

风物 深度

## 《灌篮高手》老粉心声：对“未完成”等待26年，结果痴心错付？

这些明明值得再创作与讨论的内容，竟被一片唱好声淹没，而眼前这26年后的香港，又好像突然回到只会欢呼、不懂思考的时代。



香港《THE FIRST SLAM DUNK》电影上映期间，商场开设限定店宣传，年轻人在店内的巨型海报前拍照。摄：林振东/端传媒

特约撰稿人 袁兆昌 发自香港 | 2023-01-30

The First Slam Dunk 井上雄彦

至今我还没有忘记读到《SLAM DUNK》“第1部完”的激动……容我更直接地表达，当时刚升上高中，这部漫画这样中止，让我第一次从阅读经验中认识到“愤怒”是什么。而今日，许多读者好像都为《THE FIRST SLAM DUNK》吹奏“要看”、“必看”、“流泪”、“切勿剧透”、“只有井上才可超越井上”之类的“影评”，让我讶异的其实是一群人还未消化“《SLAM DUNK》终于有动画改编得最圆满的版本”这回事。这股积累二十多年的郁闷，在社交媒体几乎一律以正向情绪来回应。

诚然，电影的确照顾一大群不认识《SLAM DUNK》的陌生观众，为大家带来类型漫画史无前例的精致再现：场景比例与人物动态完美无瑕，既满足了新观众，也喂饱了许多饥饿二十多年的老读者。井上雄彦《THE FIRST SLAM DUNK re:SOURCE》[“五千字”专访](#)最近也疯传，他花了大篇幅来讲解漫画到电影的改编过程，一般读者看来，这确是一次真情剖白；但在漫画老粉如笔者看来，细述电影改编之由来，却似是仍然无法挽救这部“未完成”的作品，反令人更感到作者是在粉饰作品的不完整。

在许多人眼中，一项容许球员把皮球灌进篮框的运动，或许仅是一项十人追逐皮球的游戏，人们未必知道这场游戏的影响力在哪，更可能为近月在香港掀起的如此热潮摸不著头脑：香港尖东某商厦外墙大型电子屏幕上，电影广告闪现的五个漫画人物到底是投射出怎样的文化简史与底蕴，而广告那一度在维港海面反映的动漫倒影，到底在说著怎样的故事？正如近月在香港岛，每当贴有五个球员画像的红色电车叮叮驶过，总有人驻足打卡，但也有人不以为然；各大媒体刊登的电影广告、大小影迷观映电影前后的打卡中，也同样未能有人立即解释出，由电影《THE FIRST SLAM DUNK》在香港近期带出的热潮现象之由来。

在我看来，《THE FIRST SLAM DUNK》这部电影理应可重新带起关于1990年代香港次文化现象的讨论，但正如香港次文化圈消费者一直习惯的状况那样：大家工作真的太忙碌，抑或真的不擅长讨论自己身处怎么样的文化现象里，难免停留在“消费”层次。《THE FIRST SLAM DUNK》作为文化现象，于香港一代人有多重要，其实有很大的讨论空间。因此本文在讨论电影好坏之前，不得不从香港的1990年代说起，那个Discman（随身听）盛行、和记推出天地线（黎明代言的限定区域收发信号的廉价手机品牌）、好景楼上之“四仔冇格仔”（以售卖盗版与色情光碟知名的旺角好景商业中心；四仔冇格仔指无马赛克的色情光碟）、版权意识尚停在蛮荒……的年代。

我们可以理解成1990年代文化于今日香港的胜利回归；读者向往美好香港消逝的年华，一群又一群不管是出于呼应潮流、还是死忠热爱的粉丝，均以消费行为回应这部作品的到来，每人都认同“青春就是不完美的”这种井上式思考。





