. Manchmal erwähnte ich, wenn ich mir etwas anders vorstellte, aber jedes Mal, wenn ich hörte, was produziert wurde, war ich erstaunt über die Macht des Sounds.

DIE MITARBEITER WAREN OFFENSICHTLICH ÜBERRASCHT VON IHRER GENAUIGKEIT BEI DER BEURTEILUNG. SOGAR BEI KLANGQUELLEN, DIE SICH NUR GERINGFÜGIG UNTERSCHIEDEN, WAREN SIE IN DER LAGE, EIN KLARES URTEIL ZU FÄLLEN, INDEM SIE DINGE ÄUSSERTE WIE „DIESE IST GUT, UND DIESE NICHT.“

Ich bin mir nicht sicher ... Wenn das der Fall ist, könnte es daran liegen, weil ich nicht daran gewöhnt bin. Ich habe in mir keine Stan-

dardvorstellung von „so sollte es sein“, also könnte ich einerseits sagen, dass ich „ohne jegliche Vorurteile ein objektives Urteil fällen“ konnte. Andererseits könnte ich auch sagen, dass „da ich ein Neuling bin, wusste ich auch nicht, was die richtige Antwort war. Ich musste mich auf meine Instinkte verlassen und bei null anfangen.“

Infolgedessen sind eine Menge unnötiger Dinge passiert, in Bezug auf Sound und Bild, und ich habe das Gefühl, dass das bei allem der Fall war. Da ich keine Erfahrung oder Wissen über Dinge wie „lass uns unsere Energie in diesen Teil stecken und jenen Teil aussparen“ habe, gingen selbst Leute, die das normalerweise können, Umwege. Ich glaube, jeder hatte eine wirklich harte Zeit, aber ich bin den Mitarbeitern wirklich dankbar, die geduldig mit mir gearbeitet haben, um gemeinsam den besten Weg zu finden.

Alle Erfahrungen werden ein Pfad und führen zur Erstellung eines guten Manga.

SIE WAREN SCHON IMMER JEMAND, DER SICH IMMER WIEDER SELBST HERAUSFORDERT, UND ICH HABE DAS GEFÜHL, DASS AUCH DIESES WERK VOLL MIT NEUEN HERAUSFORDERUNGEN IST. WAS WAR IHR ANTRIEB HINTER DIESEN CHALLENGES?

Mein Motor ist der Manga. Von außen betrachtet, mag es so scheinen, als würde ich verschiedene andere Dinge machen als nur Manga zu zeichnen, aber in meinem Inneren ist das alles ein einziger Weg. Ich begegne allem als Mangaka und alle meine Erfahrungen kehren zu mir als Manga-Künstler zurück. Selbst bei Dingen wie Ausstellungen im Kunstmuseum, Illustrationen und diesem Film, sie alle basieren auf der Grundlage von „das ist etwas, was Manga kann“. Ich glaube, dass das Anhäufen verschiedener Erfahrungen und sich selbst zu stärken, letztlich dazu führt, gute Manga zu erschaffen.

ZUM SCHLUSS: KÖNNTEN SIE BITTE EINE NACHRICHT AN ALLE „SLAM DUNK“ FANS RICHTEN?

Wir haben „SLAM DUNK“ aus einer neuen Perspektive und aus einem neuen Blickwinkel geschaffen. Der Manga bleibt der Manga, und der TV-Anime kann immer noch auf dieselbe Weise genossen werden, aber der Film ist ein Werk, das wir als „neues Leben“ geschaffen haben. Obwohl die Wurzeln die gleichen sind, würden wir uns freuen, wenn die Leute ein Gefühl bekommen von: „Ich kannte „SLAM DUNK“, aber ich habe „SLAM DUNK“ so noch nie gesehen“.



