

國立台灣師範大學
美術研究所數位內容藝術創作與研發專班碩士論文

指導教授：林達隆 教授



說故事：懸疑技巧運用於漫畫創作

Storytelling : Suspense in Comic

研究生：王千豪 撰

中華民國九十八年七月

摘要

懸疑為西方戲劇創作所重視的概念之一，經由希區考克結合驚悚元素，對電影工業產生深刻影響，至今發展出多種類型的懸疑電影。近年更引發懸疑小說熱潮，成為世界流行的一個重要現象。漫畫為文化创意產業一環，是否能結合這股懸疑熱潮，替台灣漫畫創作者找出題材的可能性，為研究主要動機。

本研究以懸疑技巧為出發點，針對結構、題材、表現方式進行探討，再從漫畫中的懸疑表現，加以歸納與分析，重新思考創作者將此技巧運用於漫畫呈現的效果。最後將懸疑技巧結合漫畫創作，務求理論及實踐之均衡發展。

關鍵字：故事結構、懸疑結構

Abstract

One of the most important elements in the western drama creation is suspense. Through Hitchcock's combination with thriller, it has developed various types of suspense films and greatly affected the movie industry. In the recent years, it has been bringing about a hurricane of suspense all over the world. It is our research motivation whether the comic, as an ingredient of Cultural and Creative Industry, could join such an upsurge of enthusiasm and make even more subject matters for Taiwanese comic creators.

The thesis is an attempt to discuss the structure, subject matters, and manifestation in comics on the threshold of suspense techniques. Further, apart from inducing and analyzing the suspenseful performances, it comes along with re-examining the effects caused by creators' application of suspense as well. In the end, this study associates suspense techniques and comic creations with a view to strike a balance between theory and practice.

Key Word : story structure, suspense structure

誌謝

兩年研究生涯即將結束，得以順利完成論文與作品，特別感謝學生指導教授林達隆教授，除了指導論文寫作的要領和方向，也給予最大的創作空間以及最客觀的建議，讓我對漫畫有更深的認識與創作上的啟蒙。

此外，承蒙口試委員劉素真教授與周賢彬教授對於本論文的不吝指導，給予學生最珍貴的建議，在此致上最深的謝意。最後，感謝同學們的幫忙與砥礪，一同渡過忙碌而充實的研究生涯。

目錄

摘要	i
Abstract	ii
誌謝	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
表目錄	viii
第一章、緒論	1
1.1 研究動機	2
1.2 研究目的	2
1.3 研究範圍	2
1.4 研究方法	3
1.5 研究架構	4
第二章、文獻探討	5
2.1 故事	5
2.1.1 故事類型	5
2.1.2 故事結構	9
2.1.3 故事設計	14
2.2 懸疑	20
2.2.1 懸疑定義	20
2.2.2 懸疑結構	22
2.2.3 懸疑技巧	28
第三章、懸疑漫畫之研究	31
3.1 丁丁歷險記	31
3.1.1 人物介紹	32

3.1.2 故事分析	35
3.1.3 懸疑結構	43
3.2 死亡筆記本	45
3.2.1 人物介紹	45
3.2.2 故事分析	48
3.2.3 懸疑結構	51
3.3 小結	53
第四章、創作論述	54
4.1 人物設定	55
4.2 場景設定	58
4.3 創作方法	60
4.4 故事介紹	61
4.5 故事分析	71
第五章、結論與建議	73
參考文獻	74

圖目錄

圖 1-1：研究架構	4
圖 2-1：故事三角	6
圖 2-2：起承轉合之故事結構	12
圖 2-3：故事結構分解圖	13
圖 2-4：情節與角色的循環關係	14
圖 2-5：激勵事件	15
圖 2-6：衝突的三個層面	16
圖 2-7：對抗與衝突曲線	17
圖 2-8：懸疑結構	23
圖 2-9：奇遇故事的懸疑結構	24
圖 2-10：神秘故事的懸疑結構	25
圖 2-11：偵探故事的懸疑結構	26
圖 2-12：鬼故事的懸疑結構	27
圖 3-1：《丁丁歷險記—藍蓮花》	32
圖 3-2：丁丁	32
圖 3-3：白雪	33
圖 3-4：杜邦兄弟	33
圖 3-5：拉斯泰波波羅斯	34
圖 3-6：張仲仁	34
圖 3-7：《丁丁歷險記—藍蓮花》故事結構	35
圖 3-8：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事結構	37
圖 3-9：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事結構	39
圖 3-10：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事結構	41
圖 3-11：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事懸疑結構	42
圖 3-12：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事懸疑結構	42
圖 3-13：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事懸疑結構	43
圖 3-14：《死亡筆記本》	45
圖 3-15：夜神月	45
圖 3-16：L	46
圖 3-17：彌海砂	46
圖 3-18：FBI 探員與關係人	47
圖 3-19：四葉集團八人幹部	47
圖 3-20：《死亡筆記本》第一幕懸疑結構	51
圖 3-21：《死亡筆記本》第二幕懸疑結構	51
圖 3-22：《死亡筆記本》第三幕懸疑結構-1	52

圖 3-23：《死亡筆記本》第三幕懸疑結構-2	52
圖 4-1：《社會搜查線》封面	54
圖 4-2：人物－丁杰	55
圖 4-3：人物－南西	56
圖 4-4：人物－陳警官	56
圖 4-5：人物－黑衣男子	57
圖 4-6：人物－彭家輝	57
圖 4-7：場景－報社	58
圖 4-8：場景－公寓	59
圖 4-9：場景－總統府	59
圖 4-10：《社會搜查線》犯罪現場	61
圖 4-11：《社會搜查線》主角登場	61
圖 4-12：《社會搜查線》警方調查	62
圖 4-13：《社會搜查線》討論線索	63
圖 4-14：《社會搜查線》前往調查	64
圖 4-15：《社會搜查線》危機逼近	65
圖 4-16：《社會搜查線》行蹤暴露	66
圖 4-17：《社會搜查線》公寓追逐	67
圖 4-18：《社會搜查線》街頭巧遇	68
圖 4-19：《社會搜查線》任務報告	69
圖 4-20：《社會搜查線》檢視檔案	70
圖 4-21：《社會搜查線》新的危機	70
圖 4-22：《社會搜查線》故事結構	71
圖 4-23：《社會搜查線》懸疑結構	72

表目錄

表 2-1：電影的 25 種模式·····	9
表 2-2：三種負面價值的範例·····	18
表 3-1：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事分析 ·····	36
表 3-2：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事分析 ·····	38
表 3-3：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事分析 ·····	40
表 3-4：《丁丁歷險記—藍蓮花》第四段故事分析 ·····	42
表 3-5：《死亡筆記本》第一幕故事結構 ·····	48
表 3-6：《死亡筆記本》第二幕故事結構 ·····	49
表 3-7：《死亡筆記本》第三幕故事結構 ·····	50
表 4-1：創作方法·····	60

第一章 緒論

1.1 研究動機

懸疑小說《達文西密碼》全球累積銷售量突破 6000 萬冊，連坐「紐約時報排行榜」超過 8、90 週。從 2004 年 8 月在台灣正式上市，截至 2004 年 12 月底止，印行量已達 30 萬冊，帶動台灣出版推理小說的風潮，大陸書市也於 2005 年興起一股懸疑恐怖小說風潮。懸疑類型的小說則一直佔據美國暢銷書榜單，以懸疑小說為藍本的改編電影也不在少數，蔚為目前世界流行的一個重要現象。

懸疑是電影電視劇設計情節的重要手法之一。西方戲劇界流行一條被奉為圭臬的「三 S 原則」，包括 suspense(懸疑)、surprise(驚奇)、satisfaction(滿足)。其中最重要的是懸疑，因為滿足只是結果，驚奇一般也只是出現在劇的後半部，而懸疑則幾乎要貫串始終。

至於懸疑在故事創作的重要性，英國作家李查德(Lee Child)認為，人們從穴居時代開始，就有充滿危亡的故事，最後都得到安全和解決，而這些就是現在最引人入勝的故事。懸疑手法並不侷限於特定故事，西班牙漫畫家阿拉干尼斯(Sergio Aragonés)認為，懸疑非常重要，即使在幽默或短篇故事，仍然會發展出懸疑的理論。因此懸疑是故事創作中，最不可或缺的要素之一。

日本發展動漫產業已有 70 年歷史，在世界動漫中具有獨特風格與影響力，發展出諸多以懸疑為題材的漫畫，著名代表作品有《怪物》、《死亡筆記本》等。美國漫畫月刊 Tales of Suspense 早期以科幻神秘與懸疑為主題，之後發展出鋼鐵人與美國隊長等美國英雄人，進而演變成 Marvel Comics 的英雄漫畫系列。法

國漫畫在早期影響世界各國漫畫，其中著名系列漫畫《丁丁歷險記》故事以冒險與科學幻想的內容，懸疑的故事情節。

作為文化創意產業一環的漫畫，目前台灣仍缺乏成功商業化的作品，若能以懸疑為題材在漫畫中呈現，想必會產生煥然一新的效果。歸納出電影劇作的懸疑技巧，與漫畫表現的相關點；並結合社會現實中具懸疑性的題材，進而發展手法新穎的漫畫創作，為本研究之主要動機。

1.2 研究目的

本研究目的是藉由各種相關文獻探討的方式，找出懸疑手法應用至漫畫創作的執行方法，以及將懸疑概念發揮到最高價值之表現。

本研究的目的是以下的要點：

- (1) 藉由電影編劇已發展的概念，分析故事結構如何呈現懸疑的情節，進而選擇最適合懸疑的故事類型。
- (2) 懸疑廣泛存在於多種類型故事，藉由文獻探討，了解懸疑最主要的結構，分析其構成要素在故事中的相對關係。
- (3) 找出懸疑漫畫之主要結構，輔以希區考克電影處理懸疑效果的方法，以利於發展漫畫創作之分鏡。

1.3 研究範圍

本研究兩大理論基礎為剖析電影編劇中的故事結構與懸疑手法的結合，而漫畫的劇情設計也在探討的範圍內。其中以經典懸疑表現的電影為討論基礎，代表

導演如希區考克 (Alfred Hitchcock)，他被公認為電影中懸疑與心理驚悚領域的大師，共拍攝超過五十部劇情片，擅長操控人類最強烈的恐懼情緒。因此本研究的資料彙整輔以希區考克作品主要的懸疑技巧，作為懸疑技巧探討之核心。

而漫畫討論範圍則侷限於當前漫畫大國日本、美國、法國，從中挑選具備高度懸疑表現之作品進行分析。本研究在漫畫的取樣上，以該國評價具代表性作品作為挑選對象。

1.4 研究方法

本研究主要在探討電影中故事結構與懸疑結構，應用於漫畫的可能性。在文獻探討階段，首先整理編劇的故事理論與結構，以及進行故事設計之方式，再分析懸疑的構成要素，歸納出最常運用的懸疑技巧。

完成故事結構與懸疑結構的資料分析後，則進入文本選取階段，主要收集與創作文本相關的漫畫分鏡，截取懸疑色彩濃厚的情節，進行漫畫在故事中呈現懸疑之實例，界定兩者的共通性。

1.5 研究架構

本研究架構主要分為五大部分，依序於論文的第二章、第三章中，進行歸納分析之研究，第四章為本論文之創作實例，第五章則為結論與建議。其架構以下圖表示：

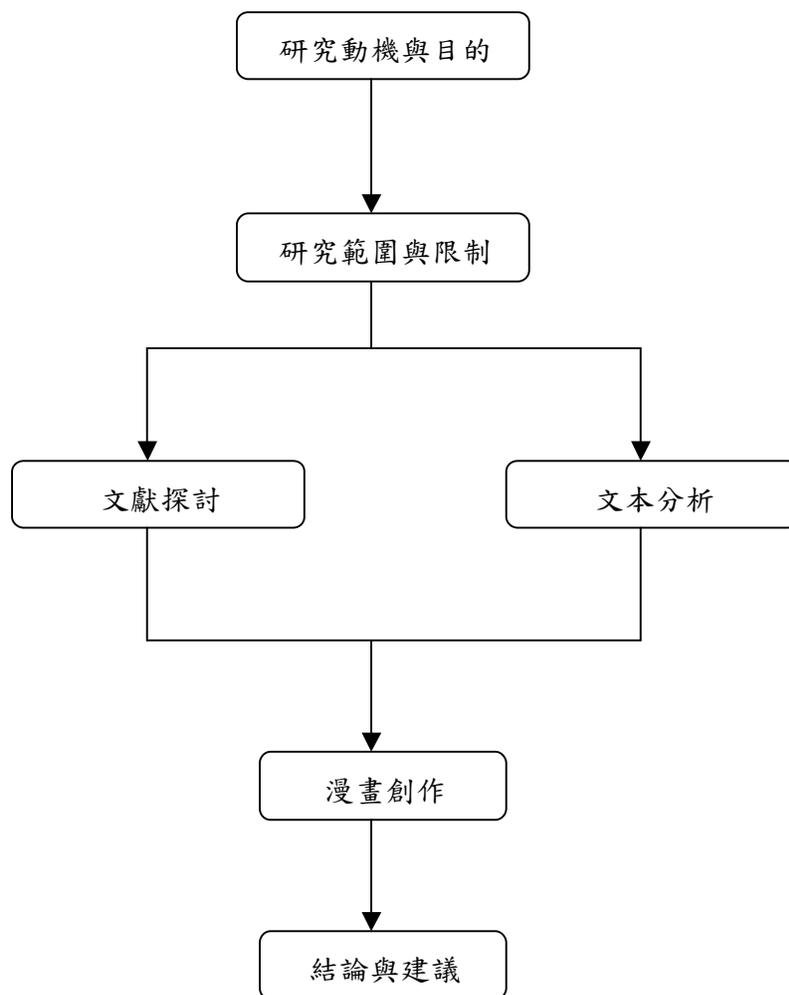


圖 1-1：研究架構

第二章 文獻探討

2.1 故事

本章節主要以電影劇作為文獻，針對故事類型、故事結構、故事設計三方面，探討如何完成一篇故事，並能分析其架構。

2.1.1 故事類型

故事是一種敘事表現，英國小說家愛德華·摩根·佛斯特（Edward Morgan Forster, 1927）認為故事是按照一連串事件的發生時間，依序排列而成的敘事。而故事的唯一價值，在於激起讀者想知道後續發展的興趣。

故事也承載一種歷程的體驗，安德魯·格拉斯奈（Andrew Glassner, 2001）對故事的定義是：「所謂的故事，指的是藉由不斷出現在主角面前的困難，來說明主角所追尋的目標。而故事本身就是這些困難、任務和目標的綜合體。」他指出故事中有三個重點：主角、目標以及為了達成目標所會遭遇的困難。

無論對故事的定義為何，故事藝術的確是現今世界上主導的文化力量，故事廣泛存在於小說、漫畫、遊戲、電視和電影。其中，電影藝術是此輝煌事業的主導媒體。從過去一百年來的電影劇作觀察，能夠發現故事講述的形態越來越多元化，延伸出多種類型故事。

針對故事圖譜進行分類，世界銀幕劇作大師羅伯特·麥基（Robert McKee, 1997）曾提出故事三角的概念，將故事區分為經典設計、最小主義、反結構，認為三角之內能囊括作家的全部宇宙觀、對現實和人生真諦的觀點和看法。如圖 2-1：

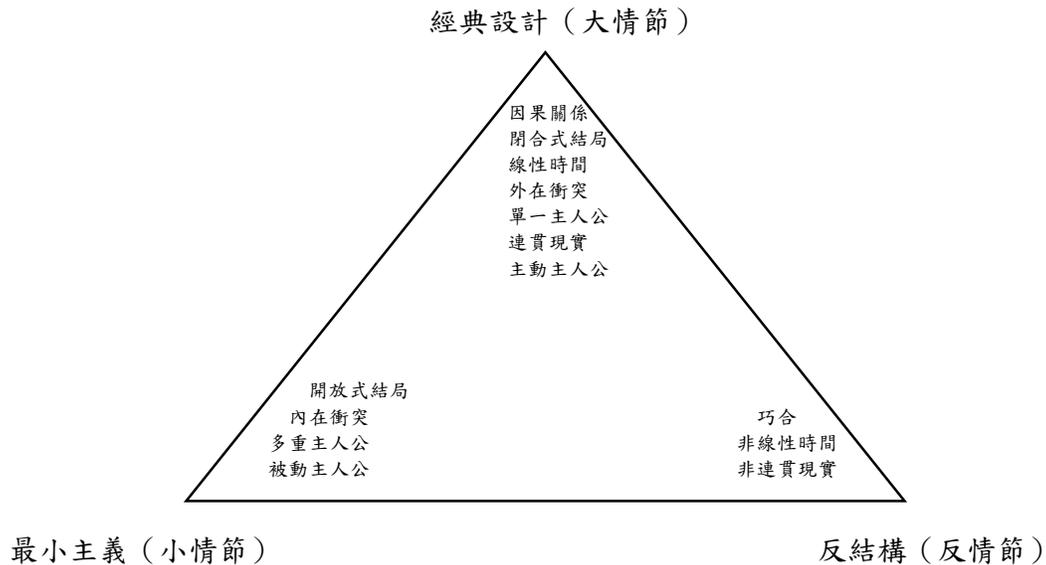


圖 2-1：故事三角

資料來源：Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。P53

故事三角的頂端是經典設計，亦稱為大情節，他的定義是：「經典設計是指圍繞一個主動主人公而構建的故事，這個主人公為了追求自己的欲望，經過一段連續的時間，在一個連貫而具有因果關聯的虛構現實中，與主要來自外界的對抗力量進行抗爭，直到以一個絕對而不可逆轉而結束的閉合式結局。」