《SLAM DUNK》漫画单行本。摄：林振东/端传媒

## 1990年代香港次文化：于今胜利回归？

1990年代香港少年，最向往的是搞笑文化。大家看著周星驰由儿童节目主持人，转型到电视剧佻皮演员，再进军电影世界，成为无厘头搞笑大师；人人的话题，都是“饮啖茶食个包”（《盖世豪侠》中周星驰名句）。而瞄准其时占香港人口20%的青少年市场的，有才子倪震与邵国华（资深电台节目主持人）创办的青少年杂志《YES!》创刊；有以搞笑方式二创各路明星名曲，如华少将郑秀文《如何掉眼泪》恶搞改为《姨婆掉眼泪》；有影响至近年红遍香港的Youtube频道“试当真”也都照跟名目来试玩的校花校草选举；又有“YES!!卡”这种攻占香港文化达三十年之久的派生产物。

加之谭咏麟张国荣之“最受欢迎男歌手”乐坛长年争端余波；四大天王主宰乐坛横扫整个亚洲；再有日本从任天堂红白机升级至超级任天堂、甚至发展出Game Boy便携式电玩入侵中小学；日剧与日本明星入侵青少年生活圈……等等这些，其中的漫画、明星照片与明星卡，均集中于旺角信和中心贩售，令信和中心成为日港次文化交流的重要地标。而彼时尚有大量无视版权条例的再生产行为及成品，集结整个旺角，蔓延至好景商场贩售的色情光碟——在街巷派发宣传卡片时，附带机械式的一句招牌叫卖：“四仔冇格仔”（色情片不打马赛克）……

香港的1990年代常被评为以次文化麻醉人心、纸醉金迷的时代。在回归前各



种身份认同论述中，都带有彼时日本流行文化、香港次文化的印证。而近年政治动荡后，香港又竟发展出互动式流行消费文化，无意间造就了类近1990年代消费文化于香港的重临。

其时许多香港文化学者（如周华山等）的著述中，1990年代都被评为以次文化麻醉人心、纸醉金迷的时代。在香港回归前的各种身份认同论述中，都带有彼时日本流行文化、香港次文化的印证。加之近年香港于政治动荡后，又竟发展出互动式的流行消费文化，受众越来越需要甚至主动营造这种情绪依赖，而这些都无意间造就了类近1990年代消费文化于香港的重临。

《THE FIRST SLAM DUNK》上画前后，在时代广场开设纪念品POP UP专卖店，场次即日刷爆，电影票房又以千万计，我们可以理解成1990年代文化于今日香港的胜利回归；读者向往美好香港消逝的年华，一群又一群不管是出于呼应潮流、还是死忠热爱的粉丝，均以消费行为回应这部作品的到来，每人都认同“青春就是不完美的”这种井上式思考。



电影《灌篮高手》。图：网上图片

## 未完成：26年 J

今日无人可绕过的《SLAM DUNK》热潮，源自《周刊少年JUMP》连载《SLAM DUNK》的1990年代（1990-1996），那是NBA（美职篮）人才辈出的火红时代。在整个1990年代的篮球热潮里，《SLAM DUNK》占据了香港与台湾青春少年的成长与成熟期，包括由它连载的1990年、终止连载的1996年，以至于后续不断讨论故事终结与否的两个十年。

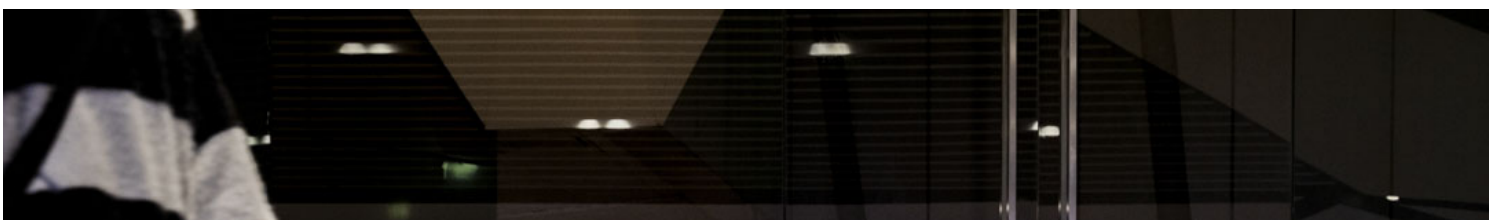
这26年来，这套漫画总是不断有“续集”传闻流出，一阵阵微小的风声，都在纸媒与网媒间激起读者大大小小的情绪反应。而《SLAM DUNK》作者井上雄彦作品的机灵感与精致感，是在连载《SLAM DUNK》之中期才渐渐成形的。