A(13) 4  
構法  
和位置は  
ニニ 文 本  
Cマ

**Steckbrief:** Inoue Takehiko, geboren 1967, ist ein Manga-Künstler. Sein Debüt gab er 1988 mit „Kaede Purple“, und sein Werk „SLAM DUNK“, das von 1990 bis 1996 erschien, wurde zu einem gesellschaftlichen Phänomen. Seitdem ist er in verschiedenen Bereichen tätig, darunter fallen die Serien „Vagabond“ und „REAL“, die Ausstellung „The Last Manga“ und die Einführung von „SLAM DUNK“-Stipendien für High School-Schüler. Dieser Film ist sein Debüt als Animationsregisseur.

# STAFF INTERVIEW

## Miyahara Naoki

Produzent

**Steckbrief:** Verbunden mit Toei Animation. Er hat als Animator und CG-Regisseur an Serien wie „Dragon Ball“ und „Pretty Cure“ gearbeitet. Zu seinen Regiearbeiten gehört unter anderem der abendfüllende Animationsfilm „Popin Q“ (2016).

**WOFÜR WAREN SIE VERANTWORTLICH?**  
Ich war verantwortlich für die Supervision der Charaktere, das Entwickeln von Ideen für das Storyboard, sowie die Arbeit an einigen Vorvisualisierungs- und Storyboard-Abschnitten.

**KÖNNEN SIE UNS MEHR ÜBER DIE PRODUKTION DER CHARAKTERMODELLE ERZÄHLEN?**

Um die grobe Textur ähnlich wie bei der Handschrift von Regisseur Inoue auszudrücken, haben wir während der Erstellung mehrere Tests durchgeführt. Obwohl es den Anschein macht, dass die analogen Zeichnungen des Regisseurs und CG nicht gut zusammenpassen würden, ist das visuelle Design realistisch genug, um auch in CG zu wirken. Ich denke, es ist einzigartig, dass dieser Style bei über zwei Stunden Animation funktioniert.

**WAS SIND IHRE EINDRÜCKE VON INOUE TAKEHIKO AUS NÄCHSTER NÄHE?**

Abgesehen von den zeichnerischen und erzählerischen Fähigkeiten war ich erstaunt darüber, wie schnell und genau Regisseur Inoue sein Urteil

über Dinge fällen konnte, die nur eine Animation bieten kann, wie Stimme und Synchronisation. Es ist schwer zu glauben, dass dieser Film sein Debüt als Regisseur ist.

**WELCHE WORTE VON REGISSEUR INOUE SIND IHNEN IN ERINNERUNG BLEIBEN?**

Die beeindruckenden Worte des Regisseurs, die mir in Erinnerung geblieben sind: „Lasst uns über das Original hinausgehen.“ Ursprünglich strebten wir eine vollständige Reproduktion des Originalwerks an, aber der Regisseur sagte, „das ist Vergangenheit, und jetzt sollte es so sein“, und wollte sogar darüber hinaus gehen. Ich ging an jedes Treffen mit dem Gefühl heran, die neueste Folge zu lesen.

**WORAUF SOLLTEN FANS ACHTEN?**

Der bemerkenswerteste Part sind sicherlich die Spielszenen. Ich denke, die Optik hat das Potenzial, über die Kategorisierung als Anime-Film hinauszugehen und zum Standard für Sportfilme zu werden.

**WIE HABEN SIE SICH GEFÜHLT, ALS SIE DAS ANGEBOT ERHIELTEN?**

Nach der Fertigstellung des Pilotfilms hatte ich das Projekt aufgegeben, da ich die Produktionsfirma verlassen hatte. Als ich dann das Angebot erhielt, war ich überrascht und fühlte mich wie vom Blitz getroffen.

**FÜR WELCHE ROLLE WAREN SIE BEI DIESEM PROJEKT VERANTWORTLICH?**

Ich war für die Pre-Visualisierung zuständig\*. Wir haben das Spiel Shohoku gegen Sannoh in Zusammenarbeit mit echten Spielern nachgestellt, und als wir es mit den CG-Kameras gefilmt haben, waren wir überrascht zu sehen, dass es keine Abweichungen zwischen diesem Filmmaterial und dem Originalwerk gab. Ich erkannte, wie authentisch das Original war.