經典設計為世界電影主流，以好萊塢電影為首，備受世界觀眾歡迎，涵蓋多樣性的故事題材和類型。如同字面上的「經典」所示，經典設計是超越時間、超越文化，對世界上每個世俗社會都是根本的故事型態。從定義可整理出七項特徵：

- (1) 閉合式結局：解答故事過程中所有的問題。
- (2) 外在衝突：與他人、社會機構或自然力的鬥爭。
- (3) 單一主角：一個主要故事，只有一個明星角色。
- (4) 主動主角：追求欲望採取行動，與周圍的人與世界發生直接衝突。

(5)線性時間：無論有無閃回，事件被安排為觀眾能夠理解的時間順序。

(6)因果：強調世界上的事情是如何發生，而非巧合。

(7)連貫現實：內部連貫一致，本身能夠自圓其說。

針對劇情模式分類故事類型，最早著手的人為亞里斯多德，他根據故事結尾的價值與故事設計之間的相對性，分類為簡單悲劇、簡單喜劇、複雜悲劇、複雜喜劇四種基本類型。後續研究戲劇之劇情模式的代表者有歌德、席勒、柯齊和普羅第。對電影模式進行分類的代表者則為L·赫爾曼和羅伯特·麥基。

戲劇分類故事類型，以法國戲劇家喬治·普羅第的三十六種劇情模式最為著名，後來在美國電影界廣為流傳，被認為是編劇必讀教材之一。三十六種劇情模式包括：(1)求告，(2)援救，(3)復仇，(4)骨肉間的報復，(5)遁逃，(6)災禍，(7)不幸，(8)革命，(9)壯舉，(10)綁劫，(11)釋謎，(12)取求，(13)骨肉間的仇視，(14)骨肉間的爭競，(15)奸殺，(16)瘋狂，(17)魯莽，(18)無意中戀愛的罪惡，(19)無意中傷殘骨肉，(20)為了主義而犧牲自己，(21)為了骨肉而犧牲自己，(22)為了情欲的衝動而不顧一切，(23)必須犧牲所愛的人，(24)為了戀愛兩個不同勢力的競爭，(25)姦淫，(26)戀愛的罪惡，(27)發現了所愛的人的不榮譽，(28)戀愛被阻礙，(29)愛戀一個仇敵，(30)野心，(31)人和神的鬥爭，(32)因為錯誤而生的嫉妒，(33)錯誤的判斷，(34)悔恨，(35)骨肉重逢，(36)喪失所愛的人。

電影分類故事類型，L·赫爾曼延續三十六種劇情模式，將其結合美國電影，概括為九大劇情模式：(1)愛情，(2)飛黃騰達，(3)灰姑娘式，(4)三角戀愛，(5)歸來，(6)復仇，(7)轉變，(8)犧牲，(9)家庭。赫爾曼認為自己的九種劇情模式，同樣可以網羅人類的全部感情和戲劇動作，但他和普羅第同樣存在著分類標準混亂的毛病。

再者，羅伯特·麥基將劇情與類型概括為 25 種模式，強調題材、背景、角色、事件和價值的差別。他認為精通類型有助於預知觀眾的預期，並且能使作家緊跟時代的潮流。表 2-1 為電影的 25 種模式：

類別	說明	代表作
愛情故事	愛情或友誼。	窮街陋巷
恐怖影片	顛慄(理性)、超自然(非理性)、超顛慄(綜合)。	房客
現代史詩	個人對抗國家。	1984
西部片	以老西部為背景，從道德劇演變為社會劇。	與狼共舞
戰爭類型	具體描述戰鬥。次類型為擁戰與反戰。	
成熟情節	為成長故事。	站在我身旁
贖罪情節	主角內心道德變化，從壞變好。	辛德勒的名單
懲罰情節	好人變壞，並受到懲罰。	華爾街
考驗情節	堅強意志對屈服於誘惑的故事。	阿甘正傳
教育情節	人生觀、他人觀、自我觀從負面到正面。	冬日之光
幻滅情節	世界觀從正面到負面的深刻變化。	麥克白
喜劇	攻擊的焦點與嘲諷的程度決定次類型。	一條叫旺達的魚
犯罪	依觀點看待犯罪而有不同的次類型。	東方快車謀殺案
社會劇	指出社會問題，建構故事以展示療救方法。	
動作探險	激動人心的冒險或災難生存。	海神號遇險記
歷史劇	時代置換，作為明鏡以展示現在。	榮耀
傳記	演繹事實，並樹立為他的生活的主角。	甘地
嘲諷紀錄片	假裝植根於現實或記憶，嘲諷虛偽的機構。	
音樂片	提供現實的舞台，令人物唱或跳出他們的故事。	日落大道

科學幻想	假想的未來，因科技導致的非理想社會。	星際大戰三部曲
體育類型	以體育融入人物變化的歷程。	
幻想	把玩時間、空間、物質世界，曲解自然法則。	
動畫	任何事物都可以變成另一種事物。	獅子王
藝術電影	最小主義藝術和反結構藝術。	

表 2-1：電影的 25 種模式

資料來源：Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。

對於故事類型的分類，至今沒有絕對的標準，甚至類型會相互影響、融合，使得內容經常重疊。但類型常規是故事作家進行創作的最初步驟，了解創作限制才能激發更多的創造力，並助於找出創作偏好的類型，因此精通故事類型仍然是重要的。

2.1.2 故事結構

故事的結構，影響情節的安排。雖然美國小說家史蒂芬·金(Stephen King, 2000)認為，故事或小說由三部分組成：敘事，把故事從 A 點移到 B 點，最後到 Z 點；描述，為讀者建立真實的感受；對白，經由對話賦予書中角色生命。而情節不必刻意設計，只要作家提供故事一個成長的空間，情節自然便會產生出來。但受到時間、篇幅限制，影像與圖像取向的故事仍講求嚴謹的情節設計。

一般常見的故事結構，特徵是一個持續上升的發展階段，直到抵達高潮，將累積的緊張釋放。電影學教授霍華德·蘇伯(Edward Suber, 1996)提出故事裡兩個相對的結構概念：戲劇結構和片段結構。兩者的不同在於，前者的故事往往以高潮結尾，能用類似山峰的三角來代表；後者則是平淡自然的結束，能用類似

波浪的直線來代表。電影裡，即便是片段結構組成的故事，人物的內心活動發展和對事件的反應，也會遵循戲劇結構。但片段結構不易看出因果關係，容易使故事缺乏吸引力。

最常被運用於電影與漫畫的故事結構，就是三幕形式以及四段式(起承轉合)，以下將分別說明：

一、三幕形式

三幕形式即為開場(佈局)、中段(衝突)、結尾(解決)，為好萊塢電影經典結構。霍華德·蘇伯指出，亞里斯多德的三幕式結構，實際上是易卜生與其他十九世紀戲劇家發現的觀念，為了讓觀眾坐在位子看完不間斷的戲劇，後來被美國電影發揚光大。

第一幕的作用因時而變。二十世紀六十年代，美國電影都一直沿用過往歐美戲劇的開場方式，通過呈示(exposition)手法介紹人物、場景和發生在幕布升起之前的事件。後來，美國電影的開場方式受到電視影響，改以特意勾引(hooks)觀眾觀賞下去的場景，取代從容不迫的呈示方式。將富有戲劇性的主要場景放在影片的開頭，隨著影片的放映，戲劇張力會增加，人物情感會上升，情節節奏會變快，直到故事的高潮。多數電影裡，性格刻劃多在第一幕，展現動作一般是第二幕，進一步的性格塑造也會出現在第三幕。如果第一幕就用於動作，後面才開始著手塑造性格則為時已晚。

第二幕往往難以意識它的存在，原因在於功能並不清晰。因為第二幕中，電影開始漫遊，失去方向和目標變得乏味，若要對一部電影進行刪減時，刪減部分大多也來自這一幕。進行創作時，應考慮故事的走向，讓第二幕朝向特定的目標前進。

在第三幕，不是讓動作上升到情感的最高點，就是讓之前建立的衝突在此得到最終解決。浴血大戰是影片高潮經常採用的方式，譬如《教父》系列，除了暴力與死亡，與愛人的離別也是常見手法，譬如《E.T.》裡艾略特和外星人的分離。

知名民俗、史學家約瑟夫·坎伯藉由學習不同文化、不同時期的神話與故事，發現其中的共通點是「英雄旅程」的十二個步驟。安德魯·格拉斯奈指出三幕形式的故事架構，其實是「英雄旅程」的概括，當代流行故事都能從中見到部分或完整的步驟。第一幕利用複雜化，打破角色平衡狀態的現象；第二幕發展問題，讓角色去面對一個不同的情境；第三幕解決問題，但可能導向好或壞的結局。

亞里斯多德在《詩學》推斷出，故事的長短和講述故事所必需的轉折點數量之間，具有一種關聯：作品越長，重大的逆轉便越多。羅伯特·麥基指出，當故事達到一定的長度時，起碼需要三幕，並非因為人為的常規，而是為了達到故事的深層目的。三幕故事通常要求四個重大場景：故事開篇的激勵事件以及第一幕、第二幕和第三幕的高潮。

二、四段式（起承轉合）

起承轉合，源自於四言絕句，被廣泛運用於詩文寫作方面，後來被引用於小說、漫畫等故事創作，最典型的代表為四格漫畫。日本的漫畫可以用起承轉合分析故事結構，在 16 頁或 24 頁的一般連載規格裡，四個段落依情節比重，各自分配到一定的頁數。如圖 2-2：

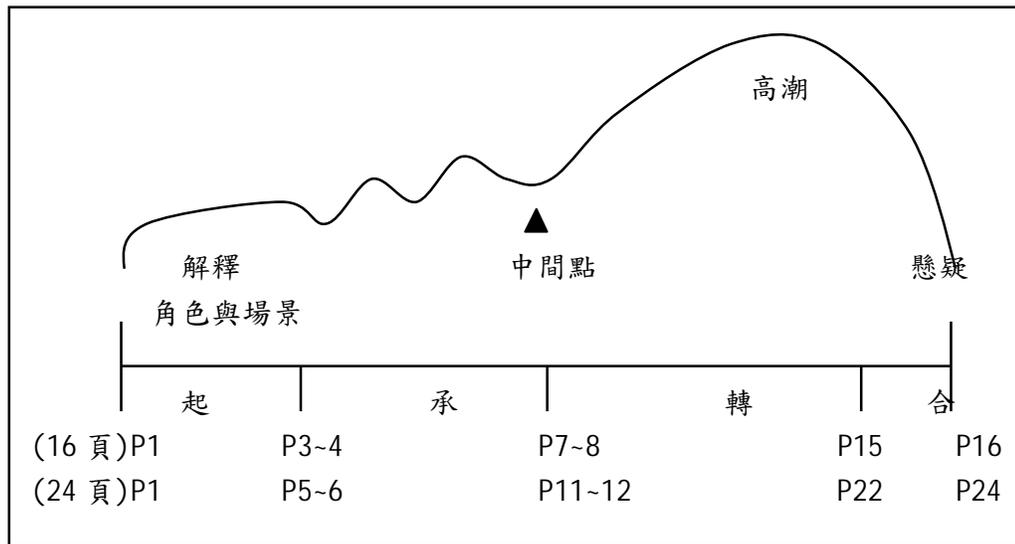


圖 2-2：起承轉合之故事結構

資料來源：Takeshi Yashi ro, Toru Takasaki (2007). Comickers Art 3: Write Amazing Manga Stories. Bijutsu Shupan Publishers Co., Ltd. P15

起：介紹出場人物、人際關係、場面、地點。藉由讓人矚目的事件，吸引觀眾的注意力，並且讓角色深陷其中。

承：此階段尚未出現顯著的故事發展，延伸「起」出現的事件與謎團，將其連結。

轉：最刺激的部分，因為故事增加變數。也許是這一場出現強敵，或真相被揭露，人物受激勵而改變。故事發展朝向結局。

合：故事高潮在此作出結論，藉由敵人成功擊敗，或解開所有謎團。也許有故事的附加部分或續篇，將在最後解答所有謎團，或繼續延續懸疑。

在起承轉合的故事結構中，常用的手法為設立故事的中間點。中間點與「轉」相似，它的功用在於找出角色的動機和價值觀之改變，將「起、承」與「轉、合」區分為前後兩個區塊。例如，主角突然陷入麻煩，他正想逃避時，發現了謎案的線索或解答，到此為「起、承」；接著是「轉」，出現更大的謎案，主角決定挑戰

直到最終對決。這個結構可區分為：逃避到挑戰，或逃跑到抵抗，主角動機改變之處即為故事的中間點。

羅伯特·麥基說明故事的構成，從節拍、場景、序列、幕到故事，總共有五個層級。如圖 2-3：

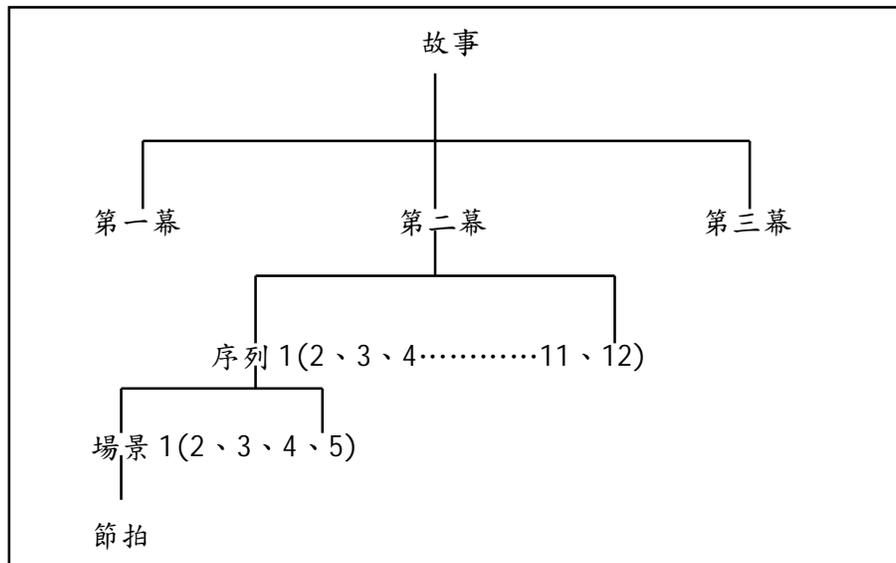


圖 2-3：故事結構分解圖

「節拍」是故事的最小單位，意指人物動作或反應的一種行為交流。「場景」是發生在某個時間或空間的一系列活動，理想的場景即是一個故事事件。「序列」是指一系列場景，而場景的衝擊力逐漸增強，直到最後達到頂峰。「幕」是一系列的序列，以一個高潮場景作為頂點，導致價值的重大轉折，衝擊力比前置的序列、場景來得強勁。「故事」是一系列幕的組合，漸次發展為最後的幕高潮，至此無法再進行任何逆轉改變，直到結局。

2.1.3 故事設計

創作故事前，作家會對故事背景提出許多問題，諸如世界價值觀、人物履歷、幕後故事…等背景研究，當故事背景確立後，就能開始著手創造故事內容。羅伯特·麥基指出，一個故事的設計是由五個部分所組成：激勵事件、進展糾葛、危機、高潮、結局。以下將各別探討：

一、激勵事件

角色的行為深受情節影響，安德魯·格拉斯奈認為情節跟角色是一套緊密連結的結構。整個故事裡，角色和情節是處在一種循環關係的狀態。情節可以藉由施壓，使角色演出某些行為模式。當角色演出某些行為模式之後，又會對情節造成新的改變。如圖 2-3：

