

南 華 大 學

宗 教 學 研 究 所

碩 士 論 文

動 畫 中 的 宗 教 意 涵 - 以 宮 崎 駿 動 畫
《 風 之 谷 》、《 魔 法 公 主 》、《 神 隱 少 女 》 為 例

The Religious Issues in Animation -

Take Miyazaki Hayao's Animation *Nausicaä of the Valley of Wind*

Princess Mononoke and *Spirited Away* for example

研 究 生：張 于 中

指 導 教 授：鄭 印 君 博 士

中 華 民 國 102 年 7 月 21 日

謝 誌

終於走至這步，回首遙望（真的寫了很久），這本論文可真是耗費相當多的時日才定稿完成。這一路上也確實受到許多人的相助，真的是謝謝你們啦。

當然，首先要感謝的一定就是我的爸媽，謝謝你們長久以來願意相信我定能將論文完成的承諾，雖然這段期間曾失言過幾回，導致論文無法如期產出，但您們仍給予我毫無後顧之憂的環境，讓我有動力持續向前，感謝您們溫暖而且有力的支持，這本論文才有了出世的機會。

接下來便是要感謝我的指導教鄭印君老師了，謝謝您讓我見識到宗教學的論文原來也能有如此新鮮的寫法，也謝謝老師常常必須犧牲假日的時間審閱我的初稿，只為了能在最短的時間讓這本論文可以達到盡善盡美。另外，更要感謝擔任口試委員的陳美華老師與呂凱文老師，謝謝兩位老師口試時的寶貴意見，讓學生的論文不僅更增添了光采，也留下了往後繼續研究的空間。

此外，來感謝一下這些日子陪伴我戰鬥的好夥伴們好了。真彬法師、阿傑、凌彰、昭伊、之怡、小亘、益銓……感謝你們這群研究所的好夥伴，讓學習的生活變得更加多采多姿。敏誠、皓文表弟，謝謝你倆總是總是充當我心情抒發的對象，讓我能以新的心情繼續完成論文的寫作。玳偉堂弟，謝謝你提供免費的台北住宿，讓我免去舟車勞頓的辛苦（我的指導教授在輔仁大學）。

最後，也感謝在這本論文創作期間，給於我各方意見與協助的各位恩人，真的非常謝謝你們。

動畫中的宗教意涵 -

以宮崎駿動畫《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》為例

摘要

動畫大師宮崎駿以活潑、富含議題的靈感創作出許許多多膾炙人口的作品。在其作品當中，隱含著對社會、自然與人文的關懷。對於觀賞者而言，除了可以欣賞到宮崎駿天馬行空式的想像力之外，更可以透過動畫中的情節，發現這位大師藉由動畫展現著令人深省的意義。本論文的研究中心，主要就是透過其《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部動畫敘事作品，從中探討宮崎駿於這三部作品中所表現出的宗教意涵。

本論文共分為五章，第一章為緒論，主要先就研究動機與目的、對相關文獻進行回顧等說明，提出本論文所欲處理的相關議題，並對研究方法和理論做一陳述，以及對接下來的論文做架構上敘述。第二章則是就宮崎駿的生平，以及創作理念先做一個簡單性的概述；其次，約略簡述宮崎駿各個作品中的創作特色；最後，對宮崎駿之作品作一些整理性評論。第三章以敘事學的方法進入，將約略介紹敘事學的發展流程，以及敘事學如何運用到動畫上，並輔以宮崎駿這三部動畫敘事作品為例子，進行敘事結構的分析。第四章將分別探討這三部敘事作品裡，主角人物所展現出來「救贖」行動進行探討；其次，以「神聖的兩面性」與「神聖空間」為主軸，分析並探討宮崎駿在這三部的動畫敘事作品中，有何「神聖」與「宗教議題」之展演。第五章為結論，筆者將對上述所提做一番整理與歸結後，並從文中所探討出的現象，進而提出個人的見解與想法。

關鍵詞：宮崎駿、風之谷、魔法公主、神隱少女、敘事學、宗教意涵

目 錄

謝誌	I
摘要	II
目錄	III
第一章 緒論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究目的	3
第三節 研究方法和理論	5
第四節 文獻回顧	14
第五節 論文架構	25
第二章 宮崎駿其人與其作品	26
第一節 關於宮崎駿	26
第二節 宮崎駿的動畫作品介紹	30
第三節 宮崎駿動畫作品的評論與特色	42
小結	47
第三章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》的敘事結構分析	49
第一節 敘事學的發展與敘事學如何運用到動畫	49
第二節 《風之谷》的敘事結構	59
第三節 《魔法公主》的敘事結構	74
第四節 《神隱少女》的敘事結構	90
第五節 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》的敘事結構探討	102
小結	107

第四章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》中的宗教觀-----	109
第一節 《風之谷》中一種救世主式的救贖-----	109
第二節 《魔法公主》中對「自然」與「人類」的救贖-----	120
第三節 《神隱少女》中少女的自我成長以及對周遭人物的救贖-----	132
第四節 擁有兩種面的「神聖」-----	143
第五節 具備神聖特質的空間-----	160
第六節 其他宗教議題-----	178
小結-----	204
第五章 結論-----	205
參考資料-----	212

第一章 緒論

第一節 研究動機

談到動畫 (Animation)，有些人的觀念或許還停留在「那是一種給小孩子看的玩意」的想法上，然而是否真是這個樣子？答案其實並不盡然。那麼動畫到底存在著什麼樣的魔力，讓許多人為之瘋狂地收集有關動畫的週邊商品，更甚至有現今流行的「角色扮演 (Cosplay)」者，也就是將自己裝扮成喜愛的動畫角色等相類似的愛好者。動畫具有著一種難以阻擋的普遍性，甚至可以大膽地假設，全世界最不可能發生的事都很有可能發生在動畫當中。

動漫畫有什麼魅力？《棋靈王》¹讓日本的圍棋人口增加了七十萬，台灣青少年的圍棋參賽人數成長了百分之三十五；……光學迷彩、奈米科技現在十分熱門是嗎？士郎正宗早在十幾年前就將這些概念運用在《攻殼機動隊》中。電影《駭客任務》(The Matrix) 另你目眩神迷嗎？它的故事基本概念幾乎是一九八五年日本動畫名作《Megazone 23》的翻版。²

如此看來，動畫當真蘊含著相當大的吸引力與創造性。

「動畫」的字源來自拉丁文 Anima，其意為靈魂，其動詞型 Animare，則是「賦予生命」的意思。³時至今日，動畫的發展已經不單單只是要「使畫動起來」而已，它已經變成一種創作表現的形式了。然而，動畫的驚人魅力便是在於它具備有各種千奇百怪、甚至科幻奇想的特性。它能創造許多各式形形色色的人物；或者是充滿乖誕怪奇的奇幻異獸、與各式極具未來感的機械；甚至是跳脫時間的束縛，遊走在上古與未來之間等等。也就是因為這種充滿著許多不設限的情節故

¹ 現更名為《棋魂》。

² 參見傻呼嚕同盟著，《因動漫畫而偉大》，台北：大塊文化，2003，封底文字。

³ 參見黃玉珊、余為政編，《動畫電影探索》，台北：遠流出版，1997，第 20 頁。

事，讓動畫的觀賞年齡層，不再是僅限制在所謂的未成年孩童身上，有些成年人也都相當樂於沉浸在這個架空的世界當中。因為在這個世界裡，我們不僅能從中獲得歡笑趣味、感動、況且還有知識。由此可以看出，動畫所帶給我們的並不是只有娛樂的效果，有時可能還會帶給我們另一種耳目一新的想法。

在日本動畫大師宮崎駿（Miyazaki Hayao，1941 - ）的作品中，時常可以見到宮崎駿在描寫「人與自然」之間的關係。而本篇論文在選擇上也以其中對這項議題描寫較為深刻的兩部：《風之谷》與《魔法公主》為探討的對象，在另一部作品《神隱少女》中，雖不像前兩部直接將其對立面呈現出來，但它卻真實地描寫出一個關於人的生活或是生命經驗的「通道儀式」，並透過由主角進入異世界的奇幻遭遇，將「人與自然」間不和諧之關係，藉由「小千」的所見呈現出來，故本文選擇宮崎駿創作的這三部作品，作為探討的對象。

《風之谷》中描寫著，因為「火之七日」大戰的發生，導致整個自然發生重大的轉變：腐海的產生、含有瘴氣孢子的有毒空氣、以及產生異變的昆蟲，無時無刻衝擊著人類的生命；還有在《魔法公主》中，更清楚地描述人類與自然神之間的戰爭 - 自然與「從自然提煉的鐵」之間的對立；另外在《神隱少女》中，雖說是描寫一個少女心靈成長的故事，但在其中我們仍可看到有兩條河流遭受到人類的破壞：一條是被誤認為「腐爛神」的不知名河神，另一條則是在故事中不斷協助千尋的「白龍」。

從上述關於神靈的方面來看，可以說《風之谷》較為缺乏這項要素，但宮崎駿卻在其中對於大地所代表的「生產生命」與「吞噬生命」這兩點有相當的著墨。一如故事中所出現的「腐海」，表面上它釋放出有毒的瘴氣，使人距於千里之外；實則是利用底部的淨化功能，淨化這片已被人類污染的環境。而在另外的兩部動畫中我們都能見到在宮崎駿在當中，將自然萬物都描繪著存有神靈，例如：《魔法公主》中的山獸神、小樹精、以及犬神莫娜等，和《神隱少女》中的河神等。在有關於日本的神靈方面，在《日本神道文化圖解》一書中，有粗淺的介紹：

近代以前，在神道相關的書籍當中，對於「神」的解釋多半為「神乃聖人」、「神存於人心之中」、「方正高潔之人，其靈可作為神奉祀」、「祖先即是神」等等。總合以上各種論點，我們可以得到結論如下：「所有的靈魂都是神」。以此為根據，人類、動物、山川或者是風雨等自然現象，可說各自持有靈魂。這個靈魂，原來就是純潔之物。而當人類將若干靈魂列入祭祀範圍時，這些靈魂也就成為「神」。⁴

從上述介紹我們可以得知，日本為何會被稱作是擁有「八百萬神⁵」的神之國。而且從這裡我們也能清楚見識到，宮崎駿藉由動畫的影像傳播，除了清楚地傳達他內心對於「人與自然」間的相互關係外，更讓人們在觀賞之餘，也能近一步的反思與體會對於所生存的這個環境，人所應該扮演的是怎樣一個角色。另外，在這些作品當中其實還或多或少隱藏著某部分神道教的影子。

在前人關於宮崎駿研究的作品中，在研究方向大致可分為藝術教育、動畫內容、動畫角色、以及資本主義等。但在這些當中，以一種宗教學研究進入的著作可以說並不多，因此，筆者希望能以所學來探討在宮崎駿作品中所展現的宗教議題。筆者在這裡並不是以神道教的觀念為主要軸線，而是冀望藉由西方學者奧托（Rudolf Otto, 1869 - 1937）所提出的「神聖性」來作為這次探討的出發點，並且試著以一種大範圍的思考角度來探討這三部作品－《風之谷》⁶、《魔法公主》以及《神隱少女》當中的神聖性、以及其宗教議題的展演。

第二節 研究目的

現今圖像時代的來臨，是大家有目共睹的。舉凡像是電視、電影、漫畫、動畫、或者是遊戲，真可以說是另一種百家爭鳴的時代。在這其中，又以動畫的崛

⁴ 參見武光 誠著、張雅君譯，《日本神道文化圖解》，台北：商周出版，2008，第 24 頁。

⁵ 參見高楠順次郎、木村泰賢著，高觀廬譯，《印度哲學宗教史》，台北：台灣商務，1971，第 64 頁。

⁶ 《風之谷》為台灣譯名，其日文原名為《風の谷のナウシカ》。

起可以說最為顯著。近年來，動畫可以說是逐漸地擠身進入主流媒體之中，在國際級的動畫影展中，也往往能吸引許多到場觀賞的動畫迷以及其他愛好人士的注意。⁷

從上述我們可以看到，動畫不僅僅只是一種屬於某少部分特定人物的喜愛之物，它也可以像是西方的好萊塢（Hollywood）一樣地躍上國際性的舞台，就像是日本的動畫家今敏（Kon Staoshi，1963 - 2010）和宮崎駿的作品一樣，他們都曾獲得國際性的肯定。例如今敏作品中的《千年女優》（せんねんじょゆう）、《東京教父》（東京ゴッドファーザーズ）以及《盜夢偵探》（パプリカ）。其中《千年女優》和《東京教父》同時獲得 2003 年奧斯卡最佳動畫長片獎第一次入圍，但最後並沒有擠進最終入圍。而《盜夢偵探》獲選為 2006 年第 63 屆威尼斯電影節的影展競賽片之一。⁸另外在宮崎駿的作品中，最受矚目的便是《神隱少女》這部作品，就是這部讓宮崎駿拿下了柏林國際電影獎的金熊獎，這也是第一部獲得頒獎的動畫。這不僅確立了宮崎駿於動畫的地位，也讓更多人瞭解與認識到宮崎駿的動畫。

於是，當我們在看宮崎駿的動畫作品時，可以說它不單單是只是為小孩子所出的娛樂用動畫。在其作品當中，也隱含著許多對社會、自然與人文的關懷。而且，對於人們而言，在宮崎駿動畫中的故事情節中，都多少具有某部分能令人深省的意義。故筆者想一窺宮崎駿之動畫敘事中所蘊含的宗教議題，並冀望藉由敘事學方法的進路，達到下述的目的。

本論文在研究目的上，預期有下列兩點：第一，希望能透過動畫這種視覺敘事的傳達，讓人們可以知道所謂的「宗教」並不一定是單指某一種特定的宗教信仰，它也是可以與人的生活或是生命經驗相關之事物。本篇論文便是以奧托與伊利亞德（Mircea Eliade，1907 - 1986）所提有關神聖的象徵，並將其引入至宮崎駿

⁷ 參見王耀瑄著《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004，第 1 頁。

⁸ 參見維基百科

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E4%BB%8A%E6%95%8F&variant=zh-tw>（2009/04/23 瀏覽）

的這三部動畫敘事當中，從此觀察出其中的「神聖性」。第二，期望能藉由《風之谷》、《魔法公主》和《神隱少女》這三部動畫敘事，探討其動畫角色在行為以及語言等的表現下，所透露出的宗教議題，例如：主角群們歷經通道儀式的過程、對於神聖空間的描繪、以及救贖等等。

第三節 研究方法和理論

本論文在研究的方法上，主要是藉由敘事分析的手法，來探討筆者所選定的動畫敘事中之「宗教議題」的相關面向。在這裡，筆者選定宮崎駿所創作的三部動畫作品，分別是《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》為研究的例子。之所以選用宮崎駿的創作做為研究對象有三類原因，首先，宮崎駿的動畫較不像一般坊間動畫有著相當長的集數；其次，筆者認為在觀看宮崎駿動畫的年齡層分布較為廣泛⁹、當中描繪的人物形象、與動人的情節和配樂，均能讓人留下深刻的印象；最後，宮崎駿用一種說故事的方式告訴著人們，應當審慎地重視人類對於自然環境的侵略與迫害這件事。因此，筆者將以其作品做為本篇論文所欲探討的例子。

除了運用敘事分析的方法外，本論文也將運用文獻分析的方法，對所探討過相關議題的文章或是書籍進行探討，並從中對奧托以及伊利亞德所提出在宗教中所須具備最為重要的要素－「神聖」進行理解。同時，進一步對存在於動畫敘事中的「宗教議題」進行分析，而所謂的宗教議題，指的就是與「宗教」或「宗教現象」相關者；而在動畫敘事中，可以透過敘事中的情節、人物、性格、與時間等方面，來尋找出相關的「宗教議題」。因此，若要確立其動畫中宗教的核心，

⁹ 依《魔法公主》於日本開出 193 億日元票房，及《神隱少女》更開出 304 億日元票房的佳績，故筆者推斷觀賞宮崎駿動畫的年齡層不僅包含孩童與其同儕，更涵蓋陪同一起觀賞之家人或親友。
參見維基百科：
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%85%AC%E4%B8%BB> 及
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A5%9E%E9%9A%B1%E5%B0%91%E5%A5%B3> (2013/07/07 瀏覽)

就必須找出其中的神聖，而當找出「神聖」之後，就能找到其他的宗教議題；同時，也能藉由所發現之宗教議題間的連結，來找出神聖中心。

故本篇論文在研究方法上，除了奧托對於「神聖」所提出的兩類特點外，便是伊利亞德更進一步地確立神聖空間的範疇以及宗教人對於大自然的崇敬，並且將其與所探討的三部動畫做結合，試著從中探討出在動畫敘事中所隱含之宗教議題。

（一）對「神聖」意涵的界定

關於「神聖」一詞，我們可以說這是一個宗教所不可或缺的要素之一。那我們如何看待表現在動畫敘事中的「神聖」呢？筆者在這裡做了一點轉化。伊利亞德在其書《聖與俗：宗教的本質》（*The Sacred and the Profane*）一書中談到，並不一定需要聖顯（hierophany），只需要某個記號（signs）便可以指出「神聖性」了。

在這個記號中，充滿著宗教意義的徵兆，引入一種絕對的成分，消除了相對性和茫然的困惑。這個不屬於這個世界東西已經明確地展現了它自己，而且透過這個行為顯示了一種傾向，或說決定了一種行為的過程。¹⁰

也就是說，透過這種象徵物的確立過程，「神聖」也就可以被清楚的標示出來。故此，或許可以說，當動畫敘事中的「神聖」被進一步確立之時，這部動畫所代表的「神聖性」或「宗教觀」便可被發掘出來。

奧托在其《論「神聖」》書中提到：「神聖」是一個宗教領域特有的解釋範疇與評價範疇。¹¹然而，奧托所定義的神聖，是必須剔除存留在神聖中所具有的道德因素，與有關於理性的方面後所存留下來之物，奧托則用「努秘」（Numinous）

¹⁰ 參見 Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, trans. Willard R. Trask, Harcourt, Inc, San Diego, 1959, P.27.亦參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 77 頁。

¹¹ 參見魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995，第 6 頁。

一詞來代表這個扣除神聖中「道德」和「理性」要素之後，所存留下來之物。

「努秘」對於奧托而言，代表著宗教的核心價值因素。在其《論「神聖」》中說到：「任何一種宗教的真正核心處都活躍著這種東西，沒有這種東西，宗教就不再成其為宗教。¹²」然而，這個宗教的核心價值因素對於奧托而言，就是說明當人們在面對「全然他者（the Wholly Other）」時，心中所體認到的兩類情感，其分別是「迷人的（Fascinans）」與「畏懼的（Tremendum）」。這兩類面對到全然他者的態度，不僅對神聖之意涵有了更進一步的確立，同時也說明了人與努秘之間的微妙關係：「畏懼與迷人，便以一種奇特的對立統一方式結合起來了。此種努秘意識的二元性質，便成了整個宗教史上既最奇特又最值得注意的現象。¹³」

伊利亞德與奧托相似，都認為在關於宗教經驗方面是獨特的，自成一格（*sui generis*），宗教的本質是在於「宗教人（*homo religiosus*）」對於「神聖」的一種體驗。這個體驗屬於全人的不可被分割、變成個別科學化，亦即，必須涵蓋人的生理、心理、社會、語言…等等方面。¹⁴由這裡我們可以看出，對奧托或是伊利亞德而言，「神聖的體驗」可以說是一種超越我們所能感受的特殊經驗，這種經驗並不如我們一般所能感知的經驗相同，可以為我們所掌握。與之相反，這種宗教經驗的體悟，人們並無法直接與之感應，而是並須讓這個「神聖」透過某樣「世俗之物」來顯現、來揭示這個宗教。這裡可以看作伊利亞德承襲了奧托「全然他者」的「迷人與令人畏懼」，並且更進而走向了「神聖與世俗（*The Sacred and The Profane*）」間的關係。這種關係可以說是一種人與神聖的相遇，突破到一種神聖存有的狀態，並達成彰顯「聖顯」的目的。

此外，伊利亞德在其《聖與俗：宗教的本質》一書中也寫到有關「神聖空間」：「對宗教人而言，空間並非同質性的（*homogeneous*）；他會經驗到在空間中存在著斷裂點（*interruptions*）與突破點（*breaks*）；以質來說，空間的某部分與其

¹² 參見魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995，第7頁。

¹³ 同上註，第36頁。

¹⁴ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第27頁。

他部分是不同的。……因此，聖地是一個強烈而有意義的空間，另外還有一些地方是非神聖性的、不具結構或一致性、是無特定型態的。¹⁵」而這個空間中的「突破點」就像是一個門檻一樣，這個門檻的兩側各自代表了兩個不同的空間 – 神聖空間與世俗空間。這個門檻劃分開了兩種空間，也象徵著世俗與宗教兩種模式之間的區隔。

除了神聖空間的確立外，對宗教人而言，自然也不僅只是自然而已，它總還充滿著宗教性意義，畢竟它是來自眾神之手，整個世界都蘊含著神聖。¹⁶人們遙不可觸的蒼天、代表著一種將之前的污穢進行淨化之意的水、以及孕育萬物，供給養分活在這地表上所有生物的大地之母等自然物或是自然現象，在宗教人的眼中，他們都與「神聖」有著相當密切的關係。

藉此，本篇論文便是希望能由奧托所提出的「努秘經驗」出發，以及伊利亞德隨後所探討的神聖與世俗和人與自然間的關係來做為本論文分析的架構。並且嘗試探討在宮崎駿的這三部作品中，是否有運用此種相互關係，並將其表現在其作品當中。

（二）敘事分析方法

關於敘事，它不僅只存在於語言系統中，而且也存在於非語言系統中，例如：造型藝術、戲劇、或是電影等形式中。¹⁷此外，敘事所涵蓋範圍可以說相當的廣泛，程錫麟在其〈敘事理論概述〉中提到：

敘事是指在時間和因果關係上意義有著一系列視鍵的符號再現。因此，敘事不僅包括小說，而且包括電影、戲劇、連環漫畫、新聞片、日記、編年史等等。同時，敘事可以由各種符號媒介構成，如：書面或口頭的語言、

¹⁵ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 71 頁。

¹⁶ 同上註，第 159 頁。

¹⁷ 參見從萊庭等編著，《西方修辭學》，上海：上海外語教育出版社，2007，第 517 頁。

視覺形象、姿勢和動作以及這些媒介的組合。¹⁸

換句話說，在我們所生存的世界上，幾乎可以說沒有任何一件事，是無法與敘事沾上邊的。把敘事放在一種普遍的行為上來說，它指的是一種「所敘之事」。而且，當一個以本質性或無形式的事實或者是故事，被用特定形式的言語加以表述之後，所得出來的就是我們所稱的敘事。

敘事作為當代敘事學意義上的概念，主要表明的是「故事」作為一種經過主體被「重新結構」被作用於一個特殊交流環境，其包括「講述」（作者、隱含作者、講述人）－「聽述」（真實讀者、觀眾；隱含讀者、觀眾；冒牌讀者、觀眾）此一過程中的產物之主體性品質。所以，既然「故事」是被講述出來的，因此其必然透過特定的形式或是敘事手法而完成，期間必有讀者、觀眾積極參與的「閱讀行動」使故事常新，並使得故事得以豐富與複雜。¹⁹

由上述觀念中，我們可以看到，敘事與觀看者之間存在著一種相互作用的關係。

敘事學家米克·巴爾（Mieke Bal，1946 - ）指出，一個完整敘事必須具備有三個完整的結構，即：文本（text）、故事（story）和素材（fabula）。在這裡文本指的是由語言符號組成的一個有限的、有結構的整體。故事則是以特定的方式表現出來的素材，是一種所呈現的「成品」。素材是按邏輯和時間先後順序串聯起來的一系列由行為者（actor）所引起或經歷的事件（event）。²⁰藉由這三層結構的表述，對於敘事的分析與探討將能更為清楚。

¹⁸ 參見程錫麟著，〈敘事理論概述〉《外語研究》第 73 期，四川：四川大學外國語學院，2002，第 10 頁。

¹⁹ 參見鄭印君著，〈動畫敘事與觀看主體關係初探－慾望中的凝視〉《明道通識論叢》第 2 期，彰化：明道管理學院通識教育中心，2007，第 89 - 90 頁。

²⁰ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 3 - 4 頁。

在「文本 (text)」層次，也就是讀者可以直接進入的部分，作者從敘事文本分析中最中心的概念「敘事者 (narrator)」入手，分別探討了非敘述的評論，描寫以及敘述層次等問題；在「故事」層次中，探討了按時間順序發生的事件如何加以藝術性變形的問題，包括諸如順序的安排、敘述節奏、頻率、聚焦以及視覺故事等；最後，作者再回到「素材」這一層次，分別探討了事件、行為者、時間、場所等相關的基本要素，所有這些都是與作為按實際順序發生的事件必不可少的。²¹

此外，法國敘事學家熱奈特 (Gérard Genette, 1930 -) 同樣認為敘事具有三個不同概念：

敘事的第一層含義，如今通用的最明顯、最中心的含意，指的是承擔敘述一個或一系列的敘述陳述，口頭或書面的話語。……敘事的第二層含義不大普遍，但為今天敘述方面的分析家和理論家所常用，它指的是真實或虛構的、作為最為話語對象的接連發生的事件，以及事件之間連貫、反射、重覆等等不同的關係。「敘事分析」意味著撇開把行動和情境告知我們的語言或其他媒介，對這些從本身考慮的行動和情境的總體進行研究。……敘事的第三層含義看來最古老，指的仍然是一個事件，但不是人們講述的事件，而是某人講述某事（從敘述行為本身考慮）的事件。²²

因此，本論文再研究上除運用米克·巴爾對於敘事分析的概念外，也將藉由熱奈特對於敘事分析的觀點，嘗試分析《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》

²¹ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，作者前言，第8頁。

²² 參見熱拉爾·熱奈特著，王文融譯，《敘事話語 新敘事話語》，北京：中國社會科學出版社，1990，第6頁。

這三部作品的敘事結構，並試著探討將奧托與伊利亞德對於「神聖」的觀念是如何在這這三部動畫敘事中顯現，以及找尋隱藏在這三部動畫中之其他「宗教議題」。

首先，將針對《風之谷》、《魔法公主》、和《神隱少女》中的敘事者開始，敘事者是敘事文本分析中最中心的概念。敘事者的身分、在文本中的表現程度和方式、以及隱含的選擇，都賦予了此篇文本的特徵。²³其次，進入「故事」的層次中，試著從中分析《風之谷》、《魔法公主》、和《神隱少女》三部動畫的敘事結構，並藉由敘事中的人物、聚焦、事件、場所、以及屬於「素材」之特點一一探討其中的「宗教意涵」。

筆者認為當我們談論如何看待宗教時，可以說宗教是某一種特定的信仰，它在人的生活中實現，所以我們可以在生活中看到很多宗教現象，而這些現象都跟我們的生活經驗或是生命經驗有關，例如：禮拜、燒香、求神問卜等。而在文學、電影、或是動畫這些藝術方面，也可以說它們常常在陳述人的生命經驗或是生活現象，故當中必然有某些宗教的表達層面在。因此當我們在看待一個宗教現象時，要將其擺回到生活或生命經驗中。同樣，當在探討動畫與宗教間的關係時，便要把它擺到生命經驗中去談，譬如「通道儀式」，它代表著是人通過某一個階段的成長；另外，像是「救贖」談的是一個面對自己，從去接受愛、從願意走出自己而來，而這些所談有關人的生命經驗都跟宗教有關。

對奧托而言，神聖為何迷人，因為祂具有無限的慈愛，而在這個迷人的努秘經驗中，全然他者以吸引、憐憫、同情人的方式令人欣喜並且願意投入其懷抱。另外，神聖也同時是令人畏懼的，這是因為感受到自己與神之間有一個絕對的差別，使自己感受到自己的渺小跟祂的偉大，並感到被壓倒和強烈震撼的感受，所以衍生出一種畏懼的感覺。因此，當我們要從動畫中找出神聖的核心，就必須從中去找這個「迷人且令人畏懼的」面向，而且若將神聖當作一個座標，那麼這

²³ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第19頁。

兩個點，就可讓我們方便找出「神聖」這個座標。²⁴

這種神聖可以說是宗教的核心元素，而人對於神聖的體驗，這種體驗就成了信仰及其動力的來源。就是說宗教最重要的是在於它的宗教體驗上。不管我們站在那個立場來看待宗教，我們所見到的都是宗教現象，它跟生活經驗或生命經驗有關，而這些生活經驗或生命經驗也可說是奧托所提的宗教核心元素－「努秘」。這樣一個「迷人且令人畏懼的」感受的生活經驗或生命經驗，也就成為人的信仰動力。

此外，當宗教議題在語言、文學、影像中呈現的時候，我們會看到什麼？例如語言部份，在《神隱少女》中，小千由白龍載著她，在這個過程中，小千忽然記起白龍的名字－琥珀川。從這裡我們可以推測，白龍的前身應該是位河神，但不知什麼原因讓這條河消失了，少了棲身之地的河神，只好委身於另一個異世界中。然而，藉由小千之口說出白龍的「真名」後，不僅讓白龍重新找回自己的身分，也讓白龍得以脫離湯婆婆的掌握。

在從另一個宗教議題－「神聖與世俗」來看，若我們在動畫敘事看到了某個主角或是事件是神聖的，那麼一定會有一個相對應的對立面的部分。譬如我們把風之谷視作是一個天堂樂園，那另外一批帶領著士兵的那一群，就可視作是世俗層面；在《魔法公主》的部分，若把保護自然視作是神聖的，那麼黑帽子大人所建造的達達拉城就是一個對立面的展現。

本篇論文在研究方法上，除了奧托對於「神聖」所提出的兩類特點外，便是伊利亞德更進一步地確立神聖空間的範疇以及宗教人對於大自然的崇敬，並且將其與所探討的三部動畫做結合，從中探討出在動畫敘事中所隱含的宗教議題。

（三）研究限制

本論文在研究上以奧托與伊利亞德兩人所提之「神聖」議題為主軸，但礙於筆者的語文造詣有限，在閱讀原文書籍上有些困難。因此，在分析此兩人的學說

²⁴ 參見鄭印君老師授課之內容。

的基礎上，將輔以現有的相關譯本，以及參考研究這兩人的學者相關之論述，以此希望藉由前人所研究議題之助，來彌補自身無法以原文以及全面性探討所造成的遺憾，然本論文仍盡文獻回顧之方式，綜合相關之文章來做彌補。

在對於所研究的動畫敘事上，本論文以具有強烈顯示特點的動畫作為分析的對象。而研究文本的選定，由於受限於筆者的研究時間與本篇論文的架構，乃根據筆者本身的認知下所做出的選擇。其次，在於創作的呈現上，將是以「宮崎駿動畫」作為創作的主题範圍。所以，在文本分析的選擇必以此作為前提。因此本論文以《風之谷》；《魔法公主》；《神隱少女》等三部作品，作為分析探討的對象。這三部作品的選擇在關於「人與自然」的關係上，可以說是同性質的敘述文本，並且三者本身在敘事的創作上又可說具有各自獨特的風格。

第四節 文獻回顧

在文獻回顧方面，因所涉及的範圍較廣，故概略分為有關宮崎駿動畫與動畫敘事方面、奧托的部分、和伊利亞德的部分等，其內容如下：

(一) 宮崎駿動畫與動畫敘事方面

吳旻峰《宮崎駿動畫卡通作品研究》(2004)中，是以宮崎駿親自監督的劇場版動畫，而且在台灣上映或發行的作品作為研究範圍，共計有《風之谷》、《天空之城》、《龍貓》、《魔女宅集便》、《紅豬》、《魔法公主》與《神隱少女》等七部上，其研究則著重於對上述作品的分析。在分析的內容中發現，宮崎駿所強調的時空背景屬與一種現實與虛幻之間的相互交融，並且在人物的設定上塑造出平民化、讀者本位和樂趣化為主。另外，在主題概念方面，偏向人與自然、人與人之間的關係；在形式方面，宮崎駿的動畫以印象圖版的方式來創作，攝影腳本圖與劇本同時完成，題材上的運用並不拘泥於原著，而是在咀嚼後再創造的方式來展現獨特的風格。宮崎駿在品質上的要求也相當高，目的就是要使觀眾能有十足的臨場感。

在林世彬《環境議題融入國小藝術教學之行動研究 - 以宮崎駿卡通動畫為補助教材》(2004)中以質性研究的方式，探討以環境生態議題為教學內容，卡通動畫為補助教材的環境藝術教學課程。

韓淑芳《從《神隱少女》探討資本主義社會的家庭結構、勞動階級與消費行為》(2005)中透過《神隱少女》探討日本型資本主義社會，包括中產階級、管理階層、勞動者與消費行為的內涵與外顯意義，主要透過文本分析、人物角色與敘事結構等電影元素，除了探討全球化資本主義社會的文化共通性之外，並將論述荻野家的中產階級特徵、湯屋的階級分工，以及從消費行為看人性的呈現，試圖建構出屬於日本式資本主義社會特殊的結構或機制。

在王耀瑄《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》(2005)中分析宮崎駿自 1984

年至 2004 年，負責腳本創作的九部動畫中的女性形象。依年齡將女性分為「小女孩」、「年輕女性」、「已婚婦女」、「老婆婆」四個階層，再加上出現多次的「魔女」形象進行分析研究，討論每位女性的性格特色、社會地位、職業表現，以及動畫中女性形象與傳統刻板印象之異同，並發掘出宮崎駿作品中女性的愛情觀與自我意識的覺醒。研究結果發現，宮崎駿動畫中，小女孩們較符合傳統印象中天真、活潑的形象，多屬性別為分化的人；年輕女性則多具備剛柔並濟的人格特質，面對愛情時，能正視內心感受，絕不為愛喪失自我；已婚婦女雖處於傳統男權社會中，卻能保有自我意識、超越焦慮，達到自由選擇未來的境界；老婆婆們充滿活力，在動畫中展現沈穩、樂觀的一面；至於法力無邊的魔女們，超越傳統形象、各展所長。即使是作惡多端的黑魔女，也有機會洗心革面，在其動畫中，巫婆可以不死。宮崎駿雖然身為男性，卻能以敏銳的觀察力和創造力，勾勒出各具特色、性格互異的女性形象。宮崎駿並不刻意隱瞞女性仍生活在男權社會的事實，但她們的自我意識充分覺醒，跳脫性別刻板印象的桎梏，和男性實力相當，甚至比男性更加努力、堅韌，社會地位也不亞於男性。

在劉邦祺《宮崎駿漫畫《風之谷》之研究》(2006)上，分析探討宮崎駿的漫畫表現形式，了解他個人的漫畫語言，探究角色服裝的符號語彙。並根據宮崎駿的訪談紀錄與文章來分析探討漫畫的文本內容，了解宮崎駿的中心思想，再透過漫畫元素的分析，了其創作思想的來源，並藉由漫畫與動畫的比較，印證漫畫《風之谷》是呈現宮崎駿的思想與精神最完整的作品。本論文在研究上有四點發現：第一、宮崎駿的漫畫形式，架構於一般傳統漫畫共同語言上，但其繪製漫畫的方式採取如素描般的筆觸，圖框的表現方式豐富且多變化，風格樸實自然；第二、《風之谷》的角色為數眾多，宮崎駿對於各個角色的個性與風格皆有深入且鮮明的刻畫且定位明顯，不論是主角或是反派角色，都會成長與蛻變；第三、宮崎駿在漫畫《風之谷》中所欲彰顯的主題概念乃是以「生命的價值」來表達人與自然相互共生的觀點，而非人本思想的環保主義；第四、漫畫《風之谷》的主題概念與創作元素，與宮崎駿所處的時代背景與生活經驗息息相關，且之後仍在宮

崎駿日後的動畫創作中不斷延伸。由此可見，漫畫《風之谷》是發揚其中心思想與精神最完整且最具代表性的作品。

陳靜琳《探討動畫對學童環境概念之影響---以宮崎駿動畫為例》(2006)中，探討宮崎駿動畫中之環境概念，運用宮崎駿動畫設計動畫教學活動和學習單，瞭解學生觀賞動畫後的環境概念及行為，以探討動畫作為環境教育媒介的可行性。研究者以任教班級之五年級學童為研究對象，首先透過孩子採訪家長，了解家長童年印象中的生活環境，與自己目前生活周遭環境的差異與比較。而動畫教學時程為期末放寒假前的一週，以三天時間觀看三部動畫，先播放《龍貓》讓學生能更明確體會及重現家長曾經歷過的生活環境之美，增加孩子對昔日自然風光的印象；再以《平成狸合戰》這部動畫來詮釋與對照－今日與昔日環境的變遷過程，導因於人類的經濟開發、科技文明發展所致；最後播放《魔法公主》再次強化學生「人與自然之間的互動關係」，再來加深學童理解「經濟開發對自然環境的影響」之環境概念。研究者於每部影片播放之後，即進行影片中相關的環境概念和部分學習單題目之賞析與導讀。研究者以內容分析法來分析動畫作品中的環境概念及學生學習單的回答內容，提出兩點的結論：第一、就學習單回答內容的分析結果而言，家長雖然對現在環境有負面的看法，但接受經濟發展所帶來的便利生活；孩子喜歡自然環境，能瞭解開發活動對生物影響，同情《平成狸合戰》狸子的遭遇；反對大規模開發活動，但支持有限度的開發，希望取得平衡點，也理解生物失去棲地的憤怒；出現校外行動的想法；第二、就日後環境行為觀察結論而言，學童對自然較為敏銳，關懷落葉堆下的土壤，較願意喝白開水，更樂於拖地、擦地，但仍抵不住遊樂區的誘惑。

吳知穎《久石讓的宮崎駿動畫電影音樂研究》(2006)中，以久石讓的八零年代早期動畫電影音樂《風之谷》至近作《霍爾的移動城堡》，透過配器編制的轉變、影音互動的配置與多元音樂風格的展現等，一路分析探究久石讓的動畫電影音樂創作語彙。最後，則從電影音樂的功能性與藝術性兩個面向思考久石讓的電影音樂創作，試圖從中找出宮崎駿動畫電影音樂至今仍備受大眾喜愛、在電影

音樂區域中屹立不搖的原因。

在方靜雯《宮崎駿《神隱少女》字幕翻譯等效研究》(2008)中，以《神隱少女》為研究題材，試圖透過溝通理論和等效翻譯理論來探討影片字幕翻譯，同時關注接受者因素和訊息內容的傳遞。在文章脈絡上，第一章緒論，指出建立字幕翻譯準則之重要性，並說明研究動機與研究範圍。第二章從傳播的角度，討論翻譯與媒體的關係，認識影片字幕翻譯的媒體特性和字幕的作用。第三章從溝通的角度來探討譯者在翻譯行為中應扮演的角色和必備的知識技能，並充分關注接受者因素，讓譯者能評估影響溝通環境的各種因素。第四章介紹等效論的演進，並從關注文本訊息的觀點，以等效翻譯理論實際探討字幕翻譯中的問題，並指出等效原則應用於字幕翻譯的可能性和限制性，同時藉由「訊息整合」這種訊息單位概念的翻譯策略，可建立適用於字幕翻譯的等效翻譯標準，並符合奈達所提倡的「功能對等」翻譯原則。第五章探討如何讓字幕訊息在符合字幕精簡原則之下，同時符合翻譯等效原則。此外，本章亦提出影片中文化詞彙的翻譯策略，以解決文化差異問題，讓字幕翻譯所涉及的研究範圍從語言層面擴展至文化溝通方面。第六章結論，針對以上的研究內容進行總結。

辛宜家《宮崎駿動畫中性別角色呈現之探討》(2008)中，探討宮崎駿動畫中之性別角色，分別以性別分工、性別特質、職業類別與職場位階及身體形象四部份進行探討，並以國內影音出租店調查結果，統計出九十六年宮崎駿動畫中四部最賣座之作品，分別為《龍貓》、《神隱少女》、《魔女宅急便》以及《紅豬》，做為本研究之研究對象，以事件記錄之方式，採內容分析法探討其性別角色；並發現在性別分工中，關於照顧、教育、打掃、清潔等工作，多以兩性共同參與工作分配，多元的呈現兩性分工，而非如傳統觀念將責任落於女性；維持生計角色及修繕等粗重工作則偏向過去傳統觀念，未能以活潑、創新的方式呈現。在性別特質中，賦予兩性多元的個性、適意性與情緒穩定性；開放性相較於男性則突顯了女性的獨立自主及其能力，可說一反過去對與女性柔弱的刻板印象，但在嚴謹性部分仍以女性的細心呈現較多，與過去對女性的期待較為相似；因此宮崎駿之

性別特質多能以開放、多元之方式呈現，但依然符合自古延續而來之既有觀念。在職業類別與職場位階中，以多元之職業與不偏重特定性別之職場位階呈現，與現實社會中多元之職業及位階較為貼近。同時，身體形象大多跳脫過去傳統思維，以休閒、簡單及素面之服飾呈現，也較少刻意展現兩性之身材比例，多以中性、簡單的外觀呈現身體形象。

在陳秀枝《宮崎駿之動畫世界以「風之谷」「龍貓」「魔法公主」為中心》(2008)中，取《風之谷》、《龍貓》和《魔法公主》三部作品為代表，從電影中所傳達的世界觀及主題做為探討。特別是電影中扮演重要角色的「少女」、「大樹」以及「妖怪或精靈」為主題而加以探討。以日本的傳統民俗及宗教上的象徵意義為研究方法。本論文共分為四章。開始先說明宮崎駿動畫之人氣。第一章描寫宮崎駿本身及其動畫製作的經歷。第二章說明宮崎駿動畫世界與民俗世界的關連。第三章是提及與故事主題相關的幾個象徵而加以說明。結論是透過宮崎駿的動畫而更了解日本文化，也可得知日本文化及其普遍性。

傅鳳琴《解構迪士尼形塑的童話世界：以 1991 - 2002 年在台灣上映之迪士尼動畫電影為例》(2002)，在其研究方法當中，以普洛普 (Vladimir Propp, 1895 - 1919) 所提出的敘事方法，對迪士尼動畫電影進行研究分析探討，在其研究中發現，迪士尼的動畫電影中都具有一個相似的敘事結構，此劇中的人物的表現善惡分明，且主人公必定歷經重重的考驗，在這考驗的過程中有時還會出現幫助主人公渡過危險的魔法，最後，主人公必定能戰勝邪惡、完成任務，並且獲得幸福。這裡在人物的設定原則上，也整合歸納出六點：第一，一定會成功的主人公；第二，王子心目中的公主必定完美；第三，具有戰解人意的助手、或者是配角；第四，施予幫助者，例如魔法的提供者；第五，與主人公對比的假主人公；第六，一定得死的對頭。

羅美文〈從宮崎駿的動漫作品中談生死禁忌 - 以《風之谷》及《神隱少女》為探討範圍〉(2004)中，作者以文本分析的方式，探討宮崎駿這兩部作品中生死禁忌的情節，除了掌握宮崎駿作品所欲表達的精神外，並從中探究禁忌形成的

因緣與功能。最後，加以歸納其中的禁忌型態：一是具有保護功能的禁忌；另一種則是具有箝制作用的禁忌。雖說這兩類禁忌，是由跨越禁忌的結果分析所得，然而在現代社會中，禁忌仍是人們在面對生死存亡時所自我設下的約束力量。或許，我們需要有突破禁忌的決心和勇氣，但在面對禁忌的本質和精神時，仍應給予如理的思維與尊重。

在楊銘塗〈人和自然之共生：宮崎駿動畫的生態訊息〉（2005）中，從自然野性、人和萬事和的關係、自然保護等面向來探討宮崎駿的動畫內涵。本文也拿宮崎駿的作品和黑澤明的《夢》及迪士尼一些作品和陶潛的〈桃花源〉做一些簡單的內容比對，以襯托宮崎駿動畫中的生態特色。

林麗娟〈宮崎駿日本動畫作品賞析－以「神隱少女」為例〉（2007）中，透過收集解析宮崎駿動畫相關文獻、專家學者與視聽大眾對此作品之評論，以及對照相關日本社會文化背景；針對：（一）宮崎駿與《神隱少女》之大千世界、（二）人道關懷與人性教化之神聖使命、（三）工業污染與環保議題之省思、（四）資本主義社會之現實與考驗等四方面加以探討。藉此洞悉本作品的主要精神意涵，並分析歸納出其中的啟發與省思。

在有關於動畫敘事方面，鄭印君〈動畫敘事與觀看主體關係初探－慾望中的凝視〉（2007）中，探討動畫這樣一個領域如何在作為視覺文化的內容之一時，影響著觀看主體自身的主體性，並就「視覺性（visuality）」的問題，展開對於現代世界中視覺敘事如何影響主體建構、文化表徵的運作，其與視覺實踐之間的關係，以及在視覺文化中主體之身分認同等問題進行討論。

本篇文章對於筆者而言，可說是具有啟迪的作用。藉由閱讀這篇文章，筆者發現到研究的文本形式，並不一定要拘泥在一般由文字所寫成的東西上；動畫其實也是可以看作是一篇文本來進行研究與探討。另外，從上述的文獻中可發現研究宮崎駿動畫者其重點大多集中於動畫中的故事、人物、主題、以及宮崎駿在動畫上構思、表現與技巧上等均有許多相關的探討，其中雖有以生死禁忌為題探討者但仍為少數。故筆者望以敘事學分析方法，並輔以宮崎駿《風之谷》、《魔法公

主》、《神隱少女》三部作品為例，探討當中的「宗教意涵」。

（二）奧托的部分

在劉文琪《探討「努曼經驗」及其「神秘經驗」之關係－以奧托（Rudolf Otto）之思想為範圍》（2001）中，奧托建構了他自己用來解釋宗教經驗的「先天神聖範疇（a priori category of the holy）」，並且認為這是人對應於宗教經驗的對象「努曼」時，所使用的認知、解釋與評價的範疇。而這個「先天神聖範疇」還分成兩部份，一部份是能以概念解析的理性元素，另一部份則是超出概念之外的非理性感受。奧托認為非理性感受是宗教經驗的核心，他將之稱為「努曼經驗」，而理性元素則會「圖式化」這個「努曼經驗」，融合了兩者的宗教經驗則稱之為「神聖經驗」。「努曼經驗」是以「受造感」為主調，這是一種因為面對「努曼」而產生的「自我泯滅」以及「努曼才是唯一」的感受。其內含有：戰慄、著迷與神秘三大元素。這些感受可能單獨出現在某一經驗中，或是相互結合而出現。在感受的強度上可能有的平靜、有的激烈。在感受的對象上可能是有神論的神明，也有可能是自然的遼闊或某種毫不顧惜個人的人生規則。

在「努曼經驗」中，人與「努曼」的交流形式，除了二元對立的祈禱、對話等方式之外，還有相結合的可能。「努曼」會藉著吸引人而逐漸地充滿於或佔有於人，奧托稱這種相結合的交流方式為神秘性的交流方式。但是這種在一般努曼經驗中的神秘性交流，和神秘主義者發展出的「神秘經驗」又有些不同。奧托將神秘主義者的神秘經驗分成兩類：「內向型神秘經驗」和「外向型神秘經驗」。「內向型神秘經驗」是以個人感官的抑制為出發點，透過除去對感官與外物的依賴，而直接發現「自我」的真實本性。而在「外向型神秘經驗」中，則是透過感官與外物，直接在雜多世界中體驗到萬物為一的整體性。這種經驗的出現是突然而無法預期的。

在這裡，奧托認為神秘主義的判準並不是在於人與「努曼」達到相結合的程度，而是在於人對「努曼」的神秘本質有一種嶄新的非理性領會。在這種嶄新的非理性領會經驗中，神秘主義者展現的不是掏空一切感受，而是各種感受的激烈

表現，不論是在面對「努曼」時產生深不可測的神秘感，或是受其吸引，或是對它超乎理性想像的威能感到害怕，神秘者的表現都要比一般努曼經驗者來得強烈，而且，他們多能在這種強烈的情感中，比一般努曼經驗者更清楚地體會出「努曼」與人既相異卻又相同的根本關連。而這也能進一步說明，奧托對「努曼經驗」的表達，並不侷限於西方有神論傳統的經驗模式，也包括了其他類型的宗教經驗。

武金正在其〈奧托的宗教經驗〉(2000)中，討論奧托宗教經驗的看法。首先總論康德(Immanuel Kant, 1724 - 1804)對神的瞭解和施萊爾馬赫(Friedrich Schleiermacher, 1768 - 1834)對感受的明辨，而認出奧托「神聖」的觀念和宗教感受的特性，接著分析解釋其神聖的感覺：人不可名狀的全然他者，啓發和邀請宗教人宗教人使人當下察覺出「戰慄的」或者「迷人的」神秘經驗，該經驗為神 - 人，是客 - 主觀的結合，但其對等是不相稱的，因此，其相關的組成是不可理解的，是非理性的感受；換言之，神聖是真善美尚未分化前的根源。此篇共談論三的問題；第一、神聖能是瞭解宗教經驗的基礎嗎？第二、「戰慄」和「迷人」是該經驗的要素或是時機？第三、「戰慄」和「迷人」這兩者間有何關係？在討論中，此文認出任何一個簡單化的答覆都會落在僵硬的意識型態的危險。宗教的神聖經驗本身是一個自由和開放的相通結果，於是，神聖經驗是宗教交談不可忽略的方面。另外，在其〈啓示與醒悟的奧秘之道〉(2003)中，主要是探究啓示與醒悟在宗教體驗奧秘之道的關係。作者引用奧托、伊利亞德、列維納斯(Emmanuel Levinas, 1906 - 1995)以及拉內(Karl Rahner, 1904 - 1984)等相關的主要思想來闡明期間的相異觀點，並關注奧秘所揭露的重要面向，例如：靈修、禮儀和倫理。此篇在談論啓示與醒悟的宗教經驗之道，說明聖事生活是每個時代再度深入元始啓示的經歷，並將之落實詮釋為其時代的了悟和實踐。亦指出拉內如何截長補伊利亞德之短。接著探討神聖論的體驗和其使命以及與倫理生活的關係。進而論及列維納斯如何拓展奧托的觀點。綜觀之，若將啓示與醒悟視為「他立」和「自立」的觀念，就易膠著於將宗教理解為「有神」和「無神」的對立。倘若視其為在動態的宗教生活中，遂成為「有限者」和「無限者」充滿張力的奧秘活動之關

係。

筆者這裡將其所翻譯的「努曼」更改為「努秘」，並藉由奧托認為神聖中所具備「既迷人又令人畏懼」的特點，將其納入筆者所要探討的動畫敘事當中，探討在這些敘事作品中這項特點如何被表現出來。

（三）伊利亞德的部分

王鏡玲《台灣廟宇建構儀式初探——以 Mircea Eliade 神聖空間建構的觀點》（1990）中，從伊利亞德神聖空間建構的觀點出發，來看台灣廟宇的建構儀式，包括從分金、動土、上樑、安龍奠土、開廟門、神明安座等儀式現象，再從儀式自身的結構關係中提出對伊利亞德理論的補充。本論文共分四章：在導論部份主要介紹伊利亞德的神聖觀和神聖空間的基本架構，作為整體論文的範圍所在。第二章提出台灣廟宇建構儀式的相關基礎，包括台灣民間的宇宙觀、擇日、相地、神靈世界、宗教人的禁忌、廟宇與宗教人的關係等，以作為儀式描述的理解基礎。第三章進入廟宇建構儀式的現象描述，包括從定分金、動土、上樑、安龍奠土、開廟門到神明安座等，整個廟宇聖化儀式的介紹。第四章則由伊利亞德的神聖空間架構來分析上述的廟宇建構儀式，以神聖空間建構形式與神聖的辯證性來分析台灣廟宇建構儀式中宗教人、神靈世界、宇宙秩序系統之間的關係。結論則從儀式自身的結構關係中，對於伊利亞德的神聖辯證性作進一層的補充。

另外，在王鏡玲《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》（1999）中提到，這篇論文的目的在於從探討艾良德對宗教經驗的闡釋當中，指出其特色與限制，並嘗試提出突破其限制的可能性。伊利亞德從聖與俗的對立辯證性、顯聖類型與象徵系統，展開對於宗教經驗意義的揭示，將貫時性的、線性向前的時間意識影響下的宗教現象闡釋，轉換成共時性的類型學範疇，去挖掘在不同類型底下所隱藏的結構，統合不同宗教類型的表層與深層意義。他並且藉由原型及其重複的結構，指出聖俗時間的二元對立結構，從原始民族的信仰與宇宙宗教的強調，例如：天與天神、月的顯聖類型、中心的象徵系統及其重覆，將宗教研究從具體的、編年史的人文科學個例，帶往可重返的時間意識、跳脫現實困境之外，回到樂園式

的人與宇宙同一的想像與詩境內，藉此為現代人提供一條逃脫現實的虛無或混亂的便道。

劉嘉琪《伊利亞德象徵論之研究》(2000)中，以伊利亞德對象徵系統的研究為主題，從他在書中說明的象徵類型與理論出發，一方面反省其所使用的詮釋學方法與原則，另一方面，也提出現代社會中一些「世俗象徵」的類型，試圖補其不足。

