
在格與格之間取「鏡」： 楊德昌新電影與漫畫的軌跡

Finding Scenes among the Panels:
Edward Yang's Pursuit of Manga

文 | 吳平陸 Ping-lu Wu

漫畫研究者

嚮往電影的樂趣很早，其實是在小時候玩漫畫的時候。那時候生活條件比較差，這些胡思亂想的東西在那種狀況下才比較可能，你要滿足那種幻想的東西，就必須自己著手去做很多事情，像漫畫，買不起就自己畫嘛！

——摘自《電影檔案（三）：中國電影3 楊德昌》

逝世將近 16 年的導演楊德昌，其創作精力主要都奉獻在電影媒介上，用了 8 部作品寫下臺灣電影新浪潮的歷史，很是受人敬重。但他那源源不絕的創作能量，卻是始於「畫畫」這個手段；而他生命的最後時光，據其遺孀彭鎧立憶述，也是臥病在床緊握鉛筆畫簿，心心念念地要落實動畫片《小朋友》；他在生涯的最後一刻，還是選擇用「畫畫」作為創作形式。這不免讓人好奇，他跟畫畫的關係究竟如何？在眾多「畫畫」可做的領域中，他為何這麼重視「漫畫」這個圖為主文為輔的敘事藝術，而非其他「畫畫」也可做到的類型（如插畫、繪本等）？

圖片授權未涵蓋網站

動畫片《小朋友》遺稿；彭鎔立提供，寄存於國家電影及視聽文化中心

或許，這一切可以從他哥哥創作的一篇漫畫〈顏色藥水和一樣藥〉說起。當時楊德昌才 5 歲，時值 1952、1953 年，大他兩歲的哥哥突地在總統府前的三軍球場遞給他這篇自畫的漫畫作品，內容講述著兩種藥水的特殊功能，是新鮮又好玩，從此開啟了他的「亂畫」之路，也成了楊德昌視覺創作的原點。約莫同一時期，臺灣漫畫正逐步進入十多年的黃金期：1953 年 1 月，民間學友書局主辦的兒童讀物《學友》雜誌創刊，1954 年 1 月，東方出版社也接著創立《東方少年》；兩者皆有刊載漫畫，但佔比不多，是結合了插繪小說、民間故事的混合型讀物；而《學友》的漫畫空間則讓較多本土作者有伸展的舞臺。

早期混沌封閉卻活躍的畫畫世界

「最早是《牛伯伯打游擊》，然後是《學友》、《東方

少年》的日本漫畫，《東方少年》都是手塚（治蟲）的。那時有個漫畫叫〈給路流浪記〉，是臺灣本地的，我一直很喜歡那個作者，可是以後不曉得到哪裡去了，他叫泉基。」¹

從《楊德昌電影研究》的訪談附錄可看出，或許楊德昌在更早以前就對漫畫有些關注。《牛伯伯打游擊》於 1951 年每日連載在當時的國民黨黨報《中央日報》上；而上文提及的〈給路流浪記〉² 據楊德昌憶述應刊載於《學友》，該誌礙於時間、環境因素不易取得，尚不能了解對楊德昌畫風的影響，但若看《東方少年》³ 所收錄的作品，或許能嗅出點端倪。

圖片授權未涵蓋網站

戰爭漫畫手稿，人物造型非手塚圓潤風格；隨筆圖畫偏寫實；《獨立時代》人物則為誇飾的諷刺漫畫風格；彭鎔立提供，寄存於國家電影及視聽文化中心

事實上楊德昌的圖畫風格有些多變，現存早年高中時期繪製的戰爭漫畫，以現在的角度來看，難以簡單歸類於日本漫畫的各種子類；又再看到他部分寫實圖畫的隨筆、為《獨立時代》創造的人物畫，都能看出畫風的不一致性。這或許能呼應其閱讀經驗，1950年代到1960年代，兒童雜誌的漫畫除了有本土創作，也還有日漫（偏戰前畫風）、美漫（偏寫實與卡通）⁴的描抄或仿作，這些漫畫的作者名，會因為同一人描抄而出現同作者有不同畫風的現象，也因白色恐怖嚴峻的政治氣氛而多有特殊的匿名，這使得當年的兒童讀者難以認識、追蹤，形成記憶的斷裂與誤解。