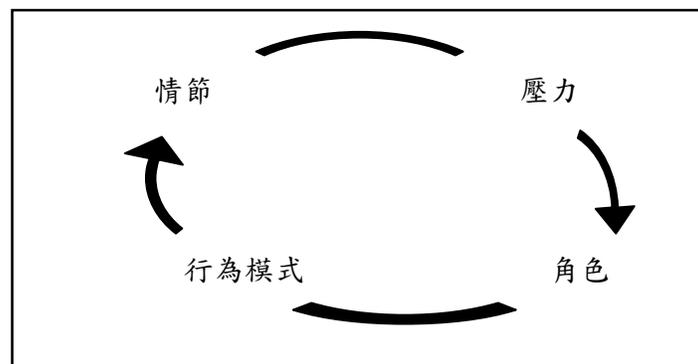


圖 2-4：情節與角色的循環關係

資料來源：Andrew Glassner 著(2001)、闕帝丰譯(2006)，《編故事：互動故事玩家創意聖經》，台北：閱讀地球文化事業有限公司。P93

而激勵事件是講述故事的第一個重大事件，是一切後續情節的首要導因，必須徹底打破主角生活中各種力量的平衡，如圖 2-5 所示：

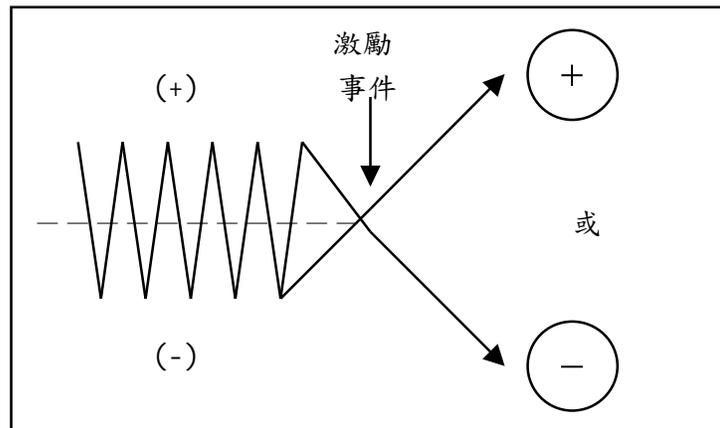


圖 2-5：激勵事件

資料來源：Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。P222

激勵事件讓主角走出平衡狀態的生活，接著激起心中的欲望，主角會對自覺的欲望採取行動。激勵事件有兩種設計方式：隨機或有因，前者是巧合造成；後者是出於決定而造成。

二、進展糾葛

進展糾葛是故事的主體，從激勵事件一直延伸到最後一幕的危機與高潮。當人物面對逐漸強大的對抗力量時，產生更多的衝突，創造出一系列的事件，而這些事件依次發生，接連經過無法回歸的故事點。

激勵事件過後，故事講述便以衝突法則為主，如果沒有衝突，故事中的一切都不可能向前進展。衝突有三個層面，如圖 2-6：

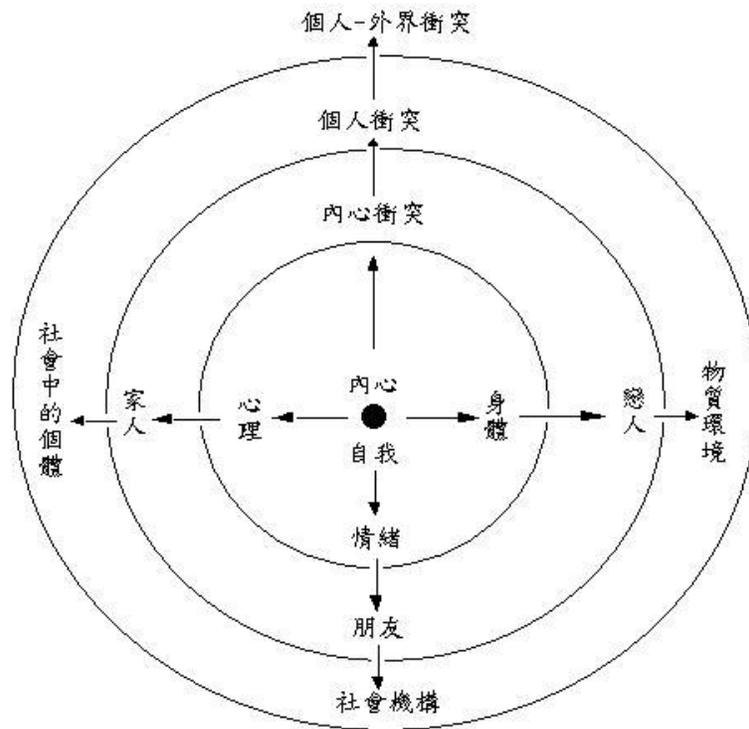


圖 2-6：衝突的三個層面

資料來源：Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。P171

同心圓的第一個對抗力量圈是自己，包括情緒、頭腦和身體。第二個圓表示個人關係，有家人、戀人、朋友等，比社會角色更親密的聯盟。第三個圓表示超出個人之外的所有對抗力量：與社會機構的衝突、與個體的衝突、與人為或自然環境的衝突。

糾葛型故事，是只發生於單一層面的衝突。僅在內心層面上糾葛的故事，為意識流作品；僅在個人衝突層面的故事被稱為肥皂劇，是家庭劇和愛情故事結合而成的開放式結局故事；僅在外界層面發生衝突的故事為動作、探險或鬧劇片。

複雜型故事，則是發生在所有三個層面的衝突，包括內心衝突、個人衝突、個人與外界衝突，即為一般具有劇情深度的電影。

故事設計中，對抗的原理也是和衝突一樣重要的原理。主角與其故事的智慧魅力和情感魅力，取決於對抗力量對他們的影響，應與之相當。建構對抗或衝突關係的曲線，將助於故事結構的完成，如圖 2-7：

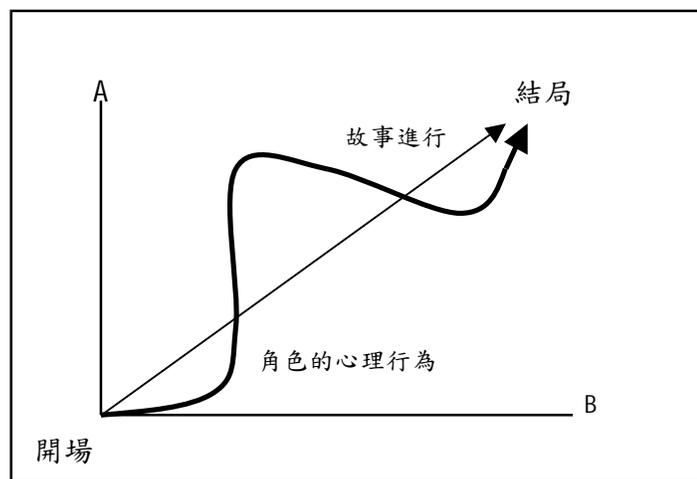


圖 2-7：對抗與衝突曲線

資料來源：Takeshi Yashi ro, Toru Takasaki (2007). Comickers Art 3: Write Amazing Manga Stories. Bijutsu Shupan Publishers Co., Ltd. P13

A 和 B 是對抗或衝突關係的角色，故事的發展走向從開場到結局，依故事主題或角色的最終決擇，將決定曲線的形狀。負面力量是將故事與人物帶到線索的終點，常見的對抗與衝突包括：情感方面，喜歡和討厭，謙遜和貪婪；概念方面，正義和邪惡、高貴和粗俗、東方和西方、科學和魔法；人際關係方面，男性和女性、成人和幼童、自我和他人、老闆和部屬；組織方面，個人和公司、一般平民和官職單位；環境方面，人類文明和自然環境。

光是正面力量與負面力量是不夠的，替故事設計衝突的深度和廣度，可由三個方向發展：矛盾價值、相反價值、否定之否定價值。以正義為例，矛盾價值為非正義；相反價值是帶有負面意味但又並非完全對立的情境，像是裙帶關係、種族主義、官僚拖延、偏見等各種不平等；否定之否定價值是複合否定，接近人性黑暗面的極限，此例中的代表是專制。其他範例如表 2-2：

正面價值	矛盾價值	相反價值	否定之否定價值
正義	非正義	不公平	專制
愛	恨	冷漠	自恨
真理	謊言	善意謊言、半真半假	自欺
意識	死亡	無意識	天譴
富有	貧窮且忍受貧窮的 痛苦	中產階級	富有但忍受貧窮的 痛苦
人際交流	隔絕	疏遠	瘋狂
成功	失敗	妥協	出賣
智慧	愚蠢	無知	貌似聰明的愚蠢
自由	奴役	限制	貌似自由的奴役
英勇	怯懦	畏懼	貌似英勇的怯懦
忠誠	背叛	離心	自我背判
成熟	不成熟	幼稚	貌似成熟的不成熟
被認可的 自然性行為	不自然、不被認可	不被認可、自然 或不自然、被認可	怪誕變態、 令人憎惡

表 2-2：三種負面價值的範例

資料來源：Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。

三、危機

危機是故事的必備場景，觀眾從激勵事件開始，就一直期待這個場景。危機必須是兩難困境，面對最強大、最集中的對抗力量進行戰鬥時，主角得做出決定，為贏得欲望對象而做出最後的努力。通常危機和伴隨故事高潮出現，展示危機讓觀眾的心理緊張增加，然後主角行動選擇，便會使危機累積的能量爆發為高潮。

霍華德·蘇伯曾提出一小時危機點(Crisis Point, One-Hour)的現象，他發現在眾多的經典電影裡，主角面對最重要的危機，往往出現在故事開始後一個小時的位置。在那之前，主角的行動只是對別人所做之事做出回應，等到一小時危機點，主角會做出對後續故事影響的決定，由被動變為主動。

四、高潮

高潮是故事中出现最大轉折的部分，意義上來說是從正面到負面、負面到正面，或者有無反諷的價值劇變。在情節導向的故事裡，高潮通常是指一個高危險任務的銜接點；在人物導向的故事裡，則是主角面對重大的抉擇。

五、結局

結局是處理最高潮後所留下來的部分，而結局場景有三種用途：

- (1)說故事所要求的邏輯性未能在高潮解釋清楚，因此在故事尾聲需要一個場景來解決。
- (2)展示高潮效果的後續改變，不僅影響主要人物，配角的生活也發生變化。
- (3)利用淡出的效果，讓觀眾調整情緒。

2.2 懸疑

故事中安排懸疑情節，可從故事設計著手，並輔以懸疑的鏡頭、元素等技巧來達成效果。本章節分三部分，先針對懸疑進行定義，再探討其結構組成與運用技巧。

2.2.1 懸疑定義

牛津字典對「懸疑」的解釋為：一種擔憂或興奮的感受，產生於感覺某件事就要發生，或感覺某個人將要告訴你一些消息之際。「懸疑」一字從拉丁文衍生而來，意指「懸掛」(to hang)。最能創造懸疑感覺的場景，便是有人只靠著指尖扣住懸崖面，無法安全爬上來的情况，因此才有「扣人心弦」(cliffhanger)這個詞，被用來形容高潮迭起的小說、戲劇和電影。

緊張電影大師希區考克曾以炸彈為例，對懸疑進行定義：兩個人走進一個屋子，坐下來談話，突然桌子底下的炸彈爆炸了，這個過程提供給觀眾「驚嚇」。如果在他們走進屋子前，觀眾事先看到一個兇手進屋子將炸彈藏在桌子，接著的兩個人走進屋子卻沒有發現炸彈，仍然坐下來談話，直到爆炸前的十五分鐘，整個過程就叫做「懸疑」。

霍華德·蘇伯指出，懸疑和驚嚇之間的不同在於觀眾的認識狀態，前者產生於電影創作者和觀眾共同分享事件；後者則是電影創作者全權掌控，觀眾只是被動的目擊者。因此，懸疑是觀看內容時，我們知道即將要發生什麼，只是我們不知道何時發生、怎樣發生。

羅伯特·麥基認為，將觀眾與故事聯繫，要掌握觀眾的好奇心和關心，有三種方法可以達成：

(1) 神秘：觀眾比人物知道得少。單以好奇心來博取觀眾的興趣。故事類型代表

為神秘謀殺，透過「紅鯊魚」對觀眾進行誤導，相信或懷疑虛假的事實。

(2) 懸疑：觀眾和人物知道同樣的訊息。將好奇心與關心合而為一，好奇並非針對事實，而是對於結果。

(3) 戲劇反諷：觀眾比人物知道更多。主要以關心來激發觀眾興趣，排除了對事實和結果的好奇。故事手法常以結局作為開始，故事洩露故事結果以影響觀眾的情感體驗。

其中，懸疑是所有影片裡，無論是喜劇或劇情片，最常被運用以激發觀眾興趣的手法。神秘和懸疑不同，前者的結果總是固定的，故事必以上揚作為結局；後者的結局不固定，可以是上揚、低落或反諷。由於觀眾和人物知道同樣的訊息，在無法預期結果的情況下，觀眾會移情於主角，並對他產生一種認同感。

懸疑是為了有效突顯作品的主題，應聚焦於作品的主題，包括總體懸疑與層疊懸疑兩種表現形式。總體懸疑的是在故事的開端或情節展開之前，迅速拋出總體懸疑，但不急於解開這個懸疑的謎底，直到結尾才出人意外地揭開謎底；層疊懸疑，指在總體懸疑拋出之後，在情節發展中不斷湧現的一個個小懸疑，但仍屬於總體懸疑，主要運用在情節曲折複雜、無法單靠總體懸疑支撐的作品。(周健、王培鐸，2000)

懸疑提供觀眾看戲的動力，讓他懷疑並非自己看不懂。緊張對於現實生活來說，是人人避之唯恐不及的，但在電影戲劇中卻是必要的因子。事實上，緊張的前提是懸疑，也就是說在感受到劇中人物即將遭遇的危機之前，觀眾已開始為劇中人擔心，於是劇中人物不管緊張不緊張，觀眾早已捏一把冷汗了。

從懸疑與緊張的情節環扣中，可以發現戲劇另一項重要的因素—延展力，即為劇中的某一事件會帶動另一個事件，而每個事件都有些難題必須由劇中人物去

解決。延展力引起觀眾的興味，間接使故事的「追索性」增強，即為俗稱的「環環相扣」。(黃英雄，2003)

綜合上述，懸疑的功能性在於吸引觀眾的好奇心和關心，同時有助於突顯故事主題。懸疑的特色為：只有在觀眾深陷故事的情況下，才會產生懸疑；而且懸疑取決於觀眾被告知多少事情，而不是他發現多少事情。

2.2.2 懸疑結構

喬治·多夫 (George N. Dove, 1989) 認為制式故事裡的懸疑構成，可歸納出四個要素。以下為了利於探討，以英文字母 A、B、C、D 作為稱號。

一般習慣熟悉故事的相關要素，主要有帶動故事的人物或事件，以及受其影響的人物或事件，這兩者為懸疑最基本的要素。

A：挑動者(mover)，可以是威脅或英雄，例如大白鯊或夏洛克·福爾摩斯。

B：目標對象(object)，可以是受害或反派，例如被追殺的泳客或暗處的罪犯。

兩者的關係為 A 讓故事發生，B 則是標的物。A 和 B 可以設計成讓人同情、不同情或介於兩者之間，引導讀者投注對故事的忠誠。

爆炸性的懸疑，主要產生於 A 和 B 之間的衝突，讓讀者關注接下來將發生的事，這個要素幾乎是懸疑的同義詞。

C：衝突所產生的情緒，譬如焦慮、好奇、震驚等形式，讀者深入故事的程度，決定懸疑的成效。

已設定 A 和 B 的情況下，只要故事浮現意想不到的主題，便能輕易製造出 C 的情緒強度；但也有在 A 出現之前，就發展出 C 的情況。

然而，使用 A 和 B 製造 C 的方法，存在一個矛盾的問題：偵探故事中，如果 A 真的有如他的名聲一樣厲害，為何還要拖到最後才能破案；相同的，除非 B 是懶惰的人，否則他只要意外突襲就能除掉 A。此時，要設計要素以化解故事的不合理性。

D：故事的背景設定，功用為抵抗 A 和 B 矛盾的手法，利用限制條件，維持懸疑的故事發展。

舉例來說，電影《大白鯊》在案件發生後，只要關閉海水浴場，趕走鯊魚就能解決問題。但為了發展故事，利用「寧靜的渡假村，不能製造混亂才能維護觀光業」的理由，讓威脅得以繼續存在。D 並不單方面針對 A 或 B。另外，D 是所有懸疑要素中，最容易受到社會文化改變而有所變動的。