**WAS WAR BEI DER PRODUKTION WICHTIG?**

Der Regisseur sagte einmal zu mir, „es geht nicht um Logik, sondern darum, ob man es in seinem Herzen spüren kann.“ Danach habe ich versucht, nicht nur auf Logik- und Regietheorie zu achten, sondern auch auf die sinnlichen Aspekte.

**WIE HAT SIE DIESE ARBEIT BEEINFLUSST?**  
Animationsfilme neigen dazu, sich in symbolischen Ausdrücken zu verlieren, aber Regisseur Inoue verließ sich nie auf Symbole und betonte stattdessen sogar eine einzelne Linie oder Punkte. Seine Haltung hat mich als Regisseur sehr beeindruckt. Ich habe viel von seinem Ansatz als Regisseur gelernt, was sich nicht nur auf meinen Produktionsstil, sondern auch auf mein Leben ausgewirkt hat.

**WORAUF SOLLTEN FANS ACHTEN?**

Ich möchte, dass sie das Tempo der Spiele sehen und spüren. Das Gefühl der Geschwindigkeit, das dem Regisseur vorschwebte, als er das Originalwerk zeichnete, ist hier!

\*CG-Animation, die vor der eigentlichen Produktion erstellt wurde, um das Gesamtbild zu verstehen.

## Yasuhiro Motoda

Produzent

**Steckbrief:** Mitglied von ACT iii.

Er gewann einen Daytime Emmy Award für seine Arbeit an der Serie „Transformers Prime Beast Hunters“ (2014). Er hat auch an anderen Projekten wie der 3D-CG Zeichentrickserie „Winnie the Pooh and Friends“ gearbeitet.

**WOFÜR WAREN SIE VERANTWORTLICH?**

Ich war für die Erstellung des Layouts und der Spielszenen verantwortlich. Manchmal werde ich von Miyahara Naoki, der die gleiche Rolle hatte, als Action-Regisseur bezeichnet.

**WORAUF HABEN SIE BESONDEREN WERT GELEGT, UM DIE SPIELE REALISTISCH ZU GESTALTEN?**

Das Wichtigste war, die Energie einzufangen, die die Schüler das Turnier stecken, was sich in den Details ihrer körperlichen Bewegungen widerspiegeln sollte. Für mich war es notwendig, dies zunächst selbst zu verstehen, also habe ich alle im Anime gezeigten Spiele reproduziert und den Animatoren Feedback gegeben. Ich denke, der Realismus der Spielszenen wurde dadurch erreicht, dass die Spiele zuerst von Schauspielern nachgestellt wurden und danach das Storyboard kam. Wenn man mit einem Storyboard beginnt, beschränkt man sich womöglich auf die dort dargestellten Bewegungen. Aber ohne Storyboard konnten sich die Schauspieler frei bewegen, was zu einem Video führte, das wirkte wie eine Kamera mitten im Spielfeld, wodurch ein Gefühl von Realismus erzeugt wurde.

**WAS HAT DIREKTOR INOUE GESAGT, DAS IHNEN IN ERINNERUNG BLEIBEN WIRD?**

Die beiden Dinge sind: „Wird das Publikum das verstehen?“ und „Können wir es sogar noch besser machen?“. Wenn der Regisseur das Gefühl hat, es gibt noch Raum, Dinge besser zu machen, dann gibt es sie, also sollten wir diesem Gefühl vertrauen und weiter daran arbeiten, bis wir die Vision des Regisseurs erreicht haben. In der zweiten Hälfte des Films gibt es eine Szene, in der Ryota zwischen Fukatsu und Sawakita durchschlüpft; die Szene haben wir basierend auf den Gedanken des Regisseurs stetig verbessert, also hoffe ich, dass ihr darauf achtet.