事实上，1990年代初香港最火红的漫画，一定不是《SLAM DUNK》，而是鸟山明《龙珠》、车田正美《圣斗士星矢》、高桥阳一《足球小将》等等，若非香港译者趁林子祥主唱、黄沾作词的《男儿当自强》（黄飞鸿电影主题曲）热潮，把《SLAM DUNK》译成《男儿当入樽》，在当时的香港要一部篮球漫画可与上述漫画内容与销量比下去的话，应该难以达成？

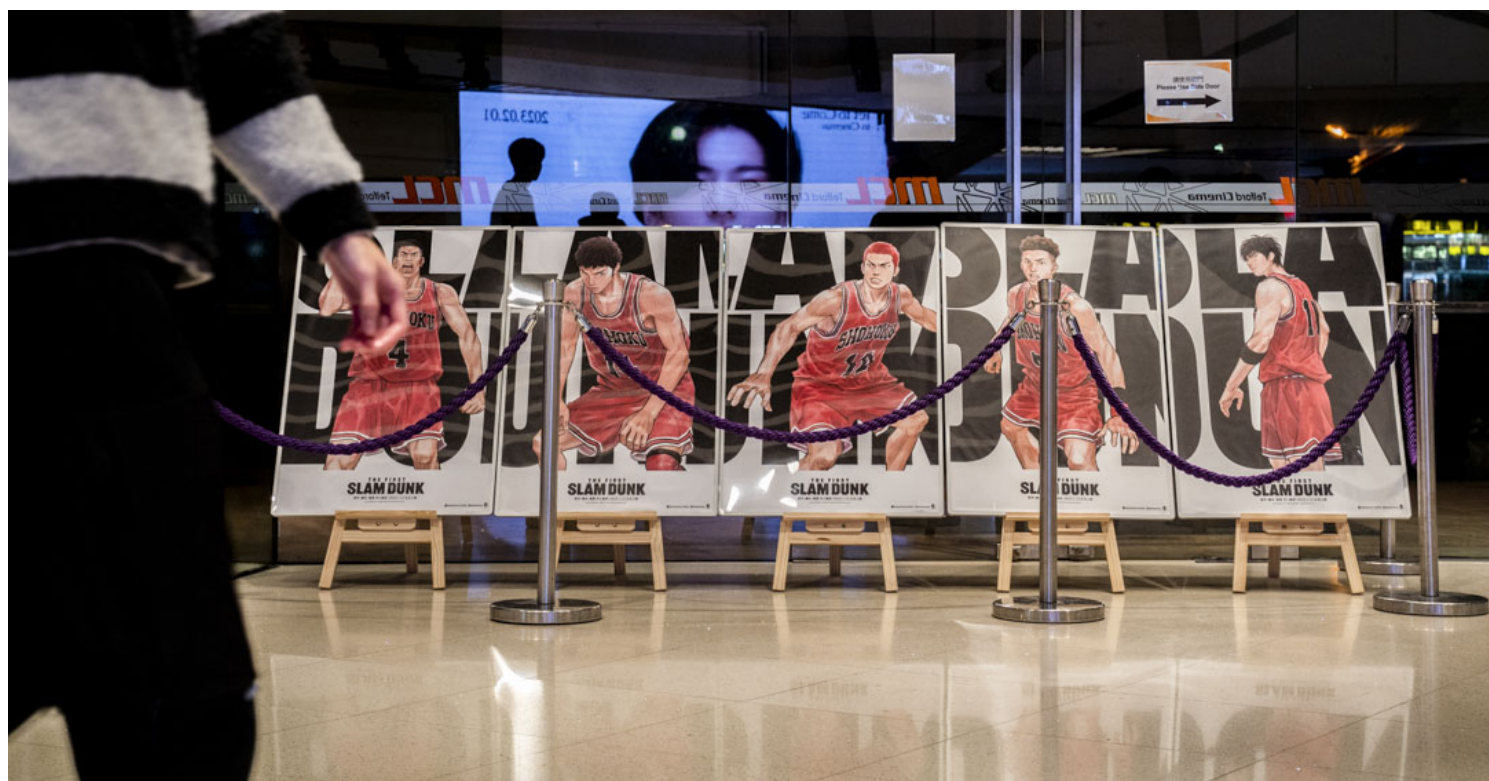
井上雄彦在《周刊少年JUMP》连载最后一期的最后一幕，写上“第1部完”，令许多读者都认为它会有第2部。这个以文字表达的“未完”并非草率，后来的20多年证实井上雄彦每部新作都是“未完”，无结局可言，收不了场。