綜合上述，構成懸疑的要素有 A（挑動者）、B（目標對象）、C（衝突產生的情緒）以及 D（維持懸疑的故事背景），四者的關係如圖 2-8：

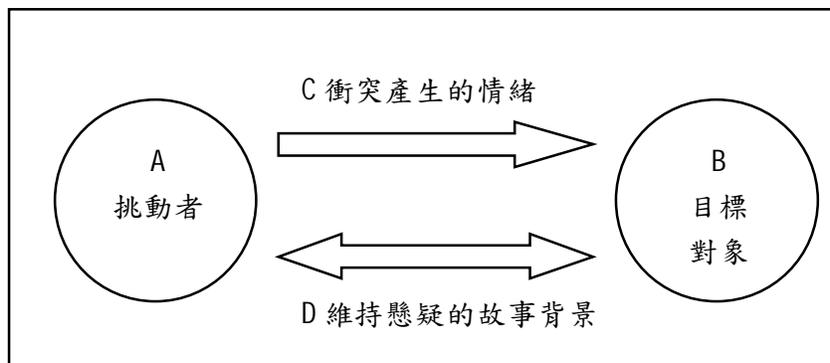


圖 2-8：懸疑結構

確認構成懸疑的四個要素後，根據喬治·多夫的研究，他整理出四種類型故事符合懸疑的結構：奇遇故事、神秘故事、偵探故事、鬼故事。以下將分別探討如何表現：

一、奇遇故事(Encounter Story)

奇遇故事即為俗稱的「驚悚」和「懸疑故事」，這類故事主要面對一個問題：接下來會發生什麼事？

如圖 2-9，相關要素 A 和 B 很明顯的，一個是製造威脅的角色，一個是遭受威脅的角色。兩者處於平衡的相反狀態，C 為勢力相近的競爭所產生的情緒。D 則定義為一個階段或狀態。

發展奇遇故事，可藉由一個簡單的順序，發展出複雜的障礙物，在某個時點又讓滾雪球變成剝洋蔥，讓讀者輕易地認同。在這種故事裡，沒有任何要素是被定義的，也就是說這個階段主角遭受威脅，但下個階段可能就換他進行反攻，視故事設計決定主角和反派的位置。奇遇故事是其他經修正故事的原型架構。

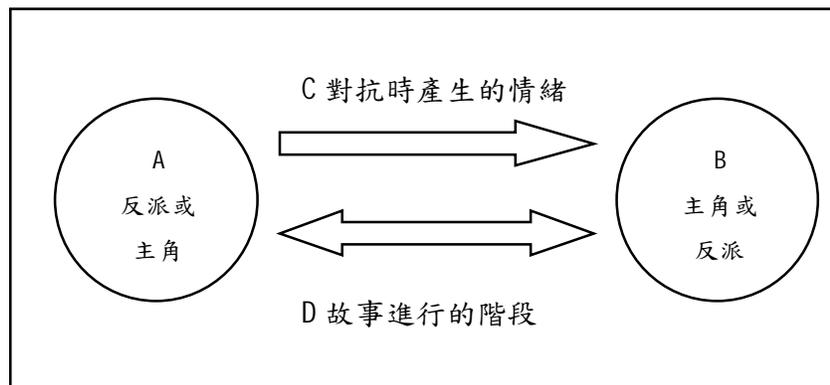


圖 2-9：奇遇故事的懸疑結構

二、神秘故事(Mystery)

神秘故事指的是非偵探故事，提供另一種不同於奇遇故事的作法，故事面對的主要問題是：現在正要發生什麼？

如圖 2-10，A 可以是人物、問題或威脅，B 是遭到威脅的個體，前者的真實身份無法立刻被發覺，後者較早就能確認。C 浮現於不安全感的擾亂。D 則是 B 無法處理、容易遭到攻擊的狀態。神秘故事中有多個要素是被定義的，A、B 和 C 僅屬於這個特殊架構。

神秘故事刻意把問題的焦點引導到當下，不像奇遇故事是把焦點放在未來，否則在延伸故事章節時，會有模糊不清的部分。許多故事開場採神秘故事的手法，譬如間諜故事、鬼怪傳說，再技巧性地轉換成奇遇故事。

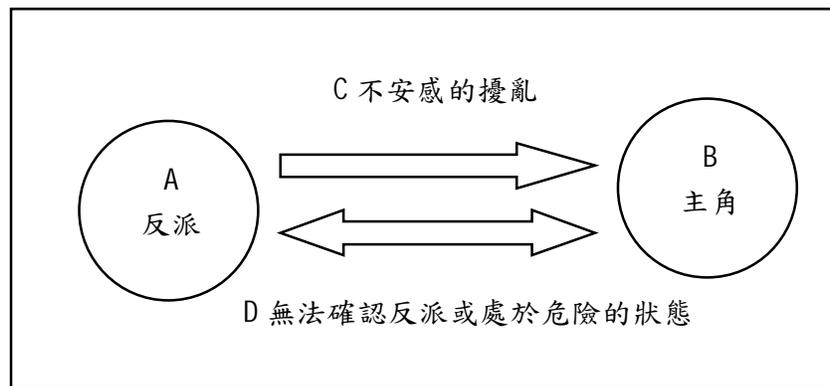


圖 2-10：神秘故事的懸疑結構

三、偵探故事(Detective Story)

偵探故事從神秘故事獨立成為一類型，其實是因為它回答的問題並不相同：到底發生了什麼事？

如圖 2-11，A 是偵探角色，作為推動故事的要素。雖然有時他會笨手笨腳，大部分的時候仍然具備攻擊性力量。B 是問題的存在，包括罪犯。這類故事存在犯罪團體，一般認為偵探必須清除的罪犯。D 為「一定是／不可能是」的矛盾狀態，以及故事範圍內無法看清的過去。C 則是偵探在探索過程裡，反覆出現的揭露與挫敗。

偵探故事裡明確定義 A 和 B 的角色，整體架構取決於相對關係的偵探與問題。懸疑的發展階段，先是傳統的偵察，問題逐漸累積，初次分析與複雜化作為延遲，間斷出現困惑的時期，終以破曉之光作為潛在發展的部分。

冷酷派的偵探故事與上述架構相同，但有兩個例外：懸疑的核心被鬆開，成為多個獨立的疑案；故事的意圖變成奇遇故事，譬如私家偵探遇上他的敵手。

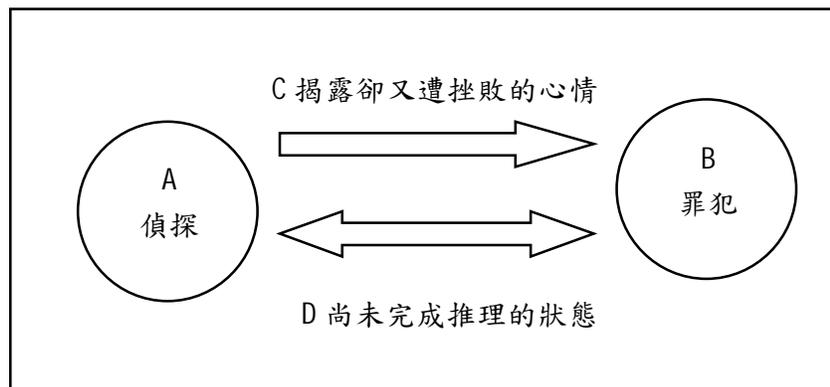


圖 2-11：偵探故事的懸疑結構

四、鬼故事(Ghost Story)

鬼故事為超自然現象的故事，主要回答的問題是：是不是發生什麼事？

如圖 2-12，一般而言，A和B的真實身分是模糊不清的，通常A會維持這樣的狀態到結局，也許到了故事後期才會出現真正的受害者B。因此，模糊的是「A是什麼」與「B是誰」。C為故事中無法放鬆的氛圍，通常在確認出A和B之前就已經產生，直到故事有所進展才可以明確定義。D是A的非理性、不確定性、不合常理、無法傷害之狀態。

這種懸疑，有一個特別之處：當發現故事組織失去方向，而無法處理複雜化的劇情發展，此時會在故事中運用延遲的手法。

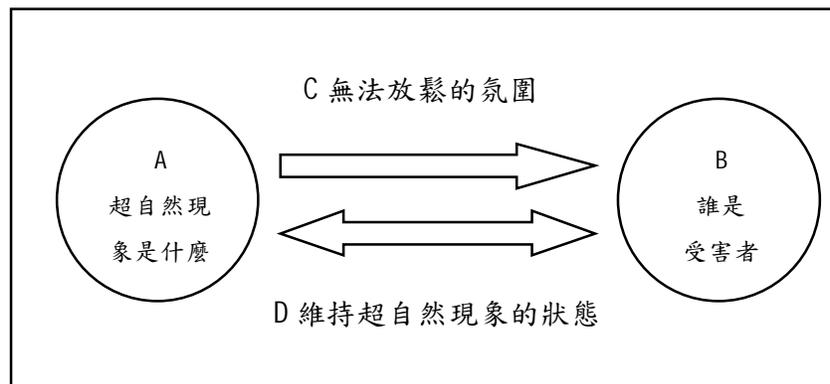


圖 2-12：鬼故事的懸疑結構

2.2.3 懸疑技巧

喬治·多夫指出，為了抓住與掌控讀者的注意力，從讀者的習慣作為出發點，作者可以透過四項原則來達成：

- 一、焦點：可能是場景、方向或說明。鏡頭處理上，這個策略最容易被看出來。當鏡頭從群眾鎖定一個人，並且隨之移動，話外音會告訴我們「注意這個人，他很重要」或「鏡頭不會浪費時間，當然這個人很重要」。這個策略用在空間性的處境最為明顯。
- 二、中斷、離開或對照：當角色剛說完「這是我計畫去做的事」，鏡頭便移向其他事物，觀眾感到不適而製造緊張情緒和懸疑。推理小說中，這種手段容易出現在場景或觀點的轉變，但能對步調與節奏做出細微而有效的改變。
- 三、暗示或誘導：能帶來特別的注意，明顯的使用建議、提示和線索，突顯一項事實。誘導技巧常見於神秘故事，有時透過多出的一段話，使讀者無法判定過程是否正在發生，不知道是增加迷惑或者進行解析。
- 四、機密：這是吸引讀者進入故事，最快也最有效的方法。提供一項故事角色所不知道的訊息給讀者。以希區考克的炸彈理論為例，觀眾提高緊張的情緒，是透過圓桌成員並不知情桌下的炸彈這項事實所帶來的優越感。

敘事要素裡，刺激懸疑的產生，讓讀者關注並牽掛的方式，可歸納成「訊息」與「信號」。當我們談論訊息，將滿足於訊息本身與情節產生連結。另一方面，信號不一定是情節要素，它的真實功能是引發讀者的興趣，像是希區考克的移動鏡頭，也許是一個人物、一項目標物、一種狀況或一段關係。表達懸疑，應該著重功能大於形式。因此，說故事的方法比說故事來得重要。

喬治·多夫以希區考克的炸彈理論為例，指出這個完美的懸疑場景，其實包括三個技巧設計：

- 一、即將發生的威脅，即炸彈，要放在故事的開頭。
- 二、時間要素，即倒數計時器，推動即將到來的威脅。
- 三、移動的視角，為懸疑過程中最關鍵的要素。由於能讓觀眾知道正在發生的事情，洞察劇中人物所無法知悉的事實，因此讓觀眾成為敘事中的參與者。當鏡頭每次重返桌下的炸彈時，可以誘導觀眾疑惑「他怎麼還在做這個？」，觀眾卻又知道作者仍然保留可能的機會，避免爆炸的發生。

在炸彈理論的場景裡，其實只要維持一個基本的原則，就能掌握懸疑的效果：技巧性延長強烈的壓力感。換言之，上述的三個技巧全是為了達成這個原則而設計的。

希區考克在情節主題範疇的結構方法共有六種：預示、延宕、巧合或誤會、罪孽轉移、麥格芬、線索道具。(李林，2004)

一、預示

對作者而言，可以利用透露部分故事情節發展的方向，讓觀眾產生探究、想了解的興趣繼續看完故事。希區考克常利用鏡頭的全知觀點或人物對白，提供劇中主要角色所不知的訊息，讓觀眾能夠預知接下來的情節走向。

二、延宕

觀眾對於節奏與速度都有心理的預期，作為懸疑技巧，希區考克利用放慢時間，增加危險場景帶來的不安感；或阻礙人物預定計畫，使其身陷危機遲遲無法脫身。拖延時間必須以製造懸疑張力為前提，延緩節奏或拉長情節。

三、巧合或誤會

巧合誤會在戲劇中頻繁使用，作為造成戲劇懸疑效果的工具。霍華德·蘇伯認為戲劇有個基本前提：一切都不是偶然發生，每個人都必須對發生在他們身上的一切負責，因此要避免過度使用命運、巧合或神諭的介入。但希區考克在設計情節時，會讓巧合符合邏輯與生活常理，讓故事中的角色在不知情的情況下，慢

慢踏入危險。

四、罪孽轉移

觀眾在觀看電影的過程中，也等同參與劇中角色所做的事。希區考克在謀殺場景常用主觀鏡頭拍攝，目的是讓觀眾捲入劇情，彷彿自己就是罪犯，利用犯罪所造成的愧疚不安的恐懼心理，製造出懸疑的效果。

五、麥格芬

麥格芬 (McGuffin) 是電影用語，為希區考克創造的一個詞，用來形容別人稱之為「細枝末節」的東西。所謂麥格芬，僅是一個小小的情節圈套，作用在於推動動作向前發展，但到故事末尾卻變得無關緊要甚至被忽略。麥格芬有時泛用於引發與推動電影情節發展的物件、人物或目標。此概念的要點是它在啟動故事之後就要被忘掉或忽略不計。

這個概念被後來的電影大量運用，譬如《法櫃奇兵》裡的法櫃、《北非諜影》裡的通行證等，雖然希區考克認為觀眾並不在乎麥格芬，但美國導演喬治·盧卡斯認為麥格芬應該有如主角般，對觀眾有強烈的吸引力。

六、線索道具

使用道具作為線索，告訴觀眾使用道具虐殺的人可能就在附近，瞬間提升緊張的氣氛，這是一種透露訊息的方法。例如，《奪魂索》以殺死大衛·坎德利的繩索作為暗示道具，與後來出現用同樣的繩子捆書贈送給死者父母的場面作了連結。

第三章 懸疑漫畫之研究

法國代表漫畫《丁丁歷險記》(原名: Les Aventures de Tintin et Milou), 作者為艾爾吉(Hergé), 現已翻譯為 58 種文字版本, 總銷售量達二億冊以上。1929 年開始連載, 到 1986 年發行未完成的最後一集, 全系列總共 24 集, 並且翻拍兩部電影與一部動畫片。故事內容為比利時記者丁丁(TinTin)在世界各地展開冒險, 輔以科學幻想的題材, 情節充滿懸疑, 內容不時表現幽默。

日本知名漫畫《死亡筆記本》(原名: デスノート), 原作為大場つぐみ, 漫畫為小畑健, 世界累積銷售量突破三千萬冊。2003 年 12 月至 2006 年 5 月連載, 全系列共 12 集, 並且翻拍三部電影與電視動畫, 另外也發行小說與遊戲。故事內容為高中生月神夜利用死神給予的死亡筆記本, 進行一連串的犯罪制裁, 隨後與名偵探 L5 之間展開一場鬥智。雖然故事建構於非現實的死亡筆記本, 但內容嚴守邏輯, 加上懸疑與追捕犯人的情節, 成為引發廣大話題的懸疑漫畫作品。

本章節以《丁丁歷險記》與《死亡筆記本》作為主要研究對象, 分析其故事架構以及懸疑設計, 作為漫畫創作之參考依據。

3.1 丁丁歷險記

《藍蓮花》(Le Lotus bleu) 是《丁丁歷險記》系列第五集, 於 1934 年 8 月 9 日至 1935 年 10 月 17 日, 連載於比利時的《二十世紀日報》, 1936 年正式出版。本書被認為是《丁丁歷險記》開始成熟的指標, 自此開始聲名大噪。



圖 3-1：《丁丁歷險記—藍蓮花》

資料來源 http://www.tintins.cn/tintin_plot.html

3.1.1 人物介紹

一、丁丁 (TinTin)

漫畫主角，比利時記者，特徵是前額上方翹起的淡黃色頭髮。丁丁富有正義感與冒險精神，敢於面對各種惡勢力，並且不顧危險搭救他人。他擁有多種才能，譬如駕駛坦克車、飛機、輪船、熟悉無線電設備…等，個子瘦小卻擅長格鬥，並且運用機智化險為夷，對待失敗的敵手也充滿寬容和人道。