在余秀敏《台灣佛教大齋天法會之研究—田野調查和伊理亞德式的詮釋》(2002)中，本論文為宗教儀式之研究，研究對象為台灣佛教大齋天法會—以新竹玄奘人文社會學院慈恩精舍、所舉辦的大齋天法會為例，為找出佛教內在供天思想的因子，以歷史文獻的方法，從佛教經典與科儀文本的脈絡中尋根探源；有了佛教的供天思想為基礎，進一步以加拿大儀式學者 Ronald L. Grimes 在其具有代表性的著作《儀式研究入門》(*Beginnings of Ritual Studies*)所建議的儀式繪製法(mapping the field work)，為我們的研究對象—慈恩精舍的大齋天法會—進行田野調查的工作，藉以瞭解當代的台灣佛教如何以其特有的人、地、時、物、動作、聲音與語文等等象徵符碼呈現佛教的齋天思想；最後嘗試以西方宗教史學家和宗教現象學者伊利亞德的天與天神的象徵體系、以及他對獻供儀式的詮釋，做為詮釋結合天神與獻供儀式的佛教大齋天法會的理論模型，以找出此法會的普遍性意義。這樣的研究呈現出以下的研究成果：第一、理出佛教齋天儀式的思想脈絡；第二、呈現當代台灣佛教大齋天法會的田野調查報告；第三、檢視伊利亞德的天神與獻供理論，運用在佛教天神獻供儀式中的啟發性與勉強性。

另外，余秀敏在〈聖俗辯證的體現——伊理亞德的宗教象徵體系之介紹〉(2005)中，首先，敘述伊利亞德的宗教現象學的思想；其次，介紹聖顯與宗教象徵間的關連，藉以顯示超越性的神聖性如何透過世俗之物來顯現自身，反過來說，宗教人又如何透過實物感知聖顯的經驗；最後，以蛇和月亮象徵體系的相互詮釋關係來舉例說明伊利亞德的象徵體系，是如何將象徵整合到自己所提出的體系當中，得到恰如其份的詮釋。

王鏡玲於〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉(2000)中，主要闡述伊利亞德理論中的兩項特色：第一，是以神聖的顯現作為宗教現象研究的本質；第二，是透過具體的「天」與「月」宗教象徵系統的舉例，來揭示伊利亞德如何從部分的象徵會通到整體的象徵系統的互動關係結構。而在其〈艾良德宗教學研究的視域邊界〉(2000)中，主要藉由分析與反省伊利亞德宗教研究的視域邊界，在文章中，作者從宗教學者對伊利亞德思想的主要批評：「客觀性」的問題、「放入括弧」的質疑、神聖所具有的不容被化約獨特性爭議、「原型」與「重複」的機械式模式、以及「原始的」與「現代的」二元對立等主題進行闡述、分析與批評，並進一步提出作者對伊利亞德就整體化與同質性綜合的著迷，以及顯聖時間與歷史時間的爭議之闡述。前者以伊利亞德將涂爾幹(Emile Durkheim, 1858 - 1917)的社會集體表徵，擴大到人與宇宙同一性、象徵系統的同質性對立綜合、和虛假的「他者」意識三個論點為主。後者以非歷結構的優先性、以及「原始的」與「現代的」二元對立方向為主。通過這些批判性的理解，從中發現伊利亞德的宗教學研究所揭示的視域邊界，也在闡述中，繼續思索因上述的這些蹤跡所引出的超越伊利亞德視域邊界的可能性。

藉由上述論文的研究，讓筆者更能了解伊利亞德對於「神聖與世俗」的立場，也冀望藉由這些研究成果，讓筆者能夠更加掌握伊利亞德的學說方向，並進而活用在本篇論文當中，除了對於先前關於「全然他者」的「努秘經驗」外，更能劃分出「聖界」與「俗界」的不同，相信能讓讓本論文在分析宗教之「神聖」上獲得幫助。

第五節 論文架構

本論文在架構上茲分如下：

第一章 緒論

本章共含有研究動機、研究目的、研究方法和理論，以及文獻回顧與論文架構等方面。首先先就研究動機與目的、對相關文獻進行回顧等說明，提出本論文所欲處理的相關議題，並對研究方法和理論做一陳述，以及對對接下來的論文做架構上敘述。

第二章 宮崎駿其人與其作品

本章共分為三節，首先主要是就宮崎駿的生平，以及創作理念做一個簡單性的概述。其次，便約略簡述宮崎駿各個作品中的創作特色。最後，對宮崎駿之作品作一些整理性評論。

第三章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》的敘事結構分析

本章共分為五節，將先就敘事學的發展流程作一介紹，與其敘事學如何運用到動畫上，並輔以宮崎駿這三部動畫敘事作品為例子，進行敘事結構的分析。

第四章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》中的宗教意涵詮釋

本章共分為六節，一開始將先就主角群都具有之「救贖」行動進行探討；其次，以「神聖的兩面性」與「神聖空間」為主軸，分析並探討宮崎駿在這三部的動畫敘事作品中，有何「神聖」與「宗教議題」之展演。

第五章 結論

筆者將對上述所提做一番整理與歸結，並從文中所探討出的現象，進而提出個人的見解與想法。

第二章 宮崎駿其人與其作品

宮崎駿，目前已是一位家喻戶曉的動畫大師。幼年的他，曾經歷了殘酷的第二次世界大戰；長大後的他，爲了自己的夢想，不惜一切地轉換工作地點，最後甚至開設了一間屬於自己的工作室。童年生活的回憶、父親的職業、對於動畫的熱情等，都在宮崎駿日後創作的動畫中有著深刻的影響。底下將介紹分析宮崎駿的生平、以及其動畫作品，然而，由於宮崎駿所參與的作品之數量可以說相當的龐大，故本章的分析重點將集中在宮崎駿於「吉卜力工作室（Studio Ghibli）」時期所創作的動畫作品爲主。

第一節 關於宮崎駿

宮崎駿出生於 1941 年的日本東京，爲宮崎家中四個孩子的老二。當時雖正值第二次世界大戰末期，然而當時日本境內的東京、大阪等大都市仍是美軍空襲的主要目標。於是乎，爲了躲避戰火，宮崎駿一家人遷移至宇都宮的鹿沼市，而宮崎駿的父親便在鹿沼市的伯父所開設的飛機工廠中擔任主管一職。²⁵

幼時的宮崎駿相當的喜愛畫畫，而他當時所繪製的主題多半是飛機與軍艦一類，這項嗜好延續至今，在宮崎駿的作品中仍常出現這類型的戰爭兵器。此外，在兒童時期的宮崎駿除了是一個小畫家外，也可以說是一位小創作家，他總是不厭其煩地對著弟弟們敘述著他所編織的故事。²⁶由於童年時期嘗到躲避戰火，與親眼目睹其他因戰爭而失去家庭的人們，以及在這段時光因病而缺席的母親，這些種種的回憶與經歷都讓宮崎駿在日後的創作作品上多了一些與其他人不同的元素。

當時的宮崎駿雖然對軍艦與飛機的繪畫上有著高超的技巧，但是對於人物的

²⁵ 參見凌明玉著，《動畫大師：宮崎駿的故事》，台北：文經出版社，2003，第 12 頁。

²⁶ 同上註，第 27 頁。

畫法卻無法表現如繪畫軍事類主題那樣在行，所以他對當時日本有名的漫畫家－手塚治虫（Tezuka Osamu，1928－1989）非常的崇拜，甚至模仿手塚治虫當時所發行的畫作，藉此熟練對人物以及場景的繪畫方式。而宮崎駿也曾立志要成為像手塚治虫那樣的漫畫家。

1958年，這年可以看作是宮崎駿的轉捩點。當時，由「東映動畫」所製作的日本影史上第一部長篇的彩色動畫－《白蛇傳》，深深地觸動了當時還是高三生的宮崎駿的內心。²⁷這部影片讓宮崎駿不再以漫畫家為志，而是讓他成為未來動畫家的契機。

高中畢業後，宮崎駿進入東京學習學院大學就讀，主修政治經濟學。在大學的學習期間裡，加入了「兒童文學研究社」，然而，這個社團當時卻只有宮崎駿一個人。宮崎駿非但沒有感到孤獨，反而自得其樂地構思他心目中的故事。1963年，從大學畢業後的宮崎駿正式踏進他夢寐以求的動畫工作。²⁸在「東映動畫」工作的日子裡，宮崎駿不僅認識了他終身的伴侶，還結識了未來工作上的好搭檔－高畑勳（Takahata Isao，1935－）。

雖然宮崎駿一開始在「東映」的表現常常遇到挫折，但是他積極的表現，很快地就讓他受到了上層的青睞。1963年，宮崎駿獲得參與了製作《汪汪忠臣藏》（わんわん忠臣藏）這部劇場動畫的機會。之後，宮崎駿觀賞到俄國所製作的《雪之女王》（雪の女王）動畫片後，他內心那股渴望創作動畫的欲望可以說是更加的強烈了。1965年，宮崎駿自願加入由高畑勳所導演的《太陽王子霍爾斯的大冒險》（太陽の王子 ホルスの大冒険）的製作小組。1968年，這部耗費許多心力與時間的動畫終於上映，在上映期間來自各方的好評聲浪不斷，同時，這部動畫也為將來的日本動畫升起了指標性的作用²⁹，例如，此部動畫中的女主角，是個具有善惡不分的複雜個性角色，之後影響了很多日本的動畫片。其中，深受影響最深的就是《新世紀福音戰士》（新世紀エヴァンゲリオン）裡的渚薰（渚カ

²⁷ 同註 25，第 31－33 頁。

²⁸ 同註 25，第 42－46 頁。

²⁹ 同註 25，第 53－59 頁。

フル)。³⁰在「東映」的這段時間，漫畫《風之谷》的故事情節正在這位未來的動畫大師腦袋中醞釀。³¹

1971 年，宮崎駿爲了能更朝著自己的夢想，而決定離開「東映」轉而進入另一間動畫製作公司－「阿波羅 (A-pro)」。當時跟他一起離開的除了高畑勳，小田部羊一 (Kotabe Yōichi, 1936 -) 也決定跟著他們一同離去。³²在「阿波羅」這段時間，宮崎駿與高畑勳合作完成的動畫－《熊貓家族》(パンダコパンダ)，又再一次讓其他動畫公司注意到他們的表現。在這部動畫當中，宮崎駿一人擔任原案、腳本、場面設定以及原畫四項工作。隨後他們又轉戰到「Zuiyoo 映像」，在「Zuiyoo 映像」時，第一部由宮崎駿所主導的動畫－《未來少年科南》(未来少年コナン) 於 NHK 播映。在這之前，宮崎駿做的幾乎都是場面設定的工作，例如：《阿爾卑斯山的少女》(アルプスの少女ハイジ) 和《萬里尋母》(母をたずねて三千里) 等。

1979 年，宮崎駿他們投入「東京 MOVIE 新社」，並製作了《魯邦三世》(ルパン三世) 的電視版動畫。³³但是，就算在如此繁忙的工作環境中，宮崎駿仍不忘繼續繪製著他的漫畫《風之谷》。

1982 年起，宮崎駿的《風之谷》漫畫，開始在德間書店的《Animage》雜誌上開始了長達 13 年的連載。³⁴同一年，宮崎駿離開了「東京 MOVIE 新社」。1983 年，宮崎駿在艱苦的狀態下成立一間工作室，並且找了昔日的老搭檔－高畑勳擔任製作人開始著手《風之谷》動畫版。³⁵在德間書店的支持下，宮崎駿將《風之谷》漫畫版三分之一的劇情改編成《風之谷》動畫版的內容，而這部動畫也在 1984 年上映後獲得熱烈的回響。這部動畫的成功，不僅奠定了宮崎駿未來的地

³⁰ 參見維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%A4%AA%E9%99%BD%E7%8E%8B%E5%AD%90&variant=zh-tw> (2009/04/19 瀏覽)。

³¹ 同註 25，第 61 頁。

³² 同註 25，第 66 頁。

³³ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，第 544 頁。

³⁴ 同註 25，第 81 頁。

³⁵ 參見傻呼嚕同盟著，《日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 104 頁。

位，也讓宮崎駿和高畑勳有著更長遠的目標。

動畫《風之谷》的成功，在宮崎駿的心中並沒有造成太大的喜悅，因為宮崎駿一心一意想要製作屬於自己的動畫，而在一般以商業考量的動畫公司下，宮崎駿這種高水準的動畫堅持，是相當難獲得認同的。正是因為心中有想做屬於自己的動畫的想法，「吉卜力工作室」就這樣誕生了。1985年，在德間書店的總裁－德間康快先生的支持下，宮崎駿與他的好搭擋高畑勳成立這個讓他們一嘗所願的夢想之地。³⁶1986年，「吉卜力」的第一部動畫作品《天空之城》上映，這部動畫的上映，立即替「吉卜力」在動畫界闖出了名號。有了能夠自由發揮的場所，1988年，由宮崎駿和高畑勳所分別導演的《龍貓》與《螢火蟲之墓》，因為風格不同於之前的作品，而無片商願意上映。最後，在德間康快先生的幫助之下，才順利地說服片商上映。雖然當時這兩部動畫在當時獲得許多獎項，但並未替「吉卜力」帶來足以回收成本的票房。就當宮崎駿和高畑勳思考著，該如何一方面維持「吉卜力」所堅持的高水準動畫，另一方面又能讓「吉卜力」繼續經營下去的方法時，就在討論的會議上「吉卜力」的創意小組卻做了一個大膽的決定，便是把「龍貓」作成可愛的絨毛玩具來銷售，這項驚天的創意果然挽救了當時的「吉卜力」，而「龍貓」也就很自然地被宮崎駿和高畑勳視為是一種幸運的象徵。³⁷「龍貓」也從此成為「吉卜力工作室」的專屬標誌了。

若說龍貓絨毛娃娃解除了「吉卜力」的危機，那麼1989年所上映的《魔女宅急便》便是讓「吉卜力」真正轉型的契機。《魔女宅急便》的票房成功，讓「吉卜力」做出了一連串的改变，例如：解除一直以來的約雇制，改為雇用全職的員工、招募並且訓練有意朝動畫發展的人才等，為的就是能讓「吉卜力」有著更長遠的發展。³⁸

1992年，《紅豬》上映，這是宮崎駿又不同於以往的創作理念，因為《紅豬》

³⁶ 同註 25，第 88 頁。

³⁷ 同註 25，第 105 - 106 頁。

³⁸ 參見王耀瑄著《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004，第 16 頁。

是宮崎駿認為要給中年人所看的動畫。³⁹在製作《紅豬》的過程中，宮崎駿不僅要參與製作過程，同時也在著手找尋「吉卜力工作室」的新地點並設計其新樣貌。與《紅豬》上映同一年，新的「吉卜力工作室」也正式落腳在小金井市。

1997 年，宮崎駿再度創作出不同以往有著快樂結局的《魔法公主》。這部作品可以說是宮崎駿繼《風之谷》之後，另一部深層地刻畫「人與自然」間的相互關係。在《魔法公主》推出後，傳出宮崎駿將要「退居幕後」的傳聞，而這項消息在之後 2001 年上映的《神隱少女》被不攻自破了。

2004 年，宮崎駿由宮崎駿所導的《霍爾的移動城堡》在日本再度創下驚人的佳績。2008 年，宮崎駿又製作第一部以大海為主題的動畫 - 《崖上的波妞》。題材的豐富，不禁讓人猜想這位已邁入老年的和藹老爺爺到底還存在著多少令人猜想不透的創意想法，或許正是宮崎駿秉持著一種「讓小孩看的懂」的創作精神，讓他的作品少了商業的氣息，反而處處充滿著瑰麗的夢想。

第二節 宮崎駿的動畫作品介紹

由於宮崎駿可以說出道的相當早，而且也換過許多家動畫公司，可以說他所參與的作品是一個相當龐大的數目，為了簡單清楚地了解宮崎駿的動畫，本節特別將重點由宮崎駿所創作的《風之谷》為起點至目前所上映的《崖上的波妞》，從故事的內容中來看出宮崎駿在各部作品所表現的特色。故其他非宮崎駿所導演之作品，例如：《螢火蟲之墓》、《平成狸合戰》⁴⁰、和《貓的報恩》等等，將不列入下列的探討當中。

1984 年，《風之谷》。在宮崎駿的作品中，《風之谷》是唯一擁有漫畫和動畫兩個版本的作品。動畫版《風之谷》雖說是漫畫版的改編，但在篇幅、劇情、甚至結局上都有顯著的變動。在《日本動畫五天王》當中有提到：

³⁹ 同註 25，第 112 頁。

⁴⁰ 在台灣另譯有《歡喜碰碰狸》與《百變狸貓》等。

在漫畫版中，人類是渺小無力的，面對代表大自然力量的王蟲和腐海，擁有超人力量的娜烏西卡也只能努力尋找和大自然溝通、對談的管道。然而在動畫版的結局裡，娜烏西卡卻成了人類與王蟲兩邊共同的救世主，躍升成為人與大自然之間的調停者。⁴¹

有著相同名稱卻有著如此詭異的兩種結局，畢竟動畫版《風之谷》的創作內容，只採用漫畫版第一至第二集左右的部分內容加以改編，而漫畫版《風之谷》卻斷斷續續地創作了 13 年之久才宣告完成。

動畫版《風之谷》所訴說的內容為，在一場名為「火之七日」的戰爭中，人類所發展出的文明幾乎被毀於一旦。新的菌類與巨型的昆蟲，以及被稱做「腐海」的生態籠罩整個世界，而人類便被迫在這個無時無刻都有瘴氣的生活中生存。風之谷，一個靠著終年吹拂的海風而遠離孢子污染的國家。娜烏西卡（Nausicaä），風之谷的公主，因為擅長駕駛滑翔翼，而有了「御風使」的稱號，而她更有著一項驚人的特殊能力，就是能跟王蟲做溝通。一日，一艘搭載著「巨神兵」的培吉特運輸機迫降至風之谷後，風之谷長年以來的和平日子也隨之改變了，緊接著多魯美奇亞的庫夏娜（Kushana）也率兵前來風之谷，國王慘遭殺害，為了保護眾多風之谷內的居民，娜烏西卡不得不向敵人低頭，而庫夏娜就這樣佔領了風之谷，並將當初「火之七日」的元兇－巨神兵，運至風之谷中存放。接著，在庫夏娜捉著娜烏西卡以及幾位風之谷居民為人質前往培吉特時，不幸遭遇到阿斯貝魯（Asbel）的砲艇襲擊。在內容的後半段，娜烏西卡因欲解救被蟲包圍的阿斯貝魯，卻與阿斯貝魯一同被流沙所吞沒。流沙的底部赫然就是腐海的正下方，而且空氣與水均非常的潔淨，原來腐海長久以來都在扮演著淨化世界的角色。從腐海底部逃脫的兩人回到培吉特後，發現培吉特正為了要奪回巨神兵，正準備攻擊風之谷的消息，而娜烏西卡也慘遭培吉特人的監禁。最後，逃出監禁的娜烏西卡發現培吉特欲利用受了傷的小王蟲，吸引龐大的王蟲群進攻風之谷。娜烏西卡為解

⁴¹ 參見優呼嚕同盟著，《日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 104 頁。

救風之谷的安危，不惜涉險拯救小王蟲，過程中被小王蟲的血液染藍了整件衣服。爲了撫平王蟲群的怒氣，娜烏西卡帶著小王蟲來到了因怒氣而狂奔的王蟲群前，卻慘遭王蟲的衝撞而死亡。此時，奇蹟產生了。王蟲群停止了狂奔，由被娜烏西卡所救的小王蟲伸出金色的觸鬚，一隻…兩隻…其他的王蟲也紛紛伸出牠們的觸鬚撐起娜烏西卡爲她療傷，等到娜烏西卡完全甦醒時，那幅在王蟲觸鬚上奔跑的模樣，印證了風之谷古老的傳說：「相傳世界感到絕望時，會有一位藍衣使著降臨在金色原野上。」

1986年，《天空之城》。《天空之城》爲「吉卜力工作室」所推出的第一部動畫電影，它的靈感來源爲英國作家喬納森·斯威夫特（Jonathan Swift, 1667 - 1745）所著之《格列佛遊記》（*Gulliver's Travels*）中出現過的空中浮島。⁴²

「根要紮土壤裡，和風一起生活，和種子一起過冬，和鳥兒一起歌頌春天。」這首流傳的歌謠，點出了拉普達（Laputa）的居民爲何當初要離開那個擁有高度文明的國度。《天空之城》之故事內容在敘述一名礦工少年－巴魯（Pazu），爲了幫助身爲天空之城拉普達的公主－希達（Sheeta），而與當世具有高科技水準的帝國大軍展開了戰鬥。帝國軍爲了奪取拉普達所具備的高科技文明來統一全世界，於是將目標放在具有「飛行石」的希達身上。在一次的逃亡中，希達被帝國軍所擒，雖然巴魯成功救回希達，但「飛行石」卻落入了帝國軍的穆斯卡（Muska）手中。巴魯與希達兩人希望能夠阻止穆斯卡統治世界的野心，於是決定與空中海賊朵拉（Dola）合作，運用朵拉的空艇前往拉普達。最後，希達成功奪回了「飛行石」，並且唸出了毀滅拉普達的咒語，不僅粉碎了穆斯卡的野心，也解決地上世界的危機。

1988年，《龍貓》。在這部作品中，宮崎駿融入了他對原始自然的嚮往，以一大片的農間鄉村景色，作爲這篇故事的背景舞台。另外，作爲這次背景的地區，其實是真實存在於日本的，而這塊風景幽美的地區就在宮崎駿和當地環保團體的堅持下，幸運地沒被政府劃入東京都的範圍內，而得以繼續保持它那傳統古樸的

⁴² 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，第369頁。

景色。

《龍貓》這部作品內容描述皋月（サツキ）和梅（メイ）兩姊妹跟父親一同搬進一間位在森林中的舊房子開始，爲了就近照顧在醫院的母親，於是他們便搬進了這個新環境。嶄新的環境、擁有「煤灰球」的老房子、高大的樹木等，讓兩姊妹十分喜歡這個「新家」。搬進新居的第二日，兩姊妹與父親一同前去因結核病而在醫院裡靜養的母親，再聽聞母親的病情已獲好轉，過段時間便可以出院的消息，一家人的心情都顯的相當的愉快。一日，梅獨自一人在院子裡遊玩的時候，意外發現了居住在森林裡的龍貓（Totoro）。龍貓爲了躲避梅的窮追不捨，逃進了森林裡，梅在追著龍貓的過程中，不慎跌落一個樹洞，在樹洞的底部卻讓她發現了一隻大龍貓正在睡覺，玩累的梅也趴在大龍貓身上睡著了。等到梅起來時才發現，大龍貓不見了、樹洞也消失了。在一個下雨的晚上，兩姊妹去車站接沒帶傘到公司的父親。就在她們等待的過程裡，大龍貓突然現身和她們一起等待公車，不久出現在姊妹倆面前的竟然是一輛龍貓公車，大龍貓在上車之前，還給了她們倆一包樹的種子。過了一段日子，原本可以出院的母親發生了一點意外，擔心的梅於是決定要拿新鮮的玉米去醫院給母親，但是卻在前往的路程中迷路了。著急的皋月於是想到可以請求龍貓的協助。最後，在龍貓與龍貓公車的幫忙下，不僅順利找到迷路的梅，也把新鮮的玉米送給了正在醫院靜養的母親。

在《龍貓》這部動畫中，在女主角的設定上，當初宮崎駿的構想只有一個人，但後來發現無法在同一個角色身上放入太多的元素，於是，皋月有了一個活潑的妹妹－梅。其相似點在於「皋月」的發音爲日本「五月」的傳統叫法，而梅的發音則是跟英文的「五月（May）」發音類似。⁴³「大龍貓」在片中不僅幫助了姊妹倆，在現實中也同樣了幫助宮崎駿度過難關，所以到了現在，「大龍貓」依舊是「吉卜力」的代表標章呢。

1989年，《魔女宅急便》。本部動畫主要以角野榮子（Eiko Kadono，1935－）

⁴³ 參見維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%BE%8D%E8%B2%93&variant=zh-tw>（2009/04/19 瀏覽）。

同名的兒童故事書為藍本改編而成的⁴⁴。另外，根據官方的消息，本篇故事的場景，均是設計組遠赴瑞典以及愛爾蘭作實際考察而成的。

《魔女宅急便》內容描述十三歲的魔女－琪琪在一個陌生的城市，學習如何獨立自主的故事。依循傳統的規定，十三歲是一位魔女的成熟階段，這時候的魔女必須離開自己的出身地，重新到一座新城市展開新的生活，並且藉著在當地修行以成為一位真正的魔女。魔女琪琪於是帶著母親的掃帚與黑貓－吉吉出發了。為了躲避一場暴風雨，琪琪躲進了一輛貨物列車。經過了一夜的休息之後，琪琪來到了美麗的海邊城市 Korico（コリコ），也讓琪琪萌生出就在這座城市修行的打算。但是，開始生活後，琪琪發現自己好像無法適應這座城市而沮喪，所幸有了麵包店老闆娘的收容，琪琪才又重拾信心並開了一家快遞公司，正式開始她的修行。在一連串工作的過程中，琪琪不免遭遇到挫折，例如：過了約定的送貨時間、弄丟運送的貨品、或是遭遇不知感恩的客人等。然而，在工作的過程當中，琪琪也結交到幾位好朋友，例如：幫助琪琪縫補破損貓咪布偶的女畫家－娥蘇拉、以及有著飛行夢想的蜻蜓。某日，琪琪發現自己無法跟吉吉交談，甚至連原本拿手的飛行都無法成功，這時碰巧來到麵包店找琪琪的娥蘇拉，提出到她在森林小屋住一晚的決定。這一夜，琪琪從娥蘇拉那裡聽到了好多東西，也慢慢地克服了心中的阻礙。次日，琪琪去一位之前幫忙送貨的夫人家，夫人為了感謝琪琪當時的幫忙，贈送了一個蛋糕給琪琪，正在琪琪感激高興之餘，忽然從電視中報導飛行船失控的意外，而琪琪的好友－蜻蜓也被捲入其中。為了整就好友，琪琪馬上趕到飛行船的現場，在跟附近的老伯伯借了一枝刷子後，琪琪的魔力突然恢復了，並隨即飛上了天空救了蜻蜓一命。

宮崎駿在《魔女宅急便》這部動畫中，清楚地描述了一個少女心靈成長的故事，從離家到經歷災難、到獲得協助、以及認識新朋友等。雖然有著母親的掃帚和父親的收音機、以及一隻黑貓相伴，但琪琪的內心仍是害怕著孤獨。在父母的呵護下對所憧憬的獨立生活的渴望，琪琪的想法或許太過天真、認識太淺，而這

⁴⁴ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979～1996》，台北：台灣東販，第 384 頁。

也正好反映了現今少女們的心態。⁴⁵當然，「沒有挫折、沒有成長」宮崎駿藉由這部作品不僅讓大家看見了魔女琪琪的心路歷程，更讓大家了解到對於自身夢想的實現，這路上必會遭受到些許的挫折與孤獨的。

1992年，《紅豬》。宮崎駿的動畫可以說是毫無特定的年齡層，不管男女老幼往往都能被他的作品所征服。儘管如此，宮崎駿仍不忘發揮他的創作能力，這部《紅豬》就是宮崎駿要呈現「給因過度疲勞而腦筋混沌的中年男人觀看的漫畫電影⁴⁶」所創作出來的作品。

這部動畫是在訴說一個不知什麼原因變成「豬」的飛機駕駛員－波魯克·羅素追擊打劫郵輪的「曼馬由特空中海賊團」開始。雖然波魯克成功擊敗曼馬由特空中海賊團的計畫，但也因此和曼馬由特空中海賊團結下了不小的樑子。爲了報復波魯克的追擊，曼馬由特空中海賊團於是特別與空中海賊團聯盟請來美國的飛行好手－卡地士來擔任空賊團聯盟的保鏢。在一次的飛行當中，卡地士成功的擊垮了波魯克的飛機。之後在菲兒的協助之下，波魯克的飛機獲得更新的改良。然而，爲了躲避秘密警察的追捕，波魯克決定離開米蘭，菲奧也爲「討債」這項原因而與波魯克同行。回到位在亞得里亞海小島秘密基地的波魯克，卻遭到空賊團聯盟的埋伏。最後，空賊團聯盟與波魯克達成以菲兒爲賭注的「波魯克出戰卡地士飛行決鬥」，在一連串精采的飛行技巧和一場激烈的拳擊賽後，波魯克不僅是成功地擊敗了卡地士，也贏得了屬於自己的名譽。

有「軍事狂」之稱的宮崎駿，製作出一部以飛機爲主題的動畫似乎不怎麼出奇，但是，爲什麼會是「豬」呢？其實，豬是宮崎駿在吉卜力工作室裡對自己的自嘲。在吉卜力工作室的佈告欄上，有一張宮崎駿繪製的塗鴉，它的內容全是豬－一隻凶惡的大肥豬拿著鞭子，要其他小豬趕緊畫畫的圖案。由此可見，宮崎駿雖聲明《紅豬》是要獻給所有中年男人的動畫，但是換個角度，或許《紅豬》也是宮崎駿用來實現自己願望的動畫呢。

⁴⁵ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，第382頁。

⁴⁶ 同上註，第387頁。

1997 年，《魔法公主》。人要如何和自然相處，可以說是宮崎駿長久以來在尋求的答案。從之前的《風之谷》、《天空之城》、《龍貓》到《魔法公主》，對於人與自然間微妙的相處關係，宮崎駿一直在用一種「尋找」而非「一相情願」的方式來將其表達在他的創作內容中。

爲了阻止失控的「魔崇神（TATARI 神）」破壞村莊、傷害村民，阿席達卡不惜讓自身背負「弑神」的詛咒，而這正是《魔法公主》的開端。遭到詛咒的阿席達卡爲了消除附著自身的詛咒，聽了村裡神婆的提議後，阿席達卡決定離開村莊，朝著「魔崇神」所來的西方去尋找一切事件的因果，以及能消除詛咒的方法。在旅行的途中，阿席達卡救起了兩個來自達達拉城的居民，並且跟著這兩位村民進入了這個由黑帽子大人所統治的達達拉城。在達達拉城中，阿席達卡知曉了「魔崇神」的秘密，其原因正是達達拉城所生產的「鐵彈」間接造成的。一日，一名「犬神族」名叫小桑（Sun）的少女來到城中準備襲擊黑帽子大人，卻不幸慘遭反擊昏了過去。這時的阿席達卡爲了救小桑，不惜傷了黑帽子大人，但也不甚被石火箭所傷。爲了報恩的小桑，於是帶著阿席達卡來到了山獸神的棲息地，希望能夠山獸神的能力來救助阿席達卡。現身的山獸神雖然治癒了阿席達卡的傷，卻希望阿席達卡能用自己的力量來解除身上的詛咒。這時，「豬神乙事主」爲了保護森林不再遭受人類的摧殘，帶領著族人們抵抗由黑帽子大人所率領的人類，雙方展開激烈的衝突。然而，另一方的勢力－疙瘩和尚卻趁機佔領只剩女人防禦的達達拉城。攻城的消息雖然傳進黑帽子大人的耳裡，但卻無法阻止她繼續找尋山獸神的決心，靠著受了傷的豬神乙事主，黑帽子大人終於見到了山獸神，並利用所開發的武器取下了山獸神的頭。失去頭的山獸神變成傳說中的螢光巨人，瘋狂地吸取森林中的生命。最後，在小桑與阿席達卡將頭歸還之後，山獸神重新將生命釋出，大地才又因此恢復生機。事件告一段落後，由於小桑不願再度回到人類居住的環境，阿席達卡於是決定留在達達拉城，繼續調和人類與自然間的相處之道。

《魔法公主》有一說爲《風之谷》動畫版的延續，在這個人與自然（或是「神」）

爭的世界中，除了殺戮以及冤冤相報外，難道就無法找出共存之道？⁴⁷宮崎駿用了新作《魔法公主》再一次闡述了自己的意見。這時的他雖對人與自然之間的關係感到迷惘，但仍然強烈地表達出一種「一定要活下去」的意念。

2001年，《神隱少女》。本片既名為《神隱少女》，那「神隱」又具有著什麼樣的意思呢？「神隱」在日文的意思即是「被神藏起來」。古時日本民間若碰上孩童離奇失蹤，無法得知悉怎麼失蹤的，就只好當成是被神給藏起來了，以「神隱」來表示，通常代表著無奈、傷心、及對神力的畏懼。⁴⁸若從影片中來看，千尋與父母親穿越了那個位處於森林中通道後，就可以說他們已經被「隱藏起來了」，因為他們已經與原本所處的人類世界徹底分離了。

這部動畫是藉由千尋在異世界的生活為主軸，也可看作是一部心靈成長的故事。故事一開始，千尋與雙親在搬家的過程中，不小心迷了路，來到了一個詭異的隧道前，無法制止雙親的千尋，只好一通穿越這條隧道，而等待在他們眼前的，卻是一個有著不可思議氣息的小鎮。其實這座小鎮正是招待四方神靈的休憩所，其中的「湯屋」更是神靈們洗滌身體的地方。飢餓的千尋雙親，竟然私自拿取店內的食物便大快朵頤了起來，感到不安的千尋，則決定在這個小鎮中晃晃。天色漸漸地昏暗起來，千尋忽然看見許多「東西」出現在小鎮裡，嚇壞的千尋於是急忙地跑回父母所在的地方，然而，她卻發現她的父母親已經變成了兩隻大肥豬，自己的身體也正逐漸變得透明。在逃跑的途中，千尋碰見了白龍，在白龍的解釋下，千尋了解到這是怎樣一個地方，也知道為了活下去，她必須去見「湯婆婆」而且還要在湯屋中工作。來到湯婆婆所在地找工作的千尋，被迫以「小千」這個新名字在湯屋裡開始工作。毫無任何工作經驗的小千，幸虧在其他員工－小玲、白龍、以及鍋爐爺爺的幫助下逐漸成長。更再接再連歷經「腐爛神」和「無臉男」事件之後，小千慢慢地得到了湯屋其他員工的尊重，更與白龍萌生出一段純潔的感情。某日，一條由白龍所化身的龍身受重傷地飛抵湯屋，原來白龍被湯婆婆命

⁴⁷ 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006：日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 108 頁。

⁴⁸ 同上註，第 116 - 117 頁。

令去盜取她的雙胞胎姊妹錢婆婆的印章，然而卻遭受到錢婆婆的反擊，錢婆婆更將湯婆婆的兒子變成小白老鼠。爲了拯救白龍，小千決定到錢婆婆的住處去歸還印章，在歸還印章後的回程途中，小千想起了白龍的名字，原來白龍就是小千以前遇到過的河川。最後，在湯屋眾人的摒息下，小千成功地通過了湯婆婆的考驗與雙親重聚了，並且離開了這個小鎮。

《神隱少女》一開始，千尋躺在汽車後座抱怨著：「一朵花怎麼能算是花？」從這樣的語氣中我們可以看出，宮崎駿所創作的千尋，正是用來代表時下的小朋友們，有時會有些不禮貌、抱怨、不知感恩惜福的情況產生。千尋的這種脾氣，直到隨著父母親進入奇特的異世界，目睹了貪吃的父母親變成了豬才有了轉變。在湯屋裡，千尋承受著「不工作就會被變成豬或煤灰」的壓力，並肩付起拯救父母的使命，原本連基本禮貌和感恩都不懂、做起事來笨手笨腳的千尋，經過一連串挫折和磨練後，變得負責、堅強、重義氣且明事理，她認真工作、待人真誠。千尋從一個孤立無援、等待救助的任性女孩，到能夠完成自己份內工作、爲自己犯下的錯誤負責、成爲他人的救助者，並且有了生命中第一段戀情。宮崎駿不僅描繪了一個少女的冒險故事，更描繪了一位少女心靈成長的故事。

2004 年，《霍爾的移動城堡》。這部動畫也是宮崎駿的另一改編作，其原作爲英國奇幻文學作家黛安娜·韋恩·瓊斯（Diana Wynne Jones，1934 - ）的作品，名稱爲《魔法師霍爾與火惡魔》（*Howl's Moving Castle*）。⁴⁹

故事的內容是在描述一名帽子店的女孩，邂逅了一名傳說中會偷走女孩心臟的可怕魔法師。十八歲的少女蘇菲，獨自經營著父親死後留下的帽子店，與擅於交際妹妹不同，蘇菲總是默默地、認真地完成客人交付給她的工作。這天，蘇菲獨自一人走在街上，忽然遭受到兩名陌生人的搭訕。此時，一名金髮男子忽然出現解救了蘇菲的危機，但危機仍然存在，不知是什麼的怪東西正在追捕這位金髮男子，忽然，金髮男子帶著蘇菲飛向了天空，兩人一起在天空中漫步，臨走之前，

⁴⁹ 參見維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E9%9C%8D%E7%88%BE%E7%9A%84%E7%A7%B%E5%8B%95%E5%9F%8E%E5%A0%A1&variant=zh-tw>（2009/04/17 瀏覽）。

金髮男子留下了一抹微笑贈送給蘇菲，目送離開的金髮男子後，蘇菲整個人就像是被迷住了一樣，這名金髮男子不是別人，正是那位傳說中會偷走女孩心臟的魔法師－霍爾。當天晚上，一名不速之客來到了蘇菲的店裡，由於今天追捕霍爾的行動失敗了，生氣的荒野女巫於是把蘇菲變成九十歲的老太婆後，便揚長而去。爲了破解身上詛咒，蘇菲於是前往荒地移動城堡，找尋霍爾幫忙解除荒野女巫所下的詛咒。在尋找移動城堡的路上，蘇菲無意間拯救了一個稻草人，而這個稻草人也引領著蘇菲來到了移動城堡的所在地。爲了躲避寒冷，蘇菲進入這個奇異的移動城堡，發現推動整座城堡的竟然是一團「爐火」。這團火焰就是卡西法，因爲和霍爾有著契約關係，才會成了這副樣子。見到遭受詛咒的蘇菲，卡西法也對蘇菲提出建議，只要蘇菲能看出霍爾跟卡西法的契約秘密，就願意幫助蘇菲解除她在身上的詛咒，於是，蘇菲救自願成爲城堡裡的女傭而住了下來。在城堡中生活的蘇菲隨後也認識了霍爾的徒弟－馬魯克。另外，就是這座移動城堡的主人，也就是霍爾。某日，蘇菲不小心誤觸了霍爾的染髮咒語，讓平時冷靜的霍爾頓時相當的沮喪，但這也讓蘇菲看見了真正的霍爾，原來霍爾的內心相當脆弱，他不僅害怕荒野女巫會找上自己，也害怕被國家徵召要去打仗一事。爲了幫助霍爾，蘇菲決定扮成霍爾的母親到皇宮找莎莉曼夫人，告訴他霍爾無法被徵召上戰場。在霍爾的即時出現下，蘇菲與霍爾一同逃離了皇宮，而爲了躲避莎莉曼，霍爾也將移動城堡換了一個新地方。就在霍爾帶領著蘇菲一起看著魔法師爺爺留下的魔法小屋時，忽然傳來軍艦攻打的聲響，爲了保護蘇菲，原本一向避戰的霍爾，決定要上戰場了。蘇菲爲了要讓霍爾能專心戰鬥，於是帶著眾人躲進了移動城堡，然而，發現霍爾與卡西法之間秘密的荒野女巫，卻趁機想奪取霍爾的心臟而被卡西法燙傷，心急的蘇菲於是對卡西法潑水，少了卡西法的支撐，移動城堡開始逐漸地瓦解了。循著戒指光芒進入瓦礫堆中黑色大門的蘇菲，意外發現年少的霍爾與卡西法訂約的那一幕，回到了現實世界後，蘇菲向荒野女巫懇求將心臟歸還給霍爾，這一舉動也讓卡西法重獲自由，但也造成移動城堡完全的毀滅，這時，稻草人出面解除大家的危機，爲了表達感激，蘇菲在稻草人的臉頰上獻上溫柔的一

吻，這一吻卻解除了稻草人身上的詛咒，原來稻草人竟是鄰國的王子，而這場戰爭也是因為王子的失蹤所展開的。回到王國的王子立刻宣布終止戰爭，得知消息的莎莉曼也決定終止戰爭；原本重獲自由的卡西法，也因想跟大家一起生活，於是又重回大家的身邊，如此，移動城堡又再度飛翔在蔚藍的天空中。

在《霍爾的移動城堡》中，看到的不僅有著宮崎駿長久以來的堅持：「反戰」以及「主角的成長」外，對「年老」這項議題，在本部動畫裡，可以說是著墨的相當出色。在動畫中，女主角蘇菲的年紀與外貌，可以說無時無刻都處在改變的狀態，蘇菲在「少女」、「母親」、甚至是「老婆婆」三者間有著微妙的轉變；至於霍爾，雖然有著令人稱羨的外表，但其實卻是個有著戀母情結，而且還沒有心的男孩。透過宮崎駿劇情的鋪陳，這兩人在心態上都有著明顯的成長，蘇菲不再是那個對任何事都漠不關心的少女；霍爾也不再是只想單方面逃避的少年，此外，在歷經一連串的驚險刺激後，存在於心中已久的「愛意」，終能敞開互相面對了。

2008年，《崖上的波妞》。此部動畫作品宮崎駿總共動用了約七十名員工，繪製了十七萬張以上的手繪稿才宣告完成，其細膩的程度，可以說是目前宮崎駿的動畫作品中最高的。另外，此部作品的特色還有這是宮崎駿第一次嘗試以「大海」為主題的作品；劇中的五歲小男孩－宗介，據宮崎駿自己透露，便是以自己的孩子－宮崎吾朗（Miyazaki Gorô，1967－）五歲時為藍本創造的。⁵⁰

故事大綱描述一條住在身海裡的人魚，一心想要遠離海洋去看看不一樣的世界，她搭著水母漂流到陸地上，卻不慎塞進了人類亂丟的空瓶中。此時，她被一名五歲小男孩－宗介所發現，為了救出這條人魚，宗介的手也因此受了傷，但就在這條人魚向傷口舔了一下後，宗介的傷竟然完全痊癒了。這時宗介替這條人魚取了「波妞」這個名字，並把波妞放進一個裝滿水的水桶中，便帶著波妞一起搭著母親的車前往養老院。然而，得知波妞逃走的魔法師，卻處心積慮地要將波妞

⁵⁰ 參見 <http://movie.starblvd.net/cgi-bin/movie/euccns?/film/2008/Ponyo/Ponyo.html>（2009/04/17 瀏覽）。

帶回海中。在養老院，宗介從一位婆婆口中得知人面魚會招來海嘯的說法，怕惹事的宗介於是帶著波妞躲在礁石附近，並對波妞說：「別擔心，我會保護妳、好好照顧妳！」這時原本平靜的海洋，忽然掀起了滔天巨浪，原來那名魔法師已經追到這裡來了，魔法師不顧波妞的強烈反對，硬是用水球封住波妞，將她強行帶回海中。爲了抑制波妞想要變成人的意志，魔法師耗費了極大的心力才完全制止住。止住波妞的變化後，魔法師便出發去見波妞的母親，而他也準備收集「海洋基因」把這個世界變成一個海洋的世界。因過於疲累而醒來的波妞，發現她的妹妹們正在努力地想要幫助她脫離這個魔法水球，於是，波妞再度讓自己長出人類的手跟腳，終於突破了魔法水球，一心一意想見到宗介的波妞，卻不慎擾亂了魔術師的房間，造成「生命之水」的外洩，這一個意外遂造成天氣的異常，海嘯、龍捲風、以及暴雨接踵而來，面對突如其來的風雨，宗介與母親拼命地想返回他們的家，然而就再這個時候，宗介從車窗外看到了波妞正在海浪上奔跑著。回到家的宗介，竟發現波妞已從後面追了過來，兩人一見面，波妞便奮力地抱緊了宗介。當風雨逐漸和緩時，由於宗介的母親擔心養老院的安危，於是驅車前往了解狀況。過了一夜，宗介發現道路已經被水給淹沒，爲了確認母親的安全，宗介與波妞於是駕著小船往養老院的地點駛去。意外發現母親車子的宗介，卻找不著母親的身影。此時，一心想把波妞帶回海洋的魔法師出現在宗介的面前，他用強硬的手段把宗介和因爲太累而變回人魚的波妞帶到了水平面的下方，但是，等在那裡的卻是養老院的老人們、宗介的母親、以及波妞的母親。原來等在這裡的人們，都是爲了宗介與波妞的「最終試練」的見證者與執行者，就在波妞的母親分別問了宗介與波妞問題後……波妞如願變成人，並且和宗介在一起了。

《崖上的波妞》可以說當中投入了相當多宮崎駿所欲表達的元素，就拿劇中宗介父親的腳色來看，長年跑船的所帶來的結果，就是連跟自己的妻兒交談，都只能依靠著燈光打出的摩斯電碼來作溝通。而這也正是宮崎駿與其子之間的相處關係，長年埋首動畫工作的宮崎駿，與兒子之間的感情可以說相當的薄弱。故在接受《商業週刊》訪談時，其子宮崎吾朗對父親有了以下定義：「他是一百分的

導演，卻是零分的爸爸。⁵¹」然而，製片鈴木敏夫（Suzuki Toshio，1948 - ）卻透露，其實宮崎駿有想借助這部動畫修補他和吾朗間的關係。其次，「環保議題」也是宮崎駿所欲表達的重點，雖然出現的場面相當的短，但卻鮮明的指出人類似乎忘記海洋所賜予的恩惠，不知懷著感恩的心，讓河床和岸邊都可以看見人類所留下的垃圾。最後，也是宮崎駿最希望能透過劇中人物所表達的，那就是宗介對波妞「信守承諾」的約定

第三節 宮崎駿動畫作品的評論與特色

本節將延續上節所列出之宮崎駿的動畫作品，更進一步地分析每部動畫間有何相似的關聯性，以及宮崎駿想透過動畫所傳達的訴求。

（一）動畫內容多為改編之作⁵²

從一開始的動畫《風之谷》，是取材自身的漫畫《風之谷》部分內容，加以改編而成。接下來的《天空之城》，其題材的選定是來自《格列佛遊記》的某篇故事，但就其內容而言，卻可以看作是另一部宮崎駿所導演製作的動畫《未來少年科南》的重組再製。至於《龍貓》，有此一說其實是來自宮崎駿早期的《熊貓家族》為構想所創作出來的。另外像是之後的《魔女宅急便》還有《霍爾的移動城堡》也都是改編之作。

雖說宮崎駿的作品有大部分都是改編之作，但宮崎駿自己也存在一種改編的邏輯，那就是「完全不管原作寫了些什麼⁵³」的改編方式。像是《風之谷》動畫版與漫畫版的結局差之千里，對娜烏西卡的角色設定也有很大的差異性。再看《天空之城》，雖說空中之島的想法是從《格列佛遊記》而來，但當中的故事架構可以說毫無任何關聯性。但是說到故事的架構，在《動漫 2006：日本動畫五天王》

⁵¹ 參見 <http://www.businessweekly.com.tw/webarticle.php?id=24905&p=1>（2009/03/20 瀏覽）。

⁵² 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006：日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 105 - 107 頁。

⁵³ 同上註，第 105 頁。

一書中提到：「基本上，《天空之城》幾乎根本就是《未來少年》的一個翻版，差別只是主角陣營從農民變成礦工，還是一樣的勞動者普羅大眾；敵方都一樣是擁有軍隊的統治階級，企圖掌握超科技武器的野心家。⁵⁴」看起來這部由「吉卜力工作室」所製作的第一部動畫，或許是在票房上有著非贏不可的重壓力，才讓宮崎駿不得不拿自己以前賣座的點子來進行重製。至於《龍貓》當中出現的「龍貓」與《熊貓家族》出現的「熊貓」有何不同？在宮崎駿的認知上，其實這兩者沒什麼不同。宮崎駿說：「在製作『熊貓』之初，我就把熊貓設定成龐然大物，而且要有發呆出神的表情……我喜歡那種深不可測又大智若愚的特質……那種自然流露的大智若愚、呆然出神的昏庸感，對我有無窮的吸引力。所以，我才會把龍貓弄成那種感覺。⁵⁵」或許可以說「龍貓」的點子是來自「熊貓」，倒不如說宮崎駿是利用《龍貓》來再度詮釋那種「茫然傻笑」的特點。

另外像是改編至知名童話和小說的《魔女宅急便》以及《霍爾的移動城堡》，在劇情的內容上，就不像之前的改編作品有著極高的相似度。在《魔女宅急便》中，宮崎駿加強了有關「獨立」，所以在動畫中的琪琪經歷了比原著中更深的孤獨與挫折⁵⁶；而在《霍爾的移動城堡》的方面，在許多的設定上都與原著有相當大的出入，例如：蘇菲的詛咒、蘇菲家人的設定、以及部分劇情等等。⁵⁷由此可見，對於改編一事，宮崎駿還是相當貫徹自己的邏輯，或許這也是他所希望的，能把自己想講的、想表達的通通丟進動畫的一種方式吧！

（二）女性角色的舉足輕重

在宮崎駿的作品中常以女性作為主要角色，其中甚至有魔女、以及巫婆等。然而，無論是何種形象的女性，宮崎駿都能深入觀察、加入想像，運用有趣的方

⁵⁴ 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006：日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 101 頁。

⁵⁵ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979～1996》，台北：台灣東販，第 477 - 478 頁。

⁵⁶ 同上註，第 382 頁。

⁵⁷ 參見 <http://parrotfashion.blogspot.com/2005/04/howls-moving-castle-faq.html> (2009/04/17 瀏覽)。

式與手法呈現出這群獨特且鮮明的女性。⁵⁸這也讓宮崎駿的動畫有別於一般市場上仍多以男性作為主軸的動畫作品。

女性角色在宮崎駿的動畫中，可以說是佔有相當大的地位。在其創作的動畫裡，以女性為主要敘事重心的有《風之谷》中那位愛蟲的公主－娜烏西卡；《龍貓》裡天真活潑的皋月和梅兩姊妹；《魔女宅急便》表達出一位初入社會的實習魔女，如何在一個陌生的城市生活的故事；《神隱少女》則描述一位女孩心靈成長的冒險故事，其他像是《天空之城》、《霍爾的移動城堡》、和《崖上的波妞》雖然可以看作是以男女並重的方式在敘述劇情，然而，整篇敘事的中心卻大多圍繞在女性角色的身上，而故事的進行也多以女性為主。

不僅在第一要角上女性佔了絕大多數，就連故事中所出現次要角色，女性的表現也都比男性要來得亮眼。例如：《天空之城》中空賊團的朵拉；《魔法公主》達達拉城裡的女工們；《紅豬》出現的飛機工廠女技師等，那種描述女性勇敢、堅強、以及韌性都遠遠超過動畫中的男性。

宮崎駿運用他擅於觀察以及細膩的描繪手法，讓女性那種不同於男性的纖細面，掌握的非常透徹。同時，他也讓不同年齡層、不同性情特質的女性在動畫裡有著一席之地，並且將女性那種不輸給男性的努力、辛苦、或是堅毅的形象清楚地刻畫在他的動畫當中。

（三）宮崎駿的「飛行」夢

對宮崎駿來說，他從來不放過給他的角色在天空翱翔的機會，或許是深受伯父與父親都在飛機工廠工作的影響，因此在他參與的動畫作品裡大概都有飛物，只是飛行的方式不同而已。⁵⁹舉凡各式各樣出現在動畫裡的飛行交通工具，或是利用本身的魔法，「飛」已經可以說是宮崎駿動畫內容的一大特色了。

⁵⁸ 參見參見王耀瑄著《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004，第2頁。

⁵⁹ 參見項貽斐著，〈宮崎駿的動畫都會飛〉《日本文摘》第139期，台北：榮興企業，1997，第74頁。

在《風之谷》中出現的有娜烏西卡所使用的「滑翔翼」；庫夏娜從帝國率領的龐大「軍艦」；阿斯貝魯所駕駛的「小型砲艇」。《天空之城》裡希達所用的「飛行石」；穆斯卡所搭乘的軍事用「大型戰艦」；朵拉空賊團所使用的有著「仿蜂翼式的飛行機器」、以及能容納眾人的「飛行船」。在《龍貓》中，大龍貓利用「傘」和「陀螺」的，載著兩姊妹一同飛向空中。《魔女宅急便》裡的琪琪先後利用「掃帚」和「刷子」配合自身所擁有的魔力，讓自己在空中飛翔；以及造成蜻蜓發生危險的「飛行船」。《紅豬》本身就可說是宮崎駿對「飛行夢」的結晶，故事內容中不乏有各種的飛機，來回穿插於其中。《神隱少女》裡的白龍可以化爲一條「龍」飛去任何的地方；湯婆婆則是利用一件黑斗篷，讓自己變成「鳥」；錢婆婆則是將自己化身爲紙片，用以追蹤敵人。《霍爾的移動城堡》中有用以戰鬥的「大型軍艦」、也有蘇菲與霍爾一同駕駛的「飛行器」、最後，連移動城堡本身都有了飛行的能力。此外，霍爾也能運用魔法讓自己成爲一隻鳥，或是與蘇菲來場空中漫步。

在宮崎駿的動畫裡，「飛行」並不一直都是歡樂的，有時候它也帶來了無情的炮火。飛機的發明雖然圓了人類無法翱翔天際的夢，但也帶給人更多、更殘酷的殺戮與戰爭。「東西」本身並不存在善惡，重要的是該如何去操控，或許這正是宮崎駿想透過動畫傳達給人的觀念。