這也是為何，楊德昌於20歲左右才認識了「手塚治蟲」這個名字，因為過去所閱讀的大多是盜印，不僅角色名適應中式的命名，作者名也改成中式或筆名。這不免讓人感到扼腕，一個人對圖像創作的喜愛竟是萌生於十數年產業的混沌，再加上社會與長輩對漫畫的觀感不佳，便自然無法將之作為職涯發展的道路。

「故事」優先與手塚治蟲

「到大學都沒斷過（畫漫畫），也不是要畫給別人看，就是功課做完後想到什麼就開始畫。沒有完成的長篇故事，因為根本沒想到要出版。主要是越來越覺得那個世界蠻好玩的，也很難跟別人分享，其實受手塚的影響越來越明顯，也會和看電影的經驗連結在一起。」⁵

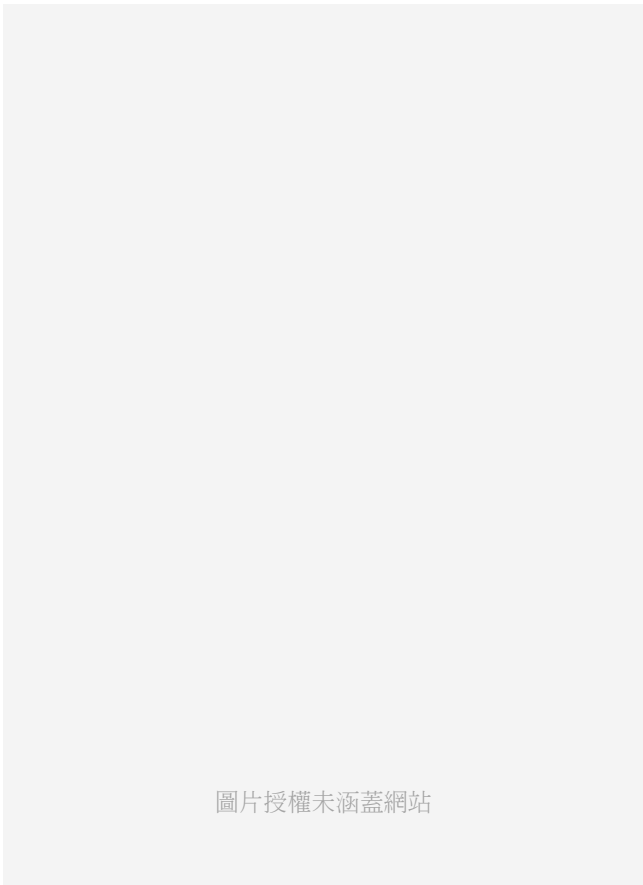
1965年在楊德昌考上交通大學控制工程系之前，他的初中、高中正值臺灣漫畫的黃金期，大量的漫畫刊物在市面上流通，像是廖文木與蔡焜霖於1961年創立的文昌出版社，便在草創時期以「一日一書、

三天一本」的方針迅速成長，據藏家紀厚博憶述，文昌出版社老闆甚至有口號「會暢銷，不一定要畫到精細！」之語，可見當時的產業氣氛對畫面或許不太要求。這也導致，當年的讀者如楊德昌，對漫畫的閱讀是速讀而非細看畫面，⁶對情節會更為重視，也可能認為畫漫畫是容易的。