若非香港译者趁林子祥主唱、黄沾作词的《男儿当自强》热潮，把《SLAM DUNK》译成《男儿当入樽》，在当时的香港要一部篮球漫画可与上述漫画内容与销量比下去的话，应该难以达成？

根据井上雄彦的说法，《SLAM DUNK》有它本来设定的结局；但字面上看，它就是一部尚未完成的作品。须知当年“第1部完”这几个字，构成了许多青少年的期待感，人人都在准备著第2部的来临，包括我自己，每周自北区乘火车到旺角，沿亚皆老街左拐弥敦道越过山东街后直奔信和中心，登上一家影印小店，仰看店东把《周刊少年JUMP》等期刊“分拆上市”，复印每部连载漫画当期内容，每期每部情节盛惠港币五圆。而我们就乖乖掏出硬币带著大约二十个版面回家，在火车车程一读再读。







香港一间戏院的《THE FIRST SLAM DUNK》宣传物品。摄：林振东/端传媒

## 痴心错付：狗血腥味的爱回家故事？

今天许多老读者说这电影准备二三四刷，于我来说，当年比念书更勤力的反复阅读，间接构成了今日我这个老粉评价它时有多公允——如今不少粉丝说要看完电影回家重温漫画，而我早于青少年时期每天重温这些香港版《周刊少年JUMP》（港版名叫《EX-am》、《天下少年》）尚未翻译的内容，甚至会为它们购置日语辞典试著对译，香港出版后，我又会用炒卖明星卡赚来的钱买香港版与合订本。

这整个过程包含了我对漫画的情感寄托，于今，《SLAM DUNK》老粉丝钟情了20多年的作品，终能在银幕重遇，这股情绪的累积终要爆发。昔日青少年都成了半个老头子，有了点钱就任性赎回自己的青春，在这无边际的许愿池里，纷纷向电影“苏粉”（souvenir谐音缩写）投币许愿。信和文化忽然复兴，人人把戏院当成自己的青春圣殿，向银幕高举双手深深膜拜。只是如今看过电影，我才发现那寄托情感的岁月所酝酿的，竟成为日积月累的痴心错付，这是老读者看电影再多四五六刷都难以弥补的伤痕。这电影的确是毁掉了我过去那段日子的反复期待。

昔日青少年都成了半个老头子，有了点钱就任性赎回自己的青春，在这无边际的许愿池里，纷纷向电影“苏粉”投币许愿。信和文化忽然复兴，人人把戏院当成自己的青春圣殿，向银幕高举双手深深膜拜。