（四）重視自然

宮崎駿的動畫作品，可以說特別關注在「人與自然⁶⁰」的關係點上。一開始的《風之谷》說明人是如何讓整個自然荒廢殆盡，以至於造成腐海、各種變異昆蟲的相繼而生，企圖淨化這個被人類污染的環境。然而，無知的人類卻仍對其大肆破壞。科技的進步，對人類所生存的環境更是存在的威脅，在《天空之城》中擁有高度科技的拉普達就是如此，少了樹根的支撐，就算擁有在文明的技術，仍舊無法逃離崩解的命運。

⁶⁰ 參見優呼嚕同盟著，《動漫 2006：日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 108 頁。

少了高度文明工業的世界又是如何呢？宮崎駿用《龍貓》帶領著大家穿越時空，來到一個沒有工廠林立、沒有眾多交通工具的年代。在這裡，有的只有廣闊的綠地、幽靜的森林，這是個充滿著花香的農村生活景緻，人們尊敬著自然、愛護著自然。但是，時代的變遷，人們卻以忘記自然所給予的恩惠。在《崖上波紐》中充斥著各式垃圾的河床，不正是現代的寫照。又如《神隱少女》裡的兩位河神，一位不知什麼原因少了居住地，只好投靠他人而活；另一位卻慘遭人類無情的對待，甚至變為人人畏懼的腐爛神。

對於人類的恣意破壞與榨取，自然只會默默承受嗎？這可不一定，在《魔法公主》裡，面對擁有無窮慾望的人類，大自然便回報最殘酷嚴厲的懲罰。宮崎駿認為：「人類與自然相處的問題，並不出在『愚人過度興建高爾夫球場、海浦新生地、水壩』這類表象上，而是出在我們理直氣壯的使用電力，預防疾病，消除貧窮，企圖從無由的死亡中獲得解放，這些都是在改造自然，供人類所利用。⁶¹」由此看來，宮崎駿希望藉由動畫所傳達的，是一種人與自然真正的和諧關係，而不是存在一種功利主義的保護關係。

（五）對戰爭的悲憤

戰爭的殘酷，在宮崎駿的動畫裡展露無遺。⁶²《風之谷》中利用小王蟲為誘餌，吸引凶暴的王蟲群攻擊風之谷，然而，娜烏西卡不顧自身的安危，以自己的身體阻擋已經瘋狂的王蟲群。對戰爭的無恥行徑，以及那種願意以生命換取和平的高貴潔操，宮崎駿一面痛斥，另一面則希望人類都能存有娜烏西卡那樣的精神。

人類無窮的野心也是宮崎駿所想表達的，《風之谷》裡人們的生活毀於自己所創造的「巨神兵」，但是人們並沒有記取教訓，戰爭依舊存在，侵略他國、破壞淨化環境的腐海、以及保護腐海的王蟲，甚至不惜挖出以往毀滅世界的凶器，企圖完成統治全國的夢。《天空之城》裡的穆斯卡也同樣是個野心家，不惜聯合

⁶¹ 參見傅伯寧著，〈宮崎駿談卡通〉《人本教育札記》第 152 期，台北：人本教育基金會出版部，2002，第 26 頁。

⁶² 參見凌明玉著，《動畫大師：宮崎駿的故事》，台北：文經出版社，2003，第 25 頁。

軍隊，綁架擁有飛行石的希達，只爲了獲取拉普達的高度科技，完成自己的野心。野心只會引發戰事、進而破壞自然、最終引領世界滅亡，而這也正是宮崎駿對於戰爭無情的深刻控訴。戰火的無情，正如《魔法公主》裡那群守護達達拉城的女工們，面對敵人的侵襲，就用更強烈的手段迎擊回去，所犧牲的人數自然不在話下。然而，黑帽子大人仍執意獵取山獸神的頭，最後，失去頭顱的山獸神憤恨地毀壞地上的一切，達達拉城被毀、前來攻城的武士慘遭土石淹沒、黑帽子大人甚至失去了一隻手。另外，在《霍爾的移動城堡》中也同樣描寫戰爭所帶來的殘酷，故事中的炮火遍及國家各角落，爲了獲得最後勝利不惜徵召魔法師投入戰爭的行列，甚至將喪失心智的妖魔鬼怪當作是砲彈來使用。

宮崎駿曾說：「我並不想解決世界的問題，只想要傳達，即使這世界上有憎惡，有殺戮，有暴行，但還是存在著美好的事。⁶³」宮崎駿的動畫裡處處可見充滿「人只要活著就有希望⁶⁴」的想法，儘管這世界充斥著令人致命的瘴氣，甚至目睹自己的雙親被變成豬，或是與自己所心愛的人分隔兩地，縱使「希望」如此渺茫，故事中的人物仍然不放棄追尋。

小結

宮崎駿的創作歷程，其實並非一路平順，然而，在面對困境時，宮崎駿卻仍然不放棄自己的夢想、也不因此輕易放棄高水準的繪製風格，而改採較爲廉價的作做法。宮崎駿的動畫作品，就這樣藉著他豐富的想像力與敏銳的創造力，一部一部呈現在觀眾們的眼前。無論是描寫人們應該重視自然的理念、或是刻畫著戰爭的醜陋等，宮崎駿運用著他的畫筆，將這些理念藉由動畫來訴說。

他就像心裡永遠住著一個小孩一般，說故事的方式，就是秉持童心看世界，直指事物的本質，讓想像力恣意馳騁。無論時代如何變動，他始終透過動畫，傳

⁶³ 參見莫素薇著，〈爲自然奮戰的「魔法公主」〉《日本文摘》第 193 期，台北：日本文摘雜誌，第 76 頁。

⁶⁴ 參見王耀瑄著《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004，第 30 頁。

達一份「希望」。⁶⁵就如同宮崎駿他自己一樣，就算路有多坎坷，他都堅持走在「創作動畫」的這條路上。

⁶⁵ 參見張漢宜著，〈逆風時代，希望啓航〉《天下雜誌》第 414 期，台北：天下雜誌，第 146 頁。

第三章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》的敘事結構探討

《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部敘事作品，雖然各自擁
有著不同的時空背景和人物，卻又都能巧妙地遵循著某種敘事結構的型式進行發
展。本章將以這個大方向，優先陳述敘事學之發展，並將這三部敘事作品以敘事
結構的形式進行分析。

第一節 敘事學的發展與如何運用到動畫

什麼是敘事學？關於敘事學的界定，可以說是眾聲喧嘩。有人說：「敘事學
是對敘事文形式和功能的研究。」另外有人說：「敘事學是敘述文的結構研究。」
也有人說：「敘事學是敘事文本的理論。」然而，新版《羅伯特法語辭典》對於
敘事學一詞所下的定義是：「關於敘事作品、敘述、敘事結構以及敘事性的理論。」
這些定義的內容雖然缺乏一致性，但是，在將「敘事學」看作是對敘事文內在形
式的科學研究這一點是共同的。⁶⁶

敘事學所涵蓋的範圍可以說相當寬廣，除了運用敘事理論，最重要的是將分
析的效果作藝術效果的闡釋。敘事理論能處理的材料相當多，甚至包括書面的文
學作品：

世界上敘事作品之多，不記其數；種類浩繁，題材各異。對人類來說，似
乎任何材料都是適於敘事：敘事承載物可以是口頭或書面的聲音語言、是
固定的或活動的畫面、是手勢，以及所有這些材料的有機混合；敘事遍佈
於神話、傳說、寓言、民間故事、小說、史詩、歷史、悲劇、正劇、喜劇、
啞劇、繪畫（請想一想卡帕齊奧的《聖于絮爾》那幅畫）、彩繪玻璃窗、
電影、連環畫、社會雜聞、會話。而且，以這些幾乎無限的形式出現的敘

⁶⁶ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第1頁。

事遍存於一切時代、一切地方、一切社會。⁶⁷

敘事學一詞最早由法國學者托多洛夫 (Tzvetan Todorov, 1939 -) 書中所見，他於 1969 年所出版的《〈十日談〉語法》當中，首次提到這個名詞：「……這門著作屬於一門尚未存在的科學，我們暫且將這門科學取名為敘事學，即關於敘事作品的科學。」⁶⁸此外，在俄國民俗學家普洛普 (Vladimir Propp, 1895 - 1970)，於 1928 年所出版的《民間故事型態學》對於敘事學起了奠基的作用。在這部著作中，普洛普從人類學引進了一個十分重要的概念 - 功能，並將此做為故事的最精本單位。普洛普所探討的是敘事文的一種特殊形式 - 童話，但他採用的分析故事的構成單位、以及它們的相互關係的方法，對其他敘事文的結構分析有重要的參照價值，尤其是他將故事中的動作簡化為一種序列的組合，超出了表層的經驗描述，這種對故事情節的抽象研究為後來的敘事語法的形成做出了可貴的嘗試。就某些意義上來說，結構主義的敘事學家托多洛夫、格雷馬斯 (Algirdas Julien Greimas, 1917 - 1993)、布雷蒙 (Claud Bremond, 1929 -) 都是普洛普思想的後裔。⁶⁹

另外，對法國敘事學家熱奈特而言，所謂的故事是指一種理論抽象，未經任何表述歪曲的客觀事件結構。而這個客觀事件結構一但被形諸語言，就會失去它客觀的地位，這種被表述出來的故事我們稱之為「敘事」則是指講故事這一行為或活動本身。⁷⁰從這樣子的劃分我們可以了解，敘事學家們所重視的研究重點主要是在「敘事」方面，換句話說，也就是研究一個客觀存在的「故事」被用話語講述出來時會有哪些敘述的方式，包括敘事時間的安排、敘事角度的選擇等。若是按照熱奈特的看法，故事只是一種無形的、客觀的存在，我們看不到它，也聽

⁶⁷ 參見曾凱怡著，《〈聊齋誌異〉與〈閱微草堂筆記〉狐精故事之敘述藝術研究》，國立中山大學國語學研究所碩士論文，2005，第 6 頁。

⁶⁸ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第 2 頁。

⁶⁹ 同上註，第 7 - 8 頁。

⁷⁰ 參見華萊士·馬丁 (Martin W.) 著、伍曉明譯，《當代敘事學》，北京：北京大學，2005，第 126 頁。

不見它，因為一但它被訴諸於語言行動或其他的形式時，就不在是一個純粹的故事了。然而，對於一般說故事的人而言，並不是每一個從嘴裡說出來的故事都是哪麼的空虛無形，因為他可能是轉述之前他從旁人那所聽來的故事，或者，那是他所看見的一篇精采的故事後再說給別人聽。

在敘事學的源流中，語言學佔有極為重要的份量，尤其以瑞士語言學家索緒爾（F. de Saussure，1857 - 1913）的語言學理論對於敘事學有直接的影響。⁷¹索緒爾的語言學將人類的言語活動分為兩大類，即「語言(langue)」和「言語(parole)」。⁷²語言是社會集團為了使個人有可能行使言語機能而採用的規約，為社會所有成員共同遵守；言語則是人們所說的話的總合，是語言的具體表現和運用，是一種個人的現象。⁷²更進一步來看索緒爾的語言觀：

人們說和聽的都只是言語，它之所以能形成交流，就在於它體現了語言的規定性，它是人們都共同認可也都明瞭了的規約。索緒爾的這一觀念表明，人的言語行為儘管千差萬別，但都有共同的內在結構（語言）。這成為了結構主義文論家尋求文本的內在結構的出發點。⁷³

而索緒爾的語言學理論也對之後的俄國形式主義有著深厚的影響。

胡亞敏在其《敘事學》一書當中提到：

俄國形式主義是敘事學的發源地。「形式主義理論在若干方面證明它已經走在二十世紀文學理論中的一些最重要的思想之前」，他們提出的新的文學觀念和文學思想直接啟發和引導法國結構主義敘事學家的初創工作。⁷⁴

⁷¹ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第2頁。

⁷² 同上註，第2-3頁。

⁷³ 參見朱立元主編，《當代西方文藝理論》，上海：華東師範大學出版社，2005，第229頁。

⁷⁴ 同註71，第5頁。

而法國的結構主義在大致上則包含「尋求批評的恆定模式」、「強調文學研究的整體觀」、「追蹤文學的深層結構」、「在文學符號學和敘事學上有深入研究」等四項的特徵。⁷⁵然而，這些特徵和語言學，以及俄國形式主義可以說是一脈相承的，敘事學便是從上述的各個學派或多或少地吸取部分理論。而關於敘事學之理論淵源與發展，於譚君強所譯第一版《敘述學：敘事理論導讀》中有簡單的介紹：

就理論淵源而言，它上承20年代俄國形式主義，尤其是普洛普在《民間故事型態學》中所運用的理論和方法以及雅各布森(Roman Jakobson, 1896 - 1982)所提出的「文學性」，即文學作品能夠成為其文學作品的基本要素的理論，中經英美新批評，下接法國結構主義。上述批評的核心，均著眼於文本批評，正是它形成了當代批評一個經久不衰的潮流。敘述學可以說是法國結構主義的一個分支，是它的直接成果，然而它又發展並超越了結構主義文論，形成具有自身特徵和研究對象及方法的獨立學說。因而，當結構主義已經失去當年雄居批評論壇的地位之時，敘述學依然能夠獨領風騷，並仍在進一步深化和發展。⁷⁶

申丹在《敘述學與小說文體學研究》中提到美國敘述學家普林斯(G·Prince)根據研究對象將敘述學家分成了三種類型：

第一類為直接接受俄國形式主義者普羅普影響的敘述學家。他們僅關注於被敘述的故事的結構，著力探討事件的功能、結構規律、發展邏輯等。在理論上，這一派敘述學家認為對敘事作品的研究不受媒介的侷限，因為文字、電影、芭蕾舞、敘事性的繪畫等不同媒介可以敘述出同樣的故事。但

⁷⁵ 參見朱立元主編，《當代西方文藝理論》，上海：華東師範大學出版社，2005，第232 - 233頁。

⁷⁶ 參見曾凱怡著，《《聊齋誌異》與《閱微草堂筆記》狐精故事之敘述藝術研究》，國立中山大學國語學研究所碩士論文，2005，第8頁。

在實踐中，他們研究的對象以敘事文學為主，對其他媒介關注不多。第二類以熱奈特為典型代表，他們認為敘事作品以口頭或筆頭的語言表達為本，敘述者的作用至關重要。在研究中，他們關注的是敘述者在『話語』層次上表達事件的各種方法，如倒敘或預敘、視角的運用等等。第三類以普林斯本人和查特曼（S. Chatman）等人為代表，他們認為事件的結構和敘述話語均很重要，因此在研究中兼顧兩者。這一派被普林斯稱為「總體的」或「融合的」敘述學。⁷⁷

這裡我們將重點放於第二類，也就是熱奈特的身上。熱奈特於《敘事話語 新敘事話語》一書中將話語區分為三個層次，分別為：故事、敘事、以及敘述，更進一步說明。

故事和敘述只通過敘事存在。但反之亦然，敘事、敘述話語之所以成為敘事、敘述話語，是因為它講述故事，不然就沒有敘述性（如斯賓諾莎（Baruch de Spinoza，1632 - 1677）的《倫理學》），還因為有人把它講了出來，不然它本身就不是話語（例如考古資料文集）。從敘述性講，敘事賴以生存的是與它講述的故事之間的關係；從話語講，它靠與講出它來的敘述之間的關係維繫生命。⁷⁸

在這當中，故事指的是事件、或是原始的材料；敘述指的為一個說故事的動作；至於敘事則是故事加上敘述的組合物，這三者在意思上雖各不相同，卻是處於一種互相依存的關係。

⁷⁷ 參見曾凱怡著，《《聊齋誌異》與《閱微草堂筆記》狐精故事之敘述藝術研究》，國立中山大學國語學研究所碩士論文，2005，第9頁。

⁷⁸ 參見熱拉爾·熱奈特著、王文融譯，《敘事話語 新敘事話語》，北京：中國社會科學出版社，1990，第9頁。

……分析敘述話語主要是研究敘事和故事，敘事與敘述，以及故事與敘述（因為二者是敘述話語的組成部分）之間的關係。這個觀點引導我提出研究領域的新分界。我以1966年茨維坦·托多洛夫提出的劃分為出發點，即把敘事問題分成三個範疇：時間範疇；「表現故事時間和話語時間的關係」，語體範疇，「或敘述者感知故事的方式」；語式範疇，即「敘述者使用的話語類型」。我不作任何修改，全盤採納適才援引的第一個範疇的定義，托多羅夫對「時間畸變」，即打亂事件年代順序的現象，和構成故事的各條情節線索之間連貫、交替或「嵌入」的關係做了說明，用以闡述這個定義；但他又補充了對敘述的「陳述時間」和「感知時間」（被他視為寫作時間和閱讀時間）的論述，我認為這超出了他自己下的定義的界線，我將把這些論述留給顯然與敘事和敘述的關係有聯繫的另一類問題。語體範疇主要包括敘述「視點」問題，而語式範疇集中了「距離」問題。……

79

另外，由上述《敘事話語 新敘事話語》一書中可以看到，在「話語」這項研究上，熱奈特認為研究話語就必須從故事、敘述、以及敘事這三者之間的關係著手，而要研究這三者間的關係就必須透過時間範疇、語體範疇、和語式範疇這三方面。故熱奈特借用了托多洛夫對於敘事話語的概念，並且加入自己的見解，對此重新做了補充與修正。

熱奈特的理論結構可以說與米克·巴爾的理論非常相似。米克·巴爾同樣將話語區分為三個層次，雖然彼此間所用的名詞約有不同，但其意義所指涉的部分卻是幾乎相同的。米克·巴爾同樣兼顧了事件的結構和敘事話語，他於「素材」一項中以結構主義敘事學的方式對事件的深層結構做分析，並且在人物方面，以符號的功能來做闡述。另外，米克·巴爾於「故事」與「本文」兩方面，提出與

⁷⁹ 參見熱拉爾·熱奈特著、王文融譯，《敘事話語 新敘事話語》，北京：中國社會科學出版社，1990，第9頁。

前人不同的見解。米克·巴爾認為除了功能性的人物觀外，應該還具有屬於本文結構中的人物理論。除此之外，在米克·巴爾的三層區分－「故事」、「本文」、「素材」中，可以說是以敘述時間、人物、聚焦、描寫和敘述層次等為其論述的重點。

此外，在關於現代敘事學的開端一般都認為與普洛普所著的《民間故事的型態分析》有關，在這本書中，普洛普斷言所分析的童話故事一共只有三十一種功能，而當中所有的故事均是以「原初場景」開始，用以提供主要人物的出場，然而，「原初場景」並非其中的一種功能，實為藉由「原初場景」來開展出其中的功能。普洛普也認為這些功能雖然並不一定會完全的運用於故事之中，但是功能的順序卻是會按照書中所排定的規則，故事當中或許有跳躍的部分，然而，仍然會按照表列的順序。此外，在於普洛普在其功能中提出的「兩極對立」，「兩極對立」使得敘事的意指得以被真正地認識出來。藉由普洛普的敘事研究，一部作品在四個階段－前提、衝突、化解衝突、結局中的程式佈局。「前提」就猶如原初場景，它提供整個故事的背景以及資訊等；「衝突」和「化解衝突」則表示著「兩極對立」，用以呈現出故事所欲顯現的意指。⁸⁰

如同前文所述，敘事所涵蓋的層面相當的廣泛，它不僅包含常見的文學作品、甚至戲劇、電影、連環畫等也均是屬於敘事的範圍，這當中動畫作品和電影作品更是只有部分雷同。

動畫的故事（也是所有電影的故事）是開始於十七世紀阿塔納斯·珂雪（Athanasius Kircher, 1602 - 1680）發明的「魔術幻燈」（magic lantern），這人是耶穌會的教士。所謂「魔術幻燈」是個鐵箱，裏頭擱盞燈，在箱的一邊開一小洞，動上覆面透鏡。將一片會有圖案的玻璃放在透鏡後面，經由燈光通過玻璃和透鏡，把圖案投射在牆上。……到了十七

⁸⁰ 參見鄭印君著，〈圖像飲食敘事〉《大使閣下的料理人》之料理敘事與知覺展演，收錄於焦桐主編，《味覺的土風舞「飲食文學與文化國際學術研討會」論文集》，台北：二魚文化，2009，第307頁。

世紀末，由約那斯·桑（Johannes Zahn，1641 - 1707）擴大裝置，把許多玻璃畫片放在旋轉盤上，出現在牆上的是一種運動的幻覺。……一八八八年，一部連續畫片的記錄儀器誕生在愛迪生（Thomas Alva Edison，1847 - 1931）的實驗室。……一八九五年，盧米埃兄弟（Lumiere brothers）首先公開放映電影，一羣人能在同一時間看到一組事先拍好的影像。……在這裡需要澄清的是，動畫與電影的發展，雖然在技法和機械的層面上有所交集，兩者一樣經過底片曝光，並且通常是投射到銀幕上，但是動畫的美學觀，其實與電影不同，甚至更為激進。⁸¹

電影機的誕生，等同產生了「用放映的活動畫面講述故事⁸²」的敘事方法。這裡，若是將文末所提的美學部分省去不談，可以看到動畫作品與電影作品在敘事的風格上其實可以說是相當地接近。因此，這裡筆者將借重電影敘事的手法，探討敘事如何運用到動畫上。

在《電影敘事學：理論和實例》一書中曾述：

……討論電影虛構敘事，也就是探討電影是如何『講故事』的，它如何來結構情節，它如何來操縱影像以實現其敘事意圖；它的時間性安排的主要層次與功能，它的空間性呈現特徵是什麼；它是怎樣來展開敘述的（有哪些方式、人稱、視點等）；它常見的敘述模式和敘述風格有哪些，具有什麼樣的特徵等等……。⁸³

如同探討動畫敘事作品類似，動畫作品不僅同樣可以視為是虛構敘事，它也同樣具有結構情節、時間、空間、運用何種方式展開敘述、以及作品的模式、風格、

⁸¹ 參見黃玉珊、余為政編，《動畫電影探索》，台北：遠流出版，1997，第25-27頁。

⁸² 參見安德烈·戈德羅、弗朗索瓦·若斯特著，劉云舟譯，《什麼是電影敘事學》，北京：商務印書館，2005，第26頁。

⁸³ 參見李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999，第48頁。

特徵等等。正如本篇所要探討的三部作品一樣，藉由敘事的結構分析將可以讓我們更加瞭解作品所要展現的意涵。

影片的敘事結構是影片生命的骨骼與主幹，是確立一部影片的基本面貌和風格特徵的最重要的方面。⁸⁴

《電影敘事學：理論和實例》一書中更將電影敘事結構區分為五種類型：因果式線性結構、回環式套層結構、綴合式團塊結構、交織式對比結構、以及夢幻式複調結構等。其中對於「因果式線性結構」有著下述的說明：

所謂因果式線性結構，內含著兩個非常明確的要義，其一是指該結構模式主要以事件的因果關聯為敘述動力來推動敘事進程；其二是其敘事線索以單一的線性時間展開，很少設置打斷時間進程的插曲式敘述，更不做一條敘述線索以上的開置性（對比、交織、複調式等）處理。既然以事件的因果關係而不是以人物的主觀感受活心理活動為敘述動力，那麼這種敘述必然促使敘事集中於對事件的外部運動型態的發展與變化的關注上。……這通常意味著有一個明確地交代出故事起因的開頭，接著是矛盾糾葛的進一步延展，然後逐漸推向故事的高潮或轉折點，最後導致結局的到來，故事結束。⁸⁵

「因果式線性結構」以一個類似起、承、轉、合的方式將敘事帶往高潮後結束，而本論文所要探討的這三部作品，同樣以這樣的模式風格做呈現。《風之谷》以腐海的威脅與巨神兵的發現作為開場，為了摧毀腐海就必須擁有巨神兵這項武器，這樣的想法掀起了多魯美奇亞、培吉特對風之谷的戰爭，甚至連王蟲群也被

⁸⁴ 參見李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999，第325頁。

⁸⁵ 同上註，第331頁。

牽涉進來。最後，娜烏西卡藉著犧牲自己的性命解救所有人也保全了風之谷；《魔法公主》由一名遭逢鐵彈擊傷的拿各神揭開序幕，背負「弑神」禁忌的阿席達卡結識了山犬族的小桑，再經歷黑帽子大人一行獵殺山獸神的行爲與疙瘩和尚的阻擾，終於順利將山獸神的頭顱歸還後，大地重獲生機，兩人也相互許下承諾；《神隱少女》因誤食神明食物的雙親被變成豬，迫使千尋與湯婆婆簽約成爲底下的一名員工。腐爛神與無臉男的事件，促使千尋逐漸擺脫過去的自己，神祕並暗助的白龍原來曾是舊識。破解了湯婆婆最後的考驗，千尋與雙親踏上歸途，離開充滿奇幻色彩的異世界。

透過上文的敘述，可以瞭解到動畫敘事雖然具備有配合劇情內容所呈現出的一連串連續畫面與音效，以及片中所陳述的文字。然而，就觀者看的行動而言，其中最具影響力的即是當中所具有的「敘事性」，即能夠使得連續畫面與文字配合著「事件」與「時間」凝聚所展現之劇情，如同《辭格III》一書中強調故事時間（erzählte Zeit）與敘事時間（Erzählzeit）的時間二元性。

這二元性不單是電影敘事，也是在所有美學營造層面上的口語（oral）敘事之典型特徵。⁸⁶

下文將會透過按時間順序之排列進行敘事結構的分析，並輔以宮崎駿動的《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》三部敘事作品來進行探討。

敘事是一組有兩個時間的序列……：被講述的事情的時間和敘事的時間（「所指」時間和「能指」時間）。這種雙重性不僅使一切時間畸變成爲可能，挑出敘事中的這些畸變事不足爲奇的（主人公三年的生活用小說中的兩句話或電影「反覆」蒙太奇的幾個鏡頭來概括等等）；更爲根本的是，

⁸⁶ 參見 Gérard Genette 著，廖素珊、楊恩祖譯，《辭格第三集》，台北：時報文化，2006，第 83 頁。

它要求我們確認敘事的功能之一是把一種時間兌現為另一種時間。……敘事的時間順序，就是對照事件或時間段在敘述話語中排列順序和這些事件或時間段在故事中的接續順序，因為敘事的時序已由敘事本身明確指出，或者可以某個間接標誌中推論出來。⁸⁷

因此，於本章第二、三、四節的敘事結構中，筆者將以數字（例：01、02、……）為看的順序；英文部分（例：A1、B2、……）為事情發生的順序，透過把這兩者的重新排列把「講故事」變成「故事」後，從中對所發生的事件進行探討。

第二節 《風之谷》的敘事結構

01.猶巴的探尋之旅

猶巴與二獸均戴著面罩路經一座已遭腐海吞噬的村莊，死亡、以及俯拾即碎的娃娃充斥著猶巴的感官。此時，飛蟲的盤旋集結引起了猶巴的注意，連忙與二獸離開這個已被腐海吞沒之地。爾後，以單一背景與字幕簡述其歷史設定：「巨大產業文明崩潰後一千年，被蟲殼與硬瓷碎片覆蓋的大地發出有毒瘴氣，被稱為腐海的森林漸漸擴大，威脅著人類的生存。⁸⁸」

02.以壁畫呈現歷史和傳說

片頭音樂響起，並在畫面的左上與右下分別呈現一位張翼圍繞著金色觸鬚的女神、以及雙龍對峙的畫面。隨著音樂的節奏，畫面以靜態且類似壁畫的效果呈現人類乘坐飛行船翱翔天際、創造巨神兵的過程、巨神兵的攻擊、人類與動植物的死亡、奇異飛鳥開始出現在天上、地面則衍生出腐海與王蟲、以及驚慌失措的人們奔向藍衣的有翼女神。除了靜態畫面的呈現之外，當中也穿插了以動態的方式，表現出巨神兵對地面城市所造成的「火之七日」。

⁸⁷ 參見程錫麟著，〈敘事理論概述〉《外語研究》第73期，四川：四川大學外國語學院，2002，第12-14頁。

⁸⁸ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

03.娜烏西卡進入腐海

娜烏西卡駕著滑翔翼停至腐海外圍，接著便徒步進入腐海。在途中，娜烏西卡採集一顆腐海植物的孢子放進試管中，此外，她也發現了一副完整且由王蟲所脫下來的殼。

04.娜烏西卡拯救猶巴

娜烏西卡驚覺有某事發生，發現王蟲正在追趕某人。娜烏西卡以閃光彈與蟲笛平息王蟲的怒氣並使其返回腐海。認出自己所解救者為猶巴，卻不慎被猶巴所救的狐松鼠咬傷，在娜烏西卡的安撫之下，牠成了猶巴送給娜烏西卡的禮物。接連安撫失控的王蟲以及狐松鼠，令猶巴驚訝娜烏西卡本身所具有的神奇力量。另外，也在言談中得知娜烏西卡憂心父親的疾病。

05.猶巴返回風之谷

回到風之谷的猶巴，受到了居民們的熱烈歡迎。修復風車後的娜烏西卡前來央求猶巴替新生兒命名。

06.基爾、猶巴、祖奶奶與娜烏西卡一同會談

猶巴向基爾訴說著腐海的擴大、以及各地方戰爭仍頻等問題。基爾對猶巴表現出慰留之意，祖奶奶則說猶巴命中注定要不斷地追尋。祖奶奶與娜烏西卡接續說著風之谷流傳的「藍衣人」傳說。猶巴表示自己所追尋之物，乃是期望能揭開腐海之謎。這夜，娜烏西卡心裡泛起想幫助猶巴之意。

07.飛行船墜毀風之谷

發生多魯美奇亞大型飛行船迫降於風之谷之事件，雖然娜烏西卡雖極力想幫助飛行船降落，然而，卻仍無法阻止飛行船的墜毀。

08.娜烏西卡與拉絲黛兒相遇

娜烏西卡雖然從墜毀的飛行船中將拉絲黛兒救出，卻仍然無法令她逃離死亡的呼喚。拉絲黛兒於死前對娜烏西卡說出希望將船上貨物全部燒毀的心願，當其死後，娜烏西卡揮劍斬斷囚禁拉絲黛兒手上的鎖鏈。

09.娜烏西卡拯救受了傷的牛虻並再度遭遇王蟲

風之谷居民發現一隻受了傷的牛虻，在大家驚慌之際，娜烏西卡以蟲笛和滑翔翼的幫助，順利地將牠導引飛回腐海。這時，遠處一隻王蟲與娜烏西卡眼神交會後，靜靜地轉身離去。

10.多魯美奇亞軍前往風之谷

多魯美奇亞的飛行艦隊大舉朝風之谷飛進。

11.發現巨神兵的遺骸

風之谷的居民忙著燒掉林中的孢子。另外，面對著墜毀之多魯美奇亞艦船裡沒被燒毀且尚未成形的「巨神兵」，猶巴對米特道出他的擔憂。

12.基爾遭到殺害

多魯美奇亞軍入侵風之谷，驚覺父親可能會遭遇危險的娜烏西卡急忙趕到臥房，卻是見到父親已經慘死的畫面。失控的娜烏西卡開始殺害臥房內的多魯美奇亞軍，直至猶巴的出現，才逐漸令娜烏西卡恢復冷靜。

13.多魯美奇亞軍佔領了風之谷

猶巴告訴庫夏娜這種殘酷的殺戮行爲並非報恩的方式。表示願意談談的庫夏娜，於是對全體風之谷的居民訴諸自己「燒光腐海」的野心。這時祖奶奶一席想要毀壞腐海，必會帶來更大的災難、以及將國王已遭到殺害的話語惹惱了克羅托瓦，同時也激發了風之谷居民們的憤怒與傷心。這時候的娜烏西卡則是出言安撫居民們的情緒後便離開了。

14.庫夏娜欲前往培吉特

風之谷與多魯美奇亞協力搬運尚未成形的巨神兵。庫夏娜欲返回培吉特，命令克羅托瓦留在風之谷全力讓巨神兵復活。同時要求娜烏西卡、物資、以及五名人質都要一同前往。

15.猶巴發現娜烏西卡的秘密地下室

猶巴像米特表態自己先離後再偷偷返回，並囑咐米特要阻止巨神兵的復活。離去之前，猶巴不經意發現娜烏西卡的秘密地下室。在那裡，娜烏西卡向猶巴說出腐海存在的秘密，同時對於自己憎恨的心感到難過。

16.出發前往培吉特

一行人準備出發離開風之谷，出發前，谷中的小孩將裝有奇可果的袋子交給娜烏西卡，娜烏西卡也對他們許下一定會回來的承諾。

17.遭遇阿斯貝魯的襲擊

藍天中，來自培吉特的阿斯貝魯，單獨駕駛著砲艇朝多魯美奇亞的艦船隊接近。

18.阿斯貝魯遭到擊墜

阿斯貝魯與多魯美奇亞於空中發生激戰，爭鬥中，阿斯貝魯擊落部分多魯美奇亞的艦船。然而，就在阿斯貝魯攻擊娜烏西卡所在的艦船時，爲了阻止這場殺戮的娜烏西卡站在艦船外對阿斯貝魯喊話，忽然在阿斯貝魯的眼中，娜烏西卡身上的服裝從原本的戰鬥服變成一套連身的服裝，一時分心的阿斯貝魯隨即遭到多魯美奇亞艦船的追擊，落入了雲層之中。

19.一行人逃離失火的艦船

爲了從已經起火的艦船脫離，娜烏西卡要米特協助自己用砲艇離去。就在出發前，庫夏娜同樣來到停放砲艇的地方，娜烏西卡立刻要她一同離開，三人於是乘坐著砲艇駛離艦船。

20.娜烏西卡鼓舞放棄生存的谷民

在腐海的上空，爲了清楚告訴且激勵已放棄生存的風之谷居民，娜烏西卡要求關閉砲艇的引擎，另外，她自身也脫掉面罩要谷民別放棄希望，同時將貨船上的東西盡可能丟棄。

21.庫夏娜被道出心裡的恐懼

正當一行人安然降落至腐海內的水面上時，庫夏娜忽然舉槍發難，娜烏西卡則向她說明腐海的生態，就在娜烏西卡下令離去，其他人準備動作時，庫夏娜開了第一槍，表明自己才有下達命令的權利，但是，卻被娜烏西卡識破其自身充滿了恐懼。

22.王蟲與娜烏西卡交心

忽地，王蟲群從水面下浮了出來，庫夏娜以及風之谷的居民均對這個畫面感到震驚，唯有娜烏西卡無所畏懼，張開雙手向王蟲表明絕對毫無敵意。其中一隻王蟲對娜烏西卡伸出金黃色的觸鬚，在觸鬚的包圍下，娜烏西卡彷彿被褪去面罩與外衣，身處在一片金色原野上。

23.蟲群前往阿斯貝魯處

正當王蟲慢慢收回觸鬚時，牠與娜烏西卡都感應道有事正在發生，王蟲的眼睛甚至轉變為憤怒時的紅色，娜烏西卡雖極力想阻止，但仍無法改變王蟲群與昆蟲群們的移動，於是娜烏西卡決定駕著滑翔翼跟著蟲群們移動，並要大家一個小時後返回風之谷，當娜烏西卡離去後，米特便接收了庫夏娜的槍。

24.阿斯貝魯與娜烏西卡沉落腐海底層

腐海的某處，阿斯貝魯正獨自一人槍殺源源不絕的蟲群，爲了躲避接踵而來的蟲，阿斯貝魯不慎從崖邊跌落，所幸娜烏西卡乘著滑翔翼來救。然而，滑翔翼卻被蟲所擊中，兩人均摔落至腐海的流沙區而陷入腐海的底層世界。

25.谷民不見娜烏西卡的蹤影

風之谷的居民乘著砲艇在腐海上等了兩小時，只見到越來越多的蟲，卻仍不見娜烏西卡的蹤影。

26.娜烏西卡的夢境

頂著藍天白雲，年幼的娜烏西卡於金色的原野上被父親呼喚。自己、雙親、以及部分居民一行人前往娜烏西卡藏匿著王蟲幼蟲的樹下。眾人發現小王蟲後，基爾不顧娜烏西卡的反對，堅持將小王蟲帶離開她的身邊。年幼的娜烏西卡只能獨自一人哭泣著。

27.對底層空間感到驚奇的兩人

娜烏西卡清醒後發現自己處在一個不可思議的空間，阿斯貝魯將娜烏西卡的滑翔翼給找了回來，並且向娜烏西卡介紹自己，同時也告訴娜烏西卡這個不可思議的空間正是腐海的底部。另外，娜烏西卡也驚訝兩人竟然都不用戴面罩。

28.娜烏西卡感受底層空間的一切

娜烏西卡和迪多在這個底層空間四處走著，感受著樹木裡水的流動，同時也發現腳底細沙形成的原因。前來找尋娜烏西卡的阿斯貝魯，發現她正趴在地上喜極而泣著。

29.兩人論及拉絲黛兒之事

娜烏西卡與阿斯貝魯談論起拉絲黛兒之事，言談中，阿斯貝魯驚訝奇可果的滋味。

30.娜烏西卡述說腐海的秘密

阿斯貝魯嘗試修復娜烏西卡的滑翔翼，修復完畢後，娜烏西卡和阿斯貝魯談論著腐海的話題，阿斯貝魯先是驚訝娜烏西卡對於腐海產生的想法，而娜烏西卡則是更進一步說出她心中腐海與蟲群的秘密。然而，阿斯貝魯仍認為需借助巨神兵之力遏止腐海，卻遭娜烏西卡說其看法與庫夏娜相同。

31.庫夏娜失蹤

克羅托瓦前來觀察巨神兵的復活過程，同時也得知艦隊幾乎覆亡、以及庫夏娜失蹤的消息。躲在一旁偷聽的猶巴，則悄悄地離開此地。

32.猶巴勸庫夏娜放下野心

猶巴被領往酸湖的殘骸，在那裡有從腐海回來的谷民、以及庫夏娜。猶巴要庫夏娜將巨神兵沉入酸湖，並且回國。庫夏娜則是分析整個大環境的情勢，也揭露自己何以如此痛恨蟲群的秘密，表示利用巨神兵奪回人類世界有何不妥；猶巴則認為絕不讓其復活。

33.風之谷遭到孢子污染

一名谷中的小孩前來通報之前的孢子沒有清理乾淨，而且已經造成不小的混亂。

34.谷民重獲清除工具

克羅托瓦下令將清除孢子的工具歸懷給谷民，並且要留在培吉特的軍隊前來風之谷。

35.搜尋娜烏西卡

猶巴和米特決定出發去尋找娜烏西卡。

36.燒毀污染的森林

谷民們雖然努力燒毀孢子，卻仍然無法阻止其擴大。在大家失望之餘，祖奶奶要求將整座森林燒掉，以防風之谷滅亡。

37.庫夏娜脫困

趁著看守的人離去，庫夏娜自行從囚禁地脫困。

38.抵達培吉特

娜烏西卡與阿斯貝魯乘滑翔翼來到培吉特，所見竟是蟲群的屍體、以及殘破的都市。阿斯貝魯懊悔殲滅多魯美奇亞軍的代價太大了。

39.娜烏西卡因得知培吉特的計畫而遭囚禁

娜烏西卡與阿斯貝魯往培吉特帆船的降落地點跑去，兩人聽聞下個作戰計畫乃是要接滅風之谷中的多魯美奇亞，並且奪回被搶的巨神兵。娜烏西卡雖極力訴說腐海存在的真正意義，卻仍無法擺脫被捉的命運，就連想救娜烏西卡的阿斯貝魯也被擊暈。

40.谷民開始反抗多魯美奇亞軍

脫離囚禁的庫夏娜回到風之谷所見，乃是谷民與軍隊的相互爭戰。混亂中，幾位谷民奪取到一輛多魯美奇亞軍所擁有的坦克。

41.庫夏娜現身

庫夏娜在兩名軍人的陪伴下，來到克羅托瓦的眼前。

42.谷民進行避難

谷民利用搶來的坦克作為掩護，要谷民趁機往酸湖處避難。

43.發現培吉特的帆船

多魯美奇亞軍的柯貝特戰艦，發現培吉特帆船的蹤影。

44.拉絲黛兒的母親協助娜烏西卡脫困

拉絲黛兒之母和一名女子，將被捉的娜烏西卡解救出來。阿斯貝魯則將她帶往停放滑翔翼之地，並要她返回風之谷通知大家。然而，就在娜烏西卡欲離開時，

柯貝特戰艦則朝帆艇進行攻擊。

45.帆艇遭遇伏擊

被攻擊的帆艇本想躲入雲層，卻敵不過當中的亂流與閃電，只好衝出雲層，但所見竟是早已洞悉他們行動的柯貝特戰艦。

46.多魯美奇亞軍佔領帆艇

柯貝特戰艦上的多魯美奇亞軍強行登陸，並且佔領了培吉特帆艇。危機之際，阿斯貝魯阻止多魯美奇亞軍的攻擊，強行將遲遲不肯丟下培吉特人們的娜烏西卡送出帆艇之外。

47.擊落柯貝特戰艦

離開帆艇的娜烏西卡隨即遭到柯貝特戰艦的攻擊，而風之谷的砲艇卻在此刻出現，順勢擊毀了柯貝特戰艦。

48.猶巴奪回帆艇控制權

猶巴一人登陸培吉特帆艇，制服船內的多魯美奇亞軍，重新奪回控制權。

49.往風之谷前進

娜烏西卡與米特全力趕回風之谷。

50.谷中老人對庫夏娜建言

風之谷和多魯美奇亞於酸湖兩軍對峙。庫夏娜對之前奪取戰車的老人交涉投降的事宜，老人卻回答：「你也是個公主，怎麼跟我們公主差這麼多。⁸⁹」話語裡，也盡是對娜烏西卡的讚美，同時透露若要作出選擇，寧願捨棄「火」而選擇「水」跟「風」。

51.風之谷與多魯美奇亞準備開戰

庫夏娜決定讓老人們返回，另外要克羅托瓦讓軍隊先開飯，一個小時後便要宣戰。

52.「風」停止了

風之谷長年吹拂的風忽然停止了，祖奶奶表示空氣中充滿了憤怒。

⁸⁹ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

53. 娜烏西卡發現小王蟲

原本於雲層上高速飛行的風之谷砲艇，因即將抵達目的地，於是減緩速度飛至雲層下方，卻見到憤怒的王蟲群朝風之谷的方向前進。娜烏西卡感覺應該有人在召喚王蟲群，要米特依指示方向飛行，同時發射照明彈。在照明彈的協助下，看見兩名培吉特人以一隻受了傷的小王蟲為誘餌，吊在漂浮的工具上，吸引王蟲群朝風之谷狂奔。

54. 營救小王蟲

娜烏西卡阻止米特開槍攻擊，要米特先行返回風之谷，她則不攜帶任何武器朝著小王蟲方向而去。

55. 米特返回風之谷

一小時的時限一到，庫夏娜即下令軍隊進攻。交戰之際，米特駕著砲艇返回，庫夏娜立即下令停火，前去詢問米特有關娜烏西卡的消息。

56. 眾人得知王蟲群來襲的消息

米特將王蟲群朝此而來的消息告訴大家，要雙方人馬先停火，並指揮風之谷居民陸續前往高處避難，祖奶奶則謂：「事到如今，誰也阻止不了了。⁹⁰」；另一邊，庫夏娜則令軍隊留在該處盡可能拖延時間，表示自己將去啟動巨神兵。

57. 娜烏西卡受到攻擊

培吉特人朝乘滑翔翼而來的娜烏西卡開槍攻擊，雖然娜烏西卡向培吉特人喊話，仍無法阻止他們向她的攻擊，而以小王蟲為誘餌，吸引王蟲群侵襲風之谷的計畫依舊持續著。

58. 娜烏西卡阻止了培吉特的飛行器

娜烏西卡張開雙臂站立在滑翔翼上，其中一名培吉特人將她看成是拉絲黛兒公主而下不了手，娜烏西卡跳下滑翔翼，接手的另一人隨即開槍擊中了娜烏西卡，雖然被擊中，娜烏西卡也順利躍進培吉特的飛行器，迫使其降落至酸湖的一處沙洲上。

⁹⁰ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

59.安撫受傷的小王蟲

受了槍傷的娜烏西卡，來到小王蟲的身旁，一邊安撫受到驚嚇的牠，另一邊也乞求牠的原諒。

60.娜烏西卡阻擋小王蟲越過酸湖

受了傷的小王蟲想越過腐海回到同伴身邊，擔心湖水會害死小王蟲的娜烏西卡則是奮力的阻止，在阻擋當中，娜烏西卡一身粉紅色系的服裝被小王蟲所流出的血染成藍色。然而，娜烏西卡終究敵不過小王蟲，受了槍傷的腳不慎被推進酸湖之中，娜烏西卡尖叫一聲，忽然將處於憤怒狀態下的小王蟲恢復了過來，並且主動伸出觸鬚治療娜烏西卡的腳傷。

61.王蟲群繼續朝風之谷移動

娜烏西卡驚訝王蟲群不朝酸湖而來，仍是往風之谷的方向前進。一旁的培吉特人則慶幸多魯美奇亞軍直接攻擊王蟲群是找死的行動。

62.娜烏西卡威脅培吉特人

娜烏西卡以機槍威脅培吉特人，將她與小王蟲送到王蟲群的面前。

63.眾人無法阻止王蟲群的移動

多魯美奇亞的炮火仍舊無法阻止王蟲群的逼近，祖奶奶要大家聽天由命，另一邊的多魯美奇亞軍則萌生出撤退和逃跑之意。

64.巨神兵重臨大地

庫夏娜領著尚未孵化完成的巨神兵顯現在眾人的眼前。

65.巨神兵崩壞

巨神兵初露威力，克羅托瓦驚訝其強大的力量。然而，成群的王蟲依舊前進著，而庫夏娜也命令巨神兵再度對王蟲攻擊，可是在攻擊過後，巨神兵也宣告毀壞了，見狀的多魯美奇亞軍則相繼逃跑。祖奶奶則謂：「王蟲的憤怒就是大地的憤怒，靠那種怪物苟延殘喘，一點意義都沒有。⁹¹」

66.娜烏西卡現身在憤怒的王蟲群前

⁹¹ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

娜烏西卡與小王蟲藉著培吉特的飛行器降落在狂奔的王蟲群面前，然而，憤怒的王蟲群並沒有停下腳步，娜烏西卡遭到衝撞而拋向高空、摧毀坦克、踩碎砲艇、撞毀傳說之船的殘骸，多魯美奇亞軍和風之谷居民哀嚎躲避這場災難。失控的王蟲群，避過巨神兵的屍體繼續前進著。

67.王蟲們的怒氣消散了

培吉特的帆艇飛近風之谷，猶巴與阿斯貝魯看見王蟲群的攻擊色逐漸消失，祖奶奶也表示空氣中的怒氣消失了。王蟲群的攻擊完全停止了。

68.發現娜烏西卡的遺體

風之谷中的一名小女孩發現娜烏西卡死在王蟲群中，祖奶奶則表示她是用自己的生命來平息王蟲的憤怒。

69.王蟲運用特殊能力復活了娜烏西卡

之前被娜烏西卡所救的小王蟲對著她的屍體伸出金色的觸鬚，第二隻、……越來越多的王蟲將觸鬚伸向娜烏西卡，娜烏西卡被眾多的觸鬚撐離了地面。爾後，原本已死的娜烏西卡幽幽睜開了雙眼，並且坐了起來，慈祥地望著恢復健康的小王蟲，站起身來張開雙臂，感謝王蟲們。

70.小女孩訴說眼前所見的娜烏西卡

風之谷居民高興喊著奇蹟，祖奶奶則謂：「公主的憐恤與友愛，讓王蟲敞開了心扉。⁹²」並要人替她看看現在所發生的事。一名小女孩告訴她，娜烏西卡穿著一身異國的藍色服裝，就像走在金色的草原上面。

71.祖奶奶驚訝古老的傳說成真

祖奶奶忽然閃進風之谷流傳已久關於藍衣人的傳說，低語唸著傳說的內容，掩面訴說著古老的傳說是真的。

72.「風」又吹了

一名小女孩指著娜烏西卡在空中盤旋的滑翔翼。風，回來了。

73.眾人相互道賀

⁹² 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

風之谷居民奔向娜烏西卡，王蟲群開始緩緩地離去，祖奶奶跟猶巴交談，阿斯貝魯將娜烏西卡高高舉起。

74.王蟲群離開風之谷

曙光初露，照耀在離開的王蟲群、以及已毀壞的巨神兵上。

75.庫夏娜離開風之谷

在與娜烏西卡交談後，庫夏娜以及殘餘的多魯美奇亞軍，搭著戰艦離開了風之谷。娜烏西卡、猶巴、和阿斯貝魯望著戰艦離去的身影。

76.眾人慶祝遠離一場浩劫

風之谷的居民們舉杯同樂。

77.風之谷的居民重建自己的家園

娜烏西卡操縱著風車，將地底下乾淨的水源導引上來。風之谷裡，不分男女老幼，大家都忙著種植新的森林。

78.眾人搬運王蟲殼

原處於腐海的王蟲脫殼，被居民們搬運回來了。

79.谷中的孩子們學習滑翔翼的技巧

娜烏西卡教導風之谷的孩子們操作滑翔翼。

80.猶巴和阿斯貝魯一同前往腐海

乘著滑翔翼的娜烏西卡，向騎著獸前往腐海的猶巴和阿斯貝魯揮手示意。

81.腐海幽靜的生態展現在人的眼前

猶巴和阿斯貝魯兩人騎著獸進入了腐海，腐海的生態頓時映入眼簾，而兩人靜心地觀看王蟲和緩地游著。

82.一株新的生命正向這個世界報到

在腐海的底層世界，娜烏西卡被蟲所擊落的面罩旁，冒出了一株新芽。

藉由從《風之谷》所劃分出的事件裡，若依時間軸進行重新排列，我們可以見到「02.以壁畫呈現歷史和傳說」這項事件應置於此偏敘事的最前端，因為它不僅描繪出風之谷的藍衣人傳說，更將千年前由巨神兵所造成的火之七日做一個

清楚地呈現，以及其後續的腐海形成、奇異的昆蟲與飛鳥相繼誕生，組成了《風之谷》的世界觀。隨後依此篇敘事的發展「26.娜烏西卡的夢境」則是接下所發生的事件，這個夢境將娜烏西卡愛蟲的心做了相當的著墨，爲了保護小王蟲，年幼的娜烏西卡不惜阻擋在它和眾人之間。然而，小王蟲最終仍逃不過被眾人強行帶走的命運，留下娜烏西卡一人傷心的畫面。因此若是將《風之谷》這篇敘事依時間軸重新排列，則其位置如下：

02 - 26 - 01 - [03~25] - [27~82]

因此，此篇敘事作品的敘事時間乃是由千年前開始至完結，而故事時間則是可以看作是從描述猶巴的旅程開始，並且到所有事件結束這幾段日子的事。

從上文的排列裡，已將《風之谷》中的事件做了簡單的重新排序，接下來將針對這些事件依敘述次序的方式進行結構分析。

從 01、及 03~06 的部分，我們可以從猶巴和娜烏西卡的表現裡發現到人們對於腐海存有一定的恐懼，並且透過基爾、猶巴、祖奶奶與娜烏西卡的對談裡獲得有關藍衣救世主傳說的訊息。「有些預敘是肯定要實現的，有些預敘則不能肯定。⁹³」當祖奶奶對娜烏西卡敘述這個傳說時，無疑埋下一個伏筆，而這個傳說的體現，則直到此篇敘事進入尾聲時才揭露出來。爲第一段，A3。

在 02 的部分，則運用倒敘的手法將時間追溯到主角誕生之前。爲第二段，B1。

當進行至 07~09 時，一艘多魯美奇亞的飛行船夾帶著大量孢子墜毀在風之谷，頓時造成村民的一陣恐慌。同時也帶出了兩名傷者 - 培吉特的拉絲黛兒與牛虻，前者因傷重而死在娜烏西卡的面前，後者則在娜烏西卡的協助下返回腐海，然而，這兩者的出現卻帶出無限的想像：拉絲黛兒極欲燒毀的貨物是什麼？出現在娜烏西卡面前的王蟲又想傳達什麼訊息？爲第三段，C4。

接下來 10~16 的部分，拉絲黛兒極欲燒毀的貨物也在此時獲得解答，即曾

⁹³ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 113 頁。

經造成火之七日的巨神兵。庫夏娜和所率領多魯美奇亞軍來到風之谷，基爾慘遭殺害，娜烏西卡口中的「腐海之祕」。過去的人們因巨神兵的關係造成大地生長出腐海，現代的人們則爲了燒毀腐海，欲再次將這個古兵器復活。爲第四段，D5。

到了 17~25 的部分，培吉特的阿斯貝魯出現，庫夏娜心中的陰影遭到揭露，娜烏西卡與阿斯貝魯雙雙落至腐海的底部。在這一段中，王蟲與娜烏西卡更加的接近，已經似是一種能透過心靈相互交談的關係。爲第五段，E6。

在 26 則如前文所敘爲娜烏西卡小時後的一段往事，如同《辭格 III》中對倒敘的形容：「……將其視為一個位於過去歷史（也可能為先前敘事）的單一定點上之獨特事件。⁹⁴」這段夢中的往事，成爲解釋娜烏西卡總是將蟲的位置放於自己之前的短暫插曲。爲第六段，F2。