另一方面，被稱是為「故事漫畫」開創者的手塚治蟲，對青少年楊德昌的影響，也不是直觀的、圖像上的，反而是在敘事主題以及態度上的啟發。楊德昌曾撰文書寫兩篇關於手塚的文章，其中提到「從他（手塚）開始，我認識到，國籍不是最重要的，重要的是這個人的作品能否真正感動到我。這對我將來的創作是非常大的啟發：對人的關心是人類共通的情感，對人越關心，作品便越動人，不論你從事的是繪畫、文學……或任何一種創作的行業」；若再加上當初《東方少年》雜誌以世界觀啟迪少年的氛圍，便能了解到楊對於普世、人性的重視是從



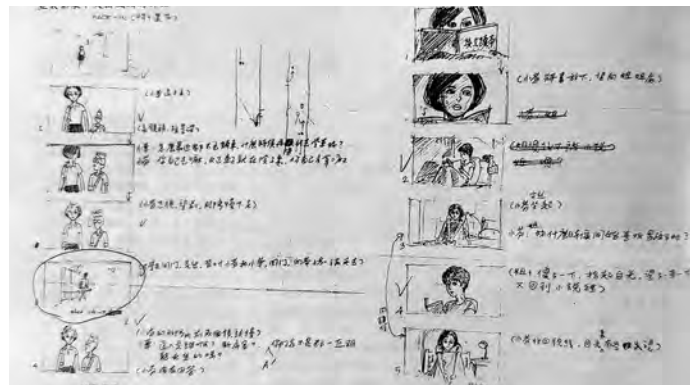
《東方少年》手塚治蟲作品描抄作〈地下都市〉，當時被改名為「海馬」居多；在〈綠色的貓〉又以「治虫」之名出現，也曾以「泉机」為名，推測為描抄者掛名；吳平稜提供



圖片授權未涵蓋網站

〈指望〉手稿中較為細緻的分鏡稿，但兩者並非前後鏡頭的關係，最後使用的取景也有些微變化；彭鏜立提供，寄存於國家電影及視聽文化中心

收錄於《真善美電影雜誌》第 129 期的〈指望〉分鏡稿，與電影的取景構圖幾乎一致；吳平桂提供



圖片授權未涵蓋網站

何而來。而畫圖比起文字語言，也更能達到他所追求的人類共性，因為更為直觀、直接。

書寫的線性與視覺動態轉向

但對於漫畫版面的構成與視覺實驗，在楊德昌身處的時代，似乎難有更進一步的想像，反而傾向於觀察漫畫與電影的共性，也就是線性模式的逐一鋪陳。他曾提到：「畫漫畫是一筆一筆的畫，拍電影是一格一格的畫，意思其實是一樣的。事先構想的情節，到下手提筆，才是完整的呈現，而畫面就是你的觀點，你怎麼分鏡，也就表示了你看事情。」⁷

《海灘的一天》利用制式的分鏡表做指示，時有較細節的畫面明暗規劃，已開始不按分鏡構圖取景；彭鏜立提供，寄存於國家電影及視聽文化中心

所以，畫格之於楊德昌，是一個完整的單元塊，在

這個單元中表現觀點，讓實際的訊息與變化只在方框內完成，直到下一格才有另一個單元獨立的組成，也就是另一個視角的表達；這樣的創作觀，會使得圖像的表現鎖定在每個制定的畫格中，意義是分單元串連，而不是在平面上直觀地相互指涉。這也令楊德昌初期的電影製作，採用的是較細的畫面指定，像是他於1982年在《光陰的故事》中所執導的〈指望〉，就是他用「編漫畫」的工作方式進行細部的畫面安排，即便這對漫畫來說仍然是很「電影」的。

「大概我一直就認為漫畫是動態的，後來就沒有把它當作是靜態和平面去想。懂得電影之後帶給我的卻是——聲音。畫的是看得到的，聽著嘴裡模擬的音效，兩者組成了另一個假想世界的真實。」⁸這又與手塚治蟲所帶來的「電影式漫畫」不謀而合，動態的想像在於格與格之間取「鏡」差異所造成的錯覺，這種處理方式或許來自手塚早期觀看家中放映機的動畫片膠卷而得。反觀20世紀初繪畫藝術中的「未來主義」，對動態捕捉是在同一平面框架中展現多個挪移的瞬間，對「電影式漫畫」而言，前者的動態非直觀的寫實，也可能阻礙閱讀的認知。