## Fumihiko Suganuma

Produzent

**Steckbrief:** Er begann seine Karriere

als Animator und wurde später Produzent. Er hat an verschiedenen Projekten gearbeitet, darunter „SHIROBAKO the Movie“ (2020) und „Dragon Quest: The Adventure of Dai“.

**WOFÜR WAREN SIE VERANTWORTLICH?**

Ich war für die 2D-Parts zuständig, abgesehen von den Spielszenen. Bei 2D kommt die Individualität des Künstlers zum Vorschein, aber ich wollte bewusst so nah wie möglich an der Kunst von Regisseur Inoue sein, indem ich auf Textur und Farbe achte.

**WAS WAREN IHRE EINDRÜCKE, ALS SIE DAS STORYBOARD SAHEN?**

„Sie gehen beim Storyboard so sehr ins Detail!“ Die Person, die das Storyboard erstellt hat, war auch sehr geschickt im Zeichnen, und ich habe gehört, dass sie mehrere Retakes gemacht haben. Das schüchternete mich ein wenig ein und ich fragte mich, ob ich irgendetwas tun könnte, um ihr Niveau zu erreichen.

**WAS WAREN DIE WICHTIGSTEN PUNKTE, AUF DIE SIE WÄHREND DER PRODUKTION GEACHTET HABEN?**

Es dreht sich alles um trail and error - Versuch und Irrtum. Persönlich habe ich immer großen Wert darauf gelegt, so nah wie möglich an die Vision des

Regisseurs heranzukommen, und diese Einstellung hat sich nicht geändert. Aber da die endgültige Form nicht klar war, habe ich mich zunächst an meine eigenen Ideen herangetastet und versucht, die Richtung zu erkunden, für sowas wie Gesichtsausdrücke und Schauspiel.

**WAS HAT DIREKTOR INOUE GESAGT, DAS IHNEN IN ERINNERUNG BLEIBEN WIRD?**

Die Situation, die ich von jemandem gehört habe, der direkten Kontakt zum Regisseur hatte, war beeindruckend, auch wenn die Worte nicht direkt an mich gerichtet waren. In einer Szene, in der Ryota auf einem Motorrad fährt, sollte die Regie „grob“ sein. Die Frage war, wie grob. Daher gab der Regisseur eine lautmaterische Anweisung, ähnlich wie das Geräusch „Gaal!“ aus einem Manga. Ich erinnere mich, dass ich dachte, dies sei eine Anweisung, die nur ein Mangaka geben kann.



## Kamatani Haruka

Produzent

**Steckbrief:** Verbunden mit Toei Animation. Verantwortlich für Storyboard und Regie bei „Pretty Cure Super Stars!“ (2018). Zur Regiearbeit gehört „Looking for Magical Doremi“ (2020).

### WIE HABEN SIE SICH GEFÜHLT, ALS SIE DAS ANGEBOT ERHIELTEN?

Ich war aufgeregt zu sehen, dass sie an den Film auf eine andere Art und Weise herangingen als an den Anime, denn ich hatte gehört, es wäre mit sehr viel mehr Liebe zum Detail.

### WAS WAREN DIE WICHTIGSTEN PUNKTE, AUF DIE SIE WÄHREND DER PRODUKTION GEACHTET HABEN?

Ich war hauptsächlich für die Szenen der Familie Miyagi zuständig, und habe mich darauf konzentriert, alles natürlich aussehen zu lassen. Im echten Leben drücken Menschen ihre Gefühle oft nicht klar aus, und ihre Emotionen und ihre Mimik stimmen nicht immer überein. Ich denke, diese Ambiguität macht uns menschlich, deshalb habe ich darauf geachtet, den Charakteren Ausdrücke zu geben, die nicht so klar und deutlich sind.

### WAS HAT REGISSEUR INOUE GESAGT, DAS IHNEN IN ERINNERUNG BLEIBEN WIRD?

Als wir gute Ergebnisse erzielten, trat der Regisseur an die Produktion heran mit der Absicht, genau das zu sagen.