在 27~30 的部分，娜烏西卡與阿斯貝魯見識到腐海底層的無毒空間，娜烏西卡早先對猶巴所講述的「腐海之祕」進一步獲得證實：「腐海的樹木之所以誕生，是為了淨化這個被人類污染的世界。……而蟲群們是在保護這座森林。⁹⁵」爲第七段，G7。

在 31~37 的部分，則交代庫夏娜痛恨腐海的原因。同時，風之谷的森林遭受孢子的污染，爲避免災情擴大，祖奶奶下令將其燒毀。爲第八段，H8。

在 38~39 的部分，得知培吉特計畫的娜烏西卡遭到監禁，並由此得之風之谷的危機除了現有的孢子與多魯美奇亞軍，此刻又加入了培吉特的陰狠計畫。爲第九段，I9。

在 40~52 的部分，庫夏娜脫困後返回風之谷，這時的娜烏西卡也在眾人的協助下準備返回風之谷。此刻，風之谷成爲戰場的腳步也正逐漸逼近。爲第十段，J10。

而在 53~62 的部分，娜烏西卡愛人也愛蟲的心在此表露無遺，不僅先令人

⁹⁴ 參見 Gérard Genette 著，廖素珊、楊恩祖譯，《辭格第三集》，台北：時報文化，2006，第 99 頁。

⁹⁵ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

返回風之谷通報消息，面對培吉特人更是只威脅而無傷及性命。這部分也點出王蟲的觸鬚不僅具有心靈相交的功能，也具備療傷的能力。為第十一段，K11。

當進入到 63~68 的部分，同時也是本篇敘事最為高潮的地方，王蟲群的進擊象徵著大地的憤怒。巨神兵的甦醒與崩壞，如同體現在大自然的無情下，人類所造之物是何其的脆弱。最後，在娜烏西卡以犧牲自己的性命，換來平息王蟲群的憤怒，一切彷彿就像結束般寂靜無聲。為第十二段，L12。

在 69~71 的部分，則引領出一段的感動，即娜烏西卡的復活劇。由她之前所救的小王蟲帶領下，眾多王蟲紛紛伸出自己的觸鬚釋放能力，令原本死亡的娜烏西卡再度甦醒過來。這段不僅體現了祖奶奶在描述藍衣人傳說的畫面，更將其內在精神：「與即將失落的大地相繫⁹⁶」以娜烏西卡和王蟲群間的關係表現出來。為第十三段，M13。

最後在 72~82 的部分，則是描繪戰後的日子。多魯美奇亞軍的撤離，與庫夏娜交好，風之谷恢復以往的風景，阿斯貝魯與猶巴一同探索腐海。最後，一株不同於腐海植物新芽從土地冒出，彷彿宣告這塊土地將有一個新的開始。為第十四段，N14。

這裡根據前文的方式，《風之谷》這篇敘事可排列為以下方式：

A3 - B1 - C4 - D5 - E6 - F2 - G7 - H8 - I9 - J10 - K11 - L12 - M13 - N14

藉由這段排列，我們可以見到這篇敘事大抵遵循著前文所述的「因果式線性結構」在進行，明顯的開場（A3、B1、C4 - D5），將腐海、藍衣人傳說、火之七日、及娜烏西卡等做一個概略性的描述。承接開場的描述（E6、F2、G7 - I9），培吉特的阿斯貝魯、娜烏西卡對腐海的看法、腐海的底層空間等，其中 F2 的部分更將敘事拉回娜烏西卡幼時往事，用以加強她愛蟲的性格。轉向敘事的高潮（J10 - L12），娜烏西卡的活躍，無疑使她成為最後結束戰爭的英雄，但也因為她總是將別人與蟲的地位放在自己前面，才讓她不惜以自己的性命來換取一切的結束。敘事進入到結局（M13 - N14），娜烏西卡以傳說中的藍衣人之姿復活，爾後，眾人

⁹⁶ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

們的生活也大多回復到戰前的狀態。

第三節 《魔法公主》的敘事結構

01.世界觀述說

以幽靜的音樂搭配無聲字幕：「很久以前，這個國度被一大片叢林所覆蓋。在這片土地上住了從太古時代就存在的眾神。」帶領觀眾進入《魔法公主》動畫的世界觀。

02.威脅蠢蠢欲動

一股莫名的威脅，正悄悄地從森林裡出現。

03.村民相互告知危險逼近

阿席達卡轉達神婆要大家回村的消息給其妹妹一行人，妹妹也告知阿席達卡負責守衛的老爺爺發現森林有些許不對勁。

04.發現魔崇神

前往老爺爺所在的阿席達卡意外地看見魔崇神從村外的森林裡現身。

05. 魔崇神朝阿席達卡的村落而去

眼前的魔崇神一度露出山豬的模樣，然而，卻又立即被眾多紫黑色的蠕狀物吞噬，並朝著阿席達卡與老爺爺所在的守衛塔而去。撞壞守衛塔的邪魔並未因此改變方向，依然朝向村落而去。阿席達卡立刻動身去追逐魔崇神，老爺爺則要阿席達卡不可攻擊魔崇神，否則將遭遇詛咒。

06.阿席達卡試圖阻止魔崇神

騎上亞克路的阿席達卡嘗試用語言安撫瘋狂的魔崇神，但魔崇神像是聽不進任何話語般，依然朝著村落奔去。

07.阿席達卡被迫攻擊魔崇神

在村落外，眼見即將被魔崇神攻擊的妹妹一行人，阿席達卡不顧老爺爺早先的忠告，利用手上的弓箭攻擊眼前的魔崇神。第一箭，阿席達卡瞄準魔崇神的眼

睛。這項舉動不僅讓魔崇神的行動稍作停滯，也讓阿席達卡的右手遭到紫黑色蠕狀物的襲擊，一邊擺脫接踵襲擊的阿席達卡，一邊也將手中的第二箭朝露出山豬模樣的魔崇神射去。邪魔終於倒了下去，而阿席達卡也因手臂的傷而等待神婆的到來。

08.神婆的來到

由村民背來的神婆先囑咐卡雅將葫蘆的水淋在阿席達卡被襲擊的受傷處，接著來到山豬的屍體旁表示必將其好好奉祀，希望山豬能放下仇恨就地安息。在留下：「骯髒的人類啊，假如你們知道我的痛苦和怨恨就好了…」⁹⁷山豬便化作一付白骨。

09.阿席達卡決定接受自己的命運

在神婆的住處，神婆訴說山豬變成魔崇神的成因，並要阿席達卡將遭到魔崇神襲擊的手展示給其他人看。同時，將讓山豬成為魔崇神的鐵塊展示給眾人，並詢問阿席達卡是否接受命運的安排 – 前去西方瞭解真相。

10.阿席達卡的離去

阿席達卡在神婆住處揮刀切下一搓自己的頭髮，便辭了眾人向外頭走去。領了自己的鹿，正準備離村的阿席達卡遇到了爲了他這個哥哥而甘願觸犯禁忌的卡雅，卡雅送上自己珍惜的玉刀護身符，希望它能保佑阿席達卡一路平安。簡單道別後，阿席達卡騎著鹿消失在村外的夜色中。

11.阿席達卡介入混戰

離開村莊的阿席達卡一路向西，走過了高山、平原、以及溪流等。某日，他來到一個正在發生戰亂的村莊，被誤認爲頭目的阿席達卡隨即遭到武士的攻擊，在逃走的過程中爲了救一名遭到武士攻擊的村民，然而，詛咒的力量卻讓阿席達卡射出去的箭有著驚人的破壞力，一擊射下武士的一雙手。在逃走的過程裡，爲了反擊又射下一名武士的頭顱，驚人的破壞力，令其他武士都感到相當震驚。逃離追捕的阿席達卡在一處山泉底下清洗自己右臂上的傷。

⁹⁷ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

12.初遇疙瘡和尚

來到市集的阿席達卡與一名賣米的婦人發生了爭執，正巧在附近的疙瘡和尚便出面幫阿席達卡解除問題。出了村莊的兩人，隨即發現有人尾隨，於是在疙瘡和尚的建議之下，兩人隨即迅速地離開這個村莊。

13.阿席達卡與疙瘡和尚夜話

入夜，兩人吃著阿席達卡所買來的米當晚餐。從阿席達卡的坐騎、食用的碗、以及武器讓疙瘡和尚想起一支古書上所記載的古代遺族。然而，阿席達卡並未回話，而是將從巨山豬體內取出的鐵塊，詢問疙瘡和尚是否見過，然而，疙瘡和尚並沒有直接回答這個問題，而是告訴阿席達卡在西方有座「山獸神森林」，在那裡的動物不僅體型巨大，而且從遠古就已存在。翌日清晨，阿席達卡辭別疙瘡和尚後，決定前往山獸神森林。

14.黑帽子大人與犬神相遇

下著雨的山道上，黑帽子一行人利用牛隻搬運著貨物。忽然，有人高喊：犬神出現了，只見一人兩獸朝著隊伍而來，但在黑帽子指揮的火槍隊下卻是無功而返。正察覺母犬神為何沒一起現身的黑帽子，忽見莫娜的奇襲。這次的奇襲另黑帽子不僅損失不少貨物，同時也造成不少人員受傷，然而，莫娜卻也因遭到黑帽子的石火箭攻擊而負傷跌落山崖。

15.阿席達卡初遇魔法公主

走出森林的阿席達卡，看見溪水中有著貨物以及牛隻，同時也發現兩名受傷的居民。在處理受傷居民的阿席達卡，驚覺有人出現在附近，於是前往觀看，看見的卻是一人三獸，其中最大的一隻明顯受了重傷，而那人則以口在清理其受傷的部位。被發現的阿席達卡雖立即表達自己的身分與目的，但一人三獸確立即離去。

16.阿席達卡遇見森林的小樹精

隨著受傷居民的呼叫，阿席達卡來到放置受傷居民的森林邊，映入阿席達卡眼簾、並且讓居民害怕的即是這座山獸神森林的小樹精。認為小樹精無害的阿席

達卡，不理會居民不安的抱怨，同時爲了能讓傷者盡快獲得救援，阿席達卡決定穿越山獸神森林。

17.阿席達卡巧遇山獸神

行進於山獸神森林內的阿席達卡一行人在水邊稍作休息，在這裡阿席達卡不僅發現屬於魔法公主及莫娜的腳印，另外也發現有著三個蹄的新印子，好奇的阿席達卡往遠處看去，森林中忽然有鹿群經過，忽然，就在鹿群的最後有一隻頭上有大角且疑似鹿的生物與阿席達卡的眼神相接觸。這瞬間，阿席達卡那被詛咒纏身的右臂開始不自覺地抖動，痛苦的阿席達卡於是將手臂浸泡在水中，而這股疼痛隨著謎樣生物的離去，才漸漸地平息。

18.進入達達拉城

隨著步出山獸神森林的腳步，阿席達卡發現身體上的負擔也漸漸變輕了。就在一行人走出森林後，一座依附在山旁的達達拉城出現在兩人眼前。然而，由於阿席達卡一行人乃是穿過山獸神森林而來，在達達拉城外也引發了不小的騷動。最後在黑帽子大人的邀請下，阿席達卡進入了達達拉城。

19.阿席達卡知曉山豬成爲魔崇神的真相

進入達達拉城的阿席達卡，在入夜後與城裡的男人們宮同擔任守夜的任務，而阿席達卡的出現，同樣也引起城裡女性們高度的好奇心。在女性們離去後，城中的男性才道出這些女性的身世，同時也開始稱讚黑帽子大人的能力。這時，其中的一位男性提到巨山豬－拿各神的事，此刻，阿席達卡才明白當初出現在自己村外魔崇神裡的鐵塊，正是黑帽子大人率領城中居民侵略森林、惹惱山神時由她所打進巨山豬體內的。

20.阿席達卡會晤黑帽子大人

對於面對自己身世與目的都感到疑惑的黑帽子大人，阿席達卡只說明自己來自東北方，並露出手臂上的詛咒詢問黑帽子大人是否認得當初打進巨山豬體內的鐵塊，並表明自己希望用澄淨的目光看清事情後再作決定。聽到此番言論的黑帽子大人，於是將阿席達卡帶往自己的祕密場所，途中阿席達卡見到了拼命踩著風

爐的女性們。

21.進入黑帽子大人的私人庭院

在黑帽子大人的私人庭院裡，阿席達卡所見的事一群包裹著繃帶製做著石火箭的人們。另外，黑帽子大人也向阿席達卡承認那顆鐵彈確實是她所打的，此時，阿席達卡的右臂忽然不受控制的抽出配劍，並企圖攻擊黑帽子大人，但阿席達卡仍將其壓抑下來，表示這麼做並無法消除詛咒。這時，躺在旁邊的一位男子向黑帽子大人述說千萬不要小看詛咒的力量，同時，也希望阿席達卡可以不要殺害黑帽子大人。

22.黑帽子大人向阿席達卡講述自身的願望

領著改良的石火箭，黑帽子大人朝向欲前來種樹的猿族開槍示警。同時，向阿席達卡訴說富國、解救魔法公主、以及用山獸神的血來消除病者的詛咒等願望。

23.阿席達卡拜訪鑄鐵廠

無法認同黑帽子大人想法的阿席達卡，離開了她的私人庭院。回程的路上，他進入鑄鐵廠加入踩著鼓風爐的女子們。

24.魔法公主闖進達達拉城

這夜，魔法公主借助兩名犬神族同伴的幫助，隻身一人進入了達達拉城。聞訊趕來的阿席達卡，見到了在城裡大鬧的魔法公主，兩人短暫交手，阿席達卡表明不想與之戰鬥，魔法公主於是躍上屋頂而去。同時，獲知魔法公主前來的黑帽子大人也領了要找犬神族復仇的居民向魔法公主宣戰。

25.阿席達卡援助魔法公主

阿席達卡出聲向被石火箭隊包圍的魔法公主示警，然而，魔法公主仍是中伏而從屋頂跌落地面。落地後勉強站起的魔法公主再度遭受石火箭的攻擊，臉上的面具也因此破碎，露出一張少女的臉孔。正當達達拉城的居民欲攻擊昏倒的魔法公主，阿席達卡及時從屋頂上將屋樑扔下企圖阻止居民向前。

26.魔法公主挑戰黑帽子大人

關心魔法公主傷勢而來到其身旁的阿席達卡，無預警的被甦醒的魔法公主襲

擊，雖然沒有受傷，卻也無法擋下往黑帽子大人而去的魔法公主，躍過前來居民的頭頂，魔法公主舉刀攻擊眼前的黑帽子大人，就在兩人對戰之時，城中的居民也逐漸將兩人圍在當中，誓不讓魔法公主活著離開。

27.阿席達卡將魔法公主帶離達達拉城

一心想將魔法公主帶離開的阿席達卡，先是損毀光頭的兵器，接著硬是撥開人群介入兩人之間的決鬥。期間，阿席達卡遭受詛咒的右手因魔法公主的襲擊而產生反應，黑色半透明的蠕狀物質纏繞在他的右手上。一陣強攻，阿席達卡擊暈了兩人後，將黑帽子大人交給城中的居民後，阿席達卡扛著魔法公主朝向大門方向而去，此時，一名居民以石火箭威脅阿席達卡不可離去時，卻誤觸了石火箭而擊中轉身離開的阿席達卡，然而，受了傷的阿席達卡並無倒下，仍是一步一步地往大門走去。在大門前，阿席達卡不顧眾人的反對，硬是推開了需要十個人才能打開的大門，這時門外出現了兩頭奔馳而來的山犬，喝止兩頭山犬的阿席達卡，於是扛著魔法公主，告別達達拉城的居民後，與亞克路離開了此地。

28.在達達拉城外遭猿族攻擊

離開達達拉城的阿席達卡中於無法壓抑自己的傷勢而從亞克路身上跌下，見狀的魔法公主也隨即躍下來到阿席達卡的身旁，詢問阿席達卡為何要來救這樣不怕犧牲的自己，但阿席達卡的回答卻讓魔法公主震驚不已。不料就在兩人的對答間，森林裡的猿族開始攻擊阿席達卡，甚至表明想吃了阿席達卡獲取人類的力量，同時，也點出魔法公主並非山犬而是人類的事實。最後，猿族被另外同行的山犬趕回森林。

29.魔法公主帶阿席達卡進入山獸神森林

爲了讓山獸神醫治阿席達卡的傷，魔法公主讓亞克路馱著受傷的阿席達卡進入山獸神森林，在進入阿席達卡前次舀水的水池後，魔法公主將原本在亞克路背上的阿席達卡移到水池中的小丘上，同時將在岸邊砍下的植物苗插在阿席達卡頭頂方向處，並解開亞克路的轡頭，要牠去過自己想要的生活。

30.螢光巨人現身

山獸神森林裡的小樹精們一一地往樹頂上聚集，並且發出特有的聲響彷彿在等待什麼來臨一樣。這夜，螢光巨人出從山的另一邊朝向山獸神森林移動，小樹精在樹頂迎接螢光巨人。不遠處，披著獸皮的疙瘩和尚正向遭到詛咒的獵人出示獵殺山獸神的許可書，同時，透露山獸神在白天雖然是山獸神的模樣，但是一到了晚上就會變成螢光巨人。就在螢光巨人逐漸向山獸神森林消失之際，天色也明亮了起來。

31.山獸神與阿席達卡近距離接觸

在阿席達卡所躺的小丘上，山獸神一步步朝著阿席達卡而來，山獸神每經之處，其腳下的植物均瞬間蓬勃，而後又急速的枯萎。在吸取完魔法公主所插的植物苗的生氣後，山獸神靜靜地望著阿席達卡。

32.豬神乙事主的出現

持續待在森林裡疙瘩和尚和獵人，遇到了正在號集其他巨山豬的乙事主，被其眼神發現的二人，隨即朝向遠方撤退。

33.山獸神醫治阿席達卡的槍傷

因傷而躺在山獸神森林中的阿席達卡，彷彿處在一個無法看清周遭事物的空間。忽然，第一次進入森林時所見到的山獸神影像，再一次出現在他的感覺裡。這時，山獸神踩著那令腳下植物瞬生即滅的步伐緩緩向阿席達卡靠近，接著將頭伸入水中碰觸阿席達卡身上的槍傷。

34.山獸神並未醫治阿席達卡的詛咒傷痕

阿席達卡甦醒之後，發現自己已從原本水中的小丘邊遺至另一頭的岸上。然而，就在伸手觸摸亞克路之際，阿席達卡這才發現山獸神雖然治好自己的槍傷，卻沒有消除右手上的詛咒。

35.犬神莫娜與巨山豬群發生衝突

發現阿席達卡已經甦醒的魔法公主，親自將食物送入還無法起身的阿席達卡口中。過了一會兒，森林裡傳來一股騷動，犬神莫娜忽然來到了兩人眼前，而另一邊也擁入眾多的巨山豬。巨山豬群因山獸神不願救治受了傷的拿各神，忿忿不

平地想殺了眼前的兩人，但莫娜堅持小桑是自己的女兒；小桑更表明阿席達卡是被山獸神所醫治的生命，不料此項舉動更是引發巨山豬群的不滿，更懷疑拿各神是遭犬神所殺。

36.阿席達卡向乙事主表明拿各神的死因

就在雙方爭論不休時，阿席達卡向大家表明拿各神因為化爲魔崇神而遭自己所殺，而此行的目的正是希望山獸神能解除右手上的詛咒。這時，豬神乙事主從巨山豬群中走出，祂向擋在阿席達卡前的小桑表明自己不會吃他，阿席達卡則是希望能將拿各神的遺言傳達給乙事主，瞭解拿各神死因後的乙事主，拒絕了與犬神的合作，並決意向人類宣戰後，領著自己的同胞離開了。

37.山獸神忽然現身

就在乙事主率眾離去時，小桑瞥見山獸神忽地現身在水池上，隨即又快步離去。

38.黑帽子大人擊退來犯的鄉下武士

爲了保護牛隻運送的糧食，黑帽子大人領著石火箭隊迎擊來犯鄉下武士。擊退鄉下武士後，在返回達達拉城的途中，疙瘩和尚像黑帽子大人透露山獸神可能不久就要攻打過來的消息。返回城中的黑帽子大人不僅下令要好好「招待」來訪的使者，更回覆疙瘩和尚自己會信守承諾，獵殺巨山豬。

39.疙瘩和尚得知阿席達卡離開達達拉城

忽地，疙瘩和尚向黑帽子大人詢問是否有阿席達卡的消息，得到的卻是他已經走了。

40.疙瘩和尚的手下進入達達拉城

黃昏時分，疙瘩和尚讓原本隱藏在山崖下的手下們進入達達拉城用餐。另一邊，黑帽子大人則小心囑咐城中的女人要好好守護住達達拉城。

41.阿席達卡與莫娜對話

被右手詛咒驚醒的阿席達卡走出與小桑共同熟睡的山洞，這時趴在山洞上頭的莫娜向阿席達卡表明自己對黑帽子大人的恨，阿席達卡則希望兩者能從爭鬥中

找尋出別的法子，並道出要莫娜別讓小桑上戰場的願望，但莫娜並不予理會，更道出小桑的身世，以及小桑現在所屬的矛盾立場。

42.阿席達卡準備離開山獸神森林

一早醒來的阿席達卡發現小桑與莫娜均已離開，只見一頭山犬在不遠處似是要帶路的意思，於是阿席達卡騎上亞克路跟著山犬而去。一路上森林裡籠罩與平常不一樣的氣息。步出森林，阿席達卡將玉刀護身符交付山犬轉交給小桑後，便離去了。

43.小桑向黑帽子大人宣戰

莫娜與小桑發現黑帽子一夥人正欲用計殲滅乙事主率領的巨山豬，小桑決定要以山獸神森林一份子的身分與乙事主共同對抗敵人，收下由阿席達卡所贈的玉刀後，莫娜也讓自己的兩個孩子陪小桑一起去抗敵。路上小桑向巨山豬詢問乙事主的所在地，便往牠那裡去了。

44.阿席達卡感受到山獸神森林裡的戰爭

在大雨磅礴下離去的阿席達卡，這時聽見從森林裡傳來爆炸的聲響，此刻的他已能看見這場戰役是如何悲壯，巨山豬遭遭受炸藥攻擊，以及小桑奮力戰鬥的樣子等等。

45.阿席達卡前往達達拉城

這時，從達達拉城傳出了戰鬥的聲響。在前往達達拉城的途中，阿席達卡遭遇武士的襲擊，平安躲過攻擊的阿席達卡從阿時口中知道達達拉城已遭到武士的攻擊而可能失守，於是阿席達卡決定把去殺山獸神的黑帽子大人帶回城。

46.阿席達卡與武士發生激戰

爲了避免傷人，阿席達卡一開始選擇一路向森林前去，並避開武士們的攻擊。不料一群動物燒焦的屍體引開了阿席達卡的注意力，其坐下的亞克路隨遭到箭矢命中無法繼續奔跑。面對欲取自己性命的武士，阿席達卡選擇不用詛咒之力迎敵，但箭矢卻無法射進武士的盔甲內，無奈的阿席達卡只好再度使用那股力量將武士們一一格殺。

47.阿席達卡遇見達達拉城中的男人們

牽著以無法奔跑的亞克路，一路上盡是燒焦的動物屍體與人的遺體。阿席達卡向一名紙傘眾表明自己想見黑帽子大人卻遭其為難，這時，一名城中的男人認出阿席達卡，阿席達卡隨即將達達拉城的危機轉述給眾人，並要他們立即向黑帽子大人稟報。不料，這項提議卻遭一旁的紙傘眾反對。

48.阿席達得知之前戰鬥的情形

關心小桑安危的阿席達卡於是向眾人詢問之前戰鬥的情況，這時一位城中的訴說著他們是如何被當成誘餌，吸引巨山豬前來攻擊，而紙傘眾則從上方將炸藥一一踢下，而小桑也在這波被攻擊的隊伍當中。

49.阿席達卡救助山犬

忽然，在一片屍骸之中，阿席達卡發現一頭被壓住的山犬，為了問出小桑的下落，阿席達卡決定將其救出，但這項舉動卻引來紙傘眾的襲擊。然而，在城中男人們的協助下不僅制服紙傘眾，也把山犬從屍骸中救出，於是將亞克路交予旁人照顧的阿席達卡，便與山犬前去尋找小桑和黑帽子大人。

50.黑帽子大人一夥得知乙事主負傷

透過一名山導遊的稟報，黑帽子大人與疙瘩和尚一夥人得知受了傷的豬神乙事主正和小桑前往山獸神的所在地。

51.乙事主與小桑在森林中遇襲

欲帶著負傷的乙事主前往山獸神聖池的小桑，先是在林中遭遇猿族的攻擊，並責怪他們將不是人也不是動物⁹⁸的傢伙帶入森林，此刻只見一群批著山豬皮的山導遊朝兩人而來。

52.乙事主化為魔崇神

山導遊們持續襲擊早已負傷的乙事主，這項舉動令乙事主的身體逐漸成為魔崇神，而為了阻止乙事主成為魔崇神的小桑，則遭到山導遊的襲擊而昏厥。

53.阿席達卡遭遇黑帽子大人一夥

⁹⁸ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

聽聞小桑有危險的阿席達卡與山犬急忙前往，途中阿席達卡遭遇準備獵殺山獸神的黑帽子大人一夥，阿席達卡向黑帽子大人告知達達拉城遇襲的消息。然而，黑帽子大人並沒有因此改變決定，仍然決意執行「弑神」。

54.阿席達卡來到聖池

來到聖池邊的阿席達卡，見到卻的是生死不明的莫娜。接著，幾乎要成爲邪魔的乙事主也來到聖池邊，其後頭緊跟著批著山豬皮的疙瘩和尚的手下們。

55.阿席達卡企圖救出小桑

爲了救出被乙事主身上的魔崇神所吞噬的小桑，阿席達卡在兩頭山犬幫忙牽制疙瘩和尚手下的情況下企圖救出小桑，卻遭到魔崇神的反擊而失敗墜入池中。這時，原本生死不明的莫娜硬是撐起自己傷重的身體，也準備救出小桑。

56.山獸神遭受第一次槍擊

正當莫娜與乙事主對峙時，疙瘩和尚忽然發現身的山獸神。這時浮出池面的阿席達卡也見到走在池面上的山獸神。下一刻，黑帽子大人用石火箭攻擊山獸神，這雖然這造成山獸神的腳步稍微失足，卻沒有奪去山獸神的性命。

57.阿席達卡從莫娜口中接獲小桑

從池中探出頭的阿席達卡先是要黑帽子大人別在攻擊山獸神，緊接著來到岸上的莫娜身邊，這時莫娜將先前從豬神乙事主身上救出的小桑交給阿席達卡，因爲其身上還留有豬神乙事主身上的黑色蠕狀物質，故阿席達卡立即將小桑抱入水中清洗。

58.山獸神吸取莫娜與乙事主的生命

面對即將化爲魔歲神的乙事主，山獸神選擇吸取祂剩餘的性命；另一旁的莫娜也面臨同樣的命運。這時已是入夜時分，山獸神準備變爲螢光巨人。

59.黑帽子大人殺神

執意殺神的黑帽子大人，不僅不顧阿席達卡的勸說和擲劍阻止，也不理會山獸神的阻擾，運用手中的石火箭瞄準尙未成爲螢光巨人的山獸神，「砰」的一聲，山獸神的頭顱被黑帽子大人給打了下來。

60.森林陷入一片慌亂

失去頭顱的山獸神，其自身成爲一大團黑色且透明的物質，並貪婪地吸收著森林裡的生命，無論是疙瘩和尚的手下、林間的小樹精、甚至是森林全都無法例外。

61.黑帽子大人失去一臂

達成殺神約定的黑帽子大人將山獸神的頭扔給了疙瘩和尚，不料這時被大家認爲已被吸取生命的莫娜，竟以一顆頭的方式硬是咬下黑帽子大人的一隻手。這時疙瘩和尚已將頭裝入頭棺中與手下逃命去了。

62.阿席達卡要小桑協助自己

將黑帽子大人帶至池中小丘的阿席達卡與光頭先幫她做好止血的工作，而這時的山獸神仍在瘋狂地尋找祂的頭顱。此刻的小桑完全無法認同阿席達卡幫助人類的行爲，在阿席達卡告訴她自己也是人類時，甚至激動地表明自己是山犬，並將玉刀刺進阿席達卡的身體。然而，阿席達卡卻只是抱住小桑表達自己的歉意，而在小桑表達失望之意時，阿席達卡更表示還沒結束，只要小桑願意幫助他。

63.山獸神朝達達拉城移動

體積逐漸增大的山獸神，一路上仍是持續著吸取生物的生命。此刻，原本攻打達達拉城的武士全都倉皇逃命，但城中的女人卻決意要守住達達拉城。這時，阿席達卡騎著山犬而來告訴大家山獸神的危險性，以及黑帽子大人的所在地，並要大家立即前去避難。

64.阿席達卡從疙瘩和尚那取回山獸神的頭

騎著山犬的阿席達卡和小桑終於在山腰處發現運著頭棺的疙瘩和尚一夥人，爲了取回山獸神的頭阿席達卡和小桑分別和疙瘩和尚與其手下爆發肢體衝突，然而，疙瘩和尚卻一點也沒有歸還頭顱之意。直至四周均幾乎被黑色流狀物所覆蓋、加上小桑的激奮之言、以及阿席達卡的勸說，疙瘩和尚才將裝有山獸神頭顱的頭棺解開。

65.阿席達卡和小桑將山獸神的頭奉還

從疙瘡和尚那接獲頭棺的阿席達卡，與小桑一起將山獸神的頭取出並欲將其歸還給山獸神，儘管頭顱滴下的黏液令兩人的身上都出現詛咒的印記，也無動搖他們她倆的決心。終於，山獸神的頭與身體重新結合了，其模樣也變回之前螢光巨人的樣子。

66.螢光巨人令周遭重獲生機

重新接回頭顱的螢光巨人先是一動也不動，接著便往達達拉城的上方倒了下去。這一倒，達達拉城被全數摧毀，螢光巨人化做一陣風吹往四周，風所及之處，花草均重新甦醒，令早已貧瘠的山林再度披上綠色的外衣。

67.阿席達卡與小桑暫別

面對無法原諒人類的小桑，阿席達卡決定住在達達拉城，並與住在山林的小桑相約要一起活下去。

68.黑帽子大人決定重建達達拉城

對生命有了新一步體認的黑帽子大人，隨即令人前去將阿席達卡找回來，並與貨下來的人約定要重建一座美好的村落。

69.山獸神森林重獲生機

原本被失控的山獸神吸取生命的山獸神森林，也再度獲得新的生機，草木重新發芽，消失的小樹精也出現了。

相較於《風之谷》先由猶巴的旅程，再描繪先前的事件。《魔法公主》則是一開始就帶領大家進入擁有太古諸神的世界觀：山獸神、犬神族、巨山豬、猿族等這些從以往存在至今的諸神們，因人類進入山林的關係而導致雙方衝突不斷。原本與族人過著與世無爭的阿席達卡，因一顆鐵彈所引發的事件而犯下「弑神」的詛咒，只能離開故居並試著去看清事物背後的真相。被犬神收養的小桑一直以來都認為自己是山犬，卻因阿席達卡的一句話讓她意識到自己真正的本體還是人類，但直至敘事最後仍然還是一個「矛盾」的存在。

當我們把《魔法公主》這篇敘事依時間軸重新排列，其中「19.阿席達卡知曉山豬成為邪魔的真相」這項事件應置於「01.世界觀述說」之後，透過達達拉

城的男人所口述的事件，讓阿席達卡得知一個神祇為何會突然化為魔崇神，甚至襲擊人類的村子。因此若是將《魔法公主》這篇敘事依時間軸重新排列，則其位置如下：

01 - 19 - [02~18] - [20~69]

與《風之谷》相似，《魔法公主》甚至將其敘事時間延伸至太古時代，而故事時間則是由黑帽子大人攻擊拿各神開始至整部敘事結束所經歷的日子。

從上文的排列裡，已經將《魔法公主》裡所發生的事件做了簡易的重新排序，接下來將針對這些事件依敘述次序的方式進行結構分析。

在 01 所描述部分，將時間往前至遙遠的太古時代，當中也沒有關於人類的描述，只有訴說那是一個被叢林所覆蓋的國度，而眾神們就居住在其中。為一段，A1。

在 02~10 的部分，則以化為魔崇神的拿各神襲擊阿席達卡的村子為開端，同時藉由村中老者的口中傳達「弑神」必會遭逢詛咒。然而，阿席達卡最後仍犯下其禁忌，為了能找出解救之法，阿席達卡採納神婆的建議隻身前往西方。將他人的性命放在第一位，阿席達卡的性格在此有了約略的描述。為第二段，B3。

離開村子的阿席達卡在 11~13 的部分，不僅是阿席達卡第一次體驗到詛咒的驚人威力，也是他與疙瘡和尚的第一次相遇，雖然沒有關於鐵彈的消息，卻意外獲得了「山獸神森林」的情報。為第三段，C4。

在 14~18 的部分，一開始即帶出另外兩位女主角。猶如領袖般率領眾人搬運貨物的黑帽子大人，及與犬神族一同出現的小桑。在這均視對方為敵人的情況下，小桑就像是一個矛盾的存在，明明身為人類卻是與犬神族共同應戰。而這部分也是阿席達卡與小桑及山獸神的初次相遇。此外，帶著傷者穿越山獸神森林的阿席達卡來到了達達拉城，並且見到了統治這裡的黑帽子大人。為第四段，D5。

進入達達拉城的阿席達卡在 19 的部分，從與男人們的用餐時刻裡得到他想尋求的答案。《辭格 III》一書將這類型的描述方式稱為外倒敘 (*externe analepses*)：

「外倒敘由於其位於外部之事實，無論何時都不會干擾第一敘事，因為它們的唯

一功能在於補充這件或那件使讀者茅塞頓開的『前事』。⁹⁹」原來正是黑帽子大人所率領的石火箭部隊令拿各神負傷，才使其被迫離開原居住地。最後，甚至在途中變成邪魔。為第五段，E2。

在 20~27 的部分，其場景均集中於達達拉城，前半部描述阿席達卡在黑帽子大人的帶領下來到她祕密製作武器的地方，更從她的口中證實了拿各神體內鐵彈的確是由她所打的。然而，雖然痛恨但阿席達卡也明瞭破除詛咒的關鍵，並非殺了眼前的黑帽子大人就能獲得解除。後半部則由小桑的闖城行動開始，而黑帽子大人與小桑的戰鬥則是這部分的精彩之處，一邊是達達拉城的領袖，一邊是犬神一族，彷彿象徵著「人類」與「自然」的衝突對立。最後，這場爭鬥在阿席達卡的介入下以雙方昏迷收場。為第六段，F6。

在 28~32 的部分，我們可以見到森林中的古神們是何其痛恨人類，均想將阿席達卡直接殺害，但小桑卻決意要請求山獸神，救眼前這位原本被視為敵人的。在這個部份裡也發現山獸神同時具有兩種形象，白晝的祂有著似鹿的形象，進入夜晚則化身為螢光巨人。這時，來自人類一方的威脅逐漸逼近，為了保護山獸神森林，巨山豬們也在領袖的號召下自四方群聚。為第七段，G7。

而在 33~37 的部分，則是由山獸神替阿席達卡醫治槍傷為開端，進而引發犬神族與巨山豬們之間的爭吵，幸而豬神乙事主的出面才讓這場風波告一段落，但也間接造成在面對人類得一戰上，雙方已無法相互合作。懷疑、猜忌、機動等，宮崎駿筆下的太古神祇，彷彿具備著人類的性格一樣。為第八段，H8。

在 38~40 的部分，場景轉向了達達拉城。如同山獸神森林內巨山豬的備戰一樣，疙瘩和尚一行人來到達達拉城，並與黑帽子大人達成進攻山獸神森林的協議。為第九段，I9。

在 41~49 的部分，是阿席達卡第一次向莫娜表示「自然」與「人類」之間不應該是這樣持續增加仇恨，而是應該有其它更好的辦法。然而，戰爭卻仍是無

⁹⁹ 參見 Gérard Genette 著，廖素珊、楊恩祖譯，《辭格第三集》，台北：時報文化，2006，第 97 頁。

情開打，無論是「山獸神森林」或「達達拉城」的戰場均有死傷。此部分較為特別的為「48.阿席達得知之前戰鬥的情形」。此事件雖是敘述之前的事件，卻彷彿像是一段小插曲，絲毫不影響整個的時間。

補充 (complétive) 倒敘，或「補筆 (renvois)」也就是事後填補敘事之前所留下的時間空隙之回顧性片段。根據不完全受時間流逝限制的敘述邏輯，已暫時的遺漏和事後的填補來安排倒敘。¹⁰⁰

這裡，早先的戰爭過程被省略，並在阿席達卡借他人之口時，才將這場戰鬥有了些許的交代。為第 10 段，J10。

在 50~58 的部分，則為下一部分的「殺神劇」做了相當的鋪陳。乙事主、莫娜的負傷，及無法聽進阿席達卡建言的黑帽子大人一行人，均來到了「聖池」旁，而這時的山獸神也將變身為螢光巨人。為第十一段，K11。

進入到 59~65 的部分，則是《魔法公主》這篇敘事中最後一戰的部分。這一戰由黑帽子大人的「弑神」拉開序幕，所以當不斷吞噬生命的螢光巨人出現時，即成為大家始料未及的災難。最後，在阿席達卡與小桑的合作下才平息了這場風暴。為第十二段，L12。

最後在 66~69 的部分，則描述大戰之後的情況。重獲生機的大地、倖存下來的人們、以及生靈在現的山獸神森林。而阿席達卡也決意定居在達達拉城，尋找著如何讓「自然」與「人類」共存的方法。為第十三段，M13。

這裡根據前文的方式，《魔法公主》這篇敘事可排列為以下方式：

A1 - B3 - C4 - D5 - E2 - F6 - G7 - H8 - I9 - J10 - K11 - L12 - M13

藉由上述的排列方式，我們可以見到《魔法公主》於前文的《風之谷》同樣具有「因果式線性結構」的特徵。明顯的開場 (A1、B3 - C4)，將這篇敘事的世界觀、

¹⁰⁰ 參見 Gérard Genette 著，廖素珊、楊恩祖譯，《辭格第三集》，台北：時報文化，2006，第 98 頁。

充滿謎團的魔崇神與鐵彈、及阿席達卡的人物特性做一個描述。承接開場的敘述（D5、E2、F6 - J10），巨山豬從何而來、及鐵彈的祕密都在此處獲得解答。然而，象徵「人類」一方的達達拉城與象徵「自然」方的山獸神森林，卻將在此時點燃戰爭的烽火，黑帽子大人、疙瘩和尚、犬神族、巨山豬等都將爲了自己的族群而向對方宣戰。轉向敘事的高潮（K11 - L12），面對失去頭顱而失控的螢光巨人，阿席達卡決意因爲是其所犯的錯，就要用人的雙手來還，不惜讓詛咒纏身並歸還其頭顱。敘事進入到結局（M13），原本遭逢吞噬的大地重獲生機，雖然小桑感嘆山獸神已經不再是原本的那座，但阿席達卡卻認爲只要「生與死」仍舊存在，山獸神就沒有死。

第四節 《神隱少女》的敘事結構

01.千尋與父母來到新的居住地

離別的花束被躺在汽車後座的千尋握得緊緊的，對周遭事物漠不關心的她就連途經自己的新學校，也只是朝著窗外做鬼臉。雖然心中有著千百個不願意，她也只能默默地朝向新的居住地。

02.千尋一家的車來到不知名的隧道前

發現走錯路的千尋父親索性將錯就錯將車往林子裡開，沿途千尋看到許多俗稱石祠的神明居所，以及一座詭異的石像。直到千尋父親將車停在一處莫名的隧道前，而在這個隧道的前面也同樣有一座千尋剛剛所見到的詭異石像。

03.千尋一家穿過不知名的樓房

抵擋不住好奇心的千尋雙親與害怕獨自留下的千尋，一家人就這樣從建築物下方的隧道進入。一路上看見這棟建築物裡有著數張椅子、圓窗、以及燭台等物，甚至還能聽電車的聲音。穿過隧道，映入一家人眼簾的是一處猶如廢棄主題樂園的場所。

04.一家人來到不可思議的城鎮

越過本因要建一條河卻乾枯且滿是石頭的河道，千尋的雙親聞到不遠處傳來食物的香味，於是又朝著氣味的方向而去。這一路，道上盡是販賣食物的地方。不理會千尋的反對，其雙親自顧自的在一處滿是食物的攤位前大吃起來。

05.發現油屋

無法認同雙親行爲的千尋，開始一人在城鎮中遊蕩，走上階梯後發現一個寫有「油」字的燈柱，再向旁一望，在橋的另一端有著寫有「油屋」且旁還有一根巨型煙囪且疑似湯屋的高大建築。

06.初見白龍

被電車聲吸引而往橋下看的千尋，一抬頭卻見到牆上已出現一位穿著白衣的少年，不等千尋出聲，白衣少年要千尋立即離開這個地方。

07.千尋發現父母變成豬

聽了白衣少年所說的千尋，立刻前去找自己的父母。此時的城鎮已是入夜，懸掛在店外的紅燈籠也一一點亮，店裡也出現黑色模糊的身影。來到父母所處攤位的千尋，看見的竟不是自己原本的雙親，而是兩頭穿著雙親衣服的豬。

08.回去的路遭到河的阻隔

過於震驚的千尋，拼命沿著來時的路往回跑，就在抵達原本那條乾枯的河道時，千尋才驚覺現在的河道早已不再乾枯，而是已經變成一條寬廣的河。當初將車停於前方的建築物，如今也燈火通明地在河的對岸亮著。

09.千尋發現自己的異常

無法接受眼前事實的千尋，拼命希望自己眼前所見的都是夢。這時，一艘從對岸來的船，讓千尋發現自己的手已逐漸透明，加上從船上下來許多無以名之物，更讓千尋慌張躲避。

10.白龍再度出現

發現千尋瑟縮身影的白龍，連忙先安撫千尋的情緒，並表明自己一定會幫助她。白龍先是遞給千尋一顆丸子防止她繼續透明，其二則幫千尋遮掩一隻人頭怪鳥的搜索，最後，則是運用魔法讓千尋能和自己一一越過這座城鎮的各種地方來

到油屋的橋前。

11.白龍交代千尋一系列事項

在過橋途中，千尋疑似被發現而造成不小的騷動，幸得白龍之助，千尋暫時安然無恙。爲了讓千尋能在這個世界活下去並救出自己的父母，白龍要千尋去鍋爐室找鍋爐爺爺要求在他那工作，同時要千尋小心千萬不可被湯婆婆的言語所迷惑而不工作。

12.千尋前去找鍋爐爺爺

走下一長列樓梯的千尋終於來到了鍋爐室，在這裡工作的是一個體似蜘蛛的鍋爐爺爺，主要的工作就是和一群小煤球負責湯屋的熱水及藥草浴供應。

13.鍋爐爺爺協助千尋去見湯婆婆

爲了能讓千尋去見湯婆婆，鍋爐爺爺不惜向前來打雜的小玲暉說千尋是他的孫女，甚至用碳烤蠨蛸賄賂她，這才終於讓小玲答應帶千尋去見湯婆婆。臨走前，小玲仍不忘提醒千尋要好好向鍋爐爺爺道謝。

14.千尋進入湯屋

隨著小鈴腳步的千尋，一路上見識到湯屋的各種景象，有忙著替客人準備餐點的、有忙著來回穿梭遞送餐點的、其中最特別的就是一處處供各地而來的湯治客¹⁰¹所設置的浴池。

15.千尋會見湯婆婆

因途中的小插曲，千尋在小玲和大根神¹⁰²的協助下終於來到湯婆婆房間的門前。而千尋直接開門的舉動，卻遭到門上裝飾品的直接訓斥，接著一扇扇的門相繼開啓，千尋就這樣被湯婆婆拉了進去。

16.千尋從湯婆婆那獲得工作

面對一開口即要留在這裡工作的千尋，湯婆婆盡是嘲弄與威脅。然而，千尋卻依舊說要在這裡工作。此時，湯婆婆的寶寶忽然大哭大鬧，爲了安撫寶寶也避

¹⁰¹ 參見台灣東販發行《神隱少女》第2輯主要的登場人物介紹。

¹⁰² 同上註。

免千尋吵到他，湯婆婆於是讓千尋寫下契約書並將她該名為「小千」，開始她的工作生涯。

17.白龍將小千交給小玲

從湯婆婆那領了小千的白龍，於是將她交給小玲，與小玲一起在油屋從事打雜的工作。

18.白龍要小千隨他去看小千的父母

送走湯婆婆的白龍，來到小千睡覺的地方告訴她要去看她的父母。換好衣服的小千途經鍋爐室，在那裡獲得小煤球幫她保管的鞋子，在油屋外的小橋上，小千向無臉男鞠了個躬，走過橋後便不見無臉男的蹤影，反倒是白龍於此時出現。於是白龍將小千帶往附近的豬舍，在那裡小千終於見到自己的雙親。

19.白龍將小千原本的物件交還給她

看完雙親後的小千瑟縮地蹲在圍籬旁，這時白龍將小千原本的衣物，以及寫有「千尋」兩字的送別卡交給小千，並要千尋收好自己的本名，因為湯婆婆正是用名字來控制油屋裡的每個人。

20.千尋讓無臉男進入湯屋

這夜，原本外出的湯婆婆飛回了油屋。這天，在湯屋裡工作的小千，瞥見在雨中佇立的無臉男，於是小千刻意將拉門留一個縫，無臉男於是趁勢進入了油屋。

21.無臉男協助千尋

被派去清洗大浴室的小玲和小千，先是被眼前髒亂的情況嚇到，於是小玲要小千到櫃檯那去拿藥浴用的牌子。然而，曲牌子的過程卻是被百般刁難，這時無臉男暗中協助小千從櫃檯取得一面藥浴的牌子。就連小千在清洗大浴室時，無臉男也現身想將手上好幾面的藥浴牌交給小千，然而，小千卻告訴無臉男她只要一面就可以了，於是無臉男露出失望的臉色，將牌子遺留在地上後就消失了。

22.腐爛神來臨

第一個發現異狀的湯婆婆立即要人去了解狀況，過了一會後從房間來到油屋入口的湯婆婆道出來訪的是腐爛神，此時，已有部分員工具及在小橋上企圖阻止

腐爛神入內，但湯婆婆最後仍決定讓腐爛神入內。

23.湯婆婆指派工作

爲了迎接即將入內的腐爛神，湯婆婆立即要員工協助在油屋裡的眾神進行迴避。另外，則指定小千招待腐爛神。

24.小千服務腐爛神

接獲工作的小千，將腐爛神引領至大浴室，並獲得小玲和鍋爐爺爺之助，能有較多的熱水及高貴的藥草浴。這時，坐在腐爛神手上的小千意外發現腐爛神的身體裡有根刺，察覺有異的湯婆婆立即推翻這位客人是腐爛神的認定，並要油屋上下的員工合力將「刺」拔出，然而，大家拔出的並非刺，而是眾多的垃圾。

25.腐爛神的真實身分 – 河神

身體內部被掏乾淨的腐爛神，這時也露出了祂原本的河神樣貌，並在湯婆婆的指引下從湯屋的大窗戶離去。臨走前祂留了一顆神秘的丸子給小千，同時在油屋的地板上也留有大量的砂金。

26.小千與小玲的談話

這一夜，小千從小玲的口中聽到白龍的傳聞，即白龍其實是在幫湯婆婆做壞事；也得知小玲想離開此地到海另一端城鎮的願望。

27.無臉男於湯屋中現身

現身於黑暗中的無臉男，先用金子吸引前來找尋砂金的青蛙，將牠吞下肚後便利用牠的聲音，以及源源不絕變出的金子要另一位油屋的工作人員叫醒大家。

28.千尋的夢境

爲了讓雙親能變回人類，小千帶著河神所送的丸子跑去豬舍，不料所有的豬隻一聽吃了或許可以變回人，竟全部朝向小千而來。這一嚇，也讓小千從夢裡驚醒。

29.無臉男在油屋裡大吃大喝

被夢驚醒的小千看到油屋的煙囪已經有燒火的跡象，連忙朝油屋移動，這時與正想來叫醒小千的小玲相遇。小玲表示湯屋來了位大方的客人，現在幾乎油屋

裡的所有人全都在張羅這位客人的食物，這位客人就是無臉男。

30.小千巧遇白龍

對小玲邀請沒興趣的小千獨自一人倚在欄杆發著呆，這時一條遭到疑似紙鳥群追擊的龍吸引小千的注意。這時，下意識認為這條龍就是白龍化身的小千出聲要白龍過來自己這邊，當白龍躲進小千她們的寢房後，小千立即關上拉門企圖阻止紙鳥的追擊，在無法繼續攻擊的情況下，紙鳥群才相繼飛離。

31.小千於湯屋遭遇無臉男

躲過紙鳥的攻擊後，小千這才發現白龍早已受傷。這時，白龍忽然飛出窗外，朝湯婆婆的地方飛去，放不下心的小千於是也動身前往湯婆婆的房間，而一隻紙鳥正悄悄附在小千身上。途中經過油屋的小千，正巧遇到無臉男，這時無臉男便車許多金子要給小千。然而，卻被小千給回絕了。失望且傷心的無臉男，於是將怨氣加諸到油屋的員工身上。

32.小千潛入湯婆婆的房間

爲了進入湯婆婆的房間，小千冒險從油屋的外側進入，在紙鳥偷偷的幫助下，小千如願進入湯婆婆的房間；並得知無臉男的身份，以及湯婆婆計畫把白龍處理掉的消息。

33.小千與湯婆婆的寶寶接觸

爲了暫時躲避湯婆婆，小千在情急下鑽入寶寶的枕頭堆中。這時進入寶寶房間的湯婆婆在枕頭堆中發現寶寶的身影，簡單安撫一陣後，湯婆婆便離開房間了。心繫白龍的小千正欲離開時，卻遭到寶寶的阻擾，小千於是用手掌上的血漬暫時嚇退寶寶逃到房間外。

34.湯婆婆的雙胞胎姊姊現身

走出房間的小千，看見了正要被處理掉的白龍，著急的她連忙出手阻止，卻遭到湯婆婆手下的阻擾，就連寶寶也從房間走出來威脅小千要陪他玩。這時，原本依附小千的紙鳥變成有著湯婆婆外貌，卻呈現透明狀的樣子，並且將寶寶變成一隻小灰鼠、人面鳥也慘遭縮小成一小隻黑鳥、至於那三顆頭則被變成寶寶的模

樣。向小千自我介紹後，錢婆婆要小千把白龍交給她，因為白龍偷了她的印章。然而，白龍卻趁著錢婆婆分心之餘，摧毀那只紙人斷了錢婆婆連結。但傷勢過重的白龍仍然跌入洞中，其中還包括小千、變身後的寶寶及小黑鳥。

35.小千憶起以前的一段畫面

就在一夥人跌入洞中時，趴在白龍背上的小千回憶起過往的一段記憶，那時的她似乎是在水中，且同樣趴在白龍的背上。

36.小千餵食白龍吃下河神丸子

就在跌至洞底前一刻，白龍竭盡力量把大家帶進了鍋爐室，小千從鍋爐爺爺那認為白龍是遭魔法所傷，於是取出河神丸子咬下一半，將它送進白龍口中，這才將白龍體內的印章及詛咒嘔出，這時白龍才恢復為人型。

37.鍋爐爺爺道出白龍的過去

鍋爐爺爺替白龍餵食他調配藥後，向小千說出白龍其實跟他一樣都是忽然來到這裡，並表示因為自己已經回不去了，所以想留在這裡當湯婆婆的徒弟，跟她學習魔法。

38.小千決定去將印章歸還給錢婆婆

為了救白龍的性命，小千決定將印章歸還給錢婆婆，並希望她能救白龍。在鍋爐爺爺的幫助下，小千得知錢婆婆的居住地，也得到前往此處的電車票。

39.無臉男在湯屋大暴動

就在小千與鍋爐爺爺商討之際，小玲忽然前來傳達湯婆婆要小千去處理無臉男的事情。獨自一人在油屋房間裡面對無臉男的小千，將另一半的河神丸子誘使無臉男吃下，這一吃讓無臉男開始在油屋裡發狂似的追著小千，並且一邊追一邊將吃下的東西陸續吐出。

40.小玲將小千送到電車鐵軌旁

跑至油屋外的小千忽然聽到小玲的叫聲，原來小玲已準備一條小船在油屋外接應，搭上船後的小千隨即出聲要無臉男跟上來。將小千送到鐵軌旁後便折返的小玲，對遇著的無臉男發出不可對小千怎樣的警告。

41.小千一行人搭上前往錢婆婆住處的電車

正欲搭上電車的小千，在車長的提醒下發現無臉男也想一同前往。於是，小千便帶著小灰鼠、小黑鳥、以及無臉男前往錢婆婆的住處。

42.白龍甦醒

原本處在昏迷狀態的白龍終於醒了過來，他向鍋爐爺爺打聽千尋的下落，並表示自己不記得發生甚麼事，只知道在黑暗中「千尋」的聲音一直在呼喚他。

43.白龍會見湯婆婆

正在氣惱小千帶走重要客人，並要手下殺了小千雙親的湯婆婆被突然出現的白龍出口阻止。白龍向湯婆婆表是她身邊重要的東西早已被掉包了，這時湯婆婆才發現身邊的寶寶是由那三顆頭被魔法變的；而從無臉男那裡得到的金子也全變成泥土。白龍更對湯婆婆說她的寶寶現在正在錢婆婆那裡，而他可以去幫湯婆婆把寶寶接回來，但代價是湯婆婆要讓小千的父母回去人類世界。