但對於楊德昌，漫畫中不同畫格的版面組合意識並非是沒有，只是較為淺薄；初期的電影分鏡稿比較沒有畫格的變化，而創作生涯中後期因意識到分鏡會形成框架，而較少有詳細的畫面說明，任由電影現場性的「偶然」做發揮；不過，在遺作《一一》的分鏡稿中，出現了大格併小格配上文字的處理方式，較有「漫畫感」，但更可以看出圖像是作為「書寫」的溝通手段，而非「目的」本身。

《星期漫畫》創刊號封面與發刊辭；吳平棧提供

邊緣的正當性訴求與實踐

即便如此，楊德昌對漫畫的關心沒有因專注在電影而減退，雖然漫畫好像從來就不是他的職業選擇。1986年執導《恐怖份子》過後，楊德昌便著手進行《牯嶺街少年殺人事件》的撰寫，但卻是過了5年，才能真正開拍。在醞釀的期間，楊德昌於1988年9月與高重黎、鄭問、曾正忠、麥仁杰（後改為麥人杰）聚首，在隔年2月一同創辦了臺灣的本土漫畫誌《星期漫畫》，並持續擔任監製。

期間，楊德昌也於高重黎的紀錄片《漫畫人》中現身一小個片段，他提到自己做著年輕時長輩忌諱的電影、漫畫，心裡總是有些陰影、自卑感，但「電影漫畫其實都是非常重要的，每一個人人都需要的東西，所以，從這個角度來看，我們必須要，除了經濟起飛以後，我們國民所得或者消費能力增加以後，也需要對我們的通俗文化有一個更健康的認識。」

1980年代末至1990年代前半，臺灣的漫畫市場在經濟面來說，處於一片榮景的情況，但在社會面經過長期的高壓統治仍有著不少阻力，尤其認為漫畫是「次等、不入流」的長輩仍大有人在，群眾也多將漫畫的形象鎖定在兒童青少年讀者，使得本土創作者的發展多有受限，⁹連資深讀者對漫畫也有既



定的印象，在漫畫媒介的藝術思考接受度不高。因此，楊德昌以獲國際獎項導演的身分為漫畫發聲與活動，可說是給了這個媒介一些信心；這與法國新浪潮導演亞倫·雷奈（Alain Renais）在漫畫文化的推廣上意外有著相似之處。¹⁰

漫畫與電影融合為動畫

在擔任《星期漫畫》的監製前後，楊德昌也越來越關心漫畫的世界潮流。整個 1990 年代，臺灣的漫畫市場以追求經濟效益為優先，他卻積累起特殊的漫畫閱讀品味，或許是為著圖像敘事的表現做準備。我們見到他藏有日本實驗漫畫誌《GARO》（ガロ）、¹¹ 日本首部全彩漫畫誌《A*ha》（ア・ハ）¹² 等書；在英美漫畫方面，對艾倫·摩爾（Alain Moore）很是關注，我們可以見到「蝙蝠俠」系列的關鍵作品《蝙蝠俠：致命玩笑》（Batman: The Killing Joke），以及被喻為是只能以漫畫表現的圖像小說《守護者》（Watchman）¹³ 等；歐漫則以義大利的情色漫畫作者為主，有米羅·馬那哈（Milo Manara）、保羅·埃洛特里·塞爾皮耶里（Paolo Eleuteri Serpieri）等。雖然他的漫畫藏品與其圖畫、電影作品關聯性不高，但可以肯定的是，他所主張