## Kasamatsu Koji

Tonregisseur

**Steckbrief:** Tonregisseur und Tontechniker. Arbeitete als Tonregisseur bei „Fortune Favors Lady Nikuko“ (2021) und „Poupelle of Chimney Town“ (2020).

### WIE HABEN SIE SICH GEFÜHLT, ALS SIE DAS ANGEBOT ERHIELTEN?

Die Tatsache, dass das Originalwerk selbst weltweit berühmt ist, ließ mich darüber nachdenken, dass auch der Film ein sehr aufmerksamkeitsstarkes Werk werden würde.

### WOFÜR WAREN SIE VERANTWORTLICH?

Als Tonregisseur war ich verantwortlich für alle Aspekte der Tonproduktion, einschließlich der Erstellung von Soundeffekten, Tonmischung, Musik, und alles andere, was mit der Audioproduktion zu tun hatte.

### ICH HABE GEHÖRT, DASS ES AUCH AUFNAHMEN GAB, DIE VORVERTONT\* WURDEN; WAS IST DER VORTEIL DAVON?

Der Punkt war, dass man der schauspielerische Regie folgen konnte, ohne an die Animation gebunden zu sein. Zum Zeitpunkt der Aufnahme, inmitten der COVID-19-Pandemie, konnten wir nicht mit einer großen Anzahl an Menschen gleichzeitig ins Studio, deshalb wurde jedes Cast-Mitglied einzeln aufgezeichnet, Dialogzeile für Dialogzeile.

### WAS HAT SIE WÄHREND DER ARBEIT INSPIRIERT?

Wenn man in der Anime-Branche arbeitet, lässt man sich manchmal von den aktuellen Trends und populären Kunststilen der Epoche treiben. Wenn man jedoch einen Regisseur aus der Nähe sieht, der fest etabliert und seinem eigenen Stil treu geblieben ist, ist das inspirierend.

### WORAUF SOLLTEN FANS ACHTEN?

Die Tonregie von Koji Kasamatsu ist wirklich cool und in Kombination mit dem Bild atemberaubend.

### AUF WELCHE WEISE HABEN SIE MIT REGISSEUR INOUE KOMMUNIZIERT?

Der Regisseur und ich haben miteinander kommuniziert, um sicherzustellen, dass ich genau die Aspekte inszenierte, die er für gut hielt. Ich habe sie in meine eigene Arbeit eingearbeitet.

### WAS WAREN DIE WICHTIGSTEN PUNKTE, AUF DIE SIE WÄHREND DER PRODUKTION GEACHTET HABEN?

Die Vorstellung des Regisseurs von einem realistischen Sound kam dem, was ich anstrebte, sehr nahe. Deshalb legte ich Wert darauf, „einen neuen SLAM DUNK“ zu kreieren und führte Regie auf der Grundlage meiner eigenen Sensibilität, ohne mich im Vorfeld beeinflussen zu lassen.

### WORAUF SOLLTEN FANS ACHTEN?

Die Soundeffekte, einschließlich der Musik, wurden in Dolby Atmos produziert, also achtet bitte auf den Ton.

## Studio

Übersetzung  
Buch  
Regie  
Produktionsleitung  
Aufnahmeleitung  
Tonmeister  
Atelier Cutter  
Synchronschnitt  
Mischtonmeister

## Think Global Media Berlin

Patrice Schindler  
Tom Sielemann  
Tom Sielemann  
Thomas Wolf  
Tina Faselow  
Sebastian Reinicke  
Sven Münzner  
Tina Specht  
Simon Hildenbrand

## ROLLE

Ryota Miyagi  
Hanamichi Sakuragi  
Takenori Akagi  
Hisashi Mitsui  
Kaede Rukawa  
Kiminobu Kogure  
Eiji Sawakita  
Masashi Kawata  
Ryouta jung  
Mitsuyoshi Anzai  
Kentaro Ishii  
Ayako  
Yasuharu Yasuda  
Kaoru Miyagi  
Sōta Miyagi  
Goro Domoto  
Anna Miyagi  
Satoru Kakuta  
Kazunari Fukatsu  
Tetsushi Shiozaki  
Norio Hotta  
Minoru Matsumoto  
Masahiro Nobe  
Haruko Akagi  
Chūichirō Noma  
Toki Kuwata  
Nozomi Takamiya  
Satoru Sasaoka  
Masahiro Nobe