于我而言，电影3DCG技术的最大贡献仅此一项：漫画人物终于有了拟近人类体态的动感和效果。但请不要忘记，在这26年里，我们观赏的不再是宫崎骏，而共同经历了新海诚作品的洗礼，观众于日本动画作品群中受浸后，笃信动画说故事形式的无拘束与多变可带来思想上的满足。回头再看《THE FIRST SLAM DUNK re:SOURCE》电影增删加减后，竟是带点狗血腥味的“爱回家”故事，即是在免费电视台黄金档期会有布满生离死别情节的剧目，动静编排自有它颇准确的节奏与规律，可是上映至今连同优先场在内已近一个月，其间似乎未有人认真来问：

电影为什么要删去樱木花道与河田美纪男竞技的情节？笔者看来这无疑是整个上半场最精妙的布局，它是一个运动员初哥樱木花道的重要成长简录，漫画强调训练有多重要的一个明证，是作者用两个同样有身高、有天份的球员互相比较，也是运动员经常面对的对决情境。偏偏电影改编时，追加宫城一家坐著哭、站著哭、抱膝哭，甚至要躲到海边岩洞哭的情节，难道这真的比樱木奋起搭著赤木晴子肩膀说自己真地喜欢篮球运动，更感动人吗？

在这26年里，我们观赏的不再是宫崎骏，而共同经历了新海诚作品的洗礼，观众于日本动画作品群中受浸后，笃信动画说故事形式的无拘束与多变可带来思想上的满足。





## 最值得保留的情节：电影删掉了

对比漫画，电影共删去12处情节，包括流川枫求教陵南灵魂人物仙道彰，仙道说曾遇过比自己更强的球员叫北沢（仙道记错了沢北的名字）；也包括安西监督在比赛前一天的各种行动与提示，甚至在赛前不惜走进场馆厕所，扮偶遇激励问题少年。

回顾电影上映前近两三个月里网民的疑惑和讨论，常有人对宫城良田担当主角颇有微言，笔者熟读《SLAM DUNK》，因此认为这是崭新却不意外的决定：宫城良田虽然欠缺中投与远投的能力，在山王一战之前的一场赛事中，也描述了他因身高而缺乏自信，但他的运球能力和快攻反击能力都是球队（流川枫觉醒前）最好的。在进军全国大赛前的关键一战中，他曾在仙道彰严密的防守中成功上篮得分。

电影主角宫城良田的成长证明，是安西监督在比赛其中一个关键时刻正式委任宫城为突击队长，而电影删去了这一段，尽管这是安西监督在比赛期间对宫城良田的灵敏与速度的首次认证，之后才有彩子在宫城掌上写上鼓励他的文字。