44.小千一行人抵達錢婆婆的住處

乘坐一段電車的小千一行人，終於在沼之底站下車了。一行人走了一會夜路後，從不遠處眺來了一盞燭燈，燭燈在和小千相互行禮後，隨即往回跳，而小千一行人便跟在它的後面，直到一間住宅門口，燭燈才像是完成任務般回到自己所屬的位置，而小千一行人就這樣站在門外。

45.小千與錢婆婆碰面

小千一行人就這樣被錢婆婆邀請進自己的住處，爲了拯救白龍的小千立即歸還錢婆婆的印章，並得知自己之前所踩死的小蟲，乃湯婆婆爲控制白龍而放進去的。

46.小千尋求錢婆婆的協助

小千也希望錢婆婆能解除小灰鼠和小黑鳥的魔法，不過就在錢婆婆表示魔法早已解除隨時都可恢復原型時，兩者並無立即恢復的打算。此外，錢婆婆也表示自己並無法插手小千的事，然而，在小千的哀求下，她留給了小千一句重要的提示。

47.眾人替小千製做護身符

錢婆婆邀小灰鼠、小黑鳥、以及無臉男共同替小千完成一個新的髮圈，錢婆婆更像小千表示這個東西是護身符，因為有大家紡的紗在裡面。

48.白龍來訪

彷彿預測一般，隨著敲門聲響，錢婆婆像是早已知道來訪者一樣地讓小千去應門。打開門的小千，見到的是化爲龍型的白龍。錢婆婆更表示願意原諒白龍的行爲，並向寶寶道別，同時要無臉男留在自己身旁幫忙。感激的小千更衝向錢婆婆的懷抱，不僅感謝她所做的一切，更向她透露自己其實叫「千尋」。

49.小千記起白龍的本名

在返回油屋的路程，趴在白龍背上的小千向白龍說起自己之前曾落入河川裡的回憶，而那條河川卻因爲工程關係而被掩埋了。小千彷彿記起什麼的說出那條河川就叫「琥珀川」，更向白龍說那就是你的名字。此時，白龍發出劇烈的變化後化爲人型與小千一起飄浮在空中，更向小千說他也已經想起自己「賑早見 琥珀主」的本名，而當小千掉入水中時，就是祂把小千救起來的。

50.小千返回油屋

一行人終於返回油屋，白龍也依照約定將寶寶從錢婆婆那裡帶回來，於是白龍要求湯婆婆也履行當初的約定。

51.小千通過湯婆婆的考驗

爲了銷毀自己的契約書，小千接受了湯婆婆給她的最後考驗，在眾人的期盼下，小千通過了最後試驗，在謝謝湯婆婆的照顧後，千尋帶著眾人的祝福與白龍離開油屋。

52.白龍向千尋道別並相約再見

向千尋表示她的父母已經先離開的白龍，與千尋來到之前是河道，現在卻爲草原的界線時向千尋表示自己已經不能在過去了，並告知千尋從這裡開始到出隧道的路上絕對不能回頭看。並且對千尋表示自己不會再做湯婆婆的弟子，以及許下與千尋在那個世界再重逢的約定。

53.千尋一家離開異世界

頭也不回地往隧道而去的千尋，在隧道口如願看到正在跟自己揮手的雙親，然而，千尋的雙親就像完全不記得發生甚麼事一般，只催促著千尋離開。離開隧道，眼前所見竟與當初有很大的改變，雜草叢生、車內已滿是灰塵，這時千尋轉頭看了隧道一眼，便被心急的雙親催促上車了。

與《魔法公主》相類似，《神隱少女》也同樣一開始就帶領大家進入敘事的世界觀。現代化的建築與交通工具，以及一位愛發小牢騷，並且像是對任何事情都不感興趣的小女孩將與她的父母經歷人身中最不可思議的旅程，錯過原本應走路線的一家人，陰錯陽差地進入到一到夜晚便會成為眾神休憩的「異世界」，而不慎碰觸禁忌的千尋雙親則被變成豬，為了能讓一家人返回原來的世界，千尋進入「油屋」開始了她的工作生涯。

藉由從《神隱少女》所劃分出的事件裡，若依時間軸進行重新排列，我們可以見到「49.小千記起白龍的本名」應置於敘事的最前端，因為發生這起事件的起因是千尋為了撿鞋子而不慎掉進河裡，而剛好被那條河的主人所救，白龍與千尋救在那時結下了兩人也說不上來的特殊關係。因此若是將《神隱少女》這篇敘事依時間軸重新排列，則其位置如下：

49 - [01~48] - [50~53]

與前兩部敘事作品相似，但《神隱少女》並無將時間拉至千年之前或更早，《神隱少女》的敘事時間乃是由千尋因撿鞋而與白龍相遇的那一天至整部敘事結束，而故事時間則是可以看作是從搬家的旅程開始，並且到所有事件結束這幾段日子的時間。

從上文的排列裡，已經將《魔法公主》裡所發生的事件做了簡易的重新排序，接下來將針對這些事件依敘述次序的方式進行結構分析。

在 01~03 的部分，這時候的千尋一家人仍處在原來的世界，在搬家的半途中，卻不小心迷了路，來到了一座猶如廢棄主題樂園的場所，選擇入內參觀的一家人，同時也開啓了一段不可思議的旅程。為第一段，A2。

穿越廊道進入到 04~11 的部分，千尋的父母因被食物引誘而在現場大吃起來，隨意亂晃的千尋則遇見了謎樣的少年 - 白龍。這裡，千尋的雙親因不慎碰觸到「異世界」的禁忌，而被變成了豬。千尋也在白龍的協助下，逃離身體消失的命運，以及如何在這個世界活下去的方法。可見在這「異世界」裡，存在著許多不同於人類世界的規則。為第二段，B3。

在 12~19 的部分，千尋在鍋爐爺爺、小玲、大根神、及白龍的幫助下，終於如願從湯婆婆手中接獲工作的契約，而千尋的性格也在此處有了清楚的著墨。白龍更在日後將千尋的衣物跟卡片交付給她，並交代她在這裡千萬不可忘記自己原本的「名字」。為第三段，C4。

進入「油屋」的千尋被分配跟小玲一起工作，在 20~26 的部分，千尋先是把日後造成大暴動的無臉男當成客人，讓他進到油屋當中。並且被湯婆婆派去服務來訪的腐爛神，但在千尋的誤打誤撞下現出了河神的真面目。這一夜，千尋也為自己贏得了在油屋的名聲，但與小玲的夜話，也讓她知道白龍的另一面。在這一個部份可以見到，千尋的性格有了明顯的轉變，她已不是那個在汽車後座發發牢騷，對凡事漠不關心的態度，而是已經變成一個能主動關心他人且勤奮的小女孩。為四段，D5。

在 27~31 的部分，則是對接下的敘事做某些程度的鋪陳。千尋的夢境讓千尋認真地看待河神所贈給她的丸子；見到白色的龍遭到攻擊，則下意識認定就是白龍的化身遇難而出手相救；面對無臉男金錢的誘惑則是不感興趣的避開。為第五段，E6。

在 32~38 的部分，湯婆婆的雙胞胎姊妹 - 錢婆婆利用式神現身，並要白龍歸還他所偷的東西，最後雖然以失敗收場，但她也成功了捉弄了湯婆婆的寶寶和手下們。另外，在「35.小千憶起以前的一段畫面」處，宮崎駿巧妙地放入一個決定未來的暗示（hint）。

暗示則是含蓄的。一個暗示只不過是一個胚芽，它發芽生長的力量只有在

後來才能看到。¹⁰³

在知曉白龍過去以及所發生的事的千尋，於是決定要去錢婆婆處。為第六段，F7。

當來到 39~41 的部分時，也是整篇《神隱少女》敘事的最高峰。被騙吃下丸子的無臉男，開始在油屋裡失控狂奔，並一一吐出他之前所吃下的食物與油屋員工。最後，千尋企圖把她引誘到油屋外，帶著他一同前去錢婆婆的住處。千尋的勇氣和膽識至此已有相當程度的成長，就連原本否定他的小玲也承認了她的改變。為第七段，G8。

在 42~43 的部分，短暫地將畫面拉回油屋。白龍的甦醒，以及白龍與湯婆婆談條件，都可看到因為千尋的關係，原本應允在湯婆婆底下做事的白龍，也逐漸有了轉變。為第八段，H9。

藉由海上電車，在 46~48 的部分，一行人來到了錢婆婆的住處。見到錢婆婆的千尋立即表明她的來意，但卻被錢婆婆說捉弄的魔法早已失效，至於白龍則在千尋的誤打誤撞下早已沒了大礙，甚至前來迎接千尋返回油屋。此部分的千尋也從錢婆婆身上獲得一條重要的線索：「曾經發生的事不可能忘記，只是想不起來而已。¹⁰⁴」為第九段，I10。

在 49 的部分，千尋騎乘在白龍的背上，憶起了一段過去的往事。這一刻，千尋想起了白龍的名字，這不僅印證錢婆婆告訴千尋的話，更將前文所述的「暗示」強烈地表現出來。整篇敘事至此可以發現，找到千尋名字的是白龍，而想起白龍名字的則是千尋。為第十段，J1。

敘事最後迎向 50~53 的部分，原來做為返回原來世界的條件，是千尋要通過湯婆婆所設下的考驗。通過考驗的千尋與白龍相互許下會再見面的約定，便前去與雙親會合。記住白龍所交代的最後一件事，千尋與雙親雖順利步出了隧道，但隧道口的景色，卻呈現出讓人有一種「山中方七日，世上已千年」的奇妙情況。

¹⁰³ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 113 頁。

¹⁰⁴ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

爲第十一段，K11。

這裡根據前文的方式，《神隱少女》這篇敘事可排列爲以下方式：

A2 - B3 - C4 - D5 - E6 - F7 - G8 - H9 - I10 - J1 - K11

藉由上述的排列方式，我們可以見到《神隱少女》也如同前面兩部敘事作品，具有「因果式線性結構」的特徵。明顯的開場（A2 - B3），將千尋的性格、迷樣的白龍、觸犯禁忌的後果、及異世界等做一個概略的描述。承接開場的敘述（C4 - D5），透過千尋工作的情況，讓人瞭解到油屋是一個怎樣的的存在，以及湯婆婆是如何管理員工和經營油屋。轉向敘事的高潮（E6 - G8），千尋的拯救他人的心在此部分更是表露無遺，無論是受傷的白龍，或是失控的無臉男都在千尋的幫助下回復到自我。敘事進入到結局（H9 - K11），其中 J1 更將時間追溯到千尋與白龍的第一次相遇，成爲尋回白龍名字的契機。敘事的最後，千尋接連完成最後的考驗與在未觸犯禁忌的情況下，成功地和雙親回到原來的世界。

第五節 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》的敘事結構探討

依據「因果式線性結構」的敘事結構來看，《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部敘事作品均可以看作是此類型的敘事結構。

因果式線性結構是以故事因果性為敘事的本源和動力，以「一步一步發展」的線性時間為其敘述功能上的個性特色的。¹⁰⁵

《風之谷》由一開始旅途中的猶巴發現遭腐海摧毀的村落為開端，帶出腐海原是巨大產業文明崩潰後千年所產生出的瘴氣森林，並威脅著人類的生存。緊接著透過類似壁畫的方式一一呈現張翼的藍衣女神、巨神兵的制作、奇鳥異蟲與腐海的出現、以及以動態畫面所呈現由巨神兵所造成的「火之七日」，以一種簡單

¹⁰⁵ 參見李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999，第341頁。

而迅速的方式交代造成文明崩壞的主因、腐海的形成、以及藍衣人的傳說。此外，在開頭方面，藉由娜烏西卡擅闖腐海的舉動、解救遭王蟲攻擊的猶巴、平撫瘋狂的王蟲和狐松鼠描繪出娜烏西卡那不受常規束縛、以及兼備勇氣與愛心的性格。然而，一場突如其來的墜毀意外，卻將原本平淡祥和風之谷捲入鬥爭之中。身為公主的娜烏西卡決意以谷民的安全為優先，強壓下自身的憤怒，並懷著腐海的祕密與庫夏娜離開了風之谷。娜烏西卡的性格與能力、巨神兵의 強悍、藍衣人的傳說、以及腐海的祕密均在此階段做出些微的提示。《魔法公主》則是以開頭字幕：「很久以前，這個國度被一大片叢林所覆蓋。在這片土地上住了從太古時代就存在的眾神。」簡述出整部作品的世界觀。但一場因拿各神的憤怒而引發的殺機，襲捲了阿席達卡所居住的村莊，為了拯救村民，阿席達卡不惜背負「弑神」的禁忌射殺了拿各神，為了解除詛咒，阿席達卡於是離開村莊朝西方前進。迷樣的叢林、太古至今的神祇、觸犯禁忌並尋求真相的阿席達卡、和充滿迷團的鐵塊，一連串未知的事件成了此部敘事的開頭。《神隱少女》則以搬家，以及千尋對事毫不關心的態度最為開場。之後他們一行人意外進入異世界，千尋的雙親因觸犯禁忌而遭受被變成豬的懲罰，為了拯救雙親，千尋在其他人的協助下順利地與湯婆婆簽下工作的合約，也正式開啓「小千」在油屋工作的情形。

由上述敘事作品的開場我們可以見到，主角們的冒險故事均是「離開」原本所屬的環境：《風之谷》的娜烏西卡離開居住的風之谷，朝向未知的國家、甚至是腐海；《魔法公主》的阿席達卡則因禁忌被迫離開村莊，前往位之的西方尋求真相；《神隱少女》的千尋因為搬家而離開原本的居住地，又因父母的關係迫使她必須滯留在異世界，尋求解救自己與家人的方法。

在進一步的延展上，《風之谷》透過庫夏娜及阿斯貝魯相繼於腐海所發生的事件，描繪出蟲群與腐海間的關係，更藉由墜落至腐海底層的方式，讓娜烏西卡發現腐海原來就是一個強大的淨化系統，而欲利用巨神兵燒毀腐海的多魯美奇亞與培吉特將成為繼續污染世界的推手。這裡我們能見到腐海的祕密終於被揭開，心繫整個世界的娜烏西卡決意將此事公開而前往培吉特。《魔法公主》的阿席達

卡藉著疙瘩和尚的消息輾轉來到山獸神森林的所在地，在這裡他見到了上古的犬神族、以及由犬神撫養長大的小桑，另外，更受邀至達達拉城，並與城主 - 黑帽子大人見面。此刻，阿席達卡所見的是「人類」與「自然」之間的戰爭。同時，他也獲得「鐵彈」的祕密，但阿席達卡並無怨恨射出鐵彈的黑帽子大人，反而是希望能夠找尋出雙方都能「共存」的方法。《神隱少女》的千尋在白龍的幫助下重新找回自己的名字，為了能讓自己與家人早日返回人類世界，千尋有了明顯的成長：對隻身的無臉男釋出善意、以及接下腐爛神的事件一事都能看見千尋的轉變。此外，也得知這個異世界是供四方神明休憩的場所，而身為女巫的湯婆婆則擁有無窮的權力，操縱著所有油屋員工的生殺大權。

更進一步至故事的高潮和轉折點的部分，《風之谷》中因風之谷表現出頑抗的意志，這令庫夏娜決定要與風之谷的居民來一場大戰，同時，因培吉特所進行的奪取計畫，大批的王蟲群正被引往風之谷的方向。另外，庫夏娜的心情轉折也是相當地微妙，本是做為最大對抗者的她，甚至已列好陣勢宣告開戰，卻因一則消息竟關心起娜烏西卡的安危，甚至不惜動用尚未成型的巨神兵攻擊前來的王蟲群。然而，當王蟲群的攻勢毫無被摧毀時，失望、憔悴、恐懼等負面情感充斥著整個戰場、唯獨祖奶奶認為這正是大地所表現出的憤怒。《魔法公主》裡黑帽子大人決意弑神的一幕，無疑地將劇情推向最高峰，面對來自外部山獸神森林的神族，以及內部疙瘩和尚所擁有的部隊，就連達達拉城也遭到其他勢力的襲擊，就連極力尋求「自然」與「人類」雙方能夠並存的阿席達卡，也無法影響她的決定。直至黑帽子大人打下山獸神的頭顱，失控的山獸神變成吞噬生命的螢光巨人，而黑帽子大人也遭到莫娜的攻擊，頓時失去一臂，這一擊不僅讓黑帽子大人的身體重創，也讓她的心開始審視自己過往的行為。《神隱少女》中的無臉男因受到油屋裡的人熱情的招待，身型逐漸擴大，同時也開始頤指氣使地下達各種命令給油屋的員工，正經歷過白龍事件的千尋成為無臉男最想見的人，然而，心繫著白龍的千尋對無臉男的誘惑不僅不為所動，更勸戒無臉男不應該在這樣下去，甚至誘使他吃進剩下的河神丸子。這一吃，令無臉男在油屋裡呈現瘋狂地追逐著千尋，

邊追邊吐出之前所吃下的東西。逃到油屋外的千尋，於是讓無臉男與自己一同前往錢婆婆的住處。另外，得悉自己的孩子正在錢婆婆那的湯婆婆，不得以接受白龍的條件，答應釋放千尋與她的雙親，身為油屋絕對統治者的她爲了孩子，心態的轉折上也出現了極大的變化。

最後，在結局到來的部分。《風之谷》中犧牲自己的娜烏西卡藉著王蟲群的協助，重新復活過來。新生的她身穿異國的藍衣，站在王蟲群的金色觸鬚上，完全體現風之谷留傳已久，與即將失落大地相連繫的「藍衣人傳說」。隨後，王蟲群與多魯美奇亞均相繼離開風之谷，風之谷又再度回復到之前受風神所眷顧的狀態。《魔法公主》裡的阿席達卡和小桑合作以「人類」的手將頭顱歸還給山獸神，讓大地重獲生機，更鼓勵認爲山獸神已死的小桑：「山獸神沒有死，生命仍然存在。祂主宰生和死啊。」¹⁰⁶並許下之後將住在達達拉城，並會騎著亞克路到山獸神森林找小桑的約定。《神隱少女》的千尋從白龍那裡得知最後試驗的事，完成考驗的她成功地銷毀與湯婆婆之間的契約，更與已找回名字的白龍許下日後還會見面的約定，便和早已在洞口等待的雙親一同返回所屬的世界。

從上述三部敘事作品的結構均是以一種冒險的模式來講述故事的，可以看到其中敘述者（narrator）的表現方式都是相同的。

傳統上，根據敘述者的「聲音」，敘事文被稱爲「第一人稱」或「第三人稱」小說。……在本文中，當敘述者從未明白地將自身稱爲一個人物時，我們可以再一次說到外在式敘述者（external narrator）。終歸，敘述的行為者並不在素材中出現。另一方面，如果「我」被等同於它所敘述的素材的人物的話，那麼我們可以稱之爲與人物相連的敘述者（character-bound narrator）。¹⁰⁷

¹⁰⁶ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁰⁷ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第22-24頁。

這三部根據描述手法，可見其敘述者均是採取所謂的「與人物相連的敘事者」，因為透過敘事作品的演出，當中的角色彷彿化身為一個「講述其自身情況的敘事者¹⁰⁸」與觀者們共同體驗故事。

以主角的經歷控制整個故事流程，但在完成情節鋪墊和人物性格的任務時，適當給出主角所不知道的信息，而使觀眾在了解後更多了對主角命運的擔憂和期待，反而加強了故事懸念的強度，……。¹⁰⁹

另外，從影片的情結結構來看，這三部敘事作品的情節基本上都遵循著正常時間順序所展開，即依開端－發展－高潮－結局的戲劇性結構模式慣例。¹¹⁰

電影劇本結構的定義是：一系列互為關連的事情、情節和事件按線性安排，最後導致戲劇性的結局。¹¹¹

正如這三部敘事作品依循著「因果式線性結構」一樣，主人公們的冒險歷程，均經歷與原本居住地的分離，娜烏西卡因庫夏娜的佔領離開了風之谷；阿席達卡因觸犯禁忌離開從小生長的村莊；千尋則因搬家被迫離開原本的學校和朋友。進而在旅程中找尋解開難題的方法，娜烏西卡尋求著腐海的祕密；阿席達卡找尋令拿各神化為魔崇神的原因；千尋則極力希望讓雙親變回原樣並返回原來的世界。並且將與對抗者間的衝突描繪到最高點，同時間將整部敘事情節推向高潮，娜烏西卡不惜以自己阻擋培吉特的計畫，更用自己的性命消除王蟲群的怒氣；阿席達卡則在「自然」與「人類」之間相互傳達應停止兩者間的戰鬥，共同尋找「並存」的方法，然而，卻仍發展出「弑神」的戲碼；千尋更表現出大無畏的勇氣，先是

¹⁰⁸ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第24頁。

¹⁰⁹ 參見楊曉林著，《動畫大師宮崎駿》，上海：復旦大學出版社，2009，第145-146頁。

¹¹⁰ 參見李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999，第334頁。

¹¹¹ 同上註，第339頁。

歷經無臉男事件，隨即又前往錢婆婆的住所，並在返回的途中憶起白龍原來的名字。最後將整部敘事作品有始有終地迎向一個圓滿的結局。娜烏西卡在奇蹟之下復活，體現了藍衣人的傳說；阿席達卡決意留在達達拉城，繼續為「自然」與「人類」間努力；千尋通過了湯婆婆的最後考驗，與雙親一同返回原本的世界。

因果式線性結構總是以複雜曲折的故事性來傳達審美意圖和藝術觀念。無論是塑造人物性格，或是揭示某種哲理；無論是刻化心靈，或是呈現社會風貌，它總是以故事情節本身的邏輯發展占主導地位，儘管有時候也需要利用其它技巧來傳遞一些故事信息。¹¹²

而宮崎駿所做的這三部敘事作品，雖較無所謂複雜的劇情，但其他方面卻都有相當大的探討空間。在下一個章節中，筆者將以其人物性格的表現探討三部敘事作品型式各異「救贖」主題，以及藉由故事情節與畫面呈現等方面，進而探討其中的「宗教意涵」。

小結

藉由對《風之谷》、《魔法公主》、或者是《神隱少女》所進行的敘事結構分析，我們可以更進一步地確認這三部敘事作品依照「因果式線性結構」的模式所呈現。誠如書中所述：「因果式線性結構模式的特徵是，以時間線索上的順序發展為主導，以事件的因果關係為敘述動力，追求情節結構上的環環相扣完整圓滿的故事結局。¹¹³」更見到了主角們為了「拯救」他人，而總是將自己的安危放在腦後。《風之谷》的娜烏西卡為了平息王蟲們的憤怒，不惜用上犧牲自己的方式來拯救眾人；《魔法公主》裡的阿席達卡為了不讓村莊命喪邪魔之下，甘願讓自己背上詛咒一途，並且隻身前往未知的國度，尋求解救之法；《神隱少女》中千

¹¹² 參見李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999，第340頁。

¹¹³ 同上註，第332頁。

尋爲了心愛的白龍，不顧危險地前往錢婆婆的住所，只希望錢婆婆能接受自己的道歉，不要奪去白龍的性命。

透過敘事結構的分析，「救贖」這項主題彷彿成爲這三部敘事作品中的核心。下一章筆者將接續這項主題，並探討在這三部作品當中，各自擁有著何種類型的救贖，以及隱藏在作品當中的宗教意涵。

第四章 《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》中的宗教觀

從前一章的敘事結構分析中，我們可以發現到宮崎駿在《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部動畫敘事裡，主角們都是藉由「救贖」這項行動來貫穿整部敘事作品。同時，在分析的過程中，也可以發現隱藏在作品中的宗教意涵，例如：原始初民的母神信仰、伊利亞德所談及的神聖空間、或者是充滿著不可思議魔法的異世界。

雖然這三部敘事作品，擁有著不同的時空背景和人物，然而，卻又都巧妙地與「救贖」這個主題有所相關。因此，本章將先以這個大方向來探討在這三部作品當中，各自擁有何種的救贖型式，並更進一步探討這三部敘事作品裡所展現出來的宗教意涵。如同前一章所做的分析：《風之谷》透過娜烏西卡的冒險過程，我們發現了隱藏於「腐海」之中的驚人面紗。此外，從庫夏娜的身上，也能看見不同於娜烏西卡的對立面；《魔法公主》裡的「山獸神」既管生，同時也支配著死亡，而其所居住的山獸神森林，更成爲了遠古神靈的寄宿、以及極力守護著山獸神的所在；《神隱少女》以一個「異世界」的方式呈現出一個充滿著神靈與魔法的世界，而女主角－千尋更藉著這次奇特的體驗，使自己的身心靈都獲得了成長。

宮崎駿以其獨特且細膩的思維，創作了上述的三部作品。以下筆者將分別探討隱含於這三部動畫敘事作品裡的「救贖」與「宗教意涵」。

第一節 《風之谷》中一種救世主式的救贖

在風之谷流傳著一則「藍衣人」的傳說，那是關於一位身穿藍色異國服飾降臨在金色原野的救世主傳說。因爲經歷名爲「火之七日」的肆虐，地表上出現了威脅著人類生存的腐海，這是一個存在著變形昆蟲以及有毒植物的恐怖地區，而風之谷傳說中所提及的藍衣人，正是那位會帶領他們前往一個新世界的救世主。

這則傳說第一次出現的地方是在基爾國王的房中，當娜烏西卡詢問祖奶奶，關於猶巴追尋何事所起。

祖奶奶：「怎麼，娜烏西卡你不知道嗎。瞧，就畫在牆上那面旗子上啊。……

這個人身穿藍色長衣，飄然降臨在一片金色的大草原上，身繫連結著即將失落的大地的羈絆。」

娜烏西卡接著說：「最後終於帶領人們走向湛藍清靜的地方。猶巴老師，

我一直以為這只是個古老的傳說呢。」¹¹⁴

此時的祖奶奶認為猶巴就是那位帶領人們走向湛藍世界的藍衣人，然而，隨著故事的進行，藍衣人的身分在最後獲得了解答，他並非祖奶奶一開始認為的猶巴，而是風之谷裡的公主－娜烏西卡。

（一）《聖經》中的那位「救世主」

談到「救世主」時，於《聖經》中耶穌基督（Jesus Christ）應該是一般人較常聽見的名詞，故筆者這裡乃採用基督宗教中對於「救世主」的解釋來做探討。另外，在基督宗教中也稱呼其救世主為「默西亞（Messiah）」，同時這個詞也等同希臘語的「基督（Christos）」，另外，在希伯來語當中，這字最初的原意是指「受傳者（古代的以色列王即位時必須將油倒在國王的頭上，象徵這是神用來拯救以色列人的王，後來轉變成救世主的意思。¹¹⁵）」，它所代表的是天主所選中的人，而它並具有相當的權力。¹¹⁶從上述所言來看，我們可以將默西亞視作是一整個民族的化身。此外，根據猶太教與基督教的教義，「默西亞」就是天主差來要

¹¹⁴ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹¹⁵ 參見維基百科：<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%9F%BA%E7%9D%A3>（2009/11/10 瀏覽）。

¹¹⁶ 參見維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%95%91%E4%B8%96%E4%B8%BB>（2009/11/10 瀏覽）。

拯救百姓出離罪惡並以和平、公義治理世界的君王。¹¹⁷就如同《聖經》當中所述：「她要生一個兒子，你要給祂起名叫耶穌，因為祂要把自己的民族，由他們的罪惡中拯救出來。」（瑪竇福音 1：21）

正如上面所述，基督宗教的「救贖」是以「人犯罪」為出發點的。《若望福音》提到：「凡是犯罪的，就是罪惡的奴隸。」（若望福音 8：34）人們因為犯罪而與上帝隔離，而成為罪的奴僕。然而，「救世主」的角色，即是使犯了罪人們獲得解放，就像耶穌基督所做的一樣，《聖經》中耶穌完成天主賦予祂的使命，祂藉著被釘死於十字架上，捨棄了自己的生命，使世人能夠從罪惡當中脫離出來，並讓之前因罪而與天主叛離的人們能夠重新訂約，就像前文《瑪竇福音》所述的內容，耶穌基督的誕生，就是要將人從罪惡當中釋放出來。

綜合上述所言，我們可以說基督宗教的「救贖」是天主透過耶穌這位「救世主」來完成的。耶穌透過自己的犧牲與奉獻讓人們了解到天主偉大的愛，同時也因著祂的犧牲與奉獻，以自己的無罪之身，贖了世人的罪，讓人們了解到耶穌的愛實則是從天主、聖神而來，進而恢復以往與天主間的父子關係，如《若望福音》所述：「我將你賜給我的光榮賜給了他們，為叫他們合而為一，就如我們原為一體一樣。我在他們內，你在我內，使他們完全合而為一，為叫世界知道是你派遣了我，並且你愛了他們，如愛了我一樣。」（若望福音 17：22 - 23）

（二）《風之谷》中的那位「救世主」

風之谷自古流傳著一則有關藍衣救世主的傳說，傳說中這位救世主將帶領人們走向一個湛藍清靜的新世界。這則傳說，可以說和基督宗教中的那位「默西亞」傳說相當地類似，基督宗教的教徒們相信「耶穌」就是他們所等待的那位默西亞，而祂的出現將拯救世上的人們自「罪」的束縛中解脫，從而與天主共同獲得永生。

在動畫《風之谷》中，娜烏西卡正是那位傳說中的「藍衣救世主」，當然這

¹¹⁷ 參見侯軍著，《基督教與西方電影》，北京：文化藝社，2006，第 89 頁。

在劇情一開始並無點破，而是直到劇情接近尾聲時，才由組奶奶的口中證實娜烏西卡就是那位救世主。與基督宗教那位救世主不同的是，耶穌的「救贖」，乃是除盡人身上的罪，使人能夠與天主重修舊好，並讓人能再度和天主共同生活在天國；至於娜烏西卡的救世主角色，卻儼然像是個人類與大自然之間的調停者。

不同於耶穌，雖然娜烏西卡並非以「人子」的身份降臨，然而，就像耶穌可以展現「五餅二魚」、「瞎子能見」、和「癩子能行」等的奇蹟一樣，娜烏西卡也同樣具有不同於一般人的能力，即她擁有能夠跟居住在腐海中的蟲類進行溝通。倘若從「救贖」這項行動來看整部《風之谷》，我們便可以發現在關於「救」的這個行爲上，動畫當中對於娜烏西卡的「救」確實有相當多的著墨，然而、她所拯救的不僅僅是性命，同時也拯救受了傷的心靈。

（三）敘事中娜烏西卡的「救贖」

米克·巴爾於《敘述學：敘事理論導論》一書中提到：「『事件』被界定為由行為者所引起或經歷的一種狀況到另一種狀況的轉變。『轉變』一詞強調事件是一個過程、一個變更這一事實。¹¹⁸」且對於事件，米克·巴爾在書中討論了三個有關事件的準則，分別為「變化」、「選擇」、以及「比照」等。其中的「比照」為亨德里克斯（Hendriks）所提出，亨德里克斯認為素材結構由比照所決定，兩個或兩組行爲者彼此比照，素材的每一個階段、每一個功能性事件都是由「兩個行爲者與一個行動」三個成分所構成。¹¹⁹這裡筆者將藉由這種構成模式，將其中的行動部分集中在「救」的行爲上，並藉此進行探討與分析。

《風之谷》中，娜烏西卡有著能與蟲類進行溝通的奇異能力，而她也多次運用這項能力，解救週遭的人們。劇情一開始，正如往常一樣探索著腐海秘密的娜烏西卡碰見了被王蟲追趕的猶巴，這裡娜烏西卡展現她富有勇氣以及愛心的一面，她毫不畏懼已經失去理性的王蟲，並且在不傷害王蟲的情況下，僅用閃光彈、

¹¹⁸ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第219頁。

¹¹⁹ 同上註，第222 - 223頁。

蟲笛、滑翔翼、以及與生俱來能與蟲類溝通的能力輔助下，一步步讓王蟲回復常性並且重新回到腐海。另外，與多魯美奇亞戰艦一同墜毀在風之谷裡的牛虻也是一樣，受了傷的牛虻在娜烏西卡的言語以及蟲笛的引誘下，隨著娜烏西卡所駕馭的滑翔翼飛離了風之谷。

娜烏西卡：「王蟲，回森林去。前面不是你該去的地方。乖孩子，聽我的話。……王蟲，趕快醒來，回森林去吧。」

娜烏西卡：「回森林去，沒事了，你飛得動的。」¹²⁰

上兩段對話分別為娜烏西卡隊追趕猶巴的王蟲，以及隨著戰艦而來的牛虻所說的話。此外，還有一次為庫夏娜與風之谷一行人因遭受攻擊而迫降在腐海中，這時出現的王蟲與娜烏西卡之間並無對話，而是在一種類似「心靈交涉」的過程後，王蟲便離去了。就像擁有不可思議能力的耶穌相似，娜烏西卡這種能跟蟲類進行溝通的能力，也同樣令人感到不可思議。

如同《聖經》當中所言：「我卻對你們說：你們當愛你們的仇人，當為迫害你們的人祈禱，好使你們成為你們在天之父的子女，因為祂使太陽上升，光照惡人，也光照善人；降雨給義人，也給不義的人。」（瑪竇福音 5：44 - 45）同樣，在娜烏西卡的眼中，人類和蟲類都沒有好惡之分，所有的生命都是均等的、所有的生命都是應該被拯救的。米克·巴爾在其《敘述學：敘事理論導論》一書中提到：「主體希望某種東西，或者獲得了，或者未獲得。過程通常並不這麼簡單，目的是難以企及的。主體在過程中會遇到反抗，也會得到幫助。¹²¹」而在動畫《風之谷》中，我們可以歸類出其中的「反抗者」分別為「多魯美奇亞」、以及「培吉特」這兩方。這兩方對於娜烏西卡心中那個希望「人類與腐海之間可以相互生

¹²⁰ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹²¹ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 240 頁。

活」的理想不僅持相反意見，甚至都想動用巨神兵的能力來燒盡腐海。然而，雖然雙方是處在一種敵對的狀態，但是當庫夏娜和阿斯貝魯遭受生命威脅時，娜烏西卡同樣對兩人伸出援手，或許正是這種大愛的表現，使娜烏西卡不僅拯救了原是敵人的性命，同時也救贖了他們的心。

（四）可以說是娜烏西卡反面的庫夏娜

在《風之谷》裡，庫夏娜這個角色可以說相當地特別，庫夏娜出現的場景雖然沒有娜烏西卡多，但是在僅存的場面中，卻可見庫夏娜所表現的情緒是如此鮮明且強烈、行動則具體且明確。庫夏娜為多魯美奇亞軍的指揮官，在強佔風之谷後，庫夏娜清楚地表明出她此行的目的：

「我們來這裡是為了整合邊境各國，將這一塊土地建設成為一方樂土。因為腐海的緣故，你們已經瀕臨滅亡，聽從我們的指揮，加入這個計畫吧！跟我們一起燒光腐海，讓這片大地復甦重生。我們已經把過去人類統御大地所用的神技和力量復活了，對於服從我的人，我承諾不用多久，他將擁有不必害怕森林毒素和蟲類的生活。¹²²」

庫夏娜的強勢與野心在這段她所宣讀的話中表露無遺。此外，對風之谷的居民做出命令時，她也清楚說道：「別弄錯了，我不是再徵求你們的意見。……人選你們自己決定，明早之前務必準備就緒。¹²³」如此強硬的作風，讓一開始登場的庫夏娜便給予人一種與娜烏西卡極為相反的性格。

此篇敘事裡，庫夏娜與娜烏西卡對於腐海的「恨」與「愛」，正是一體兩面的表現手法。當娜烏西卡獨自一人進入人人畏懼的腐海時，見到從天而降的孢子時，不禁說出：「好美。對我們來說卻是死亡森林，只要不帶面罩，五分鐘內肺

¹²² 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹²³ 同上註。

部就會潰爛。¹²⁴」簡單的一句話，道出腐海為何會是一座人人畏懼的地方，也對獨自進入腐海、甚至發現王蟲蛻殼而喜悅的娜烏西卡形成一種強烈的對比。

反觀庫夏娜方面，在面對猶巴的詢問時，庫夏娜毫不猶豫地露出她手臂盔甲下的空殼。

猶巴問道：「是蟲群的傑作嗎？」

庫夏娜回答：「我未來丈夫看到的，絕對比現在更嚇人。燒毀腐海、殺盡蟲子，奪回人類的世界，究竟有什麼好猶豫的。」¹²⁵

從上述不難發現，為何庫夏娜如此痛恨腐海與當中的蟲群。這段庫夏娜遭受風之谷居民監禁的過程，也成為庫夏娜於本故事中心態轉換的轉折點。面對著死守且等候娜烏西卡的風之谷居民，庫夏娜說出：「我也想等她（指娜烏西卡）回來，如果這一次，她真能從腐海活著回來的話，我倒是很想跟她好好的聊一聊。」¹²⁶」庫夏娜一連串與先前強硬式作風不同的行動模式，連身旁的參謀都能明顯察覺：「雖然不知道她（指庫夏娜）是怎麼了，不過現在可愛多了。」¹²⁷」在劇情後期，庫夏娜不僅阻止炮火攻擊風之谷的砲艇，甚至不惜動用尚未成形的巨神兵迎擊被誘導的王蟲群。

為何庫夏娜的心態能有如此大的轉變呢？我們從《故事型態學》一書中有關角色的功能中第三十項來看，這已相當接近故事尾聲的階段，普洛普將此項定義為「敵人受到懲罰」，主要是表示在故事的末段中，我們多半會見到故事中的敵人被射死、被驅逐、被栓在馬尾巴上、或是以自殺及其他方式結束生命。除此之外，我們有時還會看到寬大為懷的赦免（Heng）¹²⁸。或許正是娜烏西卡那種慈悲憐憫的胸襟將庫夏娜從充滿仇恨的心中給救了出來，她毫不保留地拯救這個曾是

¹²⁴ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹²⁵ 同上註。

¹²⁶ 同註 124。

¹²⁷ 同註 124。

¹²⁸ 參見普羅普著，賈放譯，《故事型態學》，北京：中華書局，2006，第 57 頁。

佔領風之谷、甚至還是殺害其父王的幫兇，況且當庫夏娜成爲階下囚時，也並未遭受任何無理的對待，這些種種的契機，也許便能從中解釋庫夏娜的心態轉換之謎吧！

庫夏娜算是這部動畫中較爲特別的人物，從一開始挾武力之姿佔領風之谷，到最後竟然幫助風之谷攻擊王蟲群。這裡我們可以看到庫夏娜的心態漸漸趨向於娜烏西卡，就如前所述，若我們將娜烏西卡與庫夏娜兩位女性角色和克莉斯蒂娃（Julia Kristeva, 1941 - ）所談及一種女性的形象，即「母性」的形象來看：「母親被明確地分爲兩種，亦即一方面是理想的存在、纖細之美的理解者；另一方面是與痛苦、疾病、犧牲、墮落聯繫起來的、令人厭惡的母親形象。¹²⁹」這裡我們發現到，宮崎駿清楚地講兩名女性角色注入不一樣的元素，造就了「迷人的」娜烏西卡、以及「令人畏懼」的庫夏娜，敘事者則藉由這種突出的對立性爲整體故事增色不少，直至故事結尾，兩人在心態上才漸漸合而爲一。

同樣與庫夏娜爲敘事中反抗者的阿斯貝魯，一樣認爲要毀盡腐海就必須要擁有巨神兵的力量，但這想法卻在娜烏西卡與阿斯貝魯兩人同陷於腐海底層時，被娜烏西卡駁斥。

阿斯貝魯：「我們不可能永遠活在瘴氣蟲群的陰影下，至少得想個想個辦法遏止腐海繼續擴大才行。」

娜烏西卡：「你的看法跟庫夏娜是一樣的。」

阿斯貝魯：「不對！我們從來沒有打算用巨神兵作戰。」¹³⁰

當時阿斯貝魯的心裡仍認爲，巨神兵就是能夠從腐海的手中重新奪回人類世界的利器。不過在與娜烏西卡一同發現腐海的秘密、以及聽著娜烏西卡所說的腐海理論後，阿斯貝魯的心已慢慢動搖了，娜烏西卡當時曾說：

¹²⁹ 參見西川直子著，王青、陳虎譯，《克里斯托娃：多元邏輯》，石家庄：河北教育出版社，2001，第231頁。

¹³⁰ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

「腐海的樹木之所以誕生，是為了淨化這個被人類污染的世界，它們把大地的毒素吸收到自己的身體裡面，變成乾淨的結晶，然後再枯死化為細沙，這個底部的空洞，就是這麼形成的，而蟲群們是在保護著這座森林。

¹³¹」

又見到自己的同伴竟爲了消滅多魯美奇亞軍，而打算犧牲掉整個風之谷後，阿斯貝魯在心態上有了相當大的轉變，不僅出言恐嚇自己的同胞，甚至與其他人合力救出被囚禁的娜烏西卡。

可以說庫夏娜與阿斯貝魯是相似的，他們的「心」都因爲某件事的影響，而造成他們行動上的偏差，但在這兩人接觸到娜烏西卡之後，都不免在心靈的層面上獲得一種「救贖」，庫夏娜不再以燒毀腐海爲目的，並帶領軍隊離開了風之谷；阿斯貝魯則是選擇跟隨猶巴，兩人繼續走向探尋腐海之路。

（五）娜烏西卡的「救世主」性格

如前文所述，基督宗教認爲人們因著耶穌基督的愛與犧牲、以及奉獻而完成天主所給予「救世主」的使命。動畫裡的娜烏西卡同樣也是如此，在面對已奄奄一息的拉絲黛兒所說的最後訴求：「請把貨物…全都燒掉。……拜託妳…全部燒掉。¹³²」後，娜烏西卡也隨即告訴拉絲黛兒：「我知道了，沒問題。放心吧，都已經燒掉了。¹³³」並且斬斷直到死前都囚禁拉絲黛兒的枷鎖。不僅是對人，娜烏西卡對於蟲也是同樣懷著愛惜的心，當小王蟲想要越過酸湖回到同伴身邊時，娜烏西卡不忍受了傷的小王蟲接觸到酸湖，於是娜烏西卡不惜以自己的身體阻擋，然而，她自己受了槍傷的腳卻被小王蟲硬是推入酸湖之中。宮崎駿曾提過：「她（指娜烏西卡）是個奇怪的少女。把蟲的生命看得跟人類的生命一樣重要。所以，

¹³¹ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹³² 同上註。

¹³³ 同註 131。

無法救拉絲黛兒一命的她才會想要幫助王蟲之子……因為，對娜烏西卡來說，擁抱王蟲之子和擁抱拉絲黛兒都是一樣的。¹³⁴」這種對於蟲或人均一視同仁的偉大愛心，正是在《風之谷》中娜烏西卡才具有獨特性格。

跟耶穌基督爲了世人贖罪一樣，耶穌用了自己的寶血，除去了世上人們所背負的原罪，娜烏西卡也是如此。娜烏西卡的寵物 - 迪多，在一開始時咬傷娜烏西卡的手指的動作，娜烏西卡非但沒有出言喝斥，反而藉此項動作來消除迪多心中的不安。同樣，後期在面對眾多而且瘋狂的王蟲群襲擊風之谷時，娜烏西卡爲了消弭王蟲的怒氣，更以自己的性命來劃下終點。在《宮崎駿的動漫密碼》一書中同樣提到：「宮崎駿有意將娜烏西卡這一角色設定為德魯伊 (Druid)。德魯伊是行人身獻祭的宗教祭師。為了平息大地之怒而掀起的王蟲猛攻，不惜以身獻祭。¹³⁵」，但娜烏西卡也有她的人性面，在目睹父親被殺害的情況下，瘋狂的娜烏西卡手刃不少的多魯美奇亞士兵，最後也是猶巴藉著讓娜烏西卡一劍刺進其手臂，這才使娜烏西卡從狂亂中甦醒過來。可見在《風之谷》中，在消除某一方的瘋狂或是怒氣時，就必須使用某種的「犧牲」來令失控的一方重新回到寧靜。

劇情的最後，原本失去性命的娜烏西卡在王蟲們的幫助下，如同耶穌基督般從重新復活過來。在金黃色觸鬚的包覆下，娜烏西卡奇蹟似地復活過來。這一幕令所有人的震驚不已，其中祖奶奶的心情更是激動。

祖奶奶：「公主的憐恤與友愛，讓王蟲敞開了心扉。孩子們，快替我這瞎眼老太婆看清楚發生的事。」

小女孩：「公主姊姊她穿著一身藍色的異國服裝，就像走在金色的草原上面。」

祖奶奶：「這人身穿藍色長衣飄然降臨在一片金色大草原上面。……古老

¹³⁴ 參見宮崎 駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，2006，第 448 頁。

¹³⁵ 參見青井汎著，胡慧文譯，《宮崎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009，第 58 頁。

的傳說原來是真的。」¹³⁶

米克·巴爾曾指出在敘事作品的表現上有一類「描寫」的手法，其影響的部分主要著重在本文的思想意識與美學效果上，而其發生的條件共有三種類型，即通過說、看、或者行動而產生。¹³⁷從上述「娜烏西卡的復活」這幕來說，這裡所展現的是「看」到娜烏西卡在王蟲觸鬚上復活，但在場者可以說除了祖奶奶外，每個人所看到的都是拯救風之谷的英雄－娜烏西卡的復活。但是，在瞎眼祖奶奶所見的卻是另一種不同的樣貌。

當一般談到「視覺」一詞時，亦即視覺與觀看兩者有著極度密切的關係。因此，當我們回憶時，回憶經常是展現為一段一段的畫面而浮現於腦海中。¹³⁸

祖奶奶所看見的確實是一段回憶－一段有關於「藍衣人傳說」的古老回憶。然而，這裡祖奶奶的「看」，是透過身邊小女孩的「說」所展現出一種視覺感覺。在祖奶奶一瞬間的回憶中，那名藍衣人是一名男性，但指的並非就不是娜烏西卡，因為這必竟是祖奶奶自己的想像，但她所說的最後一句話：「古老的傳說原來是真的。¹³⁹」這顯然不僅是已經將回憶裡的畫面，與現實所發生的畫面合而為一，同時這也驗證風之谷那則流傳已久的救世主傳說。

娜烏西卡不畏王蟲、視死如歸的決心，不管是與前文當中所提之以身獻祭的德魯伊祭師，還是為了能夠拯救世人脫離原罪，不惜犧牲自己的耶穌基督都相當地類似，宮崎駿巧妙的使用這些元素，加上一則遠古的傳說，使這位充滿愛心、

¹³⁶ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

¹³⁷ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第41－43頁。

¹³⁸ 參見鄭印君著，〈圖像飲食敘事〉《大使閣下的料理人》之料理敘事與知覺展演，收錄於焦桐主編，《味覺的土風舞：飲食文學與文化國際學術研討會論文集》，台北：二魚文化，2009，第311－312頁。

¹³⁹ 同註136。

甚至不惜犧牲自己的性命，只爲了能夠守護家園、人民的風之谷公主，搖身一變成了傳說中帶領人們走向清靜世界的「救世主」。

第二節 《魔法公主》中對「自然」與「人類」的救贖

《魔法公主》開場使用一連串的說明用文字，以簡短的方式呈現這則作品的背景：

「在古老的時代，這片大地覆蓋著濃密的森林。古木參天之中，有守護神在保護著他們。在那個年代，人類與獸類和睦相處。隨著時光流逝，許多森林被砍伐殆盡，僅存的只能靠傳說中巨大的山獸神和森林中的神靈保護著，於是展開了一場神靈與邪魔之間的保衛戰。¹⁴⁰」

若我們試著還原這則故事，可以發現在太古時代有一座森林，當中住著山獸神，而這座森林還有山犬、山豬等，經過長年累月的巨型化，能說人語，擁有相當於半個神的能力。時代迢遞，原本人跡未至的森林開始有人類染指其中。他們建立「達達拉城」，掠奪山裡的鐵礦，樹林被摧毀，地表因而裸露。在此同時，獸神們的子孫體型變小，也變得無法理解人語。人們使用石火箭做爲武器，擴張勢力版圖。山豬（拿各神）被石火箭擊中，成爲「魔崇神」。原本應該死去的山豬將死卻未死，成爲魔崇神在世間作亂。祂逃出山裡，四處流竄的路途中，來到主角阿席達卡的村莊。¹⁴¹動畫就從這裡開始，同時這也將阿席達卡帶入一個有關「自然」與「人類」之間的爭戰。

（一）代表著「自然」一方的「山獸神森林」

米克·巴爾在《敘述學：敘事理論導論》一書當中，於素材方面曾提到：「將

¹⁴⁰ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁴¹ 參見青井汎著，胡慧文譯，《宮騎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009，第72-73頁。

場所區分是洞悉成分關係的方式。內部與外部的對照通常相互關連，內部帶有保護，外部則帶有危險之意。這些意思並非恒定不變地與這樣的對立關係聯繫在一起。¹⁴²」藉由這樣的區分方式，我們可以發現山獸神森林中的萬物對於屬於外部的「人類世界」相當地排斥、甚至厭惡，尤其是那依附山林建造，並且利用屬於自然的「木」與「鐵」來製造石火箭的「達達拉城」。

不同於《風之谷》中的腐海，《魔法公主》裡的森林雖然沒有異變的昆蟲，也沒有含有劇毒的孢子植物，然而當中卻是居住著自遠古時代便生活在此的山獸神以及獸神們。與《風之谷》的腐海森林相似，在《魔法公主》當中所出現的山獸神森林，同樣給予居住在此附近的居民一種恐懼感。這點從甲六對阿席達卡所說的話可知端倪：「小少爺，拜託你，回頭吧。去對岸還有別的路，這座森林是不可能走得過去的。¹⁴³」不過，相對於甲六進入森林後無時無刻所表現出的緊張感，阿席達卡循著小樹精的腳步而展現出的愉悅神情，可說是相當有趣的對比。宮崎駿曾表示：「大家在描寫自然時，如果只停留在呼籲大家要保護自然，否則自然就會消失，那其實是一種傲慢的說法。我厭惡這種說法。大家只會把自然描寫得可愛。可是，我覺得它應該有更可怕的一面才對。¹⁴⁴」或許正是這樣的想法，不難看出在《風之谷》、以及《魔法公主》中，「森林」在當時人們的眼中，正是一種恐懼的存在。

另外，對於那些處在森林中的神祇，宮崎駿在《出發點 1979～1996》一書說：

「黑暗和光明是對立的，歐洲系列的童話思想都認定為光明象徵正義，黑暗象徵邪惡。我不喜歡這樣的論調。……對於不那麼思考的日本人來說，神就存在於黑暗中。也許有時候會從光芒中現身，但平常都是隱身於某處的森林深處或住在山

¹⁴² 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 257 頁。

¹⁴³ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁴⁴ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979～1996》，台北：台灣東販，2006，第 522 頁。

裏。¹⁴⁵」

回想阿席達卡第一次見到山獸神時的畫面，不正是處在森林的深處？一群鹿從一陣炫亮的光芒中走過，其中的一隻明顯和其他鹿群不同，祂凝望阿席達卡好一會兒後，才又隨著光芒一同消失於森林的深處，而山獸神森林不也是坐落在山丘上的。

生活在山獸神森林中的神祇們，就動畫來看有犬族、山豬族、以及猿猴族（或是猩猩），且尚有為數眾多棲息在森林之間的小樹精，而整座森林當中最富有神秘感的，就屬那一開場讓阿席達卡只見其形，卻不見其真面目的山獸神了。山獸神在動畫裡的形象在白天有著鹿或是麋鹿的身體，和一張像人類般的平板臉孔，頭上還有一對形似樹木的犄角，完完全全就是一頭混合形的幻獸。入夜以後，祂變成爲一個巨大、呈現半透明的螢光巨人，俯視著整片森林來回地踱步。¹⁴⁶

山獸神這樣如此極富多元特色的神獸，宮崎駿又是如何創作出來的呢？青井汎在其《宮崎駿的動漫密碼》一書中，指出在山獸神一角上大量地運用神話、以及物語的元素。舉凡日本《宇治拾遺物語》（うじしゅういものがたり）以及花輪和一（Hanawa Kazuichi, 1947 - ）的漫畫作品《護法童子》中出現的「五色鹿」、中國傳說中的神獸 - 麒麟、西方克爾特神話中的有角神 - 克那諾斯（Kernunos）、印度神話裡的「有角神」，與克那諾斯同樣被描繪成一群動物圍繞在其身旁的帕蘇帕提（Pashupati）、美索布達米亞文明裡，守護「香柏森林」的半神半獸的鹿神 - 芬巴巴，這些都有可能是宮崎駿創造山獸神的原型。

我們可以見到「山獸神」的足跡橫互了世上的許多地區，日本、中國、歐洲、印度、甚至於中東都能見到與宮崎駿所創作出的山獸神極爲相似的外貌、或是特性的神祇。然而，這些神話卻也都不能算是「山獸神」最早的原型，青井汎在其書中寫到最早的原型爲在法國的「三兄弟洞窟」中所發現的壁畫，書中介紹這個

¹⁴⁵ 參見宮崎駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，2006，第 470 頁。

¹⁴⁶ 參見青井汎著，胡慧文譯，《宮崎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009，第 104 頁。