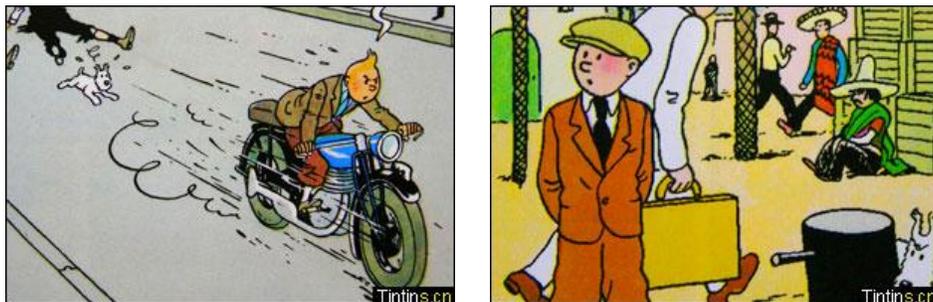


圖 3-2：丁丁

資料來源 <http://www.tintins.cn/tintin/post/tintin.html>

二、米路 (Milou)

白色獵狐梗犬，忠心地跟隨丁丁四處冒險，牠能與丁丁進行心靈溝通，是漫畫重要角色。和丁丁不同，牠沒有不屈不撓的責任感，甚至偶爾表現膽怯，但救助主人時卻又充滿機靈和勇氣。

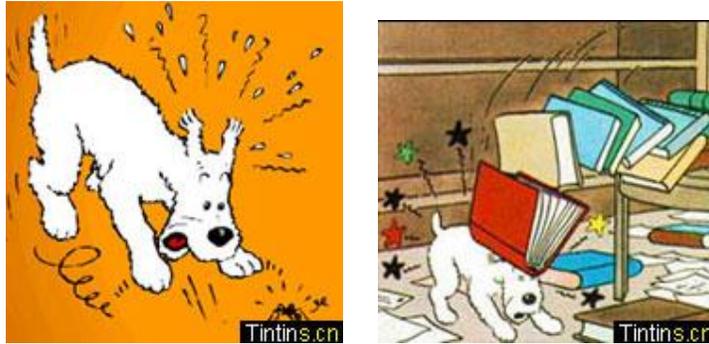


圖 3-3：白雪

資料來源 http://www.tintins.cn/tintin/post/xiaogou_bai_xue.html

三、杜邦兄弟 (Dupont et Dupond)

孿生兄弟偵探，總是帶著禮帽和紳士杖同時登場。在本篇故事追捕遭受陷害的丁丁，後來成為摯友。正義感強烈，但兩人只會製造麻煩，對完成任務少有真正的幫助，譬如故事裡過度的裝扮，沒有達到低調的目的，反而還引起中國居民的注目。



圖 3-4：杜邦兄弟

資料來源 http://www.tintins.cn/tintin/post/dubang_dubang.html

四、拉斯泰波波羅斯 (Roberto Rastapopoulos)

《丁丁歷險記》的大反派，和他的爭鬥貫穿全故事系列的主線，是丁丁最難纏的對手。首次登場在丁丁的第四個故事《法老的雪茄》，表面身份為彬彬有禮的電影大亨，實際上從事販賣毒品。



圖 3-5：拉斯泰波波羅斯

資料來源 <http://www.tintins.cn/tintin/post/lasi tai bobol uosi .html>

五、張仲仁 (Tchang)

中國人，因溺水被路過的丁丁救起，因為無父無母，和丁丁一起行動，成為本篇故事裡的主要助手。他沈靜而勇敢，重情重義。故事後半段，三次協助丁丁脫離險境。

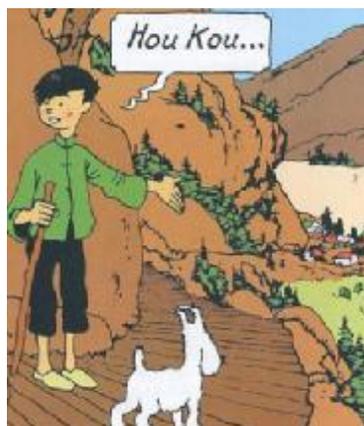


圖 3-6：張仲仁

資料來源 <http://www.tintins.cn/tintin/post/zhangchongren.html>

3.1.2 故事分析

前一集的故事裡，丁丁在中東地區發現了一個國際性販毒集團，勇敢破獲販毒集團後，集團首領卻消失於山谷。丁丁被一位名叫平野松成的日本人邀請到了中國。丁丁在這個陌生的國家，落入敵人爲他設計的圈套，面臨重重的危機與困難。逃難途中，丁丁遇上了一位熱心善良的中國人張仲仁，並獲得他與其他中國人的幫助，最終破獲敵人的陰謀，獲得了最後勝利，返回歐洲。

整篇故事結構以四段式劃分，如圖 3-7，每一段都具備完整的起承轉合。

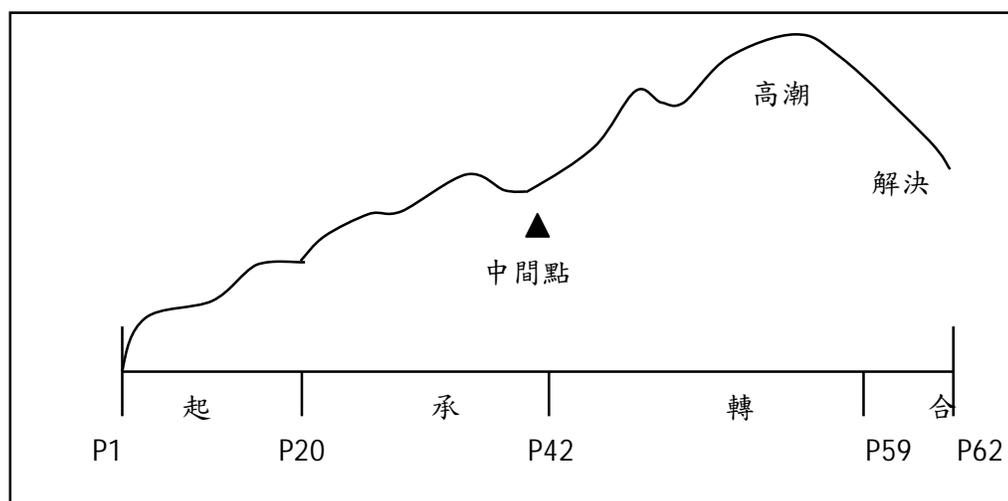


圖 3-7：《丁丁歷險記—藍蓮花》故事結構

一、起

段落	頁碼	畫面	說明
起	1~4		<p>主要事件：丁丁前往上海</p>
			<p>動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 竊聽到來自東方的神秘電波，以及術士警告要提防東方人。 2. 訪客遭發瘋毒箭射中，只留下「平野松城」和「上海」兩個線索。
承	5~8		<p>主要事件：丁丁去見平野松城</p>
			<p>情報：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 平野松城聲稱遭攻擊的訪客，是他派去的人。 2. 要求丁丁趕緊回去印度保護領主。 3. 在中國有人想殺掉丁丁。
轉	9~15		<p>主要事件：丁丁多次遭到襲擊</p>
			<ol style="list-style-type: none"> 1. 有人暗地保護丁丁的安危，也有人趁機偷襲他。 2. 丁丁收到要求密談的信，在那裡遭到奇怪的中國人揮刀攻擊，最後交給警察處理。 3. 正要回印度的丁丁，在船上遭綁架，被裝在箱子丟到海裡。
合	16~19		<p>主要事件：再度返回上海</p>
			<p>丁丁醒來後，又回到中國，得到正確的情報：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 平野松城是推廣鴉片的日本特務，而中國反鴉片組織找丁丁幫忙。 2. 從電波探知「藍蓮花」煙館有秘密活動。

表 3-1：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事分析

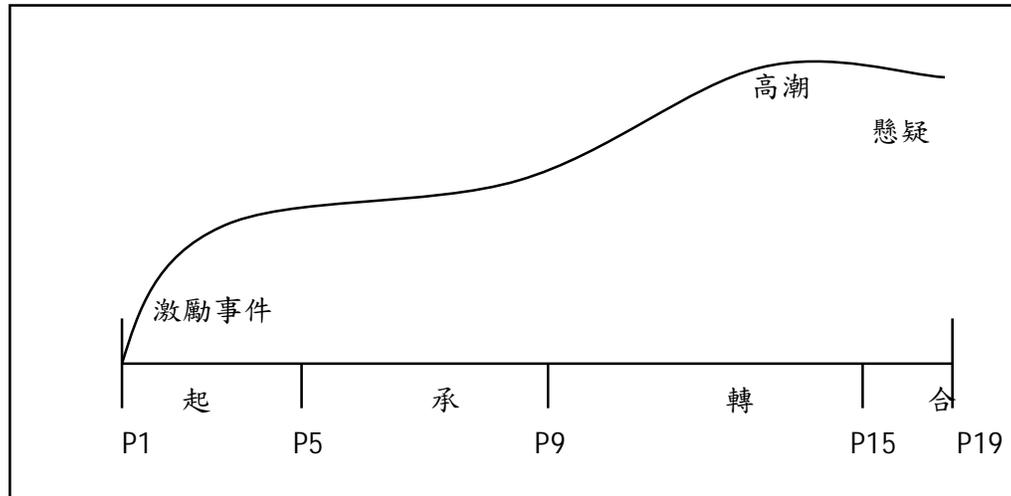


圖 3-8：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事結構

如圖 3-8，第一段故事結構有一個高潮點，以懸疑作結。

起：開場的激勵事件是發生在丁丁面前的偷襲事件。它打破主角安穩的生活狀態，並且勾起主角先前的疑問，包括來自東方的神秘電波與術士的預言，促使主角決定前往中國一趟。

承：平野松城提供的情報，連結「起」的謎團，讓主角得到解釋激勵事件的答案。同時，也預告下一階段將發生的危機。

轉：丁丁遭人攻擊，但也有人暗地幫助躲過危機，讓現階段的故事留下疑點。最後，主角在輪船上遭到綁架並丟入海裡，令讀者擔心主角的安危，將情節推到最高潮。

合：丁丁無事生還，一併解答先前的疑惑。同時，為故事提供正確的情報，在此階段能夠清楚定位誰是己方、誰是敵方。這段故事以一個線索作為懸疑式的結束，讓主角得到偵查的方向，將主線故事推往第二段。

作為整體故事的「起」，這是充滿謎團的開場，並且介紹故事的登場人物、人際關係和地點，交待讀者應該知道的故事背景。

二、承

段落	頁碼	畫面	說明
起	20~25		<p>主要事件：發現日本的陰謀</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丁丁跟蹤離開「藍蓮花」的日本人，發現他們自己炸毀鐵路，作為戰爭的理由。 2. 丁丁當場被抓，但還是從平野的手中脫逃成功。
承	26~30		<p>主要事件：發佈丁丁的通緝令</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丁丁順利逃出租界，並且帶走讓人發瘋的毒藥。平野設計發佈通緝令。 2. 為了找出解藥，決定再次潛入租界。
轉	31~37		<p>主要事件：丁丁被逮捕</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丁丁假扮成軍官潛入，逃亡時發現研究解藥專家的資訊。 2. 專家遭綁架，而丁丁被埋伏的軍官抓到。
合	38~41		<p>主要事件：丁丁逃獄</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中國人協助丁丁逃獄，再以聲東擊西的方法逃出租界。 2. 丁丁決定到滸埔付贖金，救回專家。

表 3-2：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事分析

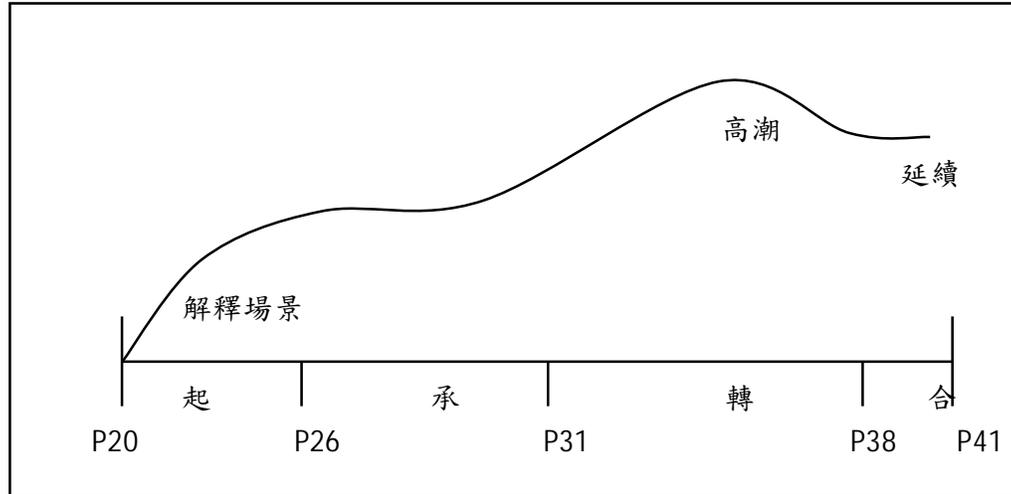


圖 3-9：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事結構

如圖 3-9，第二段故事結構有一個高潮，以延續作為結束。

起：以「藍蓮花」煙館作為開場，解釋這個重要場景，並且展示敵方的第一個陰謀，讓讀者對反派有初步的認識。丁丁被敵人抓到，並且遭施打發瘋的毒藥後放走，使情節的緊張度瞬間提高。

承：丁丁裝瘋賣傻走了一段路才恢復正常，原來他早就調包並帶走毒藥樣本，替故事後續留下可能的發展。反派發覺後也立刻追擊，在租界發佈通緝令，維持故事中兩方的衝突。

轉：丁丁決定幫中國人找出解藥，設法再次回到租界。在此得到關鍵人物的資訊，但又以該人物遭到綁架作為故事的伏筆。此段落的高潮是丁丁遭軍官逮捕，並被關進銅牆鐵壁般的監獄，危機程度比「起」更為嚴重。

合：獲得中國人的幫助，丁丁順利脫離危機。即使多次遭遇危機，主角還是不願退縮，以行動的延續作為結束。

作為整體故事的「承」，連結前一段的謎團與事件，尚未出現顯著的故事發展。其中，主角遭遇挫敗後仍決定行動，他的觀點改為主動，至此為故事的中間點。

三、轉

段落	頁碼	畫面	說明
起	42~44		<p>主要事件：丁丁救了張仲仁</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 火車鐵軌被洪水沖斷，丁丁發現河裡溺水的張仲仁。 2. 丁丁救了張仲仁，兩人成為好友，一同步行前往濟埔。
承	45~50		<p>主要事件：各界追捕丁丁</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 平野設法讓中國當局追捕丁丁，但在張仲仁的協助下，杜邦兄弟屢遭失敗。 2. 平野派出刺客追殺丁丁，但也遭張仲仁阻止。
轉	51~55		<p>主要事件：平野抓到了丁丁</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 丁丁在平野家偷聽到日本的計畫，而中國反鴉片組織的人遭平野抓走。 2. 丁丁根據線索找去藍蓮花，想要偷襲平野，卻中了圈套也被抓到。
合	56~58		<p>主要事件：丁丁反將一軍</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 幕後黑手拉斯泰波波羅斯現身。 2. 正要處死丁丁一行人時，張仲仁救了他們，原來丁丁早就預留後路，成功扭轉局勢。

表 3-3：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事分析

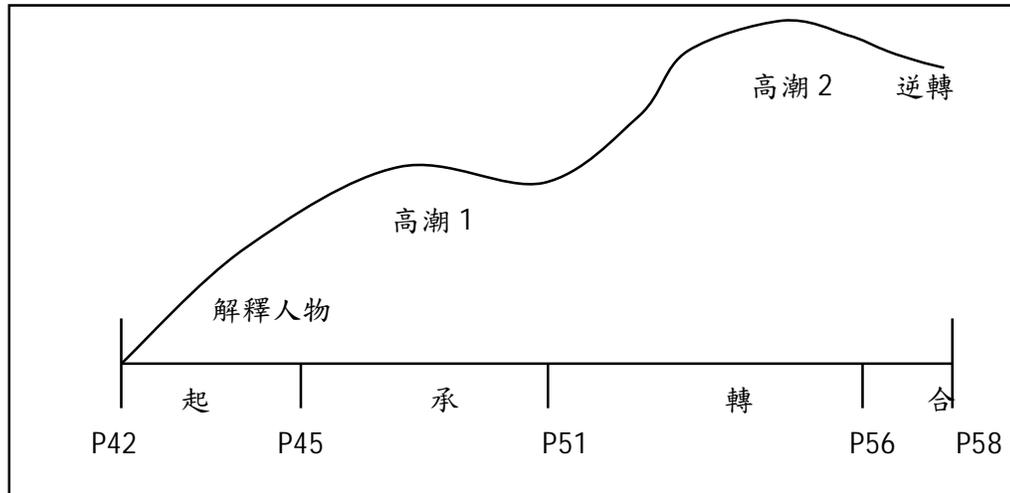


圖 3-10：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事結構

如圖 3-10，第三段故事結構有兩個高潮，以逆轉作為結束。

起：主角決定展開行動，旅途中遇見故事的重要配角。為了讓中期出現的角色立刻被讀者接受，安排橋段讓丁丁和張仲仁聊起各自對東西方的刻板印象，迅速建立起友誼。

承：丁丁連續遭到兩次追擊，更以中彈引出第一個高潮，在張仲仁的協助下，終究逃離險境。延續「起」的目的，從刺客口中探聽到綁架案的真相，至此已確定幾乎所有的案件都與日本特務有關，故事轉為最終對決。