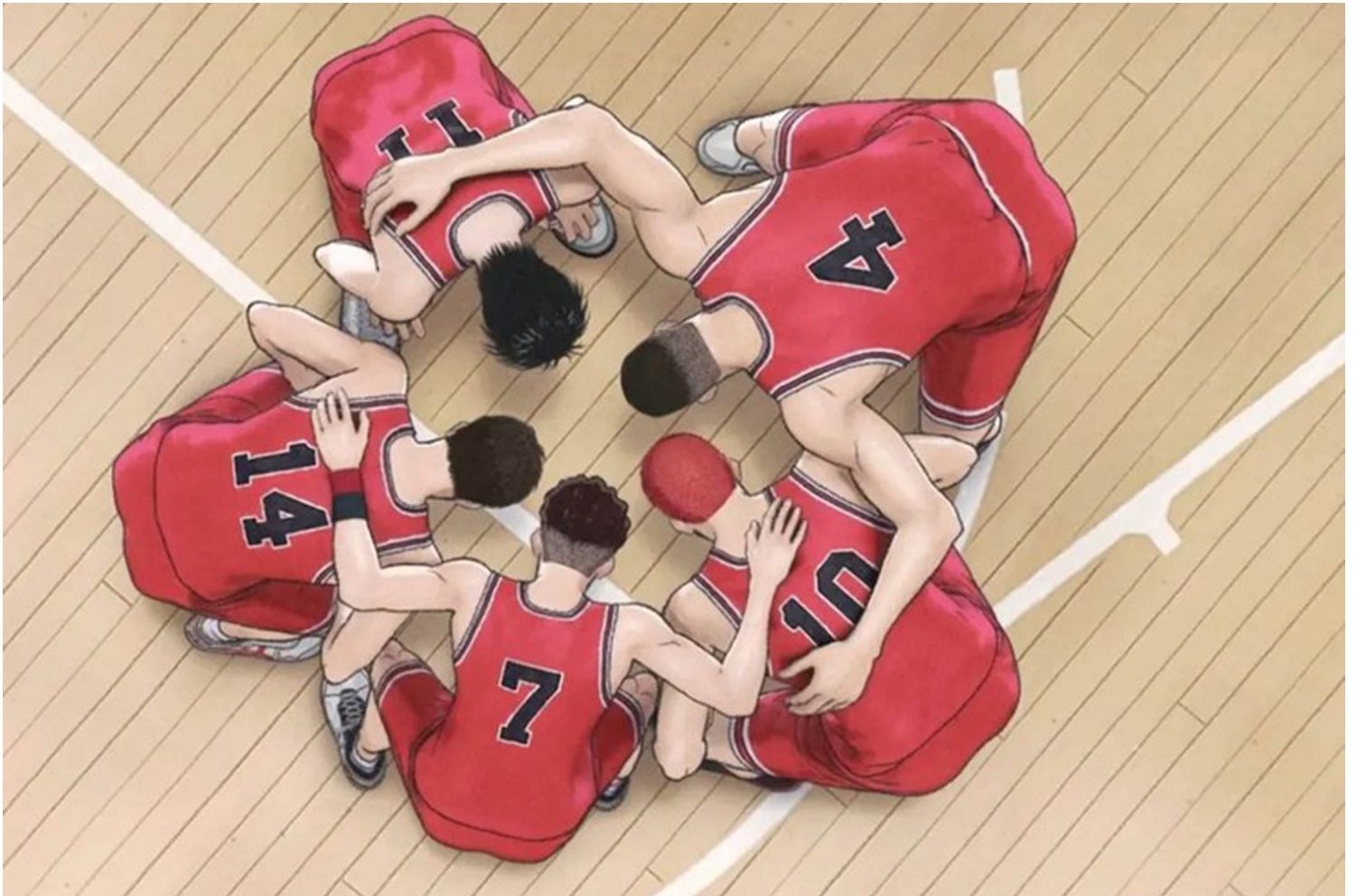
这样的删节，把原著最有爆发力量的热血按捺住，消隐了安西监督最重要的功能——问题少年需要像他一样的大人，导正少年的精力用得其所，这恰是整套漫画作品最令读者感到安慰的情节。电影删去了原著最值得保留的情节，也删去漫画最重要的信息。

这样的删节，把原著最有爆发力量的热血按捺住，消隐了安西监督最重要的功能——问题少年需要像他一样的大人，导正少年的精力用得其所，这恰是整套漫画作品最令读者感到安慰的情节，告诉世人本来没有希望的大人世界里，总会有这样的一个大人存在著，要是遇上了，就可拯救一众莽撞少年，知道自己的专长后，甚至可代表全国出外比赛。可惜的是，电影删去了原著最值得保留的情节，也删去漫画最重要的信息。

若井上雄彦没有创作过《REAL》和《浪客行》（台译《浪人剑客》）而得出今日的电影版本，老粉或许会原谅他的。今日用煽情剧集的方式演绎《SLAM DUNK》故事，到底是想说我们逃不过1990年代次文化的低质成份，还是想说他抬不起自己当年的运动漫画精髓？樱木花道父亲病倒或是死亡的那个情节，难道不是问题少年的遗憾吗？为宫城良田在服饰上绘画的伏笔，比沢北荣治父亲自小培育孩子成为篮球员的情节有更重要吗？