壁畫時寫到：

「目前已知最早期的神祇繪畫，是在法國阿里艾鳩（Ari ge）省的三兄弟洞窟，作畫時間可以追溯到舊石器時代後期。這是一名穿披雄鹿皮、頭戴雄鹿特角的男子畫像。這名頭戴鹿角的男子，畫在洞窟的壁面上方，他的下方以及四周，畫著形形色色的動物，都是以舊石器時代的畫者所特有的出色畫風描繪而成。¹⁴⁷」

我們可以見到整座的「山獸神森林」就像是這個壁畫的縮影，宮崎駿不僅將壁畫中那名男子的形象融入山獸神當中，同時賦予祂各時代神話中有角神祇的特性，同時也讓壁畫裡的其他動物重現在他的創作之中。如此，一個充滿著神性且象徵著自然的「神秘森林」就這樣誕生了。

（二）代表著「人類」一方的「達達拉城」

與前文《敘述學：敘事理論導論》書中所提之「場所」相似，對於生活在「山獸神森林」附近靠砍伐森林製造火器的人類，「達達拉城」儼然成爲保護他們生命一塊重要的地方。在這裡，以「冶鐵」的技術最爲著名，城中更有技術師、鍛造師、開採鐵礦的工人、以及飼養牛、馬等牲畜的行業等等，而在其當中竟然也擁有自己的武器，同時也具有自己的煉鐵工廠，一座看似規模不大的達達拉城，就像是一個自給自足的小社會縮影。

如本篇論文第二章所提，宮崎駿的動畫裡，當中的女性角色通常具有相當大的影響性，而《魔法公主》當然也是如此。雖然這部動畫的「與人物相連的敘述者」多數是跟在阿席達卡身邊，然而，卻又時常遠離阿席達卡的身邊，而此時的敘事者反到較爲接近劇中的另外兩位女性，近距離地觀察並述說女性主動積極的行動與姿態，這時候女性角色的行動往往正是推動情節的主要關鍵。其中的一位

¹⁴⁷ 參見青井汎著，胡慧文譯，《宮崎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009，第133-134頁。

女性正是「達達拉城」的統治者，也就是黑帽子大人。

宮崎駿所創作出「山獸神」一角，在青井汎的眼中乃是一個融合中西神話傳說各類元素的神祇。那麼「黑帽子大人」是否也同樣是結合眾多元素的一位女性？在《宮崎駿的動漫密碼》一書中同樣分析了黑帽子大人。在其書中首先以宮澤賢治（Miyazawa Kenji, 1896 - 1933）的一篇童話《土神與狐狸》裡來發掘，在這篇童話中的土神因細故而追趕著狐狸，而故事也在其書中所述：「土神從後面飛也似的逼近，狐狸一回神，身體已被扭住，牠努嘴似笑般的臉從土神的手中軟綿綿地垂下來。¹⁴⁸」這裡作為結束。然而，在《魔法公主》的黑帽子大人那種與神祇對抗、任何人都無法阻止的激昂情感，不正是和那位追趕著狐狸，最後將其勒死的土神一樣。¹⁴⁹這裡黑帽子大人的潛在性格可以說被徹徹底底地揭露了，或許正是因為宮崎駿運用了從土神那裡移植的情感，也才讓黑帽子大人能在那樣嚴苛的環境下，建立起一番的榮耀。

有了土神的性格作為鋪陳，青井汎繼續分析著《魔法公主》裡的黑帽子大人。依照其書中的陳述，除了土神之外，宮崎駿也同時將日本的金屋子神、以及克爾特神話中的布麗姬特（Bridget）女神的元素融入在黑帽大人之中。在日本，金屋子神雖然是一位女神，然而，卻喜愛屍體。但同時祂也是鑪師（即冶金工）所信奉的神，換句話說，金屋子神就是日本鑪師們的守護神。另外，同樣身為女神的布麗姬特在其性格上具備著知性與技術能力，祂不只是主司鍛冶和火的女神，也是醫療的女神，又是詩與知識、教養的女神。¹⁵⁰在鑪師們的守護神、以及主司鍛冶和火的女神的兩元素加持下，我們可以見到《魔法公主》裡的黑帽子大人所經營的達達拉城不正是一座規模不小的鑄鐵場，有別於一般觀念裡的鑄鐵場充斥著陽剛之氣，這裡宮崎駿不僅讓女性擔任當中重要的工作，更直接將黑帽子大人設定成整座鑄鐵場的主人。然而，黑帽子大人也同樣擁有「布麗姬特女神」的另一項特質，即給予那些遭受到邪魔所詛咒的病人，以及痲瘋病患們，在醫療以及心

¹⁴⁸ 參見青井汎著，胡慧文譯，《宮崎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009，第84頁。

¹⁴⁹ 同上註，第90頁。

¹⁵⁰ 同註148，第88 - 91頁。

靈上的照顧。

胡亞敏在其《敘事學》一書在關於「人物」的部分中分類出一種「特性論」的觀點，如書中所提：「美國敘事學家查特曼（Seymour Chatman，1928 - ）在《故事與話語》中，強調人物的虛構性的前提下堅持人物是由特性構成的觀點。他將特性界定為『相對穩定持久的個人屬性』。……特性不是一個時間鏈，而是一種整體共存。也就是說，特性是一個框架，同一特性可以從不同事件中表現出來。」¹⁵¹若由上述的觀點來看，於《魔法公主》中分別代表自然和人類的「山獸神」和「黑帽子大人」均是由某種特性所構成。山獸神所代表的，說穿了就是整個大自然，祂雖守護著整座森林不遭到人類的侵擾，然而，祂能令花草快速成長，同時也能讓其迅速地枯萎的能力，不正是代表著自然界一種「由生到死、再由死到生」的規律。守護森林裡的各類生物讓其能遵照自然的規律生活下去，山獸神的特性，被宮崎駿運用各類物語、神話中的神祇特性相合而誕生。

另外，在黑帽子大人的部分，如面對事情的堅硬果決，這從她不顧達達拉城的危機，依然堅持要獵取山獸神頭顱一事可以清楚地看到，但這並不是她所持有特性的全部。於黑帽子大人私人的庭院中，阿席達卡看到了一群被繃帶包覆的人們，更從一位同樣遭逢詛咒之人的口中，聽到了有關黑帽子大人的秘密。

阿久：「黑帽子大人，千萬別小看那年輕人（指阿席達卡）的力量。年輕人，我也是詛咒之身，你的憤怒與悲傷，我感同身受。若你也知道我的痛，就請不要殺她，她是唯一把我們當人看待的，她不僅親手清洗我的腐肉，還用布幫我仔細的包紮。活著是很痛苦的事，受世人嫌棄，苟延殘喘。」

152

原來黑帽子大人並不是只擁有那殘酷的一面，宮崎駿巧妙將金屋子神、和布麗姬

¹⁵¹ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第141 - 142頁。

¹⁵² 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

特女神的特性一同融入黑帽子大人之中，使看似作風強硬的黑帽子大人，私底下其實也是具備著柔順的一面。

（三）身為「自然」但其本質上為「人類」的小桑

被達達拉城居民稱為「魔法公主」的小桑，其實是在幼年時遭到雙親所遺棄的女孩，幸運的是她並沒有成為森林中其他野獸的食物，而是由犬神莫娜將其繼續撫養長大。在莫娜的養育下，小桑從來不認為自己就是人類，而且跟山裡生活的眾多獸神一樣，內心相當地仇視著人類，尤其是那位無視自然的黑帽子大人。不僅如此，她還擁有人類所不及的敏健身手、能與森林裡的動物溝通、加上一襲披在身上的白色皮毛，小桑儼然就像早已忘卻自己曾經身為人類身份的記憶，而徹徹底底地將自己化身成犬神一族。

在《魔法公主》裡的小桑，在身份的認定上其實是相當矛盾的。其一方面，雖然小桑自認自己與其母親莫娜一樣，都是身為犬神的一族，然而，在另一方面，小桑卻仍然無法擺脫她原為「人類」的這一項事實，縱使她的身上披裹著獸毛，其內心的深處還是依舊存在著「人性」，否則，也不會因為阿席達卡聽似簡單的一句：「你好美。¹⁵³」就頓時讓想痛下殺手的小桑嚇得驚慌失措。正是因為阿席達卡如此的一句話，才讓小桑清楚地明白，原來長久以來自認為犬神族的自己，其實在本質上就是自己一直所痛恨著的「人類」。

小桑處在山獸神森中的模糊地位，也從森林裡的猩猩口中道出：「山獸神不會奮戰，我們會死。魔法公主，不會有事，因為你是人類。¹⁵⁴」同樣的對話也出現在犬神與山豬神的對話當中。

山豬神：「我們為了保護森林而殺人類。說，為什麼這裡有人類(指小桑)?」

¹⁵³ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁵⁴ 同上註。

犬神莫娜：「她是我女兒。」¹⁵⁵

然而，小桑悲慘的身世，以及處在山獸神森林中的矛盾定位，最後乃是從莫娜的口中出：「如今森林的人類為了脫險，把女兒都丟棄了，而被丟下的棄嬰正是小桑。她既當不成人類，也當不了山犬，身世可憐又長得醜，但卻是我的心肝寶貝女兒。¹⁵⁶」從上述的對話中可以發現，小桑於山獸神森林裡確實很難被其他的獸族所接受，就連莫娜自己也對小桑的身份定位感到無解，因為她知道，長年累月在山林生活的小桑是不可能輕易被人類社會所接納，同樣，居住在山獸神森林裡的獸族也一直無法將小桑視作為犬神族。直到阿席達卡的出現，這才讓小桑開始慢慢地接受自己是人類的事實。

小桑對於自己身份的認同，自從阿席達卡的出現後，才逐漸開始有了波瀾。羅蘭·巴特（Roland Barthes，1915 - 1980）在論其敘事中的基本功能（fonctions cardinales）（或核心）與催化劑時：「功能要是基本的話，它所指涉的行動必須開啟（或維持、或關閉），對於故事的展開具有決定性的一種替代行動，簡言之，它必須或開始或結束一種不確定性……另一方面，在兩個基本功能之間永遠有可能安排輔助的描述，它們圍繞著某個核心聚集而不致改變它們的替代性質……這些催化劑仍然是功能性的，就其進入了與一個核心的關係而言，但是它們的功能性是被削弱的、片面的、寄生的。¹⁵⁷」這裡我們可以見到，阿席達卡的出現，開啓了讓小桑接受自己是「人類」的事實，同時這也是《魔法公主》中眾多情節之一的核心，而山獸神森林裡猩猩、山豬、以及犬神對小桑身為「人類」的對話，就像是催化劑似的填充、完善這個核心所要賦予的事實。

（四）無分「自然」與「人類」同救的阿席達卡

¹⁵⁵ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁵⁶ 同上註。

¹⁵⁷ 參見 Roland Barthes 著，李幼蒸譯，《符號學歷險》，北京：中國人民大學出版社，2008，第116頁。

因為殺害被魔崇神附身而變化成邪魔的拿各神，阿席達卡聽從村莊裡神婆的旨意，獨自一人前往西方未知的國度，希望能從那裡找到令拿各神遭受詛咒的線索，以及解除自己因為「弑神」所遭逢的詛咒。在一個村落的市集當中，阿席達卡巧遇了疙瘩和尚，從疙瘩和尚的口中，阿席達卡雖然沒有關於「鐵彈」的消息，然而，卻得知有著一座被稱為「山獸神森林」的地方，在那裡居住著巨大的山犬和山豬。於是為了破除自身所背負的詛咒，阿席達卡再度隻身前往那座謎樣的森林。

與前一節相似，筆者這裡同樣採用《敘述學：敘事理論導論》書中亨德里克斯所提出之「比照」的手法，並且把當中的行動以「救」這項行為來做探討與分析。在《魔法公主》中，阿席達卡所扮演的正是「拯救」的角色。首先，阿席達卡為了拯救村莊的安危，不惜背上弑神的詛咒，將化為魔崇神的拿各神以弓箭射殺，頻死的拿各神於死前說出：「污穢的人類啊，總有一天，你們會知道我的痛苦和怨恨。¹⁵⁸」說完，拿各神便離開了世間。當晚，阿席達卡於神婆的住處露出自己遭受拿各神所詛咒的右臂，神婆依循著卦像的指示告訴阿席達卡這頭山豬乃是來自西方，因為心中懷有恨意才會變成邪魔，同時囑咐將前往西方尋找答案的阿席達卡：「到了那兒凡事只要眼見為憑，不帶惡意，就能找到解除詛咒的辦法。¹⁵⁹」為了避免村子以及少女們遭到魔崇神的侵襲，阿席達卡不惜犧牲自身犯險地射殺邪魔，正如坎伯（Joseph Campbell，1904 - 1987）於《千面英雄》書中的分析：「英雄傳記的最後行動就是對死亡或離世所採取的行動，生命的整個意義在此縮影中得到彰顯。不用說，若對死亡有任何恐懼，英雄便不再是英雄了；第一個要件就是要接受死亡。¹⁶⁰」就像阿席達卡面對神婆的詢問時所說：「在我的箭射向它的時候，就已經做好了準備（指心中是否已經為犧牲做好準備）。¹⁶¹」阿席達卡將自己的生死拋到腦後，雖然成功了化解村子的安危，也拯救了少女們的

¹⁵⁸ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁵⁹ 同上註。

¹⁶⁰ 參見 Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》，台北：立緒文化，1997，第 390 頁。

¹⁶¹ 同註 158。

性命，然而，這也讓他自已成爲了詛咒之人，但不畏生死的他決定聽從神婆的建議，前去西方的國度，找尋能夠讓自己解除詛咒的方法。

從疙瘡和尚口中得知，在山獸神森林當中還存在著自遠古流傳至今的巨大獸族，爲消除詛咒的阿席達卡決定前去一探究竟。在前往山獸神森林的途中，阿席達卡救了達達拉城中養牛的甲六以及他的一名同伴，更意外巧遇正在幫犬神莫娜清理傷口的小桑。

阿席達卡：「你們就是傳說中住在山獸神森林中的古神嗎？」

小桑：「離我遠一點。」¹⁶²

這是阿席達卡與小桑的第一次相遇，小桑雖然沒有正面回答阿席達卡的問題，但莫娜巨大的身軀其實已經間接解開了阿席達卡心中的疑惑，那隻化爲「魔崇神」的巨大山豬，有極大的機率就是來自疙瘡和尚口中的「山獸神森林」。

穿過山獸神森林來到達達拉城的阿席達卡，意外地在森林裡發現小桑以及山犬的足跡，這讓阿席達卡更加確定，他已經來到所謂的山獸神森林了。阿席達卡進入達達拉城後，從居民的口中得知襲擊自己村子的「魔崇神」，原本是這裡的山神，叫做「拿各神」。而造成「拿各神」變成詛咒的鐵彈，正是由黑帽子大人所打的。

阿席達卡：「你不但奪取了山神的森林，還使山豬變成了邪魔。現在還想要用石火箭，再產生新的仇恨跟詛咒嗎？」

黑帽大人：「那個鐵彈的確是我打的，……笨山豬要詛咒，就讓它來詛咒我好了。」

黑帽大人：「阿席達卡，你想親手殺了我嗎。」

¹⁶² 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

阿席達卡：「如果能夠讓詛咒因此消失，我會的。但是殺了妳也是無濟於事。」¹⁶³

藉由上述的對話，阿席達卡遭受詛咒的「前因」已完全揭露出來，而黑帽大人那股不畏諸神的性格，也在此時表露無遺。同時間阿席達卡也明白到自己所遭逢的詛咒，其實並無法藉由殺害罪魁禍首的黑帽大人而獲得解脫。

《魔法公主》中的阿席達卡，一直扮演著希望能讓「自然」與「人類」之間獲得一個平衡點的角色。當小桑侵入達達拉城企圖殺害黑帽子大人時，欲阻止生死相搏的兩人，阿席達卡以自己的詛咒之姿介入兩人：「在你的心中有魔障，這個女孩也跟你一樣。大家看清楚，當一個人內心充滿了仇恨，就會像這個樣子，肉體被腐蝕，生命被死亡詛咒，我們不要再讓仇恨侵佔心靈了。」¹⁶⁴然而，黑帽子大人卻無法將阿席達卡的建言聽入，阿席達卡只好擊暈兩人，並將小桑帶離了達達拉城。驚醒的小桑詢問阿席達卡為何要阻擾她報仇，阿席達卡：「我不想讓你白白送死……活下去。」¹⁶⁵對於阿席達卡如此不顧性命的拯救自己，讓原本還仇視著他的小桑，開始對阿席達卡有著不同於以往人類給她的感覺。

阿席達卡一直不願意用殺戮來解決紛爭，他瞭解一但有生命因此傷亡，彼此的怨恨便會持續累積的加深，那將會造成讓死亡的陰影一直籠罩在心中，而邪魔的詛咒就更難解開了。¹⁶⁶這從阿席達卡對犬神莫娜以及黑帽子大人的對話中，都能看出端倪。

莫娜：「我逐漸老朽的身軀，傾聽森林的哀鳴，長久以來我所等待的時刻，就是咬掉那個女人腦袋的那一刻。」

阿席達卡：「莫娜，難道除了爭鬥，就沒有其他方法了嗎？難道不能夠和

¹⁶³ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁶⁴ 同上註。

¹⁶⁵ 同註 163。

¹⁶⁶ 參見羅美文著〈從宮崎駿的動漫作品中談生死禁忌－以《風之谷》及《神隱少女》為探討範圍〉《東吳外語學報》第 19 期，台北：東吳大學外語學院，2004，第 119 頁。

平共處嗎？」

黑帽子大人：「我看你是想要我不殺山獸神，回去殺武士吧。」

阿席達卡：「不是，難道森林跟達達拉，就不能夠和平共存嗎？」¹⁶⁷

從上述對話中可以發現，阿席達卡積極地希望能找到「自然」與「人類」之間能夠和平共存的平衡點。

阿席達卡雖是本敘事的男主角，然而，在後頭促使這篇敘事繼續往深處邁進的關鍵，卻可以說是繫在小桑與黑帽子大人兩位女角的身上，就連阿席達卡與山獸神的接觸，小桑就是扮演著類似「引薦」的角色。甚至到了劇情的末段，也由黑帽子大人成功獵取山獸神的頭，而將此篇敘事帶到一個高峰。最後，小桑與阿席達卡一同從疙瘩和尚的手中將頭奪取並歸還給山獸神後，這才平息由山獸神所變換成螢光巨人四處吸取生命的危機，而遭受「拿各神」詛咒的阿席達卡，也在歸還山獸神頭顱的這一刻從詛咒中解脫了。阿席達卡在劇中不僅在最後一刻拯救了差點慘遭螢光巨人吞噬的各類生命，更重要的是阿席達卡讓小桑以及黑帽子大人兩者的「心」都獲得了救贖。雖然小桑仍是無法原諒人類，阿席達卡則允諾自己會居住在達達拉，並且在想念小桑時就會去森林找她。至於黑帽子大人在失去一臂後，明顯地在心靈上有著重大的轉變，這從她說出：「快找人去把阿席達卡接回來。」¹⁶⁸就可看出黑帽子大人已不再是之前那位視「自然」於無物的心態，相反地，她明白了阿席達卡至今努力追求的目標。

在《魔法公主》中可以看到，整篇敘事大多是隨著阿席達卡的思路來進行，正如前文所述的「與人物相連的敘事者」的敘述方式。劇情看似阿席達卡努力地在「人類」跟「自然」之間找到一個平衡點，並且透過阿席達卡去看待敘事中的事件和人物，然而，就算故事到了尾聲，阿席達卡仍然沒有找到那個「平衡點」，

¹⁶⁷ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁶⁸ 同上註。

就像劇中的疙瘩和尚所說：「他（指阿席達卡）到底站在哪一邊？」¹⁶⁹」所以阿席達卡選擇留在達達拉城，而小桑則繼續留在山獸神森林，期盼有一天「人類」與「自然」能夠「一同」生活。

第三節 《神隱少女》中少女的自我成長以及對周遭人物的救贖

《神隱少女》一開始乃敘述荻野一家搬家的過程，這裡透過千尋的母親與千尋的對話，清楚地點出了故事主角－荻野千尋的個性。

千尋：「第一次收到花就是送別的花，怎麼這麼可憐嘛！」

千尋的母親：「誰說的啊？上次生日你不是也收到玫瑰花了嗎。」

千尋：「那才一朵耶，一朵怎麼能叫花啊？」¹⁷⁰

從上述千尋與母親的對話中不難看出，千尋在宮崎駿的創作下有著日本大多數十歲左右孩童的倔傲脾氣，而整部片子的重點，便是圍繞著千尋所看見的、所感受的「異世界」中的人、事、物來做為本部動畫敘述的重點。

從米克·巴爾對於敘述者的分析而言，這部《神隱少女》的動畫敘事同樣屬於一個以「與人物相連的敘述者」為主題的敘事作品。在動畫進行的當中，觀眾們彷彿隨著千尋的遭遇經歷了一連串奇幻的冒險，透過千尋的眼睛與內心的感受，一同見證千尋心靈的成長與態度的改變。本部動畫除一開始藉著千尋的母親與千尋的對話，了解到千尋的性格；以及進入到「異世界」之後，千尋的父親與母親擅自拿取獻給神明的食物來食用，而遭受到變成豬的懲罰，這部分不僅僅道出千尋雙親所認定「金錢萬能」的理念，或許也藉由千尋企圖阻止雙親的舉動，來表達在千尋的性格當中其實也有值得稱讚的一面。然而，隨著雙親被變成豬、回程之路卻變成無法輕易渡過的汪洋，本部動畫也正式以一個「與人物相連的敘

¹⁶⁹ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

¹⁷⁰ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

事者」的敘述觀點來述說整部敘事，在其敘事當中透過千尋所見（例如：千尋趴在白龍背上所見的回憶畫面）來述說故事。

（一）千尋一家人不慎所誤闖的「異世界」

在《神隱少女》中呈現的異世界，當中最醒目的就算是有著高大煙囪的「油屋」了。這裡的「油屋」，其實就是供應四方神靈休憩、以及泡湯的處所，故也可將其稱為「湯屋」。這座湯屋坐落在千尋一家誤闖的異世界，在它的四周還有眾多的小吃攤販，可見在這個招待著神靈們的奇異地方，也跟千尋他們所處的人類世界有很多相似之處，這裡從千尋父母所面對成山的食物毫無懷疑，並且大吃大喝的情況下可以分辨出來。而管理這個地方的，同時也是「油屋」裡最高的負責人，乃是令在這裡所有工作人員都畏懼的「湯婆婆」。

胡亞敏在其《敘事學》一書中，對於敘事當中所提之「環境」有相當的介紹。對胡亞敏而言：「環境指構成人物活動的客體和關係，是一個時空綜合體，是隨著情節的發展、人物的行動形成一個連續活動體。同時，環境在故事中具有行成氣氛、增加意蘊、塑造人物乃至建構故事等作用。另外，環境也包含著三大要素，即：自然現象、社會背景、以及物質產品。¹⁷¹」在本書中，胡亞敏不僅將「環境」清楚地定義出來，更將其所呈現的方式區分出：支配與從屬、清晰與模糊、和靜態與動態三類；更依其類型也同樣分為象徵型、中立型、與反諷型三種。底下筆者將專注於其中的呈現方式上，分析在《神隱少女》裡頗具戲份的「油屋」所處的異世界。

藉著胡亞敏的分類，我們可以看見這個宮崎駿所創作的奇特世界乃是一個從屬式的、模糊的、且動態式的，書中提及：「從屬式環境指故事中止突出故事發展與人物活動，環境屈居較少範圍。¹⁷²」在《神隱少女》中，可以清楚地見到千尋的成長，千尋從一個不太懂禮貌的小孩，經過在油屋的種種境遇，千尋一步一

¹⁷¹ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第159-168頁。

¹⁷² 同上註，第161頁。

步學習如何在一個陌生的環境下生存，相較於千尋的成長，環境似乎就像是襯托千尋的配角。同時：「模糊的環境指故事中的環境含混、淡化或變形。¹⁷³」千尋一家的遭遇，彷彿就像中國傳說裡一般人忽然來到一個不屬於他原本生活的地方相似。千尋一家先是走入這個完全不屬於他們的世界，正如當中白龍所說的話：「你不能來這裡，快回去！天馬上就要黑了！趁天黑之前快離開。¹⁷⁴」如此可見，千尋一家所誤闖的世界，非但不屬於他們，甚至還可能存在著什麼樣的危機。在《神隱少女》的故事裡，少女千尋的冒險旅程便是在這個奇特的想像空間、且時間不明的環境下展開。此外：「動態的環境指故事中的背景處於不斷變動之中。¹⁷⁵」《神隱少女》中千尋雖然大多待在油屋當中，但在相繼遇到白龍、以及無臉男的事件後，令千尋決定搭著海上電車拜訪錢婆婆的住所，當事件解決之後，則是由白龍再將千尋接回油屋。

動態環境有多種呈現方式，顯而易見的是故事中地點的變化，人物從一個地方轉向另一個地方。¹⁷⁶

顯然這樣一來一往的背景轉換，確實也大大讓千尋的冒險旅程增添了些許的多樣性。

坐落在異世界的「油屋」，不僅讓原本還嬌滴滴的千尋上了一場人生寶貴的課，在這裡千尋必須學習當沒有父母親在身邊時，自己該如何面對問題的能力。同時，這間油屋也是提供那些處在異世界的生物們活下去的機會，在那個世界部工作是無法活命的，故油屋裡由上到下的全體員工都像是拼了命的工作著，畢竟在這裡，油屋就是提供他們工作機會的生存空間。

¹⁷³ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第161頁。

¹⁷⁴ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

¹⁷⁵ 同註173，第163頁。

¹⁷⁶ 同註173，第164頁。

（二）個性迥異的雙胞胎姊妹

米克·巴爾在其《敘述學：敘事理論導讀》一書指出，一部敘事作品當中的主體在過程中都會遇到所謂的「幫助者」以及「對抗者」。而在對《神隱少女》中的千尋而言，敘事人物裡的「錢婆婆」和「湯婆婆」這兩位雙胞胎姊妹，便是分別扮演這兩種角色。

先說湯婆婆，湯婆婆乃是掌管整間「油屋」的經營以及管理者，這從員工們對於湯婆婆懼怕的態度可以詳見。然而，員工們之所以畏懼，並非湯婆婆只是最高的經營者，而是湯婆婆本身就是一位魔女，同時，在這裡的工作者都必須要跟湯婆婆簽下契約並且努力的工作，因為在這個如果地方不工作，就會被湯婆婆變成動物或是煤灰。

面對父母親不幸被變成豬的千尋，第一件事就是必須從湯婆婆那裡拿到工作的契約。湯婆婆對千尋說：「為什麼我一定要雇用你！？看起來又笨又愛撒嬌又愛哭！沒有工作是適合蠢丫頭做的。我不同意，我怎能雇用一些好吃懶做的人。還是我讓你…做苦工做到死。¹⁷⁷」這裡我們清楚見到湯婆婆令人害怕的一面，她用言語威脅著千尋，希望千尋能夠自願放棄在這裡工作的意願，然而，緊緊記著白龍囑咐的千尋，依然堅定地說出：「我想在這工作！¹⁷⁸」的話語。最後，千尋成功從湯婆婆的手裡拿到了契約書，開始了她在油屋裡的工作。可見湯婆婆雖然是這個地區的掌管者、以及本身所具有魔力，卻仍然必須遵守著某些規定。

正式進入油屋當中工作前的千尋，被湯婆婆運用其魔力將其名字更改為「小千」。在這裡，湯婆婆為什麼要剝奪千尋的名字、並且賦予新名字呢？

……日本人普遍對「語言」抱持著莫大的敬畏。他們認為「語言」具有強大的力量，是有神性的。「語言」有股靈性，那股靈性就是力量的根源，以「言靈」代稱。……人的名字也有「言靈」，而名字の言靈就代表這個

¹⁷⁷ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

¹⁷⁸ 同上註。

人的精神、生命、甚至於所有一切。¹⁷⁹

從上面的敘述中，不難見到單單只是「千尋」被改成「千」，當中竟有如此重大的轉變。因為被改成「千」的「千尋」所代表的是「千尋」這個人的所有，已在改名的那一刻全部回歸到「無」，也就是說任何屬於千尋的記憶，都在此刻消失了。因為在這間油屋之中已經沒有「千尋」的蹤跡了，有的只是多了一名新進的員工，而她的名字叫做「千」。

「千」這個名字，是湯婆婆重新給予千尋的新名字，若依照日本人對於名字都存在有一個「言靈」的說法，那麼當千尋在被改名，無疑就是將千尋本身所具有的言靈給剝奪掉，既然言靈的意義象徵著這個人的所有一切，那麼此時的千尋可以說是什麼都沒有了。這樣看來，賦予千尋新名字的湯婆婆就是在重新給予千尋另一個屬於「千」的精神、生命，甚至所有的一切，因為在被剝奪名字的那一刻，就已經不在是自己了，或許就是因為這個原因的關係，所以給予來油屋工作者新名字的湯婆婆，便具備了一種操縱著「語言」的能力，就像片中出現的「小玲」與「白龍」等這些在油屋裡工作的員工一樣，都是必須聽命於湯婆婆的任何號令，並且絲毫不敢作出違背的舉動。

進入油屋工作的千尋，除了原本負責的清潔工作之外，更遭受到湯婆婆額外所賦予的工作。

兄役：「玲和小千，今天起清理大浴室。」

小玲：「咦…！？那是青蛙的工作吧？」

兄役：「是上面的命令。」¹⁸⁰

從這裡不難發現，湯婆婆對於令千尋在這裡工作感到相當不滿意，在面對接受千

¹⁷⁹ 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006 - 日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 117 頁。

¹⁸⁰ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

尋在油屋工作這項事實時，湯婆婆曾說：「真是開了一個不好的先例。¹⁸¹」可見一開始就厭惡千尋的湯婆婆，仍在處心積慮地希望千尋能說出「想回家」、或是「不要」來令兩人當初所簽訂的契約失效。

湯婆婆這一個角色可以說是《神隱少女》中，千尋所面對的最大「對抗者」，直至劇情的尾聲，湯婆婆仍丟給千尋一個大難題。普洛普在其《故事型態學》一書中將「給主人公出難題」列為故事最心愛的組成部分之一。並且列舉一些故事中所出現的難題，例如：火的考驗、解謎語、選擇的難題、捉迷藏、送交東西和製造東西、以及力氣、靈巧、勇氣的考驗等等。¹⁸²而在《神隱少女》裡，湯婆婆交給千尋的最後一項考驗，乃是要千尋從一整群豬中辨認出自己的父母。最後，通過考驗的千尋，如願地與父母返回屬於自己的世界，並且和「賑早見 琥珀主¹⁸³」相互許下能在原來的世界再次相逢的約定。

雖然與湯婆婆同樣是魔女的錢婆婆，給人的卻又是另外一種感受，就如錢婆婆自己所說：「我們兩個人是雙胞胎，卻一點都合不來。那個人很時髦，不是嗎？雙胞胎魔女真是麻煩。¹⁸⁴」不同於以高壓經營著油屋、同時對於金錢慾望極為強烈的湯婆婆，錢婆婆給人的感覺就像是一位和藹的老奶奶。記得千尋第一次前往錢婆婆的住處時，已是夜晚的車站，錢婆婆特地讓一只魔法燈前去迎接千尋一行人。「溫馨」正是千尋從錢婆婆這所感受到的，沒有油屋的那種奢華感，錢婆婆獨居在一間外觀簡約的平房裡，面對到訪的千尋，一會兒泡茶、一會兒紡紗編織髮圈護身符送給千尋，同時也給了千尋一點啓發：「曾經發生的事不可能忘記，只是想不起來而已。¹⁸⁵」這些都充份地呈現錢婆婆具有在湯婆婆身上所欠缺「體貼」以及「溫柔」的那一面。

「一邊要剝奪千尋的名字，另一邊則希望千尋能找回名字。¹⁸⁶」因為湯婆婆

¹⁸¹ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

¹⁸² 參見普羅普著，賈放譯，《故事型態學》，北京：中華書局，2006，第54-55頁。

¹⁸³ 《神隱少女》中，白龍的本名。

¹⁸⁴ 同註181。

¹⁸⁵ 同註181。

¹⁸⁶ 參見山中康裕著、王真瑤譯，《哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界》，台北：心靈

的魔力，千尋曾一度喪失對自己名字的記憶，另外，在錢婆婆的啓發下，千尋則是想起了白龍原本的名字。一邊是以虐待千尋爲樂，另一邊則是幫助千尋找尋答案。一個代表善良，另一個代表邪惡，宮崎駿技巧性地將敘事當中的「對抗者」以及「幫助者」，以一對性格相異的雙胞胎姊妹來呈現。

（三）千尋的救贖大行動

與前文的《風之谷》以及《魔法公主》相似，千尋也跟娜烏西卡和阿席達卡相同，均有著「救贖」的表現。筆者這裡同樣以《敘述學：敘事理論導論》一書中，亨德里克斯所提之「素材」的每一個階段、每一個功能性事件都是由「兩個行爲者與一個行動」三個成分所構成的「比照」手法來做探討。跟本文前兩部敘事作品相類似，在本篇敘事當中，千尋的救贖行動除了拯救性命之外，同時也包含著對於「心靈上」救贖的層面。

千尋在油屋的第一份接待工作，就是負責招待人人避之則吉的「腐爛神」。雖然油屋裡的工作人員都不希望接待祂，然而，湯婆婆的一句話：「奇怪了……雖然不太像真正的腐爛神…既然來了就算了，迎接祂吧！這下只好盡量想辦法讓祂早一點離開了。¹⁸⁷」在「腐爛神」泡湯的過程中，千尋一時的機警，意外地發現腐爛神身上的「刺」。這根刺的發現，也讓湯婆婆在一開始的疑慮獲得了解答，原來祂並不什麼腐爛神，而是「河神」。千尋所發現的「刺」，其實是一輛腳踏車的握把，在經過油屋全體人員的努力之下，從河神的體內拉出了大量的垃圾，同時也將原本有著類似腐爛神外觀的河神，還原爲原本「人面龍身」的姿態。當恢復原型的河神離去時，除了留給油屋一地的砂金外，更額外地留給千尋一顆神秘的丸子。

雖說千尋是在湯婆婆的威脅下，才接受這份工作的。然而，千尋仍是努力的完成這份被硬塞的工作，讓她不僅獲得了河神的贈禮，也讓湯婆婆對於千尋的工

工坊，2006，第 113 頁。

¹⁸⁷ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

作表現大大地讚揚了一番。

繼「河神」的事件之後，千尋在一次偶然的機會下，意外地撞見正在被錢婆婆的「式神」所追殺的白龍。負傷的白龍原來是聽了湯婆婆的指揮，要他去偷取錢婆婆的印璽，卻反而遭到錢婆婆對印璽所下的守護咒語、以及式神的攻擊。見了奄奄一息的白龍，千尋想起了河神所贈與丸子，於是強行地將一部分的丸子塞入白龍的口中，受了刺激的白龍不僅將存於體內的印璽吐出，化解了自身的生命危機，同時也連帶將湯婆婆放進其體內的蟲子也一並吐了出來。

在《結構主義與符號學》一書中，指出在索緒爾的概念中，「隱喻 (metaphor)」從其本質上來說，它是一種「聯想式的」，並且是探討語言的「垂直」關係；在「轉喻 (metonymy)」的部分，則著重在它「橫向組合的」本質上，並且是探討語言的「平面」關係。在這當中，隱喻就好比是一種類比的關係；而轉喻是一種聯想關係¹⁸⁸，正如《神隱少女》裡「腐爛神」、和「白龍」出現的姿態。

敘事中將「龍」比喻成我們週遭的河川，就是一種以形狀產生聯想的間接暗示。藉由上述兩位角色可以觀察到，故事中「白龍」的造型是一個少年，「腐爛神」的造型則一個像是由垃圾組成的怪物，而這兩者的象徵方式都同樣為隱喻。此外，「白龍」可說是由人形幻化為龍形（這當中的變換是雙向的）；「腐爛神」方面，則是由怪物幻化為人面龍身（這變化則是單向的），而這樣變化的象徵方式也同樣包含著隱喻和轉喻。這裡我們可以看到宮崎駿所訴求的環保議題，還記得從腐爛神體內所拉出垃圾吧！以及千尋所訴白龍的過去：「白龍聽我說，……我小時後曾經掉落在河川裡。那條河川現址已經蓋了建築物，被埋了起來。¹⁸⁹」被污染的河流、以及任意破壞原本的自然景觀：變成腐爛神的河神；失去居住地，被迫成為魔女手下的白龍，宮崎駿巧妙地運用上述的「腐爛神」與「白龍」的遭遇來達到他提醒人們應該多注意對於環境的愛護。

在《神隱少女》中，造成油屋損失慘重的，應該就屬「無臉男的大暴動」了。

¹⁸⁸ 參見陳伯拯著，《以符號學觀點分析動畫角色的象徵性》，中原大學商業設計研究所碩士論文，2005，第48頁。

¹⁸⁹ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

無臉男在千尋的幫助下進入油屋後，先是送了很多藥浴的木牌給千尋，然而，在油屋結束營業時，先是用金子誘惑青蛙，卻隨即將牠吞下肚，並利用牠的聲音、以及金子引誘隨即而來的兄役，展開了一連串的瘋狂行徑。《哈利波特與神隱少女：進入孩子的內心世界》一書中曾說：無臉男習慣砸大把銀子來支配牠人，這可說是現代經濟整體結構的具體表現，同時也是這個巨大體系所造就的產物。另外，無臉男也是表徵著現代人的「寂寞」，所以無臉男才會對於曾經對自己感到關心的千尋頗有好感，但是這種好感並沒有主體性，而僅只是一種直覺。¹⁹⁰在本篇敘事中的「無臉男」，彷彿象徵著現代社會裡追尋「功利主義」的一群人。

在面對著任意揮霍、以及大吃大喝的無臉男，千尋將僅剩的河神丸子誘使無臉男吃下，吃下丸子後痛苦的無臉男，於油屋當中瘋狂似的追趕著千尋，並且一路上將之前所吃的食物、以及被它所吞的兄役、女侍、和青蛙也都一並吐了出來，而無臉男也在此刻恢復了原本的模樣。最後，隨著千尋拜會了錢婆婆後，無臉男便被錢婆婆留在自己的身邊了。

不論是「負傷的白龍」或是「失控的無臉男」都是在「吐」的這個行動後恢復了正常，那麼究竟吐具有什麼樣的意義呢？對克莉絲蒂娃而言：「對某種食物、臟污或殘渣感到噁心時，有痙攣和嘔吐保護著我。反感和噁心，將我和骯髒、污穢、淫邪之物隔開。……「我（je）」不想要、不想知道、不想吸收，所以「我」把它排出去」。然而，這食物對那個只存在父母慾望中的「我（moi）」而言，並不是一個他者，所以，在我驅逐「我」、唾棄「我」、嘔出「我」的行動中，「我」同時企圖將「我」安置。¹⁹¹這裡我們可以看到，當自我主體感到體內有某物有所威脅時，為了維持乾淨、適切的身體，便會將存在於身體內所謂的不潔之物排出，白龍與無臉男便是如此。白龍因盜取錢婆婆的印璽，而遭到守護咒語的折磨；無臉男則是在油屋中拼命地將各種食物吃下肚、甚至將當中的工作人員都吃了下去，所以當千尋把具有療效的河神丸子分給兩人食用之後，兩者的行動都是一陣

¹⁹⁰ 參見山中康裕著，王真瑤譯，《哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界》，台北：心靈工坊，2006，第145－154頁。

¹⁹¹ 參見 Julia Kristeva 著，彭仁郁譯，《恐怖的力量》，台北：桂冠，2003，第4－5頁。

狂吐，拼命地將原本不屬於體內的東西排出。爾後，白龍不受咒語的侵蝕、也擺脫了湯婆婆對其的控制；無臉男則是從失序的狀態中恢復過來。如此一連串的安排，正如《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》一書中所提：「情節：作者講述故事和安排事件發生的方式。情節包含一系列相互聯繫的動作，從理想的角度說，這些動作最終以符合邏輯的令人滿意的形式解決。¹⁹²」在《神隱少女》中，「河神的丸子」就像是一個聯繫物，因千尋的細心讓河神恢復成原本的樣貌，而這也間接地成爲千尋在後期拯救白龍與無臉男的關鍵。

（四）少女的成長

一開始進入「油屋」的千尋，那種有時會有些不禮貌、抱怨、不知感恩惜福的情況仍然是存在著的。

小玲：「喂！我跟你說了半天，你都不會說聲謝謝呀。」

千尋：「謝謝」

小玲：「喂！你跟鍋爐爺爺說謝謝了嗎？多虧他照顧你耶。」

千尋：「謝謝爺爺您的照顧。」¹⁹³

這種情況，在千尋進到湯婆婆所在的樓層時也是一樣，當時的千尋正想開門時，卻被門上的裝飾大聲斥責：「連門都不會先敲一下。哎！來了個沒教養的女孩。¹⁹⁴」經過了一番的折騰，千尋終於順利從湯婆婆那拿到工作的合約書，而「荻野千尋」這個名字，也被湯婆婆重新命名爲「小千」。

正式在油屋工作的千尋，從原本對週遭事物都不感興趣的態度，卻在不工作

¹⁹² 參見 Arthur Asa Berger 著，姚媛譯，《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》，南京：南京大學出版社，2000，第 58 頁。

¹⁹³ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

¹⁹⁴ 同上註。

就會被變成豬的威脅下，其性格正一點一滴的轉變著。甫一工作的她，心細地發現了腐爛神身上的刺，卻意外地揭開了祂原是河神的真面目。發現在油屋外淋著雨的無臉男，千尋說道：「在那裡不會淋濕嗎？……我把這扇門開著。¹⁹⁵」深怕無臉男淋濕的千尋，就這樣開著一扇拉門讓無臉男進入了油屋，而這項舉動也讓之後油屋發生了「無臉男的大暴動」。此外，甚至不顧自身是否有危險，都要歸還錢婆婆的印璽，好讓錢婆婆願意救助重傷的白龍。在面對錢婆婆時，千尋說道：「錢婆婆，這是白龍偷的東西，我拿來還給你。……我代替白龍來向你道歉，對不起。¹⁹⁶」同時也懇求錢婆婆將被她變成老鼠的「坊」變回原本的樣貌。這裡我們可以看見千尋的態度已經跟一開始有了相當大的轉變。而劇中轉變的並非只有千尋，湯婆婆的兒子－坊，在被錢婆婆變成老鼠，且隨著千尋一同展開造訪錢婆婆的旅程後，也明顯地有了相當大的改變。

宮崎駿曾在「製作日誌」中寫著這樣一段話：「希望來看影片的十歲左右的女孩在故事中找到真正的自己。¹⁹⁷」他透過女主角千尋的異世界之旅，使千尋慢慢地自我成長。在油屋裡，千尋必須承受著「不工作就會被變成豬或煤灰」的壓力，同時肩付著拯救父母親的使命，從原本連基本禮貌和感恩都不懂、做起事來笨手笨腳的千尋，再經過一連串挫折和磨練後，變得負責、堅強、認真工作、待人真誠。面對著未知的恐懼，千尋不僅沒有逃避，而是選擇去面對它，雖然遭遇到了許多的困難，千尋仍然默默地接受，並且一步步地完成它們。從一個孤立無援、等待別人救助的任性女孩，到能夠完成自己的份內工作、並且為自己犯下的錯誤負責、成為他人的救助者，而且有了生命中難忘的一段戀情。

通過對千尋這個角色的刻畫，宮崎駿向我們暗示：博愛與寬容的品格對於一個多樣化世界的和諧是無比重要的，人們在學習博愛與寬容的成長過程中，也就學會了處理各種複雜關係的最基本原則，這對處在困境中的人們進行自我救贖具

¹⁹⁵ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

¹⁹⁶ 同上註。

¹⁹⁷ 參見林麗娟著，〈宮崎駿日本動畫作品賞析－以「神隱少女」為例〉《嘉義大學通識學報》第5期，嘉義：國立嘉義大學，2007，第311－312頁。

有極其重要的作用。¹⁹⁸由此，我們在《神隱少女》裡所見的是宮崎駿不僅描繪了一個少女的冒險敘事，更描繪了一位少女內在心靈成長的奇幻敘事。

第四節 擁有兩種面的「神聖」

從前文的內容裡，我們可以看到宮崎駿運用這些表現出「一體」、或是「似分但合」的角色，不僅將傳統母神信仰最核心，同時也把奧托在論其「努秘經驗」所具有的「雙面性」給展現出來

「母神信仰」原為初民的一種傳統信仰，這當中含有當初人們對於自然、以及女神的信仰概念。這裡，宮崎駿並不拘泥於女神的形象，展現的是那追求原初信仰的中心。《風之谷》中的娜烏西卡以及庫夏娜的對立性格；《魔法公主》裡主宰著「吞噬」與「再生」的山獸神；以及《神隱少女》中明明是雙胞胎，個性卻是天差地遠的魔女姊妹。

（一）認識母神信仰

在《大母神：原型分析》一書中曾提：「當分析心理學談到大母神原始意象或原型（the primordial image or archetype of the Great Mother）時，它所說的並非存在於空間和時間之中的任何具體形象，而是在人類心理中起作用的一種內在意象。¹⁹⁹」同樣的，對心理分析學家榮格而言，在其人類「集體潛意識」所界定的原型（archetype）裡，其中有一個稱之為母親原型，而神話當中的女神正是其主要的形象表現。大地母親本身就是一個原始的意象，人類的母親模仿、以及重複生命大地的子宮孕育的行為，胎兒的誕生就是重複著宇宙創生人類的行為。這裡，女性的生產就是微型的宇宙生產。²⁰⁰藉著此種創生的過程形式，讓我

¹⁹⁸ 參見趙海霞著，〈困境中的救贖－簡析宮崎駿的動畫片《千與千尋》〉，《劇影月報》2009卷第5期，江蘇：《劇影月報》編輯部，2009，第49頁。

¹⁹⁹ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第3頁。

²⁰⁰ 參見楊涵茵著，《佛教藝術中女性形象研究－以觀音及度母為例》，國立新竹教育大學美勞教育所碩士論文，2007，第45頁。

們更可以看到，人類的文明一開始似乎是起源於這所謂的原始母神崇拜，而在後期的時代，才又逐漸轉型進入到一種父權的社會型態。

對於母神的概念，書中同樣提及：

作為原型女性的一種型態，大母神（Magna Mater）一詞乃是後來的抽象概念，……然而在這個術語出現之前，它已經受到數千年的崇拜和描繪。而且，即使在這個相對晚近的術語中，「母親」(mother)和「偉大」(great)兩詞的結合顯然也不是兩個概念的結合，而是兩個富於情感色彩的象徵的結合。……在顯示出理解力的人形大母神形象出現之前，自發地出現了她的無數象徵，……無論它們是石頭或樹、池塘、果類或動物，大母神都活在它們之中並與它們同一。它們作為各種屬性，逐漸與大母神形象聯繫在一起，並且圍繞著這一原型形象的圈狀象徵群，而且在儀式和神話中表現出來。……她們是女神和仙女，女妖和女巫，友善的和不友善的，在人類的儀式和神話，宗教和傳說中表現一個偉大的未知事物，即作為原型女性主要型態的大母神。²⁰¹

由上文的論述，可以發現到「母神信仰」並不僅限於擁有女神形象的崇拜，它也可以是你我週遭的自然，舉凡大地、山川、森林、以及蟲魚鳥獸等，這些看似平凡無奇的自然萬象，當中竟蘊含著如此不平凡的信仰文化。另外，在女神信仰上，我們也能看見這類的「母神信仰」不僅僅是指含有「善」的，同時也包含著「惡」的，或是擁有著「亦正亦邪」的特質。不管如何，我們都能從這裡看出原始母神信仰當中所具有的多元性。

然而，在母神信仰的結構分析方面。在意識的初期階段，人們對於原始的神秘性往往超出了自身的表達能力，爾後，人們藉由想像開始讓這些原始模型有了

²⁰¹ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第11頁。

形式，這成爲一種「怪誕造物的階段」。然而，這些造物卻多由不同的動物組合，或是動物與人的組合物，例如：格里芬（griffins）、斯芬克斯（sphinxes）、哈爾皮斯（harpies），以及像長著陰莖和鬍鬚的母親那樣的怪物。初民主要憑藉著他投射於世界而行成的原始意象來經驗這個世界，就如兒童在母親那裡首次經驗了「大母神原型」，亦即一位全能而神聖、萬事皆有賴於她的婦女的真實。人類生活的開端在很大程度上是由潛意識而非意識（the attribute）所決定的。潛意識的象徵性想像，是人類精神在其現實生活中的創造性泉源；意識及其對世界進行哲學理解的概念也起源於象徵，而且宗教、儀式、崇拜、藝術、以及習俗皆是起源於象徵。象徵也具有把對立因素相結合，使不同的生活相互聯繫，象徵並且透過暗示、聯想、激發意識與之同化。經由這樣的發展，人類從無形式的遠古階段、沒有意象的潛意識，達到了所謂的「賦形階段」。²⁰²自此，於宗教信仰上所表現出的形象才漸漸地被創造出來，而在當中或許有眾多的大母神原型就是憑藉著如此的方式來反應出人們心靈內心的真實。誠如《活著的女神》一書中所述：「古歐洲的象徵體系是豐富多樣和變化的。神靈—無論是女神還是男神—都用許多不同的意象來表現：動物、人和抽象物。²⁰³」

另外，意識對原型意象的間接經驗發生於世界之中，特別是通過人和各種形象。尤其是將通過這些「形象」的經驗解釋爲諸神的經驗時，諸神的形象就像是人類心理內在世界的投射。這裡分別以三種不同型態的母神來做爲代表，例如：有恐怖母神的投射，如希臘神話當中出現的蛇髮女妖—戈耳工（Gorgon）；也有善良母神的投射，希臘文化裡所出現的女神—索菲亞（Sophia）就是例子；更有另一種乃是同時結合恐怖母神與善良母神的投射，即埃及神話裡的伊希絲（Isis）女神²⁰⁴，這些表現出來的眾多投射現象，便成爲了在分析大母神原型結構時的核心要素。

²⁰² 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第12-17頁。

²⁰³ 參見 Marija Gimbutas 著，葉舒窮等譯，《活著的女神》，桂林：廣西師範大學出版社，2008，第43-44頁。

²⁰⁴ 同註202，第23頁。

《大母神：原型分析》一書中也提到，有關於大母神的基本特徵（the elementary character）乃是指女性做為大圓（the Great Round）、或是大容器（the Great Container）的型態，它傾向於包容萬物，且萬物均產生於它，同時圍繞著它。在自我意識柔然弱小、未經發展而潛意識佔據支配地位的任何地方，都可以清楚看到女性基本特徵，而這個基本特徵也與變形特徵相似，即本身具有「善」和「惡」兩方面的二重性跟相對性。此外，在自我與潛意識的聯繫中存在著一種「重力作用」，這是一種能量、也是動力、同時也是一種象徵過程。例如心理抑鬱症的患者，所表現出的「負面」內容就是想死、想消亡、厭倦生命、以及自殺傾向等等。但當這類心理進程表現在光、太陽、月亮或是英雄的象徵中，他們便會被黑暗以夜、深淵、地獄、怪物的形式所吞噬。由此，深度心理學的分析揭示了一種原型的侵擾，即吞噬的恐怖母神原型。²⁰⁵而在其書裡同樣提到：「原始女性的基本特徵遠不只是容納的正面形象。正如大母神可以是恐怖的，也可以是善良的，原型女性也不僅是生命的施予者和保護者，而是像容器那樣，也攫取和收回；她同時是生命和死亡女神。²⁰⁶」藉著以上的論述，我們更進一步地發現了大母神本身所具有的兩面性，而這樣的相對性象徵，與奧托在論其「神聖」一詞時，認為當中必定包含著「迷人的」、以及「令人畏懼的」這兩種特質的特徵相類似。

另外，女性變形特徵（the transformative character）也與女性象徵有關係，在心理發展中，變形特徵起先受制於基本特徵，卻逐漸擺脫其支配而採取自身獨立的形式，就拿「餵養功能」來說，它既屬於基本特徵，也屬於變形特徵，因為它強調維持生存的傾向，又強調成長變化的傾向。同時，在其基本特徵中也存在著一種與後代的關係，即母子之間不可分割的聯繫。婦女在懷孕和分娩上，經驗著她的變形特徵，而血的變形秘密促使她經驗了自身的創造力，在行經懷孕、分娩、孕育、保護、保暖、以及包容的過程下，這些母子關係與建立於其上的女性團體

²⁰⁵ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第25-27頁。

²⁰⁶ 同上註，第44-45頁。

行爲，不僅成爲社會生活的基礎，也是人類文化的基礎。²⁰⁷綜觀以上的論述，我們可以清楚地瞭解到「母神信仰」中所具有的雙面性，更能藉著《活著的女神》書中的論述，看到兩者之間的關聯性。

在生命的循環中，女性的力量—女神—不光表現在生育、生殖力和生命的維繫上，她也體現死亡、衰敗與再生。……對於古歐洲文化來說，死亡並不預示最後的終結，而仍是大自然的循環的一個環節。在古歐洲的宗教意象中，死亡總是緊密伴隨著再生。²⁰⁸

憑藉著林林總總的諸多象徵，大母神以各式善、惡的形象在人類所具有的神話、傳說、甚至是儀式宗教中表現出來。大母神的神聖形象、或是原型的力量，就這樣以一種特殊的力量融入在人類歷史的洪流之中。