的無論國籍、尋求人類的共通之態度，也體現在他的關心之中。

而動畫這個 20 世紀初期被日本稱作「漫畫電影」（漫画映画）的形式，最終也成為楊德昌創作的挑戰。如同已故導演張毅所言，楊德昌應該是想用畫圖的方式說故事給小朋友看，完成他一生最大的夢想。2000 年 12 月，楊德昌與彭鎧立成立了「鎧甲娛樂科技」，並於隔年 10 月推出了網路動畫「Miluku.com」，建立了「牛奶糖家族」系列，以樸質帶有都會感的小動畫為主軸，算是為後面的長篇動畫做經驗準備。其中〈情人之路〉的系列作品，我們會看見楊德昌在題材上又回歸到高中生的青澀時期，畫風較有歐美的味道卻也揉雜著臺式的作風。

當時的鎧甲娛樂，乘著 FLASH 動畫的風潮，走的是成本較為低廉的模式，並且以情節為重，而非「明星化角色」的策略，市場上面對的是紅極一時的角色如阿貴，這類的動畫有速成、快食的特性，著重於梗的發想。但楊德昌的團隊對於品質的要求反而是在敘事上，雖然也有創造出角色，但人物特質的記憶點卻不高；此外，畫面與動態表現仍可看出其限制，除了是對科技的掌握有局限，也可能是對動畫產製的不熟悉所致。為了製作動畫長片《追風》，

楊德昌藏書種類具有世界性。

左起：《A*ha》、《守護者》；吳平棧提供





《情人之路——關於情歌》截圖；
圖片來源：<https://www.youtube.com/watch?v=uqDnUIixIOs>



《台北女生——近在天邊》截圖；
圖片來源：<https://www.youtube.com/watch?v=WfFIF8JyILo>

楊德昌曾與製片余為彥拜訪日本的吉卜力工作室，其製片鈴木敏夫便指出楊德昌後期電影不分鏡的習慣不適合做動畫，而這也的確可能成為出不了動畫長片的原因之一。

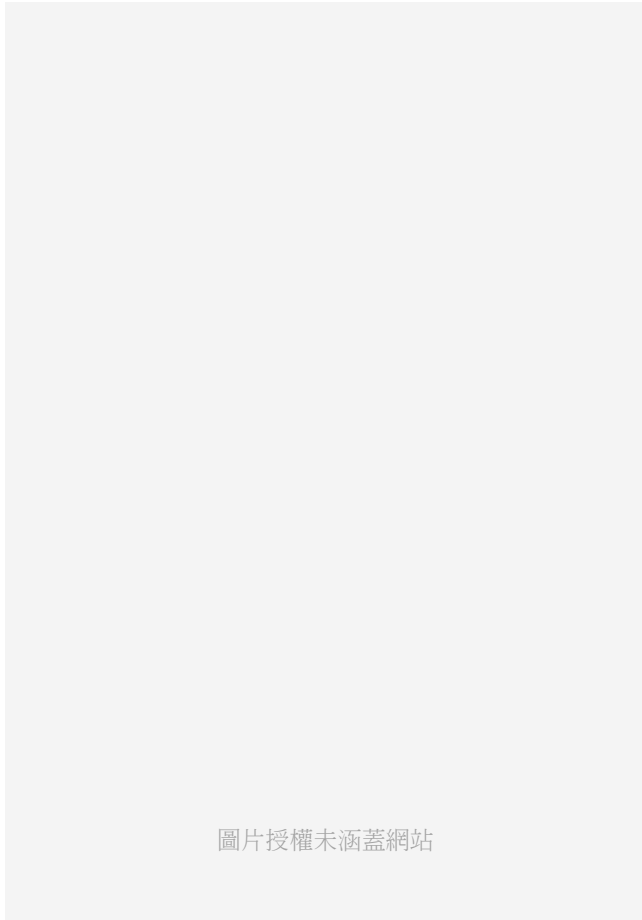
「畫畫」的浪漫想念？

雖然《追風》樣片中，有一鏡到底、平移鏡頭敘事的有趣概念，¹⁴但從影片提供者許煌旭的描述可知，楊德昌對動畫製作的流程與分工，完全是基於「電影」的想像，光是在開發適合他的分工流程，就得花足 10 個月。許煌旭也提到楊德昌在製作期會修改臺詞、增減人物，這便增加了動畫這種高度團隊工作的難度。與其說楊德昌對動畫有自身的遠景，不如說是低估了跨領域所帶來的技術上的挑戰，再加上長篇動畫參與經驗的不足，的確很難成事。