轉：日本特務綁架中國反鴉片組織的人，獨缺丁丁剛好逃過一劫。留下的字條寫道「藍蓮花」，丁丁在那裡竊聽到秘密行動的消息，未料又是另一個圈套，最後連他也被抓到。反派的氣勢攀升到最高點，成為本段的第二個高潮。

合：反派的幕後黑手現身，說明追擊丁丁的真正理由為何。緊接著張仲仁登場，扭轉整個局勢，成功擊敗敵人。

作為整體故事的「轉」，主角與反派進行正面對決，主角遇襲的次數變多，危機進展到最終場景成為故事的高潮。

四、合

段落	頁碼	畫面	說明
起	59		主要事件：大本營曝光
			丁丁察看大本營的其他房間，發現就設在「藍蓮花」煙館裡。
承	60		主要事件：消息登報
			1. 日本自導自演的鐵軌事件，以及販賣鴉片的消息被揭發。 2. 找到被綁架的解藥專家。
轉	61		主要事件：化敵為友
			1. 日本特務切腹自殺。 2. 杜邦兄弟親自向丁丁道歉，成為好朋友。
合	62		主要事件：丁丁返回歐洲
			1. 張仲仁找到願意收養他的家庭。 2. 眾人的送別之下，丁丁返回歐洲。

表 3-4：《丁丁歷險記—藍蓮花》第四段故事分析

整體故事進行到第四段「合」，分為四個階段將故事收尾，交待每個登場人物的下落。先是「藍蓮花」煙館和販毒集團的關聯，政府也對日本的犯罪行為作出制裁。接著一度為敵的杜邦兄弟，也在此握手言和。最後，丁丁結束中國的冒險，搭船返家。

3.1.3 懸疑結構

第一段「起」為神秘故事的架構，如圖 3-11，屢次遭受攻擊的主角丁丁，無法被確認的反派，現階段可能的懷疑對象有日本特務或神秘的中國人。無法得知到底是哪方心懷不軌，這種不安感便構成第一段的懸疑情緒。為了維持懸疑，安排主角在回國之前有一段等待時間，讓他有機會和反派產生衝突。

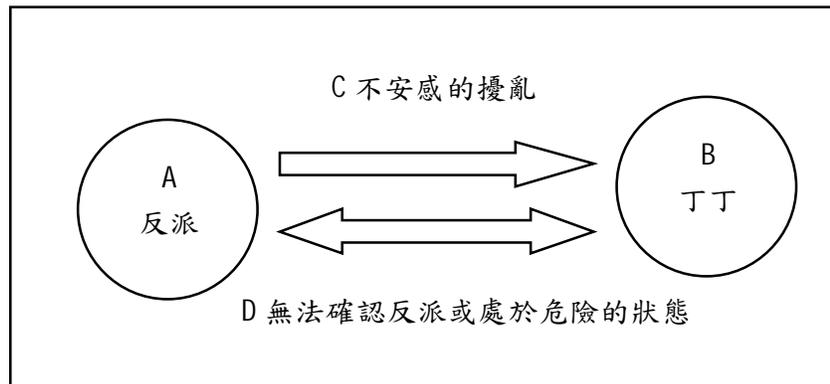


圖 3-11：《丁丁歷險記—藍蓮花》第一段故事懸疑結構

第二段「承」為奇遇故事的架構，如圖 3-12，反派角色浮出檯面，現階段已能確認是日本特務對抗丁丁。設計謀害的場景，包括反派親手抓到主角、編造藉口讓租界發佈通緝令、埋伏並逮捕主角，讓讀者產生緊張感。主角脫離險境又遭到危機，是因為主角的行動目標，讓威脅的關係得以維持，使情節保持懸疑。

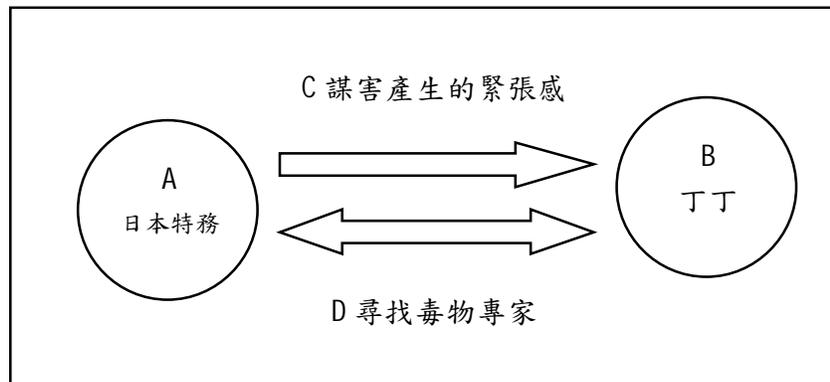


圖 3-12：《丁丁歷險記—藍蓮花》第二段故事懸疑結構

第三段「轉」亦為奇遇故事的架構，如圖 3-13，反派的行動模式從間接變成直接攻擊，遭受威脅的角色有丁丁和中國反鴉片組織成員，卻不包括重要配角張仲仁，所以他成為解除危機的關鍵角色。由於主角打算對抗反派，而反派也計謀誘騙主角的圈套，雙方的行動促成懸疑的發生。

其中，單是日本特務無法說明反派為何一開始就鎖定丁丁，於是故事的高潮出現真正的幕後黑手，他和主角過去曾經交手的恩怨，深知主角的能力將造成威脅，這才是反派行動的真正動機。

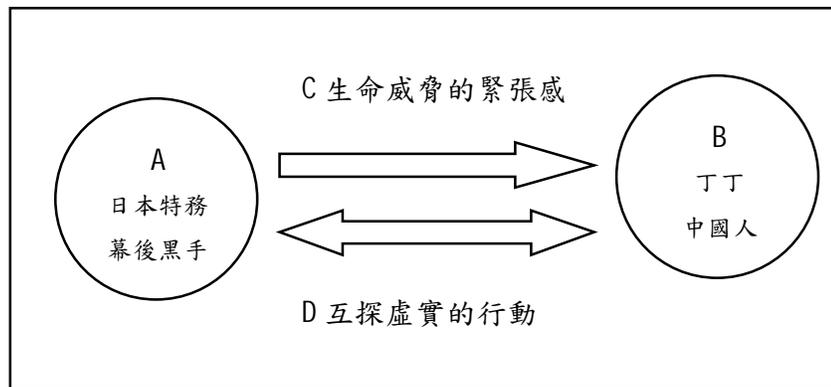


圖 3-13：《丁丁歷險記—藍蓮花》第三段故事懸疑結構

綜合上述，這篇故事是採取神秘故事開場的奇遇故事，讀者的焦點由現在正要發生的事轉為接下來將要發生的事。

以故事段落結束方式來看，第一段故事帶有高度懸疑，讓讀者想要窺探反派正在進行的勾當為何；第二段故事則是留下延續的餘韻，期待後面冒險的旅程將遇到哪些事；第三段故事則是危機的解除，至此謎團也全數解開，期待的程度自然不如前者，但還是想知道角色的後續發展作為結論。

維持懸疑的結構存在於前三段故事，由於反派角色消失，威脅關係亦不復在，因此第四段僅是不含懸疑情節的故事收尾。

3.2 死亡筆記本

《死亡筆記本》故事被分為兩部，其中第一回至第五十九回為第一部。和一般作品不同，這篇故事主角是罪犯，故事隨著反派角色的觀點進行。偵探與罪犯兩方各自抱持著信念作戰，展現超凡的領導力，成為令人著迷的角色。本篇故事的特色在於劇情走向打破常規，被喻為少年漫畫誌唯一無法預測的懸疑漫畫。



圖 3-14：《死亡筆記本》

3.2.1 人物介紹

一、夜神月

本作主角，父親是警察重要幹部，外貌俊秀，文武雙全。頭腦靈活機智，入侵警方伺服器以竊取罪犯資料。曾經志向是進入警界實行正義，但撿到死亡筆記本後，立志要殺掉世上所有的犯罪者，成為新世界的神。為了實現理想，擁有絕不妥協的信念，採取極端的行動。世人以 KIRA 稱呼他，社會上出現一派支持者。



圖 3-15：夜神月

二、L

世界屈指的名偵探，未曾在公開場合露面，為了調查 KIRA 事件和日本警方接觸，最後與夜神月展開一場心理鬥智。如果並非感興趣的案件就不會插手，擁有明確清晰的頭腦，以及大膽的行動力。信念是追求事情的真相，可以不擇手段調查案件，周遭的人往往無法認同他的行為。



圖 3-16：L

三、彌海砂

知名的雜誌模特兒與演員，因為 KIRA 制裁殺害她父母的強盜，成為 KIRA 的愛慕者。後來也擁有死亡筆記本，對身為 KIRA 的夜神月一目鍾情，成為夜神月行動的主要助手。

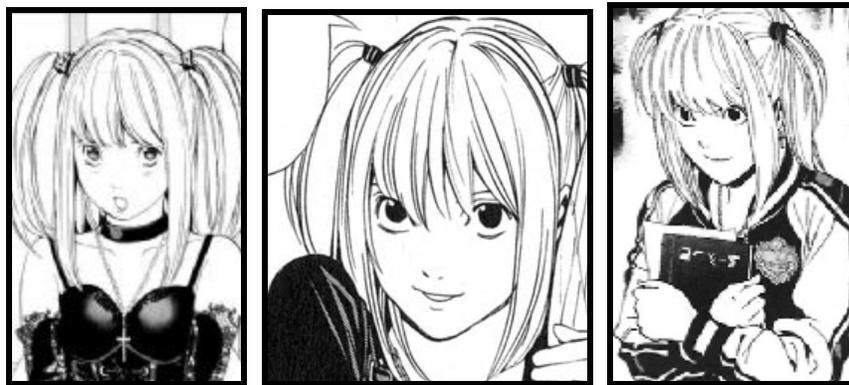


圖 3-17：彌海砂

四、FBI 探員與關係人

L 派遣 FBI 探員 12 人到日本進行調查可能的嫌犯，其中雷·潘柏負責調查夜神家，但遭到夜神月的謀略利用，讓 FBI 所有探員全部喪命。雷·潘柏的未婚妻南空直美，是前 FBI 搜查官，曾經在 L 手下工作，為了替雷報仇，插手此事件，並發現追查 KIRA 的重要線索。



圖 3-18：FBI 探員與關係人

五、四葉集團八人幹部

八人幹部在每週的例行會議上，討論希望 KIRA 殺掉的競爭對手，藉此提高四葉集團的獲利。後來，幹部內的火口卿介被發現是第三 KIRA，擁有死神轉交給他的筆記本。



圖 3-19：四葉集團八人幹部

3.2.2 故事結構

一、第一幕

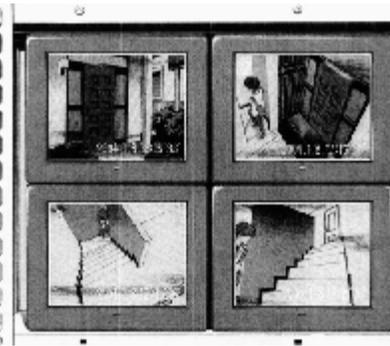
段落	回數	畫面	說明
起	1-6		<p>主要事件：使用死亡筆記本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 夜神月獲得死亡筆記本，以 KIRA 之名殺掉犯罪者。 2. L 涉入調查，並且指派 FBI 進行秘密調查。
承	7-14		<p>主要事件：夜神月對抗 FBI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 夜神月設局，殺掉身處日本的 FBI 探員和關係人。 2. L 在日本組成秘密調查小組。
轉	15-17		<p>主要事件：L 調查夜神月</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L 從 FBI 調查紀錄，懷疑夜神月，決定用針孔攝影機監視他在家裡的行動。 2. 夜神月智鬥 L，仍然進行殺人行動，暫時排除懷疑。
合	18-19		<p>主要事件：L 與夜神月正式接觸</p> <p>L 認定夜神月仍是目前最可疑的人，決定進一步認識，進行觀察和測試。</p>

表 3-5：《死亡筆記本》第一幕故事結構

二、第二幕

段落	回數	畫面	說明
起	20-24		<p>主要事件：第二 KIRA 出現</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第二 KIRA 透過電視台宣示讚同，目的是想認識第一 KIRA。 2. 警方阻止電視台播放宣示錄影帶，並帶回所有證物。
承	25-30		<p>主要事件：KIRA 結盟</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 夜神月嘗試與第二 KIRA 接觸，但毫無收穫。 2. 彌海砂親自找上門，兩人達成合作協議。
轉	31-34		<p>主要事件：囚禁證明清白</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L 根據錄音帶的證據，逮捕彌海砂並囚禁觀察。 2. 夜神月謀略解套方法，自己提出囚禁要求，打算讓 L 承認他的清白。
合	35-36		<p>主要事件：L 與夜神月合作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 夜神月捨棄死亡筆記本，抹除所有相關記憶。 2. 囚禁 50 天仍然發生 KIRA 制裁事件，並經過測試，證明夜神月的清白，最後兩人合作查案。

表 3-6：《死亡筆記本》第二幕故事結構

三、第三幕

段落	回數	畫面	說明
起	37-40		<p>主要事件：八人幹部殺人會議</p>
			<ol style="list-style-type: none"> 1. 作為夜神月的計畫，死神將死亡筆記本交給第三 KIRA。 2. 四葉集團每週定期舉辦殺人會議，嫌犯就在八人幹部之中。
承	41-46		<p>主要事件：調查四葉集團</p>
			<ol style="list-style-type: none"> 1. L 派幹員偽造身份，對集團進行調查。 2. 死神和彌海砂接觸，替夜神月進行下一步計畫。
轉	47-54		<p>主要事件：鎖定犯人</p>
			<ol style="list-style-type: none"> 1. 確定犯人身份後，警方展開一場追逐戰，終於抓到犯人。 2. 夜神月恢復記憶，用死亡筆記本殺掉犯人，計畫如期進行。
合	55-59		<p>主要事件：L 死亡</p>
			<p>夜神月利用死神的心態，最後成功殺掉 L，並獲得眾人信任，繼續接管調查小組。</p>

表 3-7：《死亡筆記本》第三幕故事結構

3.2.3 懸疑結構

第一幕為奇遇故事的結構，如圖 3-20，B 是主角夜神月，A 是 FBI 探員與名偵探 L，他們為了調查列為嫌疑犯的主角，採取跟蹤和監視的行動，可能看穿主角的真實身分就是 KIRA，過程中產生的緊張感，製造出懸疑效果。因為主角遭到懷疑，使得偵察行動持續進行。

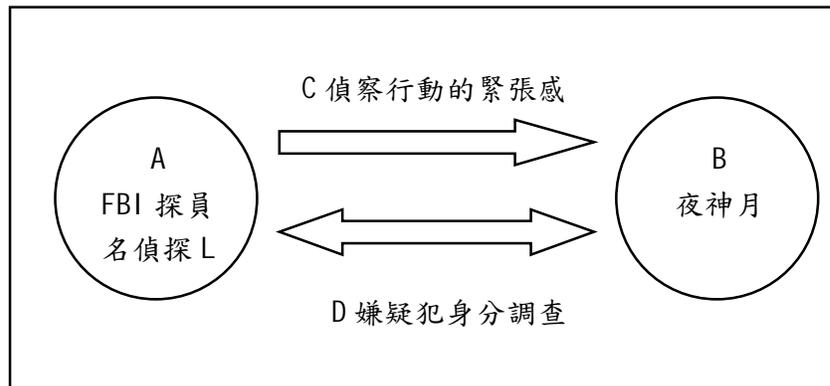


圖 3-20：《死亡筆記本》第一幕懸疑結構

第二幕亦為奇遇故事的結構，如圖 3-21，造成威脅的角色為名偵探 L，遭受威脅的角色則是 KIRA 身份的夜神月和彌海砂。由於夜神月的性格特質和彌海砂的失誤，指向 KIRA 的證據越來越多，名偵探 L 針對兩人展開更集中的調查。故事的情緒逐漸高漲，直到兩人被囚禁攀升至最高潮。由於主角謀略的計畫未在此階段完全公開，讓接下來的故事留下懸疑的成分。