（二）奧托的「努秘經驗」

藉由上文，我們清楚看到了原始母神信仰裡「既和善又凶暴」的雙面性。同樣具有著雙面性，奧托認爲在宗教上所具備的「神聖」也擁有著類似母神信仰中的對立層面，以下筆者便將對此進行分析與探討。

在《論「神聖」》中，奧托指出「神聖」即「神聖者」，不僅是一個宗教領域特有的解釋範疇與評價範疇，而它同樣也代表著「宗教的核心」。但是，隨著時代的腳步往前邁進，「神聖」一詞的使用範圍已經不再只是侷限在表達「宗教領域」以內的事物，它同時也運用在道德、或是法律等領域上。²⁰⁹爲了能夠更準確地瞭解「神聖」的原本意涵，奧托主張應將現有的「神聖」從中扣除掉所具有的

²⁰⁷ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第28-31頁。

²⁰⁸ 參見Marija Gimbutas著，葉舒窮等譯，《活著的女神》，桂林：廣西師範大學出版社，2008，第20頁。

²⁰⁹ 參見劉文琪著，《探討「努曼經驗」及其與「神秘經驗」之關係—以奧托（Rudolf Otto）之思想爲範圍》，輔仁大學宗教學研究所碩士論文，2001，第25頁。

理性與道德面的因素之後，而這個最後所殘留下來之物，奧托採用「努秘」一詞來稱呼它。

「努秘」一詞是依據拉丁詞「努曼 (numen)」來構成的。在羅馬的神話當中，「numen」原本是指守護神的意思，後期則有引申泛指「神」、或是「神性」的意思。²¹⁰對於「努秘」一詞的意涵，奧托用了三種方式，來對「努秘」進行描述分析：(1) 通過構詞關係和意向關係；(2) 正面、直接的描述和規定；(3) 借助於某種剝離（或還原）的手法。²¹¹從第一項分析來看，透過構詞的關係，「努曼」本身所具有的特殊性，例如：幽暗性、兩極性和兩面性、又或是「努曼」的泉源地位和境域特徵等，都可以表現在「努秘」的身上。第二，奧托在《論「神聖」》中也對「努秘」作了說明：「努秘」所指的是一種獨特的解釋、評價範疇，以及一種完全自成一類 (sui generis) 的情感狀態 (Gemüt – gestimmtheit)。這裡的前半部是說明努秘學上的規定，後半部則是努秘情態上的規定。最後，奧托認為「努秘」，它就是「神聖減去其道德因素，再減去其理性因素」之後的「剩餘」。而且，這個「剩餘物」是人所能夠感受到的「活生生的力量」－「所有宗教的真正核心處都活躍著這種東西，沒有它就不成其為宗教」。²¹²這裡我們看到，奧托用「努秘」來表達在宗教裡那個代表著那個人們所無法界定、以及壓倒一切的神秘層面。如同《闡釋神聖：多視角的宗教研究》一書中所介紹：「神聖性這個要素可以從兩個方面來理解。首先，神聖性是被賦予某個事物的超自然價值。……其次，神聖性是人們覺得遭遇到的一種力量；這種力量給人的體驗是他者的、現實的、神性的、神秘的。²¹³」

奧托也認為「努秘」是一個自成一類的情感狀態，同時，它也可以看作是一種對人而言的經驗領域。然而，這種尚未受到任何理性和道德影響的純粹經驗感受，這就稱呼為「努秘經驗 (Numinous Experience)」。這個特殊的經驗裡包含著

²¹⁰ 參見朱東華著，《從「神聖」到「努秘」》，北京：宗教文化出版社，2007，第83頁。

²¹¹ 同上註，第89頁。

²¹² 同註210，第89－92頁。

²¹³ 參見 W. E. 佩頓著，許譯民譯，《闡釋神聖：多視角的宗教研究》，貴陽：貴州人民出版社，2006，第98頁。

人們在面對「全然他者」時，所體驗到的兩類情感，這兩類情感分別是「迷人的」與「令人畏懼的」。

在《論「神聖」》中指出：「在環繞我們周圍的那些生命中，在個人虔敬的猝然爆發與其所展示的精神狀態中，在宗教儀典井然有序的莊重肅穆中，以及在古老的宗教紀念物、建築、廟宇、教堂所形成的氛圍中。²¹⁴」在那裡，我們可以找尋到一種發自心靈深處的敬仰心情，而這就是「努秘」當中「令人畏懼」的部分。在《論「神聖」》中，有對它更進一步的解釋：「它有其粗獷、野蠻的遠古形式與早期表現，同時它又可以發展成某種美的、純潔的、榮耀的東西。它可以變成那種靜寂的、戰慄的、無言的謙卑，這種謙卑是受造物在面對某個不可言說與高踞萬物之上的神秘者時所產生出來的。²¹⁵」對奧托而言，這種一開始源自懼怕魔鬼的「畏懼感」，雖然此感逐漸發展為面對「上帝」、「神靈」、或是「全然他者」等，然而，這種發自內心深處最原始的感覺，卻始終沒有因為時間而消失殆盡。

當人們在面對「努秘」所散發出的強大壓力時，除了直接或是間接的方式感受外，另一種便是「努秘」透過藝術品來呈現。在傳統性宗教場所中，這種壓倒性的力量，經常以神、佛像的巨大、寺廟裝飾的極盡繁複、靜修之所的簡潔僕靜來做為象徵與召喚的工具。²¹⁶在《論「神聖」》中，便針對一座巨大佛像所散發出來的這種氛圍作了闡述：

任何一個接近這尊大佛的人都會體認到它的宗教意蘊，而無需知道有關它主旨的任何東西。……無論我們將這尊佛像稱為先知還是神，都無關宏旨，因為它是一件完整的藝術品，浸透著某種精神性的意願，這種意願把自己傳達給觀者看。……這樣一尊佛像的宗教要素是內在的；是『某種呈現』或某種氛圍，而不是一種清楚表述的觀念。……這種因素不能用言詞

²¹⁴ 參見魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995，第15頁。

²¹⁵ 同上註，第15頁。

²¹⁶ 參見劉文琪著，〈探討「努曼經驗」及其與「神秘經驗」之關係－以奧托（Rudolf Otto）之思想為範圍〉，輔仁大學宗教學研究所碩士論文，2001，第49頁。

來加以描述，因為它存在於理智的界限之外。²¹⁷

除了上述的佛像藝術外，一座建築、一首歌、甚至是一個樂音、或是一個象徵的符號等，「努秘」所帶給人們的那種像是面對到「全然他者」壓倒性的魄力，都能在這些種種類型的藝術上獲得表達。

「努秘」除了給人畏懼、害怕的感覺外，卻也同時給予人愛、慈悲、憐憫、以及慰藉等觀念和概念²¹⁸，而這也會讓人感受到「全然他者」令人歡喜的面向。武金正在其〈奧托的宗教經驗〉中提及：

被神迷而投入神的氛圍，是人的生活自然、積極的傾向。然而，宗教的福樂並不等於自然滿足的感受，因為神秘的感受不是以有限的人為中心，而是神聖自己主動。於是，自然和聖寵雖不同，但有關聯性：後者包含前者的完滿且附加『更多』。這被『更多恩寵』吸引的經驗，可從宗教性的最底層開始，譬如，肯定神是可以接近的，可愛的，可投入的。其次，人願意透過神靈的媒介，如，禮儀或相信有效的溝通方法，希望能親近之，甚至想獲致神聖自己。²¹⁹

人們可以藉由參與宗教的儀式，從中感受到宗教的莊嚴性並心生歸屬之感，而這也正是「努秘經驗」中的另一項重點要素－「迷人的」之意。

體驗到「努秘」本身「迷人的」特質後，便進而想爲了人的自然目的而佔有這份強大的力量。然而，佔有「努秘」或被「努秘」佔有成爲了目的本身。如此，爲了能夠達到獲得「努秘」這一目的，所謂的「禁欲主義」思想便被引入進宗教

²¹⁷ 參見魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995，第79頁，註1的內容。

²¹⁸ 同上註，第37頁。

²¹⁹ 參見武金正著，〈奧托的宗教經驗〉《輔仁宗教研究》創刊號，台北：輔仁大學宗教學系，2000，第32頁。

實踐的表現形式當中，例如：贖罪、祈禱、獻祭、感恩等等。²²⁰這幾類的宗教表現形式，深深地讓參與在其中的人們領會到「努秘」本身所具有之「迷人的」面向。藉由以上的論述，我們可以看到如同「大母神」擁有著「善與惡」的兩面性相類似，對於奧托而言，在其所認為宗教上絕不可或缺的「神聖」要素，也同樣具備著相較於母神信仰當中「既迷人又令人畏懼」的兩種對立面。

（三）《風之谷》中迷人的娜烏西卡與令人畏懼的庫夏娜

母神可以說是眾多女神的原型，而關於母神的性格可藉著之前的敘述大致以「善與惡」、「生與死」、以及「和善與凶暴」等等極端兩極的面向來表現。如同《活著的女神》一書當中所敘述的：「祂不僅表現生命的維繫，同時也在體現死亡」。

在《風之谷》裡，娜烏西卡和庫夏娜所呈出來的個人特色，就像是標誌著一種「神聖中心的對立」。藉著奧托的理論我們瞭解到其所所謂的「神聖」，乃是將現今的神聖扣除其中的道德、以及理性因素後所殘存下來之物，這東西無以名狀，唯有透過體驗才能感受到它，而這股特殊的體驗，即一種我們在面臨時它時所產生出一種「既迷人又令人畏懼的」兩類特殊情感。如同《論「神聖」》書中所述：

在它施加給心靈的影響中，既是令人畏縮的，同時又再次表現出異乎尋常的吸引力。它讓我們自感卑微，同時又讓我們自感崇高，既限制我們，又將我們擴張到我們自身之外，一方面讓我們產生出類似恐懼的感受，另一方面，又讓我們感到快樂愉悅。²²¹

因此，於《風之谷》的敘事當中，透過這兩位女角所展現的特性，我們可以明顯

²²⁰ 參見魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995，第38-39頁。

²²¹ 參見奧托著、丁建波譯，《神聖者的觀念》，北京，九州出版社，2007，第99頁。

而清楚地劃分出其中所表現的「迷人的娜烏西卡」、以及「令人畏懼的庫夏娜」。

宮崎駿曾透露關於娜烏西卡的角色，主要的靈感來自兩位人物，其一為古希臘史詩《奧德賽》(Odysseia)中所出現的一位公主，而這位的公主就名為娜烏西卡。她是位聰明伶俐又愛幻想的少女，喜愛唱歌和豎琴，以及徜徉再大自然的懷抱中。娜烏西卡拯救了當時受傷漂流至岸邊的奧德賽，然而，她的雙親卻擔心她會因此愛上了奧德賽，於是催促奧德賽出航。日後，傳說娜烏西卡終身未嫁，四處吟唱著奧德賽的航海故事，成為了首位女性吟遊詩人。另一位則是出現在《提中納言物語》一書中的「愛蟲公主」。她不受世俗規定所束縛，即使到了適婚年齡，仍不像其他女子一樣替掉眉毛、染黑牙齒，依舊維持著雪白牙齒和濃黑眉毛，並且喜愛在原也上跑跳。²²²在宮崎駿的構思下，兩位各具有獨特性格的女性，於他的心中變成了同一個人。繼承了《奧德賽》中娜烏西卡的勇氣、以及愛蟲公主的愛心，使得《風之谷》裡的娜烏西卡儼然成了帶來解放與和平的救世主。

《敘述學：敘事理論導論》一書對於敘事中的人物區分為「圓形人物」和「扁平人物」，其中：「『圓形人物』像『複雜的』個人，它在故事過程中經歷了變化，並有可能使讀者出乎意料。扁平人物是固定刻板的人物，並不顯示或包含任何令人吃驚的東西。²²³」於《風之谷》中，對於娜烏西卡的性格方面可以說具有相當豐富的著墨，無論是對於人、動物、或昆蟲所表現出的憐憫與大愛；甚至面對父親慘遭殺害，而展現出的憤怒，娜烏西卡的心態透過敘事中的歷程一一呈現於我們眼前。

相對於娜烏西卡的豐富，庫夏娜明顯平板許多。權力、以及慾望似乎就是她所追求的，雖然後段的庫夏娜保護風之谷的心態與娜烏西卡相似，卻仍是依賴巨神兵強大的破壞力來消滅王蟲群。但這並沒有抹滅庫夏娜的地位，如同《敘述學》所提：「扁形人物的單純和固定並不意味他們不具備生氣和活力，有些扁形人物

²²² 參見宮崎 駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979~1996》，台北：台灣東販，2006，第 403 - 404 頁。

²²³ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第 137 頁。

同樣可以彪炳青史。並且，扁形人物與圓形人物往往同處於一部作品中，他們互相映襯、補充、協調與發展。²²⁴」在《風之谷》中的庫夏娜正是如此，雖說她的一舉一動與娜烏西卡表現出一種對立的關係，但同時也像是在襯托著娜烏西卡一般。

在娜烏西卡的身上，我們看不到部分貴族所有的糜爛之氣，相反地，娜烏西卡勇於冒險，以一人之力尋找著腐海的秘密。同時也對任何生命懷抱大愛，不管對方是敵人、動物、或是昆蟲，娜烏西卡所展現出來的那種溫柔，正是她對一切眾生的關懷，也由於在娜烏西卡的心中認為每一個生命都是平等的，因此，不管是腐海、還是敵人，她都能為了他們而去努力。最後，甚至為了平息王蟲們的憤怒，更將自己的生死置身事外。

反觀此部作品裡的另一位公主－庫夏娜，必須「擁有強大的力量」似乎是她所追求的目標，先是以強大的軍力佔領了風之谷後，並寄望藉由風之谷來讓巨神兵能再次地復活，來達成她心中燒毀腐海、重建世界的野心。直至後段，庫夏娜才認同娜烏西卡守護腐海的決心。從這些種種的表現均可以看出，庫夏娜與娜烏西卡就像處在一個相互對立的層面上。如同風之谷中一位老者對庫夏娜所說：「妳也是個公主，怎麼跟我們公主差這麼多。²²⁵」為什麼宮崎駿要特別以女性來展現這種對立面？可以看到日本的文化和宗教傳統就是以母性宗教為主者，不論從日本神話中的神，例如《古事記》中的「天照大神²²⁶」所描寫的姿態就是非常慈悲、溫和且具包容性的女神。²²⁷祂不僅為日本神話中的太陽神，同時治理有著八百萬神的高天原，祂是神話系統的最高神。這裡，宮崎駿會將「大母神」的對立元素成分特別運用在兩位女性角色當中，或許正有此味道，並且透過敘事的內容將兩位角色性格逐漸合而為一，也有著宣告敘事即將終結之意。

²²⁴ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第143頁。

²²⁵ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

²²⁶ 亦稱天照大御神（あまてらすおおみかみ）。

²²⁷ 參見鄭印君著，《遠藤周作文學中的宗教觀－人與神聖論述會晤》，輔仁大學比較文學研究所博士論文，2004，第152－153頁。

(四)《魔法公主》中集生與死爲一體的山獸神

如同前文對「神聖」所描述的一種「既迷人又令人畏懼」的特殊情感，以及《活著的女神》一書中所提：「……古歐洲女神在死亡與再生方面擔當著綜合性的精神角色。²²⁸」宮崎駿在《魔法公主》中將這兩類要素揉合出處在山獸神森林中山獸神的形象。此外，他更在書中透過文字清楚地描繪：「犄角有如樹枝，有著恍惚的人面和鹿的身體，不可思議的野獸。與月亮一起死去，和新月一起甦醒，擁有森林誕生時的記憶，和赤子之心。殘酷又美麗的神，生與死的主宰者，祂的蹄碰觸之處，草兒萌芽，群樹恢復了生氣，受傷的野獸再現活力；祂的氣息所及之處，死亡，隨即降臨，草兒枯萎，樹木腐朽，野獸們死去。²²⁹」因此，在《魔法公主》這部敘事作品中，我們可以看到山獸神彷彿傳達了一種循環的的觀念－白天的太陽到了夜晚變成月亮，這一陽一陰的展現雖同樣均照耀著大地，卻也體現著萬物有消有長的規律法則。如同山獸神掌管著森林裡的生殺大權，祂能夠賦與萬物生命，同時，祂也能輕易奪取其生命。

在《魔法公主》中，山獸神不僅存有兩類特性，外型上也存在著兩種相異的型態。白天，祂以類似於鹿的姿態行走於森林之中，而在祂行走的過程中，其腳下會迅速的冒出新生的花草，然而，卻又會隨即枯萎；夜晚，祂則是會化身爲傳說中的螢光巨人。山獸神對立的存在性，在《魔法公主》中關於山獸神的傳說也有兩三則：

(1) 獵人：「看了山獸神，眼睛會瞎掉。」

(2) 黑帽大人：「傳說山獸神的血可以治百病。」

²²⁸ 參見 Marija Gimbutas 著，葉舒窮等譯，《活著的女神》，桂林：廣西師範大學出版社，2008，第7頁。

²²⁹ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販股份有限公司，2010，第26-27頁。

(3) 黑帽大人：「你該不會相信，山獸神有著長生不老的力量吧？」²³⁰

由此可見，在描述著山獸神同時所具有「吞噬」、以及「賜予」的兩面相時，不論是祂的能力、或是傳說都有著類似的敘述。

另外，在描繪山獸神主導生與死這方面，並非只有傳說。《魔法公主》中的山獸神面對世間的是非善惡，均像是具有某種意義般給予適當的「重生」、或是「吸收生命」。正如祂治癒了阿席達卡所受的槍傷，但卻沒有一並將其詛咒消除；當豬神乙事主以如微火的生命，呼喊山獸神之名，冀望能夠藉由其力，使已戰死的豬神們在度復活，然而，或許是「生命自有其定數」，山獸神沒有回應乙事主的要求；當山獸神出現在被邪魔佔據的乙事主前，祂所做的並非賦予重生的機會，而是吸取了乙事主殘餘的生命光輝，如同《大母神：原型分析》一書所形容：「……這位恐怖母神是飢渴的土地，它吞時自己的孩子們，用它們的屍體來增強自己的肥沃……然後，再次孕育、滋養生命，使它重獲新生……²³¹」另外，《敘述學：敘事理論導論》曾述：「在敘述過程中，相關的特性以不同的方式經常重覆，因而表現得越來越清晰。²³²」可以見得，山獸神的特性在此以傳說和他人的所見來做闡述。

山獸神集「生」與「死」於一身的特性，則是在《魔法公主》劇情的後段，表現的淋漓盡致。當黑帽大人用石火箭將山獸神的頭顱擊落時，也將此篇敘事推向了最高峰。失去頭顱的山獸神，從原本的螢光巨人姿轉變為有著無數觸手的黑色黏膜型態。爲了找尋失去的頭顱，山獸神以這個型態於森林間拼命摸索，所到之處，所接觸到的生命均被快速的吞噬，就連象徵著森林生機的小樹精也無法避免，紛紛自樹林間落下。最後，在阿席達卡與小桑的合作下，從疙瘩和尚的手中奪回其頭顱，並藉由兩人之手將頭顱歸還給山獸神。這一瞬間，倒下的山獸神

²³⁰ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

²³¹ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第150頁。

²³² 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第148頁。

將體內充滿的生命能量，一瞬間散布了出去，而這股能量不僅讓原本貧瘠的森林再度冒出了鮮嫩的新芽，花、草又重新鋪滿整座森林，另外，亞克路大腿的箭傷、以及達達拉城中原本包裹的繃帶的居民，這股能量也同樣治癒了他們的傷。

可見，山獸神集生與死於一身，是擁有兩種極端的神，即如同印度教的濕婆（Śiva）神，有著兩極化的神格，兼具破壞之恐怖與救濟萬病之恩惠，亦象徵印度季風的極風驟雨之淒慘，與風雨後萬物復甦之生機。²³³

當大地重生之後，甲六的驚訝之語：「原來山獸神是傳說中的開花爺爺。²³⁴」有了畫龍點睛的功效。前一刻還在吸取生命的祂，此刻，卻是令森林恢復生息的最大幫助者。

……神，從根本上而言是不為人的感性所知覺的存在，但它以依附於人、自然物、動植物的形式出現，並發揮其神力。這是因為，神如同是空氣那樣的東西，能在無窮地分割自己的同時自由地消失、變身、飛翔。神給予它所依附的和所接觸的東西以異常的力量。而且，神也具有善與惡、溫和與粗暴的兩面性。……²³⁵

山獸神與螢光巨人的兩面性，以及拯救遭到槍傷的阿席達卡與吸取莫娜和乙事主殘餘的生命，就如宮崎駿所形容的日本神明：「所謂的日本神明並沒有善神或惡神之分，而是同一個神有時會變成兇暴的神，有時又會化身帶來恬靜綠意的神。²³⁶」這段敘述如同體驗著奧托所認為的「神聖」，那「迷人的」、以及「令人畏懼的」兩類情感，清楚地在眾人心裡發酵。

²³³ 參見羅美文著，〈從宮崎駿的動漫作品中談生死禁忌－以《風之谷》及《神隱少女》為探討範圍〉《東吳外語學報》第19期，台北：東吳大學外語學院，2004，第116頁。

²³⁴ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

²³⁵ 參見宮家 准著，趙仲明譯，《日本的民俗宗教》，南京：南京大學出版社，2008，第151頁。

²³⁶ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997～2008》，台北：台灣東販，2010，第40頁。

（五）《神隱少女》中兩類性格的雙胞胎魔女

女巫一詞，在英語中為 Witch，它原是源於古英語中的 Whicce，代表著「有智慧的女性」。同時，這個詞也含有「魔女」的意思。因為對神祕力量的迷信與敬畏，加上相信她們可以利用魔法和巫術解決自己所不能解決的問題。然而，她們多半不過是一些女智者，透過悉知的日常知識協助人解決各種疑難雜症，但這卻被認為魔女的魔力²³⁷。因此，魔女就被認定為是知曉如何運用或操控神祕力量的女性。

在《世界幻想兒童文學導論》提到對於魔女的看法：「魔女傳說起源於古老的歐洲。魔女（Witches）一詞，辭典上的釋譯為：『指歐洲古老的信仰中，一類以魔力給人帶來厄運的女性，他們用咒語及魔藥使人罹難、患病甚至死亡。』²³⁸」。此外，在《巫婆的前世今生》也有對女巫的定義：「女巫是一群具有特殊能力的女智者，她們了解天文星象的變化，用以預卜未來，替人民消災解禍，以及擁有豐富的民間生活智慧，掌握人們心理與身理的需求，並擅用符咒或秘方幫助人們；也懂得製造偏方及接生之道，使女人順利懷胎，這些能力使女巫在當時的社會佔有舉足輕重的地位。²³⁹」同樣地在《女巫：撒旦的情人》當中提到：「巫師（mago）這個字的法文原意，是指能夠經由祭祀或象徵的儀式去改變他人命運的人，巫師是男巫、女巫的通稱，若是男性則稱為男巫、巫師（brujo）或術士，若為女性則稱為巫婆或女巫（bruja）。²⁴⁰」這裡則顯現出女巫透過祭祀的儀式替人求神問卜，其當時的地位應該是類似女祭司的角色。

透過以上的敘述來看，魔女對於醫藥以及卜筮應當都具有相當的能力，也因此而被認為是懂得超自然能力的人，她們所具備的能力也就被認定是魔法了，同時相信魔女有時會利用魔法來滿足自己的願望，甚至也會利用魔法來傷害別人。然

²³⁷ 參見凱特琳、艾米著，《有關女巫－永不止息的魔法傳奇》，台北：蓋亞，2006，第 24 頁。

²³⁸ 彭懿著，《世界幻想兒童文學導論》，台北：天衛文化，1998，第 213 - 214 頁。

²³⁹ 羅以婷著，《巫婆的前世今生》，台北：遠流出版事業，2002，第 11 - 12 頁。

²⁴⁰ Jean - Michel Sallmann 著，馬振驊譯，《女巫：撒旦的情人》，台北：時報文化，1998，第 102 頁。

而，雖然存在著對於魔女會施法的恐懼，但魔女的角色卻有時是被人們所需要的。在《神隱少女》裡，宮崎駿運用關於上述對於「魔女」的兩類特質，她們既會幫人解決問題，但也會因其它因素而令人產生負面觀感，透過這一正一反的特殊情感，一對個性迥異的雙胞胎魔女姊妹便從其筆下相應而生。

《神隱少女》裡，我們也可以藉由湯婆婆與錢婆婆，見識到魔法是如何在本篇敘事中被展現。例如：湯婆婆可以借斗篷之助使自己化爲鳥型飛翔於空中；也可以藉由魔法將混亂不堪的房間恢復原貌；或是將蟲子放入別人體內，已達控制他人之效；更能將不工作的人變成豬或者是煤灰；此外，白龍用以協助千尋的咒語，即有可能是由湯婆婆所傳授。另一方面，錢婆婆則是不僅能透過「式神」攻擊來犯者，也能藉此將自己的意識、聲音等借由它來呈現；並且會利用魔法將原本應爲死物的東西賦與活動的能力（例：迎接千尋一行人的燈）。透過各種魔法的呈現，宮崎駿領著大家與千尋一同進入奇幻的異世界。

如前文所述在《神隱少女》裡的湯婆婆與錢婆婆，此二人對處於異世界的千尋而言一位是其「對抗者」，另一位則爲「幫助者」。

……每一個幫助者形成一個必不可少的，但本身並不充分的達到目標的條件。反對者必須一個一個地加以克服，但這種克服的行動並不能保證一個滿意的結局……²⁴¹

「一邊要剝奪千尋的名字，另一邊則希望千尋能找回名字。²⁴²」這是《哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界》裡對於這對雙胞胎姐妹所下的註解，如同「大母神」般的一體兩面，湯婆婆用魔法奪去千尋原有的名字；錢婆婆則指點千尋：

²⁴¹ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第242頁。

²⁴² 參見山中康裕著、王真瑤譯，《哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界》，台北：心靈工坊，2006，第113頁。

「曾經發生的事不可能忘記，只是想不起來而已。²⁴³」協助千尋回憶起白龍的名字，也間接令白龍能脫離湯婆婆的掌控。

這對雙胞胎魔女姊妹對千尋而言無疑體現著「顫慄」以及「迷人」這兩類情感，但宮崎駿不僅僅只是把歷史上對魔女所具有的兩類特質套用於她們身上，宮崎駿同時也將日本神道文化中對於「神無絕對善惡」的元素融入她們之中。我們可以看到湯婆婆雖是以一種高壓的姿態來管理整間油屋，但她對於自己的寶寶卻是又相當地溺愛。

湯婆婆：「寶寶又不睡在床上。對不起、對不起，你乖乖睡覺，不吵你了，婆婆有事要先去忙了，寶寶乖乖睡覺。」

湯婆婆：「寶寶，沒有受傷吧，讓你受苦了。寶寶，你已經會站著走了！」

白龍：「湯婆婆，你要遵守約定，讓千尋的爸媽現在也都能立刻變回人類。」

湯婆婆：「怎麼可能這麼簡單，別忘了我們這兒也是有規矩的。」

寶寶：「婆婆好小氣！不要這樣子嘛！我真的玩的很開心啊！」

湯婆婆：「可是這是規矩啊，不這樣的話，咒語沒辦法解開。」

寶寶：「如果你讓小千哭，我會開始討厭你喔。」

湯婆婆：「(一臉失望樣)」²⁴⁴

藉由上文的敘述我們可以看到湯婆婆對於寶寶的過度保護及關愛，爲了怕寶寶接觸外面的細菌，湯婆婆將寶寶放在充滿絨毛玩具及枕頭的房間照顧，並且不准他外出。不料，寶寶卻因中了錢婆婆的魔法而與千尋一同經歷了他不曾接觸過的外面世界。此外，雖然錢婆婆給予千尋一種「和藹老奶奶」的感覺，但她在對於竊

²⁴³ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

²⁴⁴ 同上註。

取其印章的白龍，卻是毫不留情地使用大量的「式神」對其進行攻擊，以及惡作劇地將湯婆婆的寶寶變成一隻小灰鼠。

如同宮崎駿自己所形容：「我們在工作場所就像是湯婆婆，成天大呼小叫地指使員工認真工作，但是一回到家裡就成了善良的老百姓。²⁴⁵」宮崎駿將這種分裂的狀態以一對雙胞胎魔女來呈現，一富一貧、一個強悍一個溫柔，然而，強悍者也會有心軟的時候；溫柔者也會有攻擊人的手段，讓她們兩個看似相異，卻又有部分相同。「大母神」的兩類情感，透過她們的展現，清楚而又鮮明地呈現於觀眾面前。

第五節 具備神聖特質的空間

《風之谷》中，表面上集合怪異昆蟲、植物，又充斥著瘴氣生人勿近的腐海，然而，在其內地深處，卻一直默默地持續為人類淨化這個早已遭受污染嚴重的大地。《魔法公主》裡，主宰著「生與死」的神秘山獸神，掌管著不容許人類輕易踩進的「山獸神森林」。《神隱少女》的千尋，不小心與自己的父母一同闖進詭異的「異世界」，卻發現這個異界，竟然是一個提供四方神明休憩、泡湯的場所。而掌控這裡一切的，則是一對雙胞胎魔女裡的錢婆婆。

不管是《風之谷》中的「腐海」，還是《魔法公主》裡由山獸神掌控的「山獸神森林」，或是《神隱少女》千尋一家人不慎誤入的「異世界」，或多或少都存有著如同前文所述「大母神」所具有的雙重面相性質。「腐海」在其表面上雖然是形成一所生人勿近之地，卻默默地於地底深處為人類淨化長年累月遭受污染的水源以及土壤；「山獸神森林」則是由同時掌管「生」與「死」的山獸神位居在森林當中；坐落在「異世界」中的油屋，則宛若是象徵一個母親的子宮，使千尋彷彿像是接受第二次的孕育般，經歷脫胎換骨的蛻，變成另一個更加成熟且獨立的「我」。²⁴⁶如同對伊利亞德而言，空間的意義不單指一個具體有形地呈現在我

²⁴⁵ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 264 頁。

²⁴⁶ 參見游珮芸編著，《大家來談宮崎駿》，台北：玉山社，2011，第 188 頁。

們面前，讓我們進出其中、在那裡與眾生共存亡的場域；它也指向不可見的、內在的、生命的混沌與中心，可以是一剎那、也可以是永無止盡的追尋歷程，正如一趟迷宮冒險或朝聖之旅。²⁴⁷下面便對伊利亞德認為「神聖」如何體現於空間進行論述。

（一）伊利亞德的「聖俗二元分類」

對於伊利亞德而言，他所認為的神聖是什麼？在其書《聖與俗：宗教的本質》中曾提及：「任何東西都能經由顯現出神聖來，而轉變為另一個東西，但它仍還是它自己，因為它仍繼續參與它所在之宇宙氛圍。²⁴⁸」由此可見，人之所以能意識到神聖，乃因神聖以某種完全不同於凡俗世界的方式，呈現自身、顯現自身。²⁴⁹這裡，伊利亞德採用「聖顯」一詞來表示：「神聖自我顯示的行動²⁵⁰」。

一樣世俗之物之所以能夠轉變為神聖，全因「全然他者」藉由透過這項世俗之物的改變，來展現其一種自我顯現的力量。因此，若要瞭解宗教是什麼，依據伊利亞德的看法：「人必須讓神聖的特質透過世俗顯現在人實存的處境²⁵¹。」如此，「聖顯」對宗教人而言也就成為其信仰的「中心」了。

「聖顯」在空間中的展現，也同樣受到宗教人的嚮往。例如：上主對摩西說：「不可到這邊來，將你腳上的鞋脫下，因為你所站的地方是聖地。」，因此，聖地就是一個強烈而具有意義的空間，所以，神聖空間的揭露和顯現，對於宗教人而言，是具有存在性的價值。²⁵²一如武金正在其〈啓示與省悟的奧秘之道〉當中所寫：「神聖的空間也賦有『導向性』，是秩序的準則，是人生體驗流離失所的鄉愁 (nostalgia) 之里程碑，尤其是每當宗教人欲與俗世世界隔離或斷裂之際。

²⁴⁷ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第 62 - 63 頁。

²⁴⁸ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 63 頁。

²⁴⁹ 同上註，第 61 頁。

²⁵⁰ 同註 248，第 61 頁。

²⁵¹ 同註 247，第 27 頁。

²⁵² 同註 248，第 71 - 72 頁。

聖堂、廟宇是宗教的導向界，而聖山、聖所是超越的象徵。²⁵³」正如前文所提的摩西，當人在接近，或是踏入「聖顯」的中心時，當下人所生活的意義也會隨著煥然一新，猶如生命中突然有了導向性的指標，又如摩西領受上帝所托付的新使命一般。故伊利亞德對此下了一個結論：「神聖在空間中顯現，具有一個宇宙論的效應；每一種空間中的聖顯，或空間的祝聖，都相當於一種宇宙創生。為此，……這個世界，成為我們所能理解的世界、所能理解的宇宙，是它顯示自身為一個神聖的世界。²⁵⁴」

除了對空間方面進行確立之外，對於與人關係相當密切的自然，也同樣被宗教人認定是具有「神聖性」的，畢竟在宗教人的眼中整個宇宙萬物的製造，均是來自那位「全然他者」。然而，也並非一定是創於「全然他者」之手的，才有資格能夠被稱為神聖；如前所述，藉由全然他者的「祝聖」，一塊地區、甚至是一件器物等，都能像是被神所臨在一般，正如伊利亞德所述：「他們在這個世界的架構中、在宇宙呈現的各種現象裡，顯示出神聖的不同樣貌來。²⁵⁵」

另外，在關於象徵這一個方面。伊利亞德在〈研究宗教象徵系統方法論要點（*Methodological Remarks on the Study of Religious Symbolism*）〉一文中，對於象徵意義有以下六項重點：²⁵⁶（1）宗教象徵開啓了一個真實的模態（modality of the real）或者世界結構（a structure of the World），這在直接的感官經驗層面是無法明顯地被表達出來的。以水的象徵系統為例，它表達了前形式（pre-formal）、實際的、與混沌的意涵。這些意義顯然不是理性知識的事物，而是先於反省，通過象徵被掌握的真實。人們活在日用而不知的象徵生活世界，然後才出現對世界終極根基的反省，於是有了存有學與宇宙論。象徵啓示了世界作為活生生的整體，它不是

²⁵³ 參見武金正著，〈啓示與醒悟的奧秘之道〉《輔仁宗教研究》第7期，台北：輔仁大學宗教學系，2003，第51頁。

²⁵⁴ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第112頁。

²⁵⁵ 同上註，第159頁。

²⁵⁶ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第42-44頁。

反思知識的問題，而是對於世界密碼（cipher）的立即直覺（immediate intuition）。同時，宗教象徵也指出生活的深層結構，比日常生活更深的奧密，對於宗教象徵的解碼（decipher）揭示了人與人之外諸神、超自然存有者的關係。（2）對原始民族而言，象徵總是宗教的，因為指出了某些真實的或世界結構之物。在原始文化的層面，神聖等於強而有力的、有意義的、活生生的真實，他們相信生活世界的存在結構來自諸神創世時的創造與維持，例如，男女婚配乃是紀念天神與地母之交合，天神的精子化爲時雨，潤澤大地孕育眾生，男女的交合就是傳遞天地交合創世的象徵。象徵所揭示的深層結構也就等於揭露了人與諸神創世事件之間的秘密，給出了人類行爲的多重意義。這類型的象徵意義極少將自身帶往概念化（conceptualization）的過程。（3）象徵系統不單是客觀實在世界的反映，它具有「多重意義性（multivalence）」，表達了直接經驗層面無法同時顯現的意義的相關與矛盾的並存。以出現在許多遠古民族的月亮象徵系統爲例，這個系統包括月的律動、時間的生成變化、洪水、植物的成長、陰性原則（the female principle）、死與再生、人類命運等等存在模式之間的關連。（4）因爲象徵系統的豐盈，使得上述異質性的不同存在模式得以連結成爲一個整體。換言之，宗教象徵系統使人發現世界呈現某種統一性，宗教人的命運與世界整合在一起。（5）宗教象徵顯現了終極實在的弔詭處境（the paradoxical situations of ultimaterality）或結構，甚至包括「對立統一（coincidentia oppositorum）」。弔詭的同在是指：「在每個聖顯中，均是聖與俗、存有與非存有、絕對與相對、永恆與變化的弔詭性同在」。以通道（passage）的象徵系統爲例，不少神話故事裡的通道是連接從天堂到地獄、從俗世模式到神性模式，通道象徵的意象常常是懸崖、峭壁、冰山之間的夾縫，大怪獸的上下顎之間，永不開啓的山口等等幾乎不存在的通道。至於神聖對立的統一的本性，從神話的現象中伊利亞德發現神靈對立統一的個性，例如仁慈與令人戰慄、創造與毀滅、光明與黑暗、雌雄同體（androgyny）等等。這些兩極對立或矛盾的宗教經驗並非來自思辨哲學的概念，而是活現在人實存生活的張力當中，人在對立的張力中尋求合一的可能性。（6）宗教象徵永遠指向人類正在參

與的真實存在處境，宗教人時時活在神聖奧秘的氛圍（numinous aura）。存在的真實結構帶來存在的意義，這種意義指出人與宇宙的關連與人在宇宙中的位置。在個別象徵或是顯聖的背後，可能關連其他普世性的象徵系統。因此，我們無法從單個宗教象徵，掌握到一般宗教象徵的深層意義。

藉由上述伊利亞德對於「象徵」的定義，我們可以看到若是一個世俗之物之所以成為聖，便可知是「象徵」參與其中，進而衍生出「聖顯」的過程。每一個宗教行為、每一個宗教儀式的崇敬對象都指向背後的神聖。例如：台灣民間宗教中祭祀的「石頭公」、「大樹公」，當一顆石頭，或是一株樹被人們祭拜時，其本身並非因為是石頭，或是樹而被人們所崇敬，而是神聖透過世俗之物展現自身的存在。一如伊利亞德所述：「透過這個象徵結構使人在某些情境中，體悟到新的宗教意義來。²⁵⁷」也像《聖與俗：宗教的本質》一書中所提之「水」的象徵，透過基督宗教所賦予的新價值，人們期待它最深度意義的圓滿。

對伊利亞德而言，宗教最主要的並不是意味著對於上帝、諸神或者鬼魂的信仰，而是指對於神聖的經驗。因為體驗到神聖，意味著讓人超越混沌脫序、危險事物或無意義的變動，找到生命的定向。那麼，如何去發現這些所謂原初的聖顯經驗呢？伊利亞德採取的方法是藉由各種顯聖類型（如象徵、神話、儀式等）的詮釋，來理解聖與俗的辯證（dialectic）過程。而所謂的聖俗辯證過程是指，神聖經由世俗之物來顯現自身，但是在顯現自己的同時，也藉由因為顯現為世俗之物反而因此遮蔽、隱瞞了自身。²⁵⁸至於聖顯時所需使用的媒介，可以說「它」無所不在地充斥在我們所生活的環境裡，舉凡日、月、山川、各類植物、甚至飛禽走獸等等，都有可能參與在其中。

（二）具有「母性」特質的腐海

²⁵⁷ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 181 頁。

²⁵⁸ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第 36 頁。

藉由前文的敘述，我們可以將「母神」視作是眾多女神的原型，而關於母神的性格可藉著之前的敘述大致以「善與惡」、「生與死」、「和善與凶暴」等極端兩極的面相來表現。如同前文《活著的女神》一書所述：「祂不僅表現生命的維繫，同時也在體現死亡」。

《大母神：原型分析》一書介紹母神的原初型態時常表現為容器狀 (vessel)，代表象徵孕育的子宮、或著是包容萬物的母腹。而身體 - 容器的這種關係，更特別表現在兩種形式當中，一種是外在被經驗為世界 - 身體 - 容器，一如一種被神話統覺經驗為宇宙實存、神祇、星星的「潛意識內容」，被視為是在天女人的「肚腹」裡；另一種則是內在於心理的集體潛意識。從那裡，初民將萬物與自身聯繫在一起，用他的種種潛意識充滿了他的世界，並且將這圍繞他的世界 - 容器的內表面投設為三界，它們是他上面的「天」、他與一切生物生存於其上的「地」、以及和他經驗為在他「下面」的黑暗空間領域，亦指下界、或地的內部。在某些國家，甚至在諾斯替教文獻和猶太教神秘哲學裡，都發現了把身體圖式當作世界第一人的原型世界，就是在人的想像中創造出來的。現代意識把這些解釋為投影，即做為一種原型意象的外在經驗，但初民生活在這個身心空間的中央，外在和內在，世界和人，神祇和事物都相互依存於一個不可分割的統一體之中。這種初始心理狀況的象徵，即是環蛇（指烏羅伯洛斯 (the uroboros)），它做為一個大圓或球，是一個仍未分化的整體，世界偉大的蒼穹和容器，它把初民的全部生存容納於自身，並因此而成為女性原型，在其中佔優勢的就是基本的容器象徵。²⁵⁹而於《風之谷》的世界中，「腐海」的存在就有著這樣的味道。

腐海，一片被有毒孢子植物覆蓋，以及寄生不少異變昆蟲的森林。腐海的誕生乃是人類經歷了一場名為「火之七日」的戰爭，這場戰爭不僅使得人類世界的文明產業崩毀，更造成了日後出現在地表上的腐海，而這座佈滿著各式菌類的森林，正威脅著人類的的生活。然而，這座死亡森林所存在的真相卻是令人意想不到

²⁵⁹ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第38 - 41頁。

的。爲了探求腐海當中的秘密，娜烏西卡曾多次冒險進入腐海，採集其中的植物種子，並且將這些種子隱密地存放在地下的實驗室中培育，而娜烏西卡實驗所得出來的結果，連猶巴都感到相當地震驚！

猶巴：「娜烏西卡，這是怎麼回事？這些不是腐海的植物嗎？」

娜烏西卡：「這些是我蒐集的孢子栽種出來的。別擔心，它們不會散發瘴氣。」

猶巴：「不會散發瘴氣？這裡的空氣的確很乾淨，但是，為什麼？連劇毒的腐砒草都開著花。」

娜烏西卡：「這裡的水是用我們城裡的大風車，從地下五百公尺抽上來的，沙土也是從同一個井底蒐集來的。我發現，只要水土乾淨，就算是腐海的植物也不會散發毒氣，真正受污染的是土地，連風之谷的土壤也受到污染了。為什麼，到底是什麼人，把世界污染成這個樣子？」²⁶⁰

這項驚人的發現，讓娜烏西卡的想法更加確定，就是腐海本身並非如同表面般那樣地生人勿進，在這其中一定還含有她尚未證實的秘密。

當娜烏西卡與阿斯貝魯兩人不慎掉落至腐海的深處時，映入他們眼簾的是一個奇特的空間。在這裡，沒有以往腐海表面所感受到的有毒植物、瘴氣、更沒有變異的昆蟲；這裡所擁有的，是清澈的水源、乾淨的空氣、以及潔淨的細沙。見到如此的場景，使得娜烏西卡更加確立了自己的想法：「腐海的樹木之所以誕生，是為了淨化這個被人類污染的世界，……而蟲群們是在保護著這座森林。²⁶¹」由腐海的表面與深層的對立空間中，我們可以見到，於動畫《風之谷》中的腐海，就像同時擁有著原始母神信仰中的雙面性。

²⁶⁰ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

²⁶¹ 同上註。

從上述的兩段畫面中可以看到猶巴、以及娜烏西卡和阿斯貝魯均對呈現在他們眼前的事物感到相當地震驚。

我將把所呈現出來的諸成分與視覺（通過這一視覺這些成分被呈現出來）之間的關係稱為聚焦（focalization）。這樣，聚焦就是視覺與被『看見』被感知的東西之間的關係。……聚焦的主體，即聚焦者（focalizer）是諸成分被觀察的視點。這一視點可以寓於一個人物（如素材的成分）之中，或者置身其外。……因為我們所接受到的對象的形象是由聚焦者所確定的。反過來，聚焦者所表現的對象的形象也會表達出聚焦者自身的某些信息。……什麼對象被人物聚焦者所聚焦呢？它不一定是人物。客觀對象、風景、事件、總之所有成分都可被聚焦。²⁶²

這裡筆者將依其聚焦對象的不同，分別進行探討。首先的聚焦對象為娜烏西卡培植於實驗室當中的植物，對遊歷四處的猶巴來說，光是見到不會散播毒素的腐海植物已是奇景，然而，娜烏西卡所發表她對腐海存在的見解，更是令他感到震驚。其次，聚焦對象則為腐海深處的祕境。在那裡，娜烏西卡和阿斯貝魯無意間發現，原來世人所懼怕的腐海，原來是已存在千年的淨化森林。雖然這個場景的聚焦對象相異，但其中聚焦者所展現出的情感卻是相當的類似，無論是猶巴、娜烏西卡和阿斯貝魯均對於眼前出現之物，感到相當地驚訝！

在《大母神：原型結構》一書中曾提到：「……深壑、洞穴、深淵、峽谷、深處那樣的象徵，在無數神話和儀式中，它們扮演需要使之肥沃的大地子宮的角色。²⁶³」將大母神體現為大地的象徵，書中同樣提及：「……大母神往往被描繪為坐在地上……在儀式和習俗中，坐在某物上具有『佔有』它的含意。正是她的

²⁶² 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第168-177頁。

²⁶³ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第43頁。

笨重和龐大迫使大母神採取久坐的姿態，像一座小山或大山，她屬於大地，她是大地的一部分，她是大地的體現。²⁶⁴」如同此書中所提，人類從原始時代就有了所謂的母神信仰，而這信仰也常與豐收、孕育的觀念相結合，因此，土地成爲了母神的象徵，祂成爲孕育一切的生產者。而當我再來看《風之谷》裡所呈現「腐海」時。腐海的表面對人來來說，宛若是一片死亡森林，然而，在人類所無法窺探的深處，腐海卻沉默地將遭受人類污染大地做淨化的工作。大母神所存有「善與惡」的兩對立面，一方面她以其溫柔滋養著世間萬物；另一方面她也吞噬一切，也引領人們導向死亡、黑暗，這樣的對立面於「腐海」的身上清楚地呈現。可以說宮崎駿運用腐海這個「容器」，更將象徵著大地的「生與死」的循環融入其中。在《風之谷》裡，我們體驗的大自然不僅是「凶暴的」，同時也是「和善的」，彷彿就像是模仿著死亡與再生的女神。

一如腐海所呈現出的兩面性相類似，娜烏西卡以及庫夏娜所呈出來的個人特色，也就像是標誌著一種「神聖中心的對立」。藉著奧托的理論我們瞭解到其所所謂的「神聖」，乃是將現今的神聖扣除其中的道德、以及理性因素後所殘存下來之物，這東西無以名狀，唯有透過體驗才能感受到它，而這股特殊的體驗，即一種我們在面臨時它時所產生出一種「既迷人又令人畏懼的」兩類特殊情感。如同《論「神聖」》一書中所述：「在它施加給心靈的影響中，既是令人畏縮的，同時又再次表現出異乎尋常的吸引力。它讓我們自感卑微，同時又讓我們自感崇高，既限制我們，又將我們擴張到我們自身之外，一方面讓我們產生出類似恐懼的感受，另一方面，又讓我們感到快樂愉悅。²⁶⁵」而「腐海」正是以這種極端的雙面性存在於這個世界上，一方面用怪蟲、瘴氣、及有毒植物將自身塑造成隨時召喚「死亡」的森林，然而，私底下卻利用自己特有的淨化系統，一點一滴地爲地表上的人們帶來延續「生命」的動力。

²⁶⁴ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第96頁。

²⁶⁵ 參見奧托著、丁建波譯，《神聖者的觀念》，北京，九州出版社，2007，第99頁。

(三) 展現神聖性的「山獸神森林」

在一篇文章中曾寫道：「在很久以前，深山叢林是很可怕的。人類因為自身的弱小，而把深山叢林中一切可能傷人的事物－在中國就是老虎、狐狸。在日本就是野豬、山犬一類，當成具有神秘力量的妖魔鬼怪。對這些地方人類是敬而遠之。可是，人類發現了火。接著又發明了刀、槍、火藥等等，在『人定勝天』『知識即力量』等口號的鼓舞下，這些深山叢林的妖魔鬼怪，也顯得沒那麼可怕了，不再是人類的力量所應付不了的。就這樣，人類的力量開始威脅到它們的生存空間。²⁶⁶」而《魔法公主》的敘事，就是在這種「人類」與「自然」都處於一種「對立」的情況下所展開。

當人們在面臨一種不可知、或是遭遇到一種無法理解、甚至於一種沒有辦法解決危機的狀態時，容易寄情於一種「超自然力量」，或者也可稱之為「全然他者」。這股力量對於人們而言，是一種未知的，且異於世俗世界經驗的，就像甲六跟隨阿席達卡第一次進入山獸神森林深處時所說：「情形看起來不太妙耶，這是冥界的入口啊。²⁶⁷」甲六的話也引出了當人們碰觸到這個不屬於人類世界層次的神秘物時，而這對於人們而言，有時候可以說是一個充滿著神聖性與不可隨意侵犯的領域；有時又像是屬於另一個充斥著各類不安因素的領域，如同體驗著最原初的生命經驗，而這種體驗也與奧托所謂的「努秘經驗」相類似。

《魔法公主》裡的山獸神森林，因為有著山獸神的存在，而讓整座森林享有著類似於神聖的臨在，猶如伊利亞德所稱呼的「聖顯」。

神聖的顯現，就其本體意義而言，建立了這個世界。在空間的同質性與無限延伸中，沒有任何可能的參考點與「定向 (orientation)」可以被建立起來，而聖顯卻在其中揭露了一個絕對的「定點」與「中心」。²⁶⁸

²⁶⁶ 參見談璞著，〈人神廝殺之際矛盾糾結的仇恨與鬥爭：宮崎駿世紀末巨作－《魔法公主 (MONONOKE 姬)〉〉《影響電影雜誌》第 88 期，台北：影響電影雜誌，1997，第 95 頁。

²⁶⁷ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

²⁶⁸ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 72

在《魔法公主》中，山獸神很明顯就是這個「聖顯」，祂具備著奧托所認為神聖應具有的對立雙面性，山獸神以森林作為祂展現其自身的場域，因此，可以說這座山獸神森林成為了一個神聖空間，它象徵著伊利亞德所謂的「中心」。

聖顯永遠是辨證的，因為凡有天地萬物、大化流行就有神聖現身的可能性，有神聖現身的可能性，就有生生不息的盼望。²⁶⁹

異於達達拉城般充滿人為建築物的氣息；山獸神森林維持著遠古的自然樣貌，森林裡各類的花草樹木、植被、以及清澈見底的湖水等，均是營造出一個山獸神臨在與居住的場所，而山獸神本身所具有「掌管生與死」的神性特質，而這不僅是象徵著猶如大地生生不息的狀態，同時更像是讓神聖降臨於此地的氛圍之中。如同《聖與俗：宗教的本質》當中所述：「死亡不是終結，死亡之後總是伴隨著新生。²⁷⁰」

對伊利亞德而言，每一個神聖空間都必然包含著一個聖顯，這是神聖的介入，使它與周圍的宇宙氛圍分開，並在本質上有所不同。書中引用了一段例子：當雅各伯（Jacob）在哈蘭（Haran）做夢時，「見一個梯子直立在地上，梯頂與天相接；天主的使者在這之間上行和下降。上主立在梯子上說：『我是上主，你父親亞巴郎（Abraham）的天主』……。」雅各伯醒來，滿懷敬畏地說：「這地方多麼可畏！這裡不是別處，乃是天主的住所，上天之門。」於是，雅各伯拿起那塊頭底下的石頭並把它立為石柱，同時，把油倒在上面，他把這個地方稱之為貝特耳（Beth-el），即天主的住所之意。「上天之門」所包還的象徵意義，是豐富而

頁。

²⁶⁹ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第39頁。

²⁷⁰ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第200頁。

複雜的；發生於該地的「神顯（theophany）」祝聖了那塊地方。²⁷¹如同天主向雅各伯顯現自己般，《魔法公主》中的山獸神以充滿「神聖性」的特質，也同樣「祝聖」了其所居住的森林。此外，對於神聖空間的顯現，伊利亞德也有著不一樣的論點：

即使沒有記號自發性的顯現出來，也會有記號被激發出來。譬如靠動物的協助，可以行使某種召喚，也就是，這些動物指示了何處適合作為聖殿或村落。……舉例來說，一隻野獸遭到獵殺，而後便在牠被殺死之處建立了聖殿。²⁷²

當阿席達卡爲了拯救村裡的女子時，不顧自己是有否遭受詛咒的危險，奮勇地射殺已化爲邪魔的拿各神。聞訊趕來的神婆，先是囑人用葫蘆裡的水清洗阿席達卡手臂上遭逢詛咒的傷口，另外，來到拿各神的屍體前，祈禱般說著：「無所不在的神啊，我祈求您請勿召喚荒蕪之神前來。我們將在此為您建廟，祭祀您的崇靈，請忘記仇恨，從此安息吧。²⁷³」從上述的兩個例子中可以見到，於《魔法公主》裡，「神聖空間」的顯現在兩個地方展開。一是爲了祭祀拿各神所建造的廟宇，如伊利亞德所言：「正是透過聖殿的效力，才得使這世界的任何部分都能一再地被聖化。²⁷⁴」；另一個則是山獸神在其中顯聖的山獸神森林。