Weitere Rollen

## ORIGINALSCHAUSPIELER DEUTSCHE STIMMEN

Shuugo Nakamura  
Subaru Kimura  
Kenta Miyake  
Jun Kasama  
Shinichirou Kamio  
Ryota Iwasaki  
Shunsuke Takeuchi  
Mitsuaki Kanuka  
Miyuri Shimabukuro  
Katsuhisa Hōki  
Chado Horii  
Asami Seto  
Yōhei Azakami  
Mie Sonozaki  
Gakuto Kajiwara  
Shun'ichi Maki  
Misaki Kuno  
Daichi Endō  
Tooru Nara  
Tooru Sakurai  
Tetsu Inada  
Yoshiaki Hasegawa  
Satoshi Tsuruoka  
Maaya Sakamoto  
Kenichirō Matsuda  
Taishi Murata  
Masafumi Kobatake  
Harrison Xu  
Satoshi Tsuruoka

Christopher Kohn  
Patrick Roche  
Marios Gavrilis  
Konrad Böscherz  
Jan Makino  
Tom Sielemann  
Oscar Räucher  
Jan-David Rönfeldt  
Francis Faselow  
Roland Hemmo  
Vincent Fallow  
Lina Rabea Mohr  
Jonas Frenz  
Jasmin Arnoldt  
Patrick Keller  
Marco Sven Reinbold  
Clara Drews  
Oliver Bender  
Kaze Uzumaki  
Sam Bauer  
Tino Kießling  
Christopher Groß  
Toni Michael Sattler  
Nina Schatton  
Daniel Völz  
Carlos Faselow  
Roman Wessel  
Linus Drews  
Toni Michael Sattler

Robert Glatzeder  
Frauke Pollman  
Fabian Kluckert  
Christopher Kohn  
Roland Hemmo  
Mik Dankou  
Tobias John von Freyend  
Bojan Vucetic  
David Hörning  
Ben Küch  
Amin Baahmed  
Jan Marten Block  
Niklas Kohrt  
Sam Bauer  
Victoria Schreiber  
Leni Leßmann  
Imaya Ugwonno  
Nina Schatton  
Daniel Völz  
Christopher Groß

\*Pre-Scoring / Vorvertonten ist eine Produktionsmethode, bei der zuerst die Dialoge aufgezeichnet werden und dann das Bildmaterial mit dem aufgenommenen Ton synchronisiert wird.





# THE FIRST **SLAM DUNK**

Regie, Story, Drehbuch  
**Takehiko INOUE**

Regieassistenz  
"Naoki MIYAHARA", "Katsuhiko KITADA",  
"Toshio OHASHI", "Yasuhiro MOTODA",  
"Humihiko SUGANUMA", "Haruka KAMATANI"

Charakter Design für Animation  
**Takehiko INOUE, Yasuyuki EBARA**

CG Regie  
**Daiki NAKAZAWA**

Animationsregie  
**Takehiko INOUE, Yasuyuki EBARA**

Art Director  
**Kazuo OGURA**

Farbkoordination  
**Shiori FURUSYO, Naomi NAKANO**

Kamera  
**Shunsuke NAKAMURA**

Schnitt  
**Ryuichi TAKITA**

Musikalische Leitung  
**Koji KASAMATSU**

Animationsproduktion  
**Kazuhiro NISHIKAWA**

Produzent  
**Toshiyuki MATSUI**

Studio  
**TOEI Animation, DANDELION**

Credits  
[https://slamdunk-movie.jp/en/about/staff/  
thefirstslamdunk.de](https://slamdunk-movie.jp/en/about/staff/thefirstslamdunk.de)