圖片授權未涵蓋網站

「牛奶糖家族」動畫分鏡稿，跳轉時空的概念類似手塚治蟲的《Jumping》；彭錯立提供，寄存於國家電影及視聽文化中心

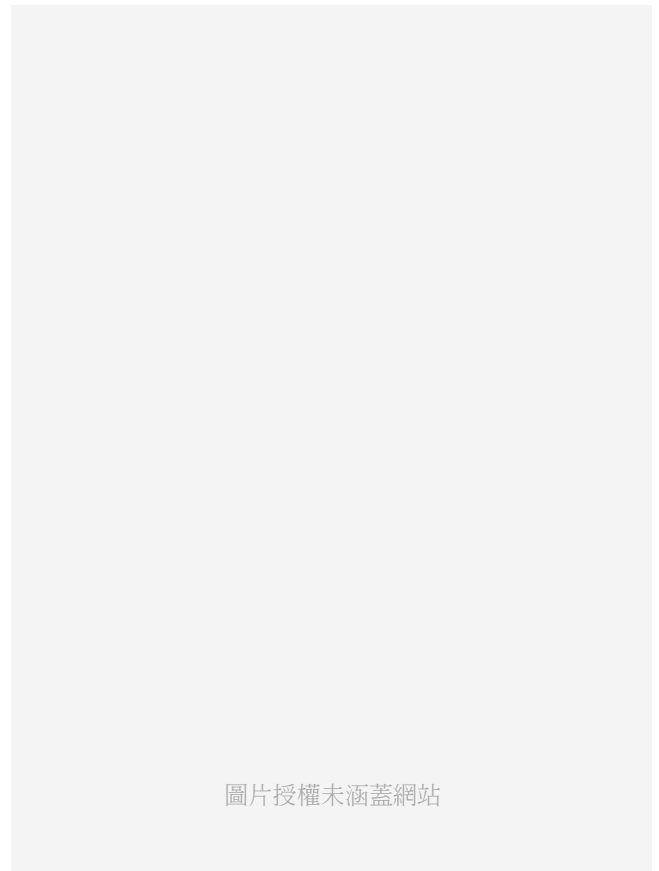
《追風》部分分鏡稿，非楊德昌本人所畫；
彭鏞立提供，寄存於國家電影及視聽文化
中心



不過，他用畫畫回到初心的態度，似乎還是可以讓人肯定。儘管製作人陳希聖在《十年，再見楊德昌》的紀錄片訪談中提及楊德昌如何於《一一》的片場嚴厲，如何對自身創作的無法施力感到低潮，我們還是可以看到他在該片的場記表上，用「單格漫畫」的型態來幽默，也把工作人員給畫了進去，這都讓我們聯想起他兒時可能看過的那些漫畫，那些在1950年代帶給兒童娛樂與遊戲性的短篇。

「其實我每次都想做一件以前沒有嘗試過的事，這樣我就會有完全的興趣，在那種狀況童心才會出來，

有童心對事情會覺得比較有希望，比較樂觀。」於是在選擇了這個從沒做過的動畫路線後，楊德昌更是表現了其童心未泯，用著畫筆細細勾勒著《小朋友》的草圖，直到嚥氣的那一刻。在楊德昌身上，「畫畫」的意念最終還是以「動畫」的執著表現了出來，而作為鄰近媒介的「漫畫」似乎成為沒有機會長大的孩子，在其逝世十多年後，隨著社會對漫畫逐漸放下敵意，才有了再檢視其可能與極限的場合。