今日用煽情剧集的方式演绎《SLAM DUNK》故事，到底是想说我们逃不过1990年代次文化的低质成份，还是想说他抬不起自己当年的运动漫画精髓？



电影《灌篮高手》。图：网上图片

## 可以只是消费“热血”吗？

这些年来，井上雄彦创作了另一些作品来“回应”《SLAM DUNK》续篇的诉求，似乎完全没有理会读者，志在新作，结果又创作成另一批未完的作品。而单看漫画《SLAM DUNK》“已完成”的部份，忠实读者会读到几个可发展的情节，包括以Shaquille O'Neal为原型人物的森重宽路过时与故意想挑事端的男主樱木花道的擦肩事件，到底会不会成为日后赛事对决的伏笔？当读者于今日带著这些期待走进戏院观赏电影，走出戏院时，却相信这又是一个“未完”的结局。

井上雄彦在专访中以“五千字”，“花言巧语”讨好新读者，让人觉得他有多认真来再创作这部老作品，而自己又有多深刻地来思考漫画与动画的距离，并试著用创作的“直觉”来解释一切；然而，他却解释不了为何电影的“未完”感觉，比起漫画的未完成，来得更突然。电影删去了许多比赛的重要情节，而这些情节其实是呼应现实世界至今仍存在著的话题：

问题少年一旦依循大人制定的游戏规则（考试及格才可参赛），他们在得到什么的同时，又会失去什么？初哥篮球员受了伤还坚持上阵，到底是怎样的一种觉悟？运动员练习的过程与成果，怎样影响一场赛事？这些明明值得“再创作”的内容、值得仔细讨论的题目，竟被一片叫好与唱好的声音淹没，而眼前这个香港，明明是26年后的香港，于今一下子，好像又回到只会欢呼、不会思考的时代。

这是个满布回忆陷阱的年代，读者一旦掉进消费行为里，那种被粉饰的商业操作，会让人以为自己拥有了自己的专属回忆，亦即如1990年代文化工作者经常批评的那个香港和过度消费的现象。



台北西门町有《THE FIRST SLAM DUNK》巨型宣传海报。摄：陈焯 /端传媒



一部《SLAM DUNK》包含了1990年代NBA辐射全球的篮球热，合订本为每一回结束时绘画的人物Q版与幽默细节，反映了那个年代以搞笑为王道的潮流现象，也当然值得思考。而老粉要问的是，“第1部完”山王之战的终结，当年作者与出版社的争端，难道到了今天还未是作者可亲身交代的时间？井上雄彦在众多访问里，都顾左右而言他，到今日“五千字”专访似乎还待交代，且不管电影改成怎么样的一部作品，试问老粉的愤怒又几时才可消化掉？

动画明明有所突破，达成当年难以达成的效果，还有什么话要说、值得说？香港纸媒工作者看来也无人尝试认真讨论，只管消费它的“热血”；而网络上又一直读到稍有质疑就被攻击的反应。回拨香港1990以至1980年代身份认同的讨论，香港每首歌曲歌词、每部电影作品的人设与对白都被纳入讨论范围的激情年代，在偌大的次文化洪流中，又有各路文化工作者把一部部来自日本的动漫作品认真检视，向读者分析怎样建构日漫在香港的黄金时代。

这是个满布回忆陷阱的年代，读者一旦掉进消费行为里，那种被粉饰的商业操作，会让人以为自己拥有了自己的专属回忆，亦即如1990年代文化工作者经常批评的那个香港和过度消费的现象。再看今日香港重新接触日本动漫的各种回响，如果这就代表了香港大部份动漫迷的思考，作品有个圆满句号就满足，那么昔日一众创作人与评论人共建的1990年代，就由它埋在一片欢呼声里便好了。诚心希望读到一篇认真讨论作品的文章。