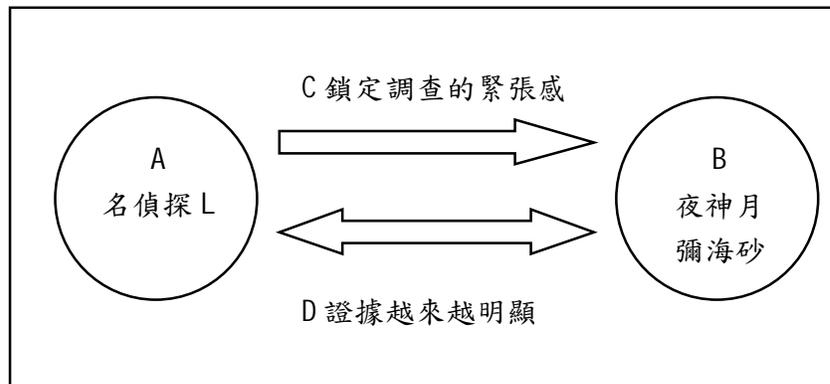


圖 3-21：《死亡筆記本》第二幕懸疑結構

第三幕分為兩階段，前半段轉為偵探故事，如圖 3-22，因為夜神月的計畫，使他和先前的對手變成同一陣線，偵探角色即為 L 和夜神月，兩人調查的 KIRA 嫌犯為四葉集團的八人幹部。由於偵探只能透過間接的方式找線索，使得推理進展速度緩慢，遲遲未能縮小嫌疑犯的範圍，這便構成故事的懸疑條件。直到彌海砂的幫助，提供最關鍵的線索，確認真正的犯人後，懸疑才正式結束。

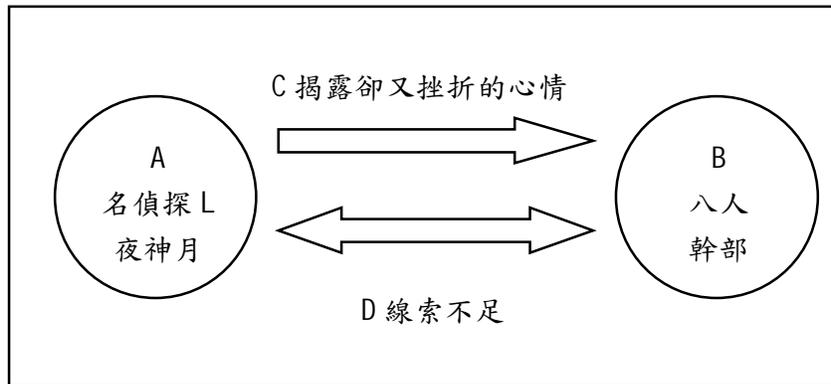


圖 3-22：《死亡筆記本》第三幕懸疑結構-1

後半段回到奇遇故事的結構，如圖 3-23，製造威脅的角色是名偵探 L，受到威脅的角色為夜神月。由於故事進行到 L 得以研究死亡筆記本的階段，主角先前設下的假規則一旦被識破，幾乎就能篤定 KIRA 的身份，在此故事背景裡，主角遭受的威脅即為懸疑的表現。直到主角計畫成功，消除威脅者的要素之後，故事的懸疑才告一段落。

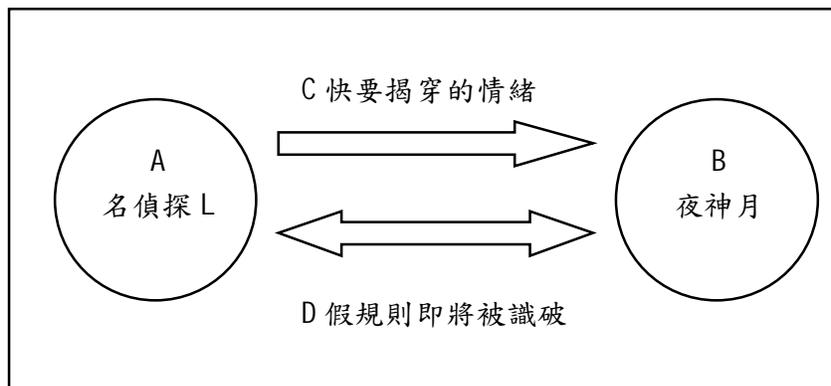


圖 3-23：《死亡筆記本》第三幕懸疑結構-2

整體而言，雖然中間穿插一段偵探故事的情節，這篇故事還是屬於奇遇故事。故事的點為接下來將發生的事，概念貫穿全體故事走向。由於故事強調主要人物之間的智慧戰，攻防位置不斷替換，使得 A 和 B 的角色難以明確定義，直到故事結束，才能分辨出 L 是真正的威脅者，而夜神月是受威脅者，亦為故事主角。

3.3 小結

從《丁丁歷險記》與《死亡筆記本》的結構研究，大致可將懸疑漫畫區分為兩種表現方式：

- (1) 標準故事結構，主角與反派的角色定位分明，雙方競爭過程中產生懸疑的情節。通常故事設計的謎團放置於反派那一方，包括真正的敵人是誰，以及敵人真正的目的為何，故事走向為發現謎團的真相。
- (2) 非標準故事結構，故事的主角並未明確定義，不僅在互相競爭的過程產生懸疑，就連故事的走向也難以預測，非得看到最後才能確認故事全貌。由於雙方都具有威脅性，故事設計著重於輪流進行攻防。

懸疑漫畫最常使用奇遇故事的結構，因為它的故事焦點為接下來將發生的事情，亦為一般說故事的習慣方法。若要使故事結構稍微變化，可以混合神秘故事、偵探故事或鬼故事的結構，使整體故事更富戲劇性效果。

第四章 創作論述

畢業創作《社會搜查線》選擇嘗試具市場性的懸疑漫畫，結合新聞與政治題材，輔以動作情節，以求達到娛樂效果的漫畫作品。故事描述台灣紀事報的記者丁杰和南西，調查一起前任政治人物的謀殺案，即使警方中止調查，仍然堅持挖掘真相。他們意外發現政府高層涉入這個案件，並且用盡手段阻止新聞的發佈，丁杰與南西面對藏在暗處的敵人，即將展開一場揭露真相的鬥爭。

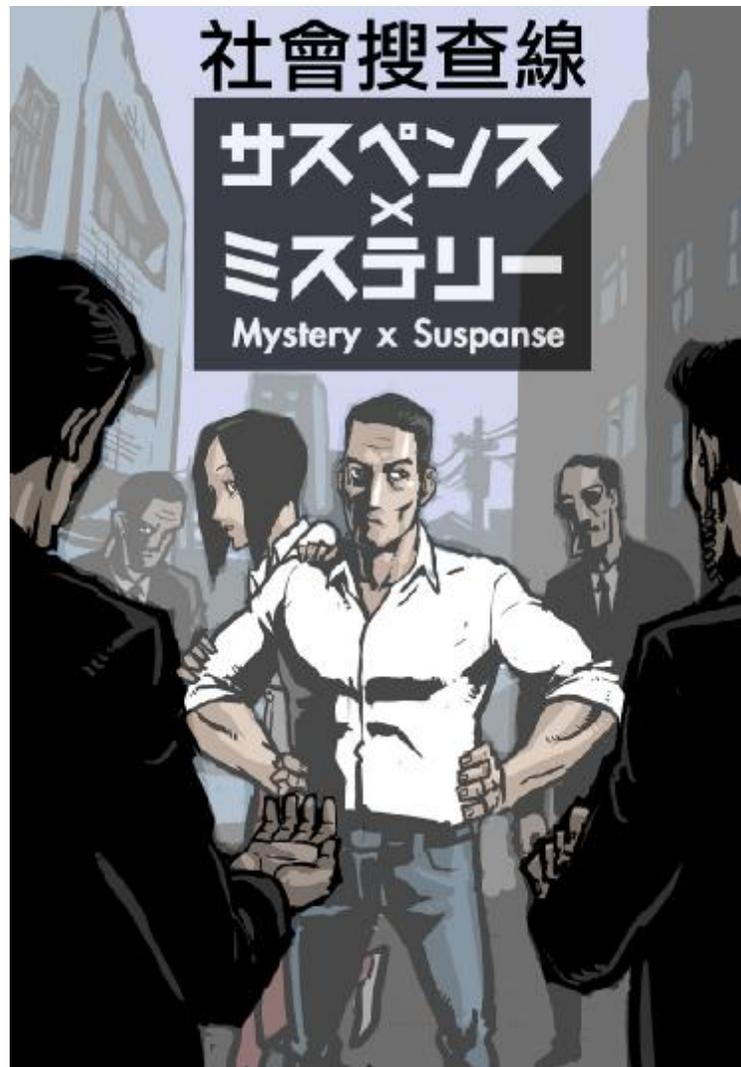


圖 4-1：《社會搜查線》封面

4.1 人物設定

一、丁杰：(圖 4-2)

本故事男主角，職業為台灣紀事報政治線記者。擅長邏輯理性分析，個性沉著、冷靜判斷，也會大膽行事。由於採訪資歷已久，擁有敏銳的新聞直覺，總能嗅出不尋常的跡象，進而深入調查真相。



圖 4-2：人物—丁杰

二、南西：(圖 4-3)

本故事女主角，職業為台灣紀事報社會線記者。接觸第一線社會案件經驗豐富，不畏懼血腥場面，擁有警界的人脈。個性獨立自主、活潑外向，但有時粗心。和丁杰是情侶關係，經常一起討論採訪所見所聞。



圖 4-3：人物－南西

三、陳警官：(圖 4-4)

刑事局裡老練的警察，是南西的舊識，他們曾合作破獲過幾次社會案件，因此常會透露新聞消息給南西。這次因為上級的指令，被迫提早結案，但沒察覺南西比他對案子更有興趣。



圖 4-4：人物－陳警官

四、黑衣男子：(圖 4-5)

真實身份為國安局探員，以維護國家安全為名，秘密進行謀殺和搜查的任

務。這次受到高層指示，計畫除掉彭家輝並找回他持有的隨身碟檔案。本來已經阻止警界調查謀殺案，卻沒料到陳警官早就透露部分消息給記者，因此盯上台灣紀事報。



圖 4-5：人物－黑衣男子

五、彭家輝：(圖 4-6)

莫總統過去的競選團隊成員，經常參加談話節目，個性愛出風頭。近年已淡出政治圈，不再出現於螢光幕上。故事開場慘遭殺害，被懷疑和政治復仇有關。



圖 4-6：人物－彭家輝

4.2 場景設定

一、報社：(圖 4-7)

臺灣紀事報的辦公室充滿著舊報社的格局，記者面對面併桌工作，最內側為主編的桌子。由於他們平時工作忙碌，不僅是辦公桌，包括靠牆壁的文件櫃、影印室等地方，都維持著亂中有序的印象。

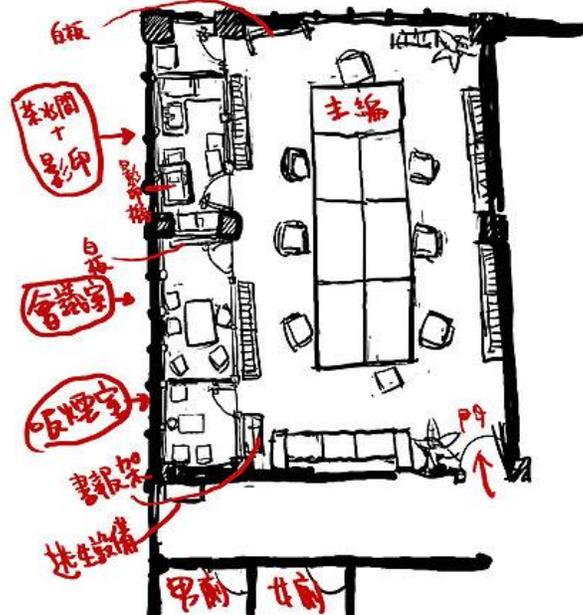
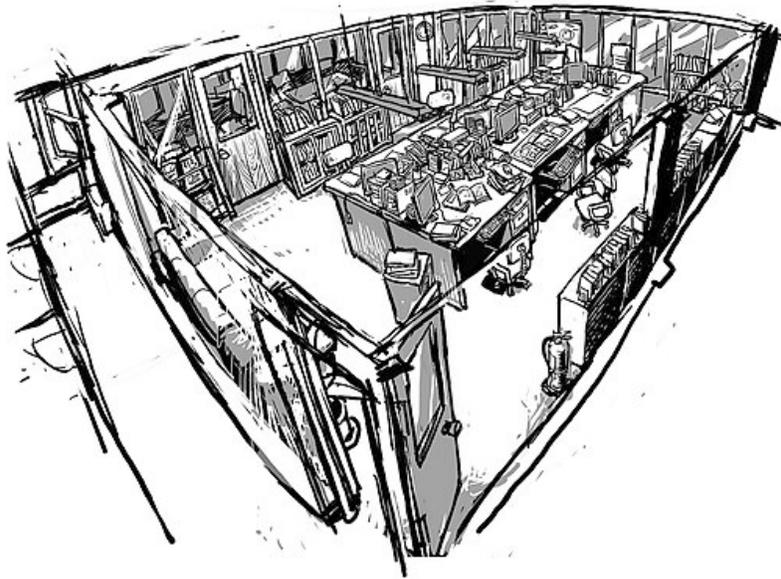


圖 4-7：場景—報社

二、公寓：(圖 4-8)

彭家輝的住處，設計概念是突顯臺灣建築物擁擠、公寓頂樓相通的景象。公寓旁邊為正在進行施工的大樓，彭家輝的房間和工地相對，主角藉由工地的鷹架穿梭在公寓與大樓之間，以逃離黑衣男子的追殺。



圖 4-8：場景—公寓

三、總統府：(圖 4-9)

全國最高首府，戒備森嚴，設計概念是忠實呈現原本的面貌。由於這個場景主要安排為黑衣男子與總統幕僚會面的地方，畫面會特別強調陰暗和光影交錯的效果，塑造出反派角色的氣勢。



圖 4-9：場景—總統府

4.3 創作方法

《社會搜查線》漫畫創作，使用的繪圖軟體為 Adobe Photoshop CS2，尺寸設定為 21cmx28cm，解析度為 300dpi，輸出格式為 Jpeg 檔。完成分鏡框與對話框的工具為 illustrator CS3。創作有四個步驟，如表 4-1：

步驟	畫面	說明
草稿		首先是在 Photoshop 開啟圖層繪製線稿。決定劇情內容與對白後，將畫面區分框格，勾勒出人物的輪廓、動作和對話框的位置，再進一步構築分鏡和人物構圖，即為草稿的完成版。
描線		描線順序為分鏡框、人物、背景。先直接畫上分鏡框，再依照草稿的安排，將人物線條描得更精緻，然後繪製背景，最後針對局部增加線條與塗黑。
灰階		線稿完成後，另外開圖層來做灰階處理，圖層模式為「色彩增值」。接著開一個圖層來做壓淡，圖層模式為「普通」，將透明度調低。灰階用意在塑造場景的深度，並且讓人物與物件更有立體感。
框格		到此階段漫畫已大致完成。使用 illustrator 軟體，繪製整頁的分鏡框與對話框，最後加入對白，即是漫畫的完成品。

表 4-1: 創作方法

4.4 故事介紹

一、起

(一) 犯罪現場：(圖 4-10)

山路上，彭家輝慌張的奔跑，後方緊跟一輛轎車。旋即彭家輝遭到車子追撞，但駕駛黑衣男子發現他還沒斷氣，又倒車輾過他的身體。



圖 4-10：《社會搜查線》犯罪現場

(二) 主角登場：(圖 4-11)

丁杰和南西在報社聊天，從閒聊轉為討論南西最近採訪的新聞現場，她認為這個案件的發生並不尋常。



圖 4-11：《社會搜查線》主角登場

(三) 警方調查：(圖 4-12)

陳警官指出本案並非單純的肇事逃逸，因為死者的致命傷是遭倒車輾斃。這輛贓車上，找不到半點指紋，死者口袋也有搜過的痕跡，這起車禍極有可能是預謀已久的計畫殺人。



圖 4-12：《社會搜查線》警方調查

二、承

(一) 討論線索 (圖 4-13)