《一一》場記表單格幽默漫畫；彭鏞立提供，
寄存於國家電影及視聽文化中心

1. 因時間有限及相關文獻年代久遠，搜羅不易，判斷漫畫作者應名為「泉機」或「泉机」。可能為臺灣文史工作者莊永明所景仰的劉泉機先生，為《學友》漫畫〈三藏取經〉的初期畫手，同時也是該社的編輯，目前生平描述不多待考證。至於〈給路流浪記〉，由「台灣老漫畫收藏」臉書粉專與藏家簡偉民提供相關線索，作畫者可能為「給路媽」，與「泉基」之關係尚待釐清（但仍不確定是否有提名為此的漫畫作品）。
2. 經藏家簡偉民有限的資料提供，刊載於《學友》第六期（1954.01.10）的〈孤兒尋父記〉有名為「給路」的角色，但畫者似乎未明。
3. 目前在國家圖書館藏有 1-68 期，但整份雜誌到停刊應有 84 期，藏書尚待完整。
4. 像是《東方少年》由周一鳴畫的〈小球迷阿福〉，是仿作自井上一雄刊載在《漫畫少年》的〈棒球君〉（バット君）；而正英畫的《小胖豬和小烏鴉》則有仿自美國漫畫《哈克和傑寇》（Heckle and Jeckle）的情況。
5. 黃建業，《楊德昌電影研究——臺灣新電影的知性思辨家》（臺北：遠流，1995）。
6. 在《真善美電影雜誌》第 118 期的訪談中，楊德昌提到：「我很喜歡看漫畫。我看文字好像很浪漫，《齊瓦哥醫生》我看了兩個多月才看完。喜歡看漫畫，因為很快。」
7. 王耿瑜編，《楊德昌電影筆記》（臺北：時報文化，1991）。
8. 王耿瑜編，《楊德昌電影筆記》，〈顏色藥水和一樣藥〉（臺北：時報文化，1991）。
9. 陳仲偉，《臺灣漫畫記》（臺北：杜薇廣告，2014）。
10. 1960 年代，法國的漫畫界也吹起了一股漫畫評論的潮流，出現第一個漫畫評論組織「漫畫俱樂部」（Le Club des bandes dessinées）。該組織創立於 1962 年 5 月，討論早期的科幻漫畫，並將漫畫視為藝術的形式，逐漸讓漫畫在社會的地位具有正當性；亞倫·雷奈則為其創始成員。對於楊德昌，亞倫·雷奈也是他尊敬的創作者之一。
11. 1964 年由出版人長井勝一和漫畫家白土三平所創立的實驗漫畫刊物，初期鎖定青少年族群，但因白土三平的《神威傳》（カムイ伝）在大學生群體裡受到共鳴，再加上採用了在題材、敘事手法有所開創的柘植義春兩其後繼者，而逐步轉向青年向並奠定實驗的精神地位。
12. 1990 年創立之月刊，由日本石油公司 ESSO 贊助，總編輯為馬場康一（ばばこういち），內容除了打出「藝術漫畫」之口號，還有介紹歐美作者，刊出的作者也是實驗作者為眾，像是伊藤重夫、宮西計三、林靜一等人。本誌雖有在加油站流通，但在日本國內的通路實際上鋪貨得不太順利，因此在 12 期後停刊，楊德昌藏有大部分的期數。爾後與張毅合作的「A-hha」動畫工作室類名，應屬巧合。
13. 《守護者》於 1986 到 1987 年發行 12 期，敘事與分格有相當嚴謹的結構，也有利用畫外音做敘事多重層次的篇章，與楊德昌在電影中常使用的畫外音處理有一些呼應，但並非相互影響的關係。
14. 動畫中一鏡到底的實驗，手塚治蟲其實在 1984 年的實驗短片《Jumping》其實有嘗試過，但手塚的視角是以景深向前不停出發，與楊德昌的平移不同。而捲軸式平移的概念在吉卜力工作室於 2016 年的短篇廣告《鳥獸戲畫》有出現過，對於捲軸的古繪畫，平移運鏡的確是一個很直觀的聯想。