死者彭家輝是政治背景的人物，他曾擔任莫總統過去參選市長的競選團隊成員，負責發言人的職務，之後便淡出政壇、失去消息。丁杰認為車禍案與前政治人物有關，也許真相並不單純，大概是政治復仇或私生活不檢點而引發殺機，應從人際關係著手調查。南西從陳警官手邊得來的資料得知，彭家輝獨居、謀殺案似乎與隨身碟檔案有關，但奇怪的是警方決定中止調查本案。丁杰聽完大感興趣，決定私下前往彭家輝的公寓調查。



圖 4-13：《社會搜查線》討論線索

(二) 前往調查 (圖 4-14)

丁杰佯裝成抄水表人員，讓住戶替他開門後，用專業工具試著打開寓所大門，卻發現門鎖被人換成構造複雜的德國鎖。由於房東的女兒下樓，他只好倉促離開。當他正苦惱該如何進去時，突然發現隔壁有棟施工中的大樓，於是他打算嘗試工地這條路。

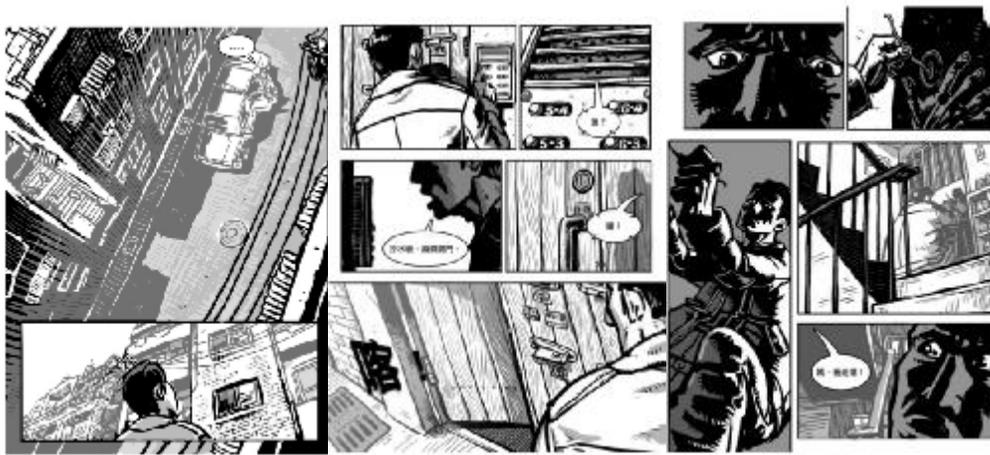


圖 4-14：《社會搜查線》前往調查

(三) 危機逼近 (圖 4-15)

丁杰潛入彭家輝的房間後，四處尋找可能藏匿隨身碟的地方。就在此時，公寓前面有輛轎車停下來，來者正是故事開場的黑衣男子，他和手下逐步逼近彭家輝的房間，丁杰卻渾然不知。丁杰終於發現隨身碟藏在風鈴的時候，鐵門也被打開，黑衣男子踏進房間。

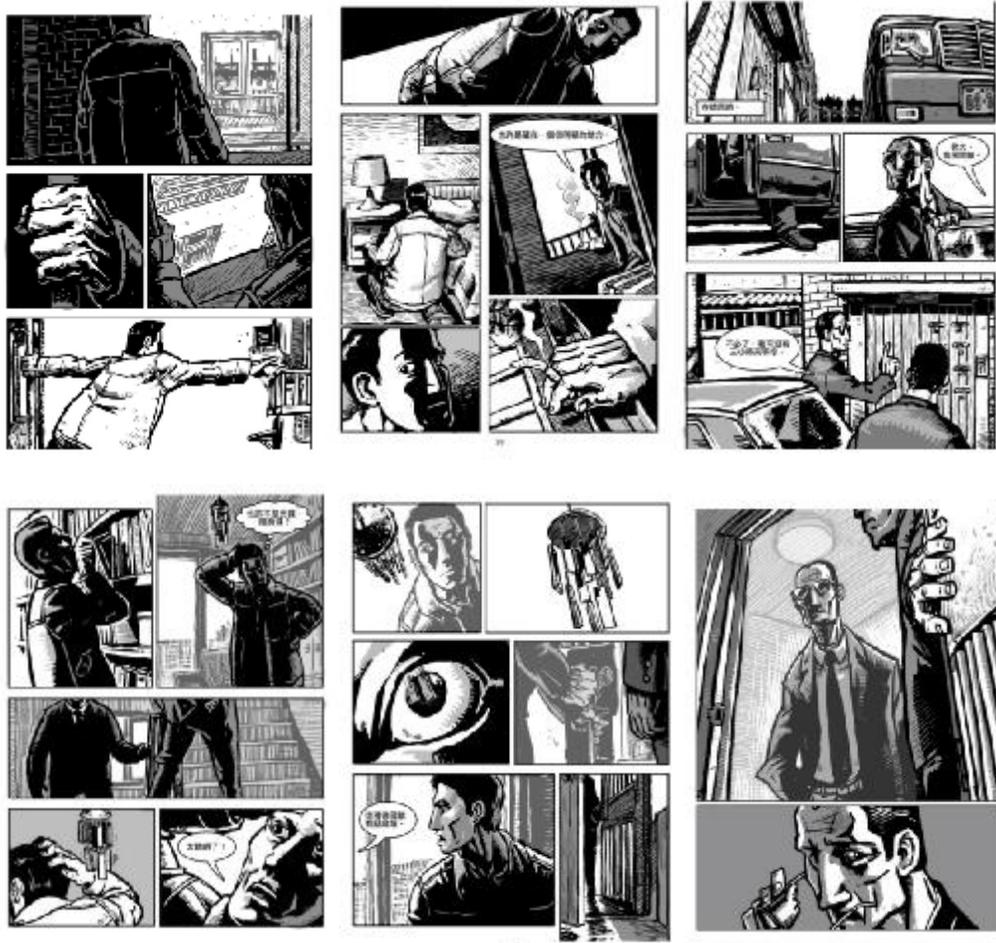


圖 4-15：《社會搜查線》危機逼近

三、轉

(一) 行跡暴露 (圖 4-16)

黑衣男子開門後，先是被隔壁吵鬧的吉他聲轉移注意力，丁杰已躲在其中一個房間。從他們的對話，丁杰得知門外的人就是兇手。因為房門上鎖，黑衣男子感到可疑，破門而入發現房間有濃厚的菸味，便知道剛才有人躲在這裡偷聽。黑衣男子想起陳警官曾透露消息給某個記者，靈機一動就打給丁杰，因為從電話裡傳來跟隔壁同樣的音樂，便發現他的行蹤。



圖 4-16：《社會搜查線》行蹤暴露

(二) 公寓追逐 (圖 4-17)

丁杰從原路逃往工地，慌亂中黑衣男子趕著下樓，他們先是遭到工人阻擋，後來還是強行進入。丁杰再度利用鷹架爬回公寓直奔頂樓，而黑衣男子兵分兩路追擊。最後，丁杰利用舊式公寓頂樓互通的地形，將自己鎖在其他公寓的樓梯間，終於逃過一劫。

(三)街頭巧遇 (圖 4-18)

待黑衣男子離去後，丁杰搭乘計程車回報社。不巧遇見正要過馬路的黑衣男子，雖然雙方並未見過彼此的臉，但在短暫的視線交換，隱約就能感受到對方的身分。



圖 4-18：《社會搜查線》街頭巧遇

四、合

(一) 任務報告 (圖 4-19)

任務失敗後，黑衣男子返回總統府，向某位高層報告剛才發生的事，並且保證他會設法把隨身碟搶回來，並且妥善處理記者的事情。



圖 4-19：《社會搜查線》任務報告

(二) 檢視檔案 (圖 4-20)

丁杰回到報社就通知南西，直到晚上南西才趕回來，沒想到黑衣男子也搭乘同一部電梯。丁杰向南西說明剛才在公寓的冒險與收獲，發現檔案裡有不少的照片，證實先前提出的懷疑完全正確。



圖 4-20：《社會搜查線》檢視檔案

(三) 新的危機 (圖 4-21)

報社辦公室突然跳電，陷入一片黑暗，丁杰突然有不好的預感，於是要南西保持安靜。此時，走廊上的黑衣男子正逐步逼近他們。



圖 4-21：《社會搜查線》新的危機

4.5 故事分析

本故事結構為四段式「起、承、轉、合」，有一個高潮點，最後以懸疑作為結束。如圖 4-22：

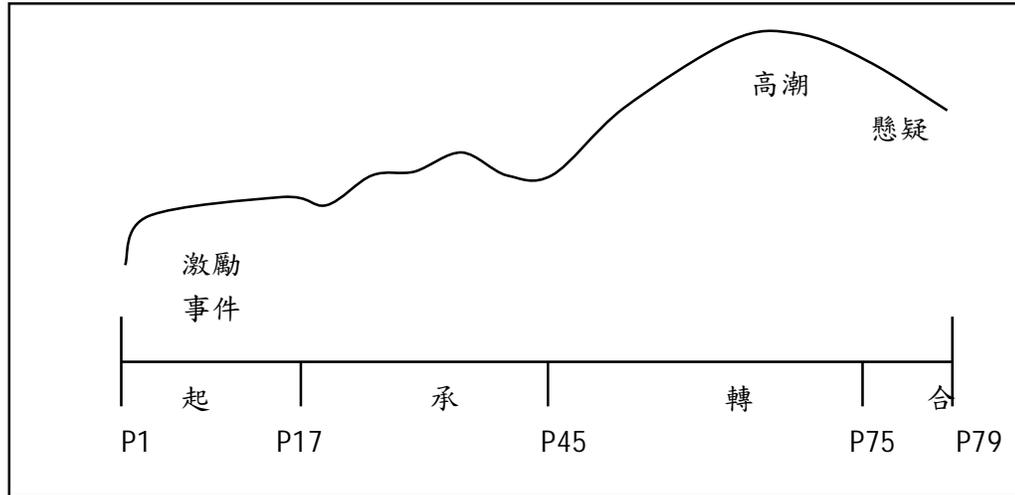


圖 4-22：《社會搜查線》故事結構

起：故事開場的激勵事件為彭家輝遭人追殺的犯罪現場，南西在採訪新聞時，從陳警官口中得知這是預謀殺人的案件。此階段介紹男女主角的身分與關係，並且說明開場事件是故事發展的主軸。

承：延續「起」的情節，警察中止調查，促成丁杰行動的動機。為了接近事件核心，主角前往彭家輝的住處尋找隨身碟檔案，此階段出現故事反派角色，雙方即將接觸的情節，引發一場生死對決的衝突。

轉：丁杰與黑衣男子在公寓的追逐戰為故事高潮，丁杰的處境先從安全變成危機，最後又轉為安全。此階段透露兩個線索：主角得知殺人兇手是持槍的危險人物；反派清楚主角的身分，而主角不知道。

合：黑衣男子替政府做事，隨身碟檔案極可能與機密有關。此階段讀者得以印證主角在開場的疑慮，確認犯罪與政府單位有關聯。故事最後以反派的行動作為結束，留下未解的懸疑情節。

本故事為奇遇故事的懸疑結構，如圖 4-23：

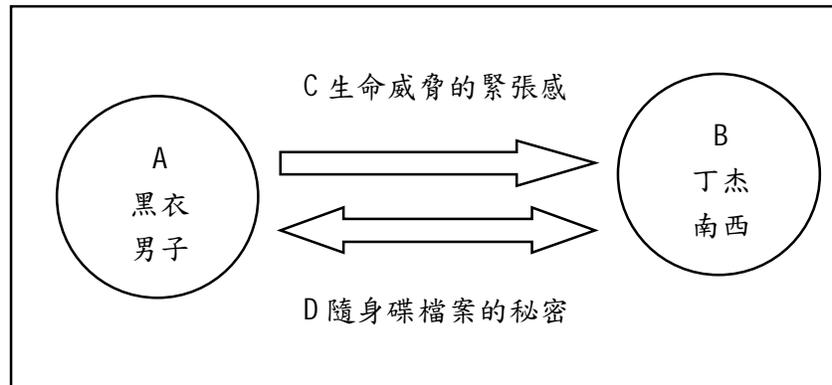


圖 4-23：《社會搜查線》懸疑結構

製造威脅的角色為黑衣男子，主角丁杰和南西則是他的目標對象。故事中發生的威脅共有兩個：黑衣男子與主角在公寓的追逐戰，以及黑衣男子前往台灣紀事報進行追擊的行動。主角面對持槍的對手卻手無寸鐵，並且處於被動的狀態迎接威脅，隨著反派的行動隨時處於性命危險的處境，造成情緒上緊張的懸疑。另外，雙方的利害關係建立於事關機密的隨身碟檔案，它觸動黑衣男子的行動，使主角接連處於危機之中。

故事裡運用三個希區考克製造懸疑的技巧，包括「預示」使用於黑衣男子向高層報告，讓讀者預知他接下來會採取的行動；「延宕」使用於黑衣男子抵達公寓而主角毫不知情，分鏡利用雙方正在進行的動作，將故事節奏放慢，提高緊張感；「麥格芬」則是雙方爭奪的隨身碟檔案，在故事前期佔有重要的地位。

綜合來說，隨身碟推動本故事的劇情發展，但在故事最後主角已得知檔案部分內容，後續雙方的關係將建立於隨身碟延伸的事物，譬如主角轉向具有影響力的人物透露秘密，強迫改變反派的威脅方式。

第五章 結論與建議

懸疑為現今當紅的故事手法，無論哪種類型故事多少都有懸疑的情節安排，以懸疑作賣點的故事更是廣受消費者喜愛，懸疑漫畫便是這個潮流下的產物。懸疑漫畫的特徵是奇遇故事的結構，更可混合神秘故事、偵探故事或鬼故事的結構，讓故事發展更具戲劇性。

作者在漫畫創作之故事設計與懸疑結構，藉由分析懸疑漫畫之特點與技巧，在故事結構安排採取三幕式的第一幕完成這次漫畫創作《社會搜查線》，人物設計則以奇遇故事的結構作為根據，製造懸疑的情節走向。另外也加入希區考克電影片常用的懸疑技巧以設計情節，替劇情增加懸疑的成分。

本作品的觀後評價普遍良好，主要是說故事的方法，運用流暢的畫面，閱讀時逐步累積的情緒開始高漲，直到最後留下充滿危機的懸疑情節。然而，由於本創作僅是整體故事的第一幕，懸疑的呈現聚焦於動作場景與反派後續的行動，前半段的鋪陳略顯緩慢，這是表現稍微不足的地方。

懸疑漫畫的領域非常深廣，說故事的方法與創意也是不斷更新，對於未來研究的重心仍為懸疑漫畫的創作，將藉由電影、小說與漫畫的分析，精進自我的專業與涵養。後續目標為繼續完成《社會搜查線》的故事，期望未來能創作更多的懸疑漫畫。

參考文獻

一、外文書籍

George N. Dove(1989). *SUSPENSE in the Formula Story*. Bowling Green University Press.

Takeshi Yashi ro, Toru Takasaki (2007). *Comickers Art 3: Write Amazing Manga Stories*. Bijutsu Shupan Publishers Co., Ltd.

二、中文書籍

孫惠柱(1993)，《戲劇的結構》，台北：書林出版有限公司。

黃英雄(2003)，《編劇高手》，台北：書林出版有限公司。

Andrew Glassner 著(2001)、闕帝丰譯(2006)，《編故事：互動故事玩家創意聖經》，台北：閱讀地球文化事業有限公司。

Robert McKee 著(1997)、周鐵東譯(2001)，《故事—材質、結構、風格和銀幕劇作的原理》，北京：中國電影出版社。

Edward Lucie-Smith(1996)著、李迅譯(2008)，《電影的力量》，北京：中國人民大學出版社。

Stephen King(2000)著、石美倫譯(2002)，《史蒂芬金談寫作》，台北：商周出版。

Edward Morgan Forster(1927)著、蘇希亞譯(2009)，《小說面面觀》，台北：商周出版。

David Lodge(1992)著、李維拉譯(2006)，《小說的五十堂課》，台北：木馬文化出版。

三、期刊論文

李林(2004)，〈論希區考克的電影懸念〉，南京師範大學電影學研究所。
周健、王培鐸(2000)，〈論懸念的焦點〉，大連教育學院學報第16卷第2期。

四、網頁資料

Jim Windolf(2008)，〈Keys to the Kingdom〉
<http://www.vanityfair.com/culture/features/2008/02/indianajones200802?currentPage=4> (2009年06月24日瀏覽)
丁丁歷險記主題站 <http://www.tintins.cn/>
DEATH NOTE <http://www.deathnote.com.tw/>