胡亞敏在《敘事學》一書中曾指出，「環境」包含著三大要素，爲自然現象、社會背景、以及物質產品。其中自然現象主要指天氣、風景、地域等非人工的因素；社會背景指由人際關係構成的社會活動；物質產品則是指人類生產或利用的

²⁷¹ See Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, trans. Willard R. Trask, Harcourt, Inc, San Diego, 1959, P.26. 亦參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 76 頁。

²⁷² 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 77 - 78 頁。

²⁷³ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

²⁷⁴ 同註 272，第 108 頁。

客體，它一般具有人造或人爲的痕跡。²⁷⁵而我們在《魔法公主》中所見的，正是描繪著「自然現象」與「物質產品」間激烈的相互對立。

故事發生在日本大規模侵略山林的室町時代（むろまちじだい）（公元 14 世紀 - 16 世紀）。人們隨意開採自然資源，對環境造成了相當大的破壞，人與自然界的各種神靈的矛盾就此產生（在日本國民中存在著泛神論觀點，即萬物都有對應的神靈掌管）。人類要生存就要砍伐森林，而森林的消失令動物無棲身之處。少年阿席達卡為了尋求破除自身咒語的方法來到日本西部，卻意外地捲入了這一場兩敗俱傷的戰爭。²⁷⁶

從上述我們可以見到，宮崎駿一開始就藉著神道思想中的萬物有靈論來體現整座森林，不論是隨處可見的小樹精、或是以守護森林爲主的獸神族們、以及集「生與死」於一身的山獸神，藉著這些諸神靈的顯現，無疑將山獸神森林以一種「神聖空間」的姿態展現開來。

《魔法公主》中的黑帽子大人爲了追求進步恣意地掠奪森林裡的資源，展開了關於人類與自然共存的議題。然而，此篇敘事的自然卻非默默承受這一切，而是以一種反擊的姿態、和報復的型態展現，清楚的描繪出自然與人類之間的相互排斥，甚至水火不容的緊張關係。

放棄對自然之神的敬畏和崇拜，應該是人類將自身從自然中剝離出來繼而與自然相敵對的人類文明發展過程中所選出的關鍵性的一步。²⁷⁷

故宮崎駿以一場象徵著神聖的「自然」、以及人類世俗中「從自然提煉的鐵」的

²⁷⁵ 參見胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004，第 159 - 160 頁。

²⁷⁶ 參見李金梅著，〈宮崎駿動畫的生態意識〉《電影評介》2007 卷第 22 期，貴州：電影評介雜誌社，2007，第 23 頁。

²⁷⁷ 參見李姍姍著，〈論宮崎駿動畫電影中的人文關係〉《電影評介》2009 卷第 11 期，貴州：電影評介雜誌社，2009，第 21 頁。

對立拉開了此篇敘事的序幕。

在《魔法公主》裡的山獸神，不僅透過自身的顯現將山獸神森林祝聖為一個神聖空間，同時也如《聖與俗：宗教的本質》一書中所述「大地之母(Terra Mater)」的象徵。書中引述了荷馬時代的《大地之歌》(Hym to Earth)：「關於大地－萬物之母，我要歌頌；堅定有力的土地，最古老之神，滋養世上萬物。……你賦予凡人生命，也奪走凡人的生命。²⁷⁸」此篇敘事裡，我們可以見到山獸神如同《風之谷》中所出現的腐海，他們都帶著原始母神信仰中，一種「既生產又吞噬」的特質，就如同阿席達卡安慰著認為山獸神已死的小桑所說的話：「不，山獸神沒有死，牠依然存在。牠掌管著我們的生與死，是牠讓我們活下去。²⁷⁹」這席話不僅道出山獸神所具有的雙面性，也點出生命原本就是「生」與「死」的共存。因此，只要世上還存在著生死這件事，那麼掌管「生與死」的山獸神便依然是存在的。

另外，宮崎駿描繪的這場人與自然的戰爭中，沒有所謂的贏家；也沒有輸家，唯有透過讓兩者都活下來，期望著有朝一日，或許真能找出人類與自然「共存」的方法。

(四) 廣納四方諸神所處的「異世界」及「油屋」

如同前文所述，日本乃號稱擁有「八百萬神」的國家，宮崎駿以擬人的筆法，將眾神也渴望休憩的想法，透過豐富的創意與其他元素，建立了《神隱少女》中的異世界：

今天，那些無名的諸神們，大概，也非常地，疲累。趁著長久盼望的，三天兩夜的休息，來到了，隔壁世界的湯屋「油屋」。艾草湯、硫磺湯、泥湯還有鹽湯，滾燙的熱水浴、黏滑的溫水浴、冰塊漂浮的冷水浴，希望多

²⁷⁸ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 183 頁。

²⁷⁹ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

少恢復點元氣，好不容易存到的少許金錢，握在手中，都還來不及變熱。那些無名的諸神們，應該包括：釜神、井神、滑窗神、屋頂神、柱神、廁所神、水田神、旱田神、山神、柏油路上的行道樹神、骯髒不堪的河神、直不起腰來的泉神、還有空氣神。祂們都不再出現，至於電器則沒有神。

280

上述為宮崎駿製作《神隱少女》時，所做名為「眾神們」的備忘錄。

日本獨特的傳統信仰「神道」，是一個多神教，此宗教的基本精神是相信萬物有靈，上至天象、下至地理、地形，都有神（Kami）的存在；雷有雷神、山有山神、樹有樹神、河有河神，因而有「八百萬神明（八百万の神）」之說，以表示神明的數量之多，無所不在。²⁸¹

從上述中可知日本信奉著「萬物有靈論」的觀念，加上宮崎駿在受訪時曾表示：「在日本有個叫做『霜月祭（しもつきまつり）』的祭典，是將日本各地的神明請來，招待入浴，雖然自己對此沒有深入研究，但是非常喜歡這樣的祭典。²⁸²」霜月祭是長野（Nagano）縣 11 月的特有的祭典活動，村民會在神社的祭典儀式下，為全國各地的神明獻上熱水（お湯），讓神明沐浴洗去一年的污穢，因而得到進化，進而重生。²⁸³此外，在有關於洗滌淨化之說，日本的《古事記》中亦有描寫伊邪那岐（イザナギ）從黃泉之國返回後，在河中進行「禊祓（みそぎはらえ）」²⁸⁴的儀式，在洗滌過程中，日本的諸神也一一誕生。最後，在祂洗滌左眼

²⁸⁰ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 237 - 238 頁。

²⁸¹ 參見游佩芸著，《宮崎駿動畫的『文法』：在動靜收放之間》，台北：玉山社，2010，第 83 頁。

²⁸² 同上註，第 83 頁。

²⁸³ 同註 281，第 83 頁。

²⁸⁴ 有「祛除污穢的淨化儀式」的意思。參見維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BC%8A%E5%A5%98%E8%AB%BE%E5%B0%8A>
(2013/0710 瀏覽)。

時誕生天照大御神；洗滌左眼時誕生月讀命（ツクヨミノミコト）；洗滌鼻子時誕生須左之男命（スサノオ），而這三位神祇也被尊稱為「三貴子（みはしらのうずのみこ）」。²⁸⁵宮崎駿巧妙地運用這些素材，融合出一個充滿奇幻色彩的世界，而千尋一家人則在陰錯陽差下不慎進入這個供給四方神明透過「油屋」裡的澡堂，洗滌身心與休息的異世界。

《聖與俗：宗教的本質》一書中曾敘述：「門與門檻，直接而具體地顯示出在解決凡俗空間與神聖空間彼此不同質、不連貫的問題，因為它們具有極為重要的宗教意義，它們是象徵，同時也是從一個空間通往另一空間的通道媒介。²⁸⁶」如同千尋一家人前往新家處時，無意間在一顆大樹旁停靠時所開始。

千尋：「那間像房子的是什麼？」

母親：「石祠，是神明的家。」²⁸⁷

除了散落一地的「石祠」外，另外，樹旁的「鳥居」也同樣標示著這裡是屬於神明的居所。「鳥居」（Torii），乃是置放於神社入口，其功用為區分神所降臨之神域，與人們居住的世界。如果沒有神社，但建有鳥居，那麼該地區即是神域，或者是被當作神社看待。²⁸⁸因此，當千尋的父親即使發現他們已偏離了主要道路，卻依然往前駛進，殊不知此時的他們，已是前往不屬於他們原本所生活的「異世界」。

在這個供四方諸神休息的「異世界」中，最為顯著，也最受諸神們所喜愛的就屬由湯婆婆所經營的「油屋」了。同時，這個場所也是女主角－千尋，所體驗一連串不思議之旅的開端。

²⁸⁵ 參見 <http://miko.org/~uraki/kuon/furu/text/kojiki/02.htm>（2013/07/10 瀏覽）。

²⁸⁶ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 75 - 76 頁。

²⁸⁷ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

²⁸⁸ 參見武光 誠著，張雅君譯，《日本神道文化圖解》，台北：商周出版，2008，第 155 頁。

……神聖空間的出現在於人無常、困境、苦難的混沌中，給出一個期待、感恩、悔恨、愧疚的「導向性」，讓人因著它的現身所產生的存在差異，招喚出指引生命意義的中心。²⁸⁹

如同千尋於此篇敘事中所經歷的冒險一般，與父母親共同誤闖異世界，而迎接她的卻是親眼目睹雙親被變成豬、返家的路遭到河水所阻隔、以及自己身體逐漸消失等等難關，所幸白龍於這個時候出現，他首先解決千尋即將消失的危機，並且指示千尋去見這裡的統治者－湯婆婆，同時，她還必須從湯婆婆那裡取得工作的權利。如願從湯婆婆處獲得生存機會的千尋開始了她在「油屋」的生活，也開啓了她日後的冒險之旅。

……事件被界定為「由行為者所引起或經歷的從一種狀況到另一種狀況的轉變」。「轉變」一詞強調了事件是一個過程、一個變更這一事實。²⁹⁰

而在經歷一連串「事件」後的千尋，彷彿讓自己學會了擺脫依賴雙親的習慣，同時，她將其內化為約束自我的力量，以尋找出自我的生命意義。

處在異世界中的「油屋」，無疑扮演著本篇敘事中最為重要的「空間」。它不僅僅是諸神放鬆身心的首選，高聳的建築也成為這個世界裡的地標，同時，它也是部分重要事件的主要舞台（例如：腐爛神的來臨以及無臉男的大暴動）。

當我們看出「中心」的涵義經常顯現為「集結」、焦點所在，或者如同太陽或燈塔一般發射光芒。它可以是：集體權力集結的中心、經濟政治的中心、教義體系的中心、自我中心、以某一種意識型態主宰或對抗另一種…

²⁸⁹ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第64頁。

²⁹⁰ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第219頁。

等等，具有因為聚集、累積、連結不同的他者，讓自身的主體性與主權突顯出來、成為異質性的，有別於「其他」未曾被意識到的、分散的、邊緣的意象或體系。「中心」總是落在價值的座標之內，這樣的「中心」意象「在」：讓人肯定存在價值，失去：讓人存在價值動搖。艾良德對「中心」(the centre)的象徵系統的闡釋，特別是在「空間」中所顯現出來的涵義，正是揭示這樣的價值信念。……空間的意義不單指一個具體有形地呈現在我們面前，讓我們進出其中、在那裡與眾生共存亡的場域；它也指向不可見的、內在的、生命的混沌與中心，可以是一剎那、也可以是永無止盡的追尋歷程，正如一趟迷宮冒險或朝聖之旅。²⁹¹

坐擁居高臨下之姿的「油屋」，在這個世界彷彿成爲一個「中心」的存在，一如有人曾形容油屋的整體風格，都是引人想起神殿的要件來呈現，諸如：豪華的屋宇、紅色的梁柱、藥浴牌象徵一種權力，狀似籤牌²⁹²。在這裡，除了來自四方的諸神外，要想在這的世界生存下去就必須在油屋裡工作，否則就會被湯婆婆變成豬或是煤灰。「油屋」儼然成爲一個具有「兩面性」的空間，一來它是一個提供諸神休憩的美好空間；二來對於內部工作的員工而言，它卻是一個會奪去其性命的場所。一如《大母神：原型分析》中對於「容器」的敘述，它不僅是容納的正面角色，它也攫取和收回。

……容器性是女性基本特徵的核心。容器是原始祕儀的所有階段裡所展現的主要象徵。在寶藏祕儀中，這一象徵表現為做為神聖之所和聖殿的洞穴，還表現為洞穴的延伸，如住宅、帳篷、房屋、儲藏室和聖殿。²⁹³

²⁹¹ 參見王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999，第62-63頁。

²⁹² 參見沈秀真著〈幻境與人境的相映〉《人本教育札記》第153期，台北：人本教育基金會出版部，2002，第104頁。

²⁹³ 參見埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998，第292頁。

《大母神：原型分析》一書裡將具有空間性或具有容納功能的物體，其中大部分均象徵著大地子宮的角色，並且寓含著一種「重生」之意。如同誤闖進「異世界」的千尋一般，透過類似重返母親子宮接受第二次孕育的她，不僅從一個等待被救者轉變為拯救他人的角色，另一方面，原本以功利主義為主的油屋眾人也因為千尋的表現，而改變了對於價值的衡量。

第六節 其他宗教議題

在〈國小社會領域教科書宗教議題之內容分析〉一文中，指出在探討宗教議題時，需由三個角度來看。

首先，為「宗教要素」的探求層面，此為從宗教現象學的角度來看，構成宗教的四項基本要素：「宗教觀念」、「宗教體驗」、「宗教行為」與「宗教體制」；再者，為「宗教歷史發展形式」的探求層面，此為從宗教本身的發展形式來看，從氏族宗教到國家宗教乃至於世界宗教等等；最後，則為「宗教文化傳遞形式」的探求層面，宗教的文化內涵是以何種形式來傳遞，透過文化傳遞形式來看宗教議題，乃因宗教是高度滲透至人類文化之中的。²⁹⁴

而在其「宗教要素」的探求層面中之「宗教行為」部分，則意指「宗教行為」乃是指宗教信仰者透過外在身體動作與語言形式來表達內在的宗教觀念。這些行為主要的則可分為巫術、宗教禁忌、祈禱獻祭、宗教禮儀等。²⁹⁵其中宗教禮儀亦被視為一種宗教意識的行為表現，即信仰者與其所信仰主體間進行溝通的一種行為

²⁹⁴ 參見林雪芬著，《國小社會領域教科書宗教議題之內容分析》，國立台中教育大學課程與教學研究所碩士論文，2009，第9頁。

²⁹⁵ 參見呂大吉主編，《宗教學通論》，台北：大千出版社，1993，第341頁。

表達方式，主要包含獻祭、祈禱、節慶等類型。²⁹⁶

這裡，筆者將藉由對「宗教行爲」所定義之觀念，進而探討宮崎駿在其《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部動畫敘事作品中，是如何將其呈現於動畫作品之中。

（一）語言

從前文所述可以得知，在日本的神道信仰當中，「語言」具備了一股相當的力量，並將其稱呼做「言靈」。相信語言具有力量的人，認為誓言或詛咒爲其行使的例子。²⁹⁷而神道信仰在對於語言面的重視，也呼應了卡西勒（Ernst Cassirer，1874 - 1945）對於宗教起源的看法。

宗教的真正起源，只能在思想及感情的深層結構中尋覓，首先使人們神魂顛倒的不是他們周圍環境中的物體，唯有作為整體的自然界壯美的奇觀，才能使原始的精神留下難以磨滅的印象。從已知的辨析出自然是未知的，從有限的辨析出自然是無限的；恰恰是這種情感，遠自太古起便提供了產生宗教思想和語言的衝動。從起源上說，「無限的直觀」(perception of the infinite) 構成了全部有限知識的一個組成部分和必要的補充。後來神話的、宗教的、哲學的表達的雛形一開始就已經存在於「無限」給我們感官帶來的重負之中，並且這種重負是我們一切宗教信仰的最初的和真正的源頭。²⁹⁸

於是對於語言，卡西勒認為那是人們在形容那在面對「無以名狀」的強烈情感時，一種最容易、最直接的表達方式。而這樣表達方式，遂成爲神道信仰當中，一種

²⁹⁶ 同註 294，第 10 頁。

²⁹⁷ 參見維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A8%80%E9%9D%88>（2012/03/12 瀏覽）。

²⁹⁸ 參見恩斯特·卡西爾著，范進、楊君游、柯錦華譯，《國家的神話》，台北：桂冠圖書，1992，第 31 頁。

具有神秘力量的象徵。

在《風之谷》中，娜烏西卡每每遭遇對方處於情緒極不穩定的狀態時，多是運用自己所說的「話」來安撫對方。例如：安撫瘋狂追逐猶巴的王蟲、精神狀態不穩定的迪多、身受重傷欲聯絡同伴的牛虻、以及不顧酸湖硬是要返回同伴身邊的小王蟲等，雖然娜烏西卡也有利用其他物件，例如：蟲笛、閃光彈、以及甚至不惜運用自己的身體來阻止動畫中失去理性的動物與昆蟲，然而，在眾多的場景裡，我們所見到的仍多以娜烏西卡運用「語言」與其他物種進行交流。另外，在《風之谷》中，除了可見娜烏西卡運用本身具有的能力與其他物種交談外，也存在著另一種語言的表現形式，即「預言（prophecy）」。

預言，一般乃是指對於未來將發生之事情做出預報或者是斷言。此外，這種概念還包括著通過神力或者非凡的能力所獲得的對現時的真理和事實的宣布。其中最常見的預言是在社會或者宗教危機時期對於未來的警告。在許多重要的宗教著作中都紀錄有這樣的預言。²⁹⁹在《風之谷》中，即是透過祖奶奶的口，將風之谷流傳已久「藍衣人」傳說講述出來，預告著藍衣人不僅將與大地重新連繫，同時也將帶領著人們走向湛藍清新之地。

從上述的內容來看，可以見到宮崎駿將「說出」的言語賦予力量，並將其給了娜烏西卡，同時，他也透過言語講述出存在於風之谷的傳說，如同《國家的神話》所提：「在語言與神話之間，不僅存在一種親密無間的關係，而且存在一種真正的一致性。³⁰⁰」宮崎駿正是運用這種親密無間的關係，透過講述一則藍衣人的神話傳說，將《風之谷》動畫的最後答案於一開始便透露給觀眾，同時引領著觀眾直到預言成為真實的那一刻。

在《魔法公主》中，在面對將心懷怨恨死亡的拿各神屍體前，神婆祝禱般唸著：「無所不在的神啊，我祈求您請勿召喚荒蕪之神前來。我們將在此為您建廟，

²⁹⁹ 參見維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A0%90%E8%A8%80>（2012/03/12 瀏覽）。

³⁰⁰ 參見恩斯特·卡西爾著，范進、楊君游、柯錦華譯，《國家的神話》，台北：桂冠圖書，1992，第31頁。

祭祀您的祟靈，請忘記仇恨，從此安息吧。³⁰¹」透過語言的傳達，神婆答應拿各神會在此地為祂建廟，並且祭祀祂的亡靈，只求拿各神勿招喚災禍降臨，同時，也希望祂在臨死之前能忘記仇恨，安詳而去。就像神道教的神職人員在協助參拜者舉行祭祀儀式開始前也慣以：「令人敬畏伊邪那岐大神」為始，其旨為強調有特別祈願的人，須將身體徹底清潔乾淨的關係。³⁰²這裡，神婆同樣以拿各神為始，並講述祈禱話語，猶如希望自身心靈在最純淨的姿態向拿各神祈願，望祂勿因仇恨而招來災禍。

除了獻上祝禱詞消除災厄外，在《魔法公主》裡神婆占卜的結果正是促成阿席達卡前往西方的重要指示。一般來說，占卜是透過超自然（Supernatural）、或者是以術數的方式，針對外界事物的動向和變化向非人的靈體探詢想要知道的事物。³⁰³在神婆的住處，因弑神而遭逢詛咒的阿席達卡正與村裡的長者們聆聽神婆是否有解除詛咒的方法。透過占卜的結果，以及從拿各神身上取出的鐵彈，神婆向阿席達卡訴說最後的結果：「我想西方必定發生了不詳之事。去到那裡，凡事要用澄淨的心去看，說不定就能找到解除詛咒的方法。³⁰⁴」如同《語言與神話》一書中所提：「語詞，如同神或鬼一樣，並非作為人自己的造物，而是作為某種因其自身而存在而有意蘊的東西，作為一種客觀實在出現在人的面前。³⁰⁵」就像神婆占卜過後話語，它並沒有給予阿席達卡一個確切的答案，而僅是一個方向和一個方法便讓阿席達卡自己決定他未來的命運，正如神婆所述：「沒有人可以改變命運。不過他（指阿席達卡）自己可以決定是要等著死神降臨還是勇敢面對。³⁰⁶」最後，阿席達卡隻身一人前往西方，並依循著神婆的忠告以自己一對澄淨之眼來看透身邊事物，並在達達拉城、山獸神森林等地經歷一連串過程之後，阿席達卡如願地解除自身的詛咒。

³⁰¹ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³⁰² 參見武光 誠著、張雅君譯，《日本神道文化圖解》，台北：商周出版，2008，第 181 頁。

³⁰³ 參見維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8D%9C%E5%8D%A6>（2012/10/25 瀏覽）。

³⁰⁴ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³⁰⁵ 參見恩斯特·卡西勒著，于曉譯，《語言與神話》，台北：桂冠圖書，1990，第 34 頁。

³⁰⁶ 同註 304。

在《神隱少女》中「語言」的展現，宮崎駿自己下了相當具體的註解：「語言是意志、是自我、是力量，我打算在這部電影裡好好地闡明這一點的看法來佐證。³⁰⁷」如同前文所述，「語言」在日本被認為具有靈性及力量的，她們將其稱為「言靈」，而它包含著一個人的精神、生命、甚至於所一切。

本篇敘事作品的日文名稱爲《千と千尋の神隠し》，若是依此名稱來做解讀可以發現其重點應爲「千」與「千尋」的神隱。「神隱」一詞，在日文的意思爲「被神藏起來」。古時日本民間若碰上孩童離奇失蹤，無法知悉是怎麼失蹤的，就只好當成是被神給藏起來了，通常代表著無奈、傷心、及對神力的畏懼。因此，我們也可將其看作是「少女的『名字』被言靈隱藏，就相當於少女的自我被藏住。³⁰⁸」如同與湯婆婆簽下契約，同時被賦予「小千」這個新名字的千尋一樣，在被奪去其名字後，曾一度喪失自己原有的精神意識，幸虧有白龍的幫忙，才讓千尋找回自己的名字。

白龍：「這個你藏起來吧。」

小千：「我還以為在路上掉了。」

白龍：「回去你會需要的。」

小千：「這是歡送會收到的卡片…千尋…千尋是…？是我的名字。」

白龍：「湯婆婆會奪走別人的名字，然後之配他。你把名字好好藏起來，像我的就已經被奪走了。」

千尋：「睡了一覺，差點忘了，還以為自己叫小千。」

白龍：「名字一旦被奪走，就在也找不到回家的路了。我到現在都還想不起自己的名字。」³⁰⁹

³⁰⁷ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 229 - 230 頁。

³⁰⁸ 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006 - 日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 116 - 118 頁。

³⁰⁹ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

如同宮崎駿自己所曾述：

「奪取姓名這個行為，目的並不在於改變稱呼，而是想要完全掌控對方的一種方法。小千察覺自己逐漸遺忘千尋這個名字時，不禁不寒而慄。還有，她越去豬舍看父母，就越不在乎他們的豬模樣。³¹⁰」

藉由上述的內容我們可以看到，「姓名」被奪走是一件極為嚴重的事情，就像千尋一樣，在被湯婆婆奪去其姓名，並更改為小千後，就已經完完全全將原本屬於千尋的人格、精神、及特質等全都遺忘，而且還認為自己就叫小千。

《神隱少女》中的湯婆婆利用「言靈」的力量，先奪取一個人的原有姓名後，再給予那個人一個新的名稱，如同《語言與神話》中所描述：「語詞在起源上居於首，因而在力量上也未於尊。與其說它是神本身，倒不如說它是神的名稱，因為神名似乎才是效能的真正泉源。一個知道神的名稱的人，甚至會被賦予支配該神的存在和意志的力量。³¹¹」就像在「油屋」裡工作的員工（例如：白龍和小玲等）一樣，因為在被剝奪名字的那一刻起，自己就已經不再是自己了，而重新給予這些人一個「名稱」的湯婆婆，憑藉著這股魔法，因而具備了支配他人的強大能力。

同樣，在千尋對湯婆婆說出「我想在這工作！³¹²」時，千尋便獲得了在這個世界活下去的機會，說出口便無法改變的事實，令湯婆婆只能用言語威脅千尋，逼千尋自己違約，然而，謹記白龍囑咐的千尋依然向湯婆婆表達在油屋工作的意願。

因為想要工作就等於是想要活下去，而且是想要在這裡生存下去。³¹³

³¹⁰ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 229 頁。

³¹¹ 參見恩斯特·卡西勒著，于曉譯，《語言與神話》，台北：桂冠圖書，1990，第 44 頁。

³¹² 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

³¹³ 同註 310，第 282 頁。

語言是一種力量。在千尋所誤闖的世界裡，出聲說話具有無法挽回的沉重力道。³¹⁴

因此，強烈表達工作意願的千尋，被湯婆婆宣稱開了一個不好的先例所錄用，並與小玲一起在油屋內做著打雜的工作，不僅免除了被變成豬或是煤灰的威脅，並且增加於未來能見到和救出雙親的機會。

「言靈」在《神隱少女》中除了用來表現「奪取姓名」外，我們也可以看到它在「咒語」及「式神（式の神）」等方面的展現。

日本民間信仰中，很多話語都有「言靈」。舉例來說，咒語便是「言靈」信仰的一種延伸，透過一連串語言組合語言靈溝通、合作、訂定契約，或者請求協助，甚至役使指揮等，使人類可以自由運用、驅使自然界的巨大力量。³¹⁵

就像千尋因為恐懼而無法起身逃跑時，白龍對著千尋說出：「土木水火金，以風跟水之名聽我命令，站起來！」³¹⁶令千尋的雙腳在這一瞬間獲得法術的加持，而能以異於常人的速度隨著白龍穿梭於各個巷道間，最後抵達通往油屋的橋前。至於另一項則為錢婆婆用來追殺白龍所使用的「式神」。

式神在日本陰陽道中，指的是在陰陽師的命令之下，所役使的靈體。「式」有「役使」之意。一般陰陽術中召喚式神是以符紙、木偶或玉器之類做為媒介，再配合咒語使用。也有傳為了在沒有媒介的情況也能召喚式神，所

³¹⁴ 同註 310，第 229 頁。

³¹⁵ 參見傻呼嚕同盟著，《動漫 2006 - 日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006，第 117 頁。

³¹⁶ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

以將另一種秘術應用在式神上，將式神植入自己的體內。³¹⁷

在《神隱少女》中可以見到爲了追殺偷竊自己印璽的白龍，錢婆婆使用了相當大量以符紙爲媒介的式神，而這些式神就像是擁有自我意識般，不斷地執行追殺白龍的命令，也導致白龍因此而負傷。這些式神當中更有一枚不僅可以投射出錢婆婆的型體與意識，更可以使用法力，湯婆婆的寶寶就是這樣被變成一隻小灰鼠。

關於人的名稱，我們可以這樣來看：「名稱從來就不單單是一個符號，而式名稱負載者個人屬性的一部分；這一屬性必須小心翼翼地加以保護，它的使用必須排他而審慎地僅只歸於名稱負載者本人。³¹⁸」正如湯婆婆因握有這股力量，而令她在油屋的地位可以說是屹立不搖。這裡，宮崎駿將日本「言靈」再現於《神隱少女》當中。在那個世界裡，語言扮演著相當重要的角色，每一句話語都有可能蘊含魔力、意志、或是不可思議的力量。

（二）禁忌與淨化

「禁忌」一詞之意思源自波里尼西亞（Polynesia）語中的「塔布（Taboo）」，而其一方面具有「神聖的（sacred）」、「祭獻的（consecrated）」；另一方面，它指「怪祕可怕的（uncanny）」、「危險的（dangerous）」、「受禁的（forbidden）」和「不潔的（unclean）」等兩種對立方面的意義。³¹⁹因此，我們可以發現到「禁忌」對其而言，是一股充斥著神秘性且具有強大力量的存在。

弗洛伊德在其《圖騰與禁忌》一書中也清楚說明塔布的目的：

- 一、直接塔布旨在：（一）、保護重要人物（如首領、僧侶等），使事物不受傷害；（二）、保護弱者（如婦女兒童，同常還有普通人）不受首領和僧侶的強勁瑪那（魔力般的影響）；（三）、防止因手觸摸或碰到屍體或因吃

³¹⁷ 參見維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BC%8F%E7%A5%9E>（2012/12/26 瀏覽）。

³¹⁸ 參見恩斯特·卡西勒著，于曉譯，《語言與神話》，台北：桂冠圖書，1990，第45頁。

³¹⁹ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第57頁。

了某種食物等引起的危險；(四)、立保生命中的主要動作；(五)、保護人類不受幽靈和神威神力的傷害；(六)、保護那些父母或其中一人有著特殊情感關係的胎兒和稚童，使他們免受某些行動結果的傷害，尤其要使他們迴避說是來自於食物的某些特性。二、這類塔布的組成是為了保證個人財產、田地、工具等不被偷盜……³²⁰

由上述的內容我們可以看見，「塔布」的內容不僅包羅萬象，其範圍更是涵蓋許多不同的層次。

藉由前文所述，在我們可以將《風之谷》中所描繪的「腐海」看作是一個具有「神聖」性質的場所時。涂爾幹 (Emile Durkheim, 1858 - 1917) 於《宗教生活的基本形式》書中曾述：

……崇拜的作用在於防止聖凡兩個領域發生不適當的混合以保證這兩者互不干擾，那麼它們僅須實施禁忌這種消極行為便可以了。……它們不要採取某些行動增強信仰，而僅限於禁止某些行動方式；所以它們全都表現為禁忌，或者用民族誌學家時常所用的話來說，就是塔布。³²¹

而在《風之谷》裡「燒毀腐海」的舉動，無疑是本篇敘事的塔布。這個塔布第一次被清楚地敘述出來，乃是透過祖奶奶之口傳達給庫夏娜與多魯美奇亞軍。其次，則是在娜烏西卡發現存在於腐海底下的祕密，證明腐海其實是在默默淨化這個世界的真相，而告訴正想奪回巨神兵的培吉特居民。祖奶奶與娜烏西卡的出發點都是希望兩邊能夠拋棄認為唯有燒盡腐海，才能拯救世界的荒謬想法。

祖奶奶：「腐海存在至今已有千年之久。一直以來，不斷有人試圖要燒光

³²⁰ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第59頁。

³²¹ 參見涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992，第340頁。

腐海，但是，每次都導致王蟲群憤怒發狂。爬滿地面，有如大海嘯一般席卷大地。毀滅國家，吞噬城鎮，王蟲毫不停歇地奔跑前進，一直到精疲力竭衰弱而死。最後，王蟲的遺骸化為苗床，孢子在大地生根，廣大的土地為腐海所吞沒。不可以再出手破壞腐海！」

娜烏西卡：「我們人類把湖泊、河流汙染成毒水，但腐海的樹木卻在幫我們淨化那些毒水，而你們居然要燒掉森林！」³²²

但是，無論是培吉特或是庫夏娜，兩者對於這異於一般人所想的論述，雖然感到不可思議，卻仍無法動搖他們一開始就妄想利用巨神兵的力量燒毀腐海，進而謀取並統治這個世界的野心。正如《圖騰與禁忌》描述：「觸犯塔布必遭報應，通常是害場大病乃至喪命。然而，報應祇降臨於肇事者。³²³」庫夏娜欲利用巨神兵的邪惡力量毀盡世上的腐海，培吉特人也同樣覬覦著巨神兵的能力，更利用受傷的小王蟲來計畫奪取位於風之谷內的巨神兵。然而，就在這兩方均抱持著這種的想法，其下場卻是造成王蟲群瘋狂似的朝著風之谷前進。庫夏娜雖然祭出巨神兵企圖阻止，但相較於王蟲的龐大數量，以及巨神兵尚未完全復活，這場因觸犯塔布而帶來的浩劫最終還是發生了。

在《風之谷》裡，庫夏娜與培吉特均因企圖毀盡腐海而觸犯了塔布，最終招來王蟲群的憤怒。情況也如同組奶奶所述：「王蟲的憤怒就是大地的憤怒。³²⁴」大批的王蟲爬滿地面，空氣中也充斥著憤怒的聲音。

由此激起的憤慨如通過一場贖罪儀式而得到了滿足的話，它就會平息、減輕；受到冒犯的情感得到了撫慰便回復到原來的狀態。此時不再是汙染而是聖化。……它從不潔變成潔淨，它本身也變成了產生淨化作用的手段。

³²² 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

³²³ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第114頁。

³²⁴ 同註 322。

爲了平息大地的憤怒，並且讓一切再度重新回歸到正常的軌道上，娜烏西卡選擇以自己的生命來完成這項「淨化儀式」。當娜烏西卡以自身阻擋在王蟲群與風之谷間，隨著而來的衝擊令娜烏西卡的身軀如棉絮般拋向空中再墜落地面，同時，原本處於憤怒形態的王蟲群逐漸平息怒氣，並圍繞在娜烏西卡身邊。

祖奶奶：「她用自己的生命平息了王蟲的憤怒，她為了保護山谷，犧牲自己。」³²⁶

最後，爲了拯救因不惜犧牲性命也要保護整個風之谷的娜烏西卡，王蟲們伸出自己的觸鬚合力復活娜烏西卡，復活後的娜烏西卡恣意地在王蟲們的觸鬚上奔跑，這一幕透過孩童的言語傳至祖奶奶的耳中，體現了一則長久流傳於風之谷的藍衣人傳說。在此之後，王蟲們回到了腐海，而腐海也繼續扮演著默默淨化這個世界的角色。

在《魔法公主》中，「弑神」成爲本篇敘事裡禁止觸碰的塔布，清楚講述這個塔布的是阿席達卡所住的村裡老者。發現由魔崇神附身而化爲邪魔的拿各神正往村莊方向前來，而祂即將攻擊村莊的舉動，令阿席達卡不顧自身安危欲去阻止拿各神侵襲村莊。這時，原本在哨塔上守衛的老者立即對阿席達卡發出千萬不要攻擊魔崇神的忠告。

老者：「阿席達卡！千萬不要去打魔崇神，否則你會受到詛咒的。」³²⁷

³²⁵ 參見涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992，第464頁。

³²⁶ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

³²⁷ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

然而，阿席達卡爲了解救村裡的女孩們，在不得已狀況下用手上的弓箭射殺了邪魔。這一射，卻讓阿席達卡背上「弑神」的詛咒，他的右手被魔崇神的詛咒所纏繞，甚至將奪走其性命，於是阿席達卡聽從神婆占卜之言前往西方，尋求能夠解除詛咒的方法。

另外，在本篇敘事中也還有一位也犯下「弑神」的塔布，即是達達拉城的女主人－黑帽子大人。黑帽子大人不僅同阿席達卡犯下相同的塔布，甚至連阿席達卡射殺已化爲魔崇神的拿各神也是黑帽子大人所間接造成的。

黑帽子大人：「那個鐵彈的確是我打的，……笨山豬要詛咒，就讓它來詛咒我好了。」

黑帽子大人：「大家注意！看看殺神是怎麼一回事？雖然山獸神是專司死亡的的神！不要害怕遲疑！」³²⁸

上述黑帽子大人所開的兩槍，第一槍令拿各神心懷怨恨而化爲魔崇神，進而襲擊阿席達卡所在的村莊；第二槍則是直接將山獸神的頭顱射落，這一射令山獸神徹底失控，而成爲不斷吞噬生命黑色透明物體。然而，就如阿席達卡射殺拿各神後的右手所纏繞的詛咒般，在黑帽子大人射下山獸神頭顱的那一刻，莫娜用了最後的力氣，硬是將黑帽子大人的右手整個咬下。弗洛伊德曾於《圖騰與禁忌》一書中敘述塔布與鬼神的關係：「本來，對冒犯塔布的懲罰無疑有賴於是一種內心的自主作用，即冒犯者的塔布自己進行復仇。後來，鬼神觀念產生，塔布遂與之相連繫，報應也就被認為是來自神的威力。³²⁹」阿席達卡與黑帽子大人兩者，都因自己「弑神」的舉動觸犯塔布，而遭受相當的報應。

黑帽子大人的「弑神」，將本篇敘事推向最爲精采的部分，此時這瞬間彷彿

³²⁸ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³²⁹ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第59頁。

呼應疙瘩和尚對阿席達卡所說的話：「又是洪水、又是土石流……不之死了多少的村民。這段日子啊，到處都是含恨而終的冤魂，戰死的、病死的、餓死的，根本沒人管。你說你被詛咒了，活在世上就是個詛咒。³³⁰」失去頭顱的山獸神貪婪地吸取生命，此刻的祂就如同當初欲襲擊阿席達卡村莊的魔崇神般，將災禍帶到人間。

觸犯塔布所造成的危害，可用贖罪或滌罪的方式來加以迴避。³³¹

最終，阿席達卡說服小桑與他一起從疙瘩和尚那裡奪回山獸神的頭棺，或許正是因為山獸神遭到人類所獵，阿席達卡說出：「我想用人類的手交還³³²」的話語，並與小桑合力用人類的雙手將頭顱交還給山獸神，這時被頭顱黏液附著的兩人身上的盡是詛咒的痕跡，直至山獸神的身體與頭顱相結合後，大地再度回復生機，兩人身上的詛咒才正式宣告解除，僅餘阿席達卡掌上一抹淡淡的痕跡。

《魔法公主》中觸犯塔布的阿席達，就如《圖騰與禁忌》一書中所述：「違犯塔布可使違犯者自己成為塔布。³³³」

……褻瀆神聖的人不過就是傳染上一種善良的宗教力的世俗之人。這種宗教力在改變了它的居留地時也改變了本質，它非但沒有聖化與他接觸的凡人，反而使他變成可鄙者。³³⁴

雖然是出於被迫，但觸犯「弑神」塔布的阿席達卡，無疑讓自己本身也成為塔布。因此，在他割斷自己的髮髻決意離開村莊時，卻意外看見卡雅不顧一切前來為他

³³⁰ 同註 328。

³³¹ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第 60 頁。

³³² 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³³³ 同註 331，第 60 頁。

³³⁴ 參見涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992，第 461 頁。

送行。

阿席達卡：「卡雅，不是禁止送行的嗎？」

卡雅：「我會接受處分的。戴上這個，當作是我一直陪伴在你身邊。」³³⁵

藉由兩人的對話我們可以看到，再接觸過成爲塔布的阿席達卡後，卡雅自己也觸犯的塔布，然而，如前文所述：觸犯塔布者可藉由某些方式來獲得迴避。在《魔法公主》裡，神婆即扮演這類協助的角色。

在《神隱少女》中的塔布項目，大至上有三項：一是如果吃了供奉給神靈們的食物，會被變成豬；其次，在這裡（指千尋他們所進入的異世界）不能不工作，另外如果說出「不要」或是「想回家」，會被變成動物或是煤灰；最後，爲白龍特別囑咐千尋，在沒有完全離開這裡的時候「絕對不能回頭」等。

「塔布」這個詞指代所有作爲這一神祕特性的載體或源泉的事物，既可指人，也可指一個地方、一樣東西或者一種短暫的狀態。它還可以指代具有神祕特性的禁忌。最後，這個詞還具有「神聖」、「超常」、「危險」、「不潔」、「怪祕可怕」等含意。³³⁶

另外，在《宗教生活的基本型式》中也描述：

接觸的禁忌，它們是最原型的塔布，……即凡俗決不應該接觸神聖。……
進食會引起特別直接的接觸。於是禁止食用某些被視爲神聖的動物或植物，……此外，如果說某些食物禁止凡俗之人食用是因為食物本身是神聖

³³⁵ 同註 332。

³³⁶ 參見弗洛伊德著，邵迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房，2000，第 62 頁。

的。³³⁷

如同湯婆婆所述：「這裡不是你們人類該來的地方，這裡可是只有各方神明才能來放鬆泡湯的地方。想不到你爸爸媽媽居然能做出那一種事，像豬一樣狼吞虎嚥的吃客人的食物，那是他們應得的報應。³³⁸」對食物香氣無法抗拒的千尋雙親，抱持著一種等人來再付錢的驕傲態度，同時大口吃著原本要供奉給各方神明們的食物。唯有對當時環境感到害怕的千尋，不僅一口食物都沒吃下肚，甚至還力勸自己的雙親不要這樣做，然而卻是無功而返，千尋的雙親依然還是低著頭猛吃眼前的各類食物。這樣的結果，就是當千尋再次回來找尋父母並且希望離開此處時，卻發現他們兩人早就因為不慎觸犯了異世界中的「塔布」，雙雙都已經被變成豬，無法離開了。

白龍：「你去找鍋爐爺爺，去拜託它讓你在他那裡工作。他要是拒絕的話，你就求他。在這裡如果不工作，就會被湯婆婆變成動物。……他（指湯婆婆）是主管這裡的魔女，他會找機會引誘你說想要回家不想工作，你千萬不能這麼說，你要說再辛苦也願意等工作的機會，這樣他就沒辦法對你下手。」³³⁹

異世界中的另一項塔布乃是出現在白龍囑咐千尋的對話中，這裡白龍清楚地交代千尋絕對不可以說出「想回家」或是「不想工作」這類會觸及塔布的字眼。同時，也告訴千尋只要堅持說「願意在這裡工作」，湯婆婆就無法對你下手。謹記這些話語的千尋，面對湯婆婆的言語及行動上的數落和威脅，仍然說出：「我想要在

³³⁷ 參見涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992，第342-343頁。

³³⁸ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

³³⁹ 同上註。

這裡工作！³⁴⁰」，無奈之餘，湯婆婆仍只能遵守這個世界規則，千尋也就成爲了油屋裡的一名員工。

最後，則是白龍所囑咐千尋的「絕對不能回頭」。關於這類型的塔布於日本、西方的神話均有出現相似的內容。在日本有伊邪那岐(イザナギ)與伊邪那美(イザナミ)；希臘神話中則有奧菲斯(Orpheus)的故事。³⁴¹日本《古事記》中的伊邪那岐爲了能夠再度見到死亡的妻子，隻身一人進入了黃泉之國，也如願找到他的妻子 – 伊邪那美，然而，伊邪那岐卻被伊邪那美告誡絕不能看她。無奈，伊邪那岐無法遵守約定仍是看了一眼，所見卻是已被黃泉所污染的妻子，因而驚惶地逃出黃泉之國。希臘神話中，痴情的奧菲斯爲了拯救死於蛇口的妻子而決意進入冥府，善於音樂的他用手上的七弦琴感動了黑帝斯(Hades)，終得黑帝斯能讓他帶回愛妻，但黑帝斯也警告奧菲斯：「走出冥府之前，千萬不可回頭看」。但奧菲斯卻無法遵守規定，爲了確認妻子是否跟在自己的身後，奧菲斯回頭看了一眼，這一個動作，也讓奧菲斯的妻子再度墮入冥府之中。

……這個禁忌（指「絕對不能回頭」）並不是維持社會的秩序，而是從另一個世界越過邊界、要回到人類的世界時，一定要遵守的規矩。……要跨越不同時空時，必須嚴格遵守界線。這是由外部的世界觀察內部時，為了維持邊境的秩序所定下的禁忌。³⁴²

如同前文所述，《神隱少女》中三項塔布的前兩項可看作是一種維持社會秩序所產生的塔布，千尋的父母因觸犯當中的一項而被變成了豬，爲了解救雙親並一同返回原來的世界，千尋依照白龍的指示讓自己避免觸犯第二項塔布，而留在這個異世界尋找回去的方法。贖罪性的儀式是必須歷經困苦、受盡折磨後所構成的

³⁴⁰ 同註 338。

³⁴¹ 參見山中康裕著，王真瑤譯，《哈利波特與神隱少女 – 進入孩子的內心世界》，台北：心靈工坊，2006，第 124 頁。

³⁴² 同上註，第 123 – 124 頁。

³⁴³，敘事裡的千尋，忍受湯婆婆所交辦的種種工作，並且一一將其完成。最後，在白龍的幫忙下，獲得了與湯婆婆進行最終試驗的機會。返回所處世界前，白龍要千尋謹記最後一項塔布，雖然過程中千尋曾一度停下腳步，但或許是忽然想起白龍先前的警告，千尋頭也不回地奔向父母所處的隧道內，一家人終於重新回到屬於他們的人類世界。

（三）通道儀式

通道儀式 (rites of passage)，或者稱「通過儀式」它標誌著從一個生命階段、季節或事件，轉向另一個階段、季節或事件。參與通道儀式的每個人，以及整個社會都以不同的方式標誌（或注意到）這些轉變。此外，「通道儀式」這個詞，也經常用來涉及「生命循環」或「生命危機」的儀式，它與個人和群體之生活地位的改變有關。³⁴⁴這種儀式在其生活上的表現，就像成年禮、以及畢業典禮等，代表著「這個人」已完成上一個階段，準備好進入下一個人生階段。如同坎柏 (Joseph Campbell, 1904 - 1987) 在其《千面英雄》一書中所闡述般：「神話之旅的第一階段—我們前面稱為『歷險的召喚』—象徵命運已在召喚英雄，並把他的精神重心從他所在社會的藩籬，轉移到未知的領域。³⁴⁵」《風之谷》的娜烏西卡，為了解救自己的族人不得已與庫夏娜一行共同前往培吉特；《魔法公主》裡阿席達卡，為了解除自身詛咒的方式、以及山豬神為何會變成邪魔，離開生長的村落獨自一人向西；《神隱少女》中的千尋與父母親一同意外的進入異世界，失去雙親守護的千尋，將面對前方未知的旅程。

維克多·特納 (Victor Turner, 1920 - 1983) 於其《象徵之林 - 恩登布人儀式散論》一書中論述人類學家范根內普 (Arnold Van Gennep, 1873 - 1957) 將「通道儀式」定義為伴隨著地點、狀態、社會位置和年齡的每一次變化而舉行的儀式，

³⁴³ 參見涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992，第465頁。

³⁴⁴ 參見 Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004，第184頁。

³⁴⁵ 參見 Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》，台北：立緒文化，1997，第59頁。

並指出所有的通道儀式都被三個階段標誌出來：分離、闕限（Liminal）、以及聚合。第一階段的「分離」意味著個人或團體離開了先前在社會結構中的固定位置或一套文化環境的象徵性的行為組成；在居間的「闕限」時期，儀式主體（過渡者）的狀態含糊不清，他經過的是這樣一個領域，它很少帶有或者不帶有任何過去或即將到來的狀態的特性；在第三個階段中，通道之過程完成了。³⁴⁶因此，當我們更進一步觀察宮崎駿的《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》這三部動畫敘事時可以發現主人翁大致上都是經過離開家園、外出旅行提升自己的心靈或能力、並在最後迎接生命的新階段。

藉由前文所述，可以發現宮崎駿在其《風之谷》、《魔法公主》、以及《神隱少女》所描繪的內部結構與「通道儀式」中的三個階段大抵相符合。以下筆者將分別對三部動畫敘事中主人翁所經歷的通道儀式進行論述。

《風之谷》中的娜烏西卡，可以透過一開始猶巴對她的描述，發現到娜烏西卡不僅擁有與生俱來能夠和生物溝通的能力，同時也對這一年娜烏西卡的成長感到驚訝。隨著猶巴進入風之谷更可以發現娜烏西卡處處親民的一面，無論是幫助谷民修理風車、或是與大家分享從腐海找到的王蟲蛻殼等。一日，為數眾多的多魯美奇亞軍前來侵襲風之谷，當中不僅奪去基爾國王的性命，同時也將娜烏西卡接下來的命運帶往未知的領域。

為了前往培吉特，庫夏娜命娜烏西卡與其夥伴同行，這裡娜烏西卡第一次感受到「分離」的痛苦與迷惘。分離代表著以某種方式象徵地切割或分離先前的狀態³⁴⁷，得知自己將離開風之谷的娜烏西卡，於離去前的前一晚在自己的祕密實驗室裡，對著不經意闖入的猶巴訴說著歷年的研究成果，並質疑到底是什麼人將世界污染成現在的樣子，同時，對猶巴哭訴著說：「我覺得自己好可怕，憎恨蒙蔽

³⁴⁶ 參見特納著，趙玉燕、歐陽敏、徐洪峰譯，《象徵之林－恩登布人儀式散論》，北京：商務印書館，2006，第94頁。

³⁴⁷ 參見 Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004，第186頁。

了我的雙眼，讓我失去了理智，我並不想殺害任何人啊。³⁴⁸」當晚，娜烏西卡決意關閉自己的實驗室。第二日，她便與庫夏娜一行人展開前往培吉特的旅程。

在前往培吉特的途中，娜烏西卡爲了拯救遭受到蟲群攻擊的阿斯貝魯，兩人不慎陷入流沙而墜落至腐海底部。在那裡，娜烏西卡終於證明了自己一直所存在的想法，腐海的底部確實正默默地淨化這個被污染的世界，這裡的娜烏西卡明顯走進了「閾限」的階段。

閾限經常被比作死亡、存在於子宮中，看不見，黑暗，兩性同體，荒野，日蝕或月蝕。³⁴⁹

存在於腐海底層的娜烏西卡，就像是進入到腐海這個母神的子宮中，她也深深地體會到原來腐海長年以來會不斷的釋放瘴氣，以及受到蟲群們的保護，都是爲了將這個受到污染的大地重新回復到先前的狀態。洞悉到腐海原理的娜烏西卡將自己的發現告訴培吉特居民，但換來的卻是慘遭培吉特的監禁。如同特納所述：「處於過渡時期的人還具有另一個結構上的否定性特徵，即他們一無所有。³⁵⁰」然而，喪失希望的娜烏西卡所幸在阿斯貝魯與其他人的相救下，順利的離開培吉特的戰艦往風之谷而去。

往風之谷的路上，娜烏西卡所見是一整群瘋狂奔馳的王蟲，而造成王蟲群瘋狂的起因正是培吉特利用受了傷的小王蟲吸引其前往風之谷。爲了能夠平息王蟲們的怒氣，娜烏西卡強迫培吉特居民將她與小王蟲一同放在王蟲群前，然而，已被憤怒掩蓋裡智的王蟲群並沒有因此停下腳步，風之谷的公主 - 娜烏西卡犧牲了自己的性命，不僅平息了王蟲們的怒氣，同時也讓風之谷免除了一場危機。《聖與俗 - 宗教的本質》一書中述：「要（真正）成為一個人，他必須向第一次（自

³⁴⁸ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

³⁴⁹ 參見 Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004，第 194 頁。

³⁵⁰ 參見特納著，趙玉燕、歐陽敏、徐洪峰譯，《象徵之林 - 恩登布人儀式散論》，北京：商務印書館，2006，第 98 頁。

然)的生命死去，並且向更高的生命重生。³⁵¹」此刻，就在所有人都震驚著娜烏西卡的死時，令眾人度可置信奇蹟發生了，王蟲群們正運用自己的能力將本已死去的娜烏西卡復活了。

在各種入門禮的劇情中，生的象徵幾乎可以發現都伴隨著死亡的象徵。在入門禮的脈絡中，死亡意味著穿越凡俗，穿越未獻祭的情境……入門禮的奧祕，逐步地顯示給新入門者各種真實的存在向度；經由引導他進入神聖，迫使他擔負起成為一個人所伴隨而來的責任。³⁵²

復活之後的娜烏西卡完全體現了風之谷對於救世主的傳說：「那個人身穿藍色長衣，飄然降臨在一片金色的大草原上，與即將失落的大地相繫，最後終於帶領人們走向湛藍清淨的地方。³⁵³」敘事的最後，娜烏西卡那股不惜犧牲自己也要拯救眾人的堅定心意，讓王蟲們願意將她復活過來。自此，藉由娜烏西卡經歷肉體的死亡，以及重新獲得新生命，一股新的人類與自然的關係重新聚合，並且回歸新的秩序。

《魔法公主》中的阿席達卡，為古代遺族－蝦夷族的一員。五百年前，大和族大敗蝦夷族，因而導致蝦夷族躲避至目前的居住地，並從此過著隱居的生活。不料有一日，一頭在西方慘遭鐵彈擊傷而化為魔崇神的拿各神，竟入侵這座久不與外界接觸的地方，而此地也篤信著「攻擊魔崇神會遭受詛咒」的信條。然而，面對著無法因自己的話語而平靜下來的魔崇神，以及即將遭到魔崇神攻擊的村落女孩們，阿席達卡做了一項殘酷的決定－他用自己的雙手射殺了魔崇神。這項舉動讓阿席達卡的命運有了相當大的轉折，他的決定將左右著自己的未來。

³⁵¹ 參見 Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000，第 226 頁。

³⁵² 同上註，第 231 頁。

³⁵³ 參見《風之谷》，台北：得利影視，1984。

神婆：「阿席達卡，你是否覺悟到自己的命運可能就此改變？」

阿席達卡：「有。在我的箭射向它的時候，我就已經做好心理準備了。」³⁵⁴

此刻的阿席達卡正體驗著通道儀式中「分離」的階段，因觸犯塔布的他，讓自身的命運產生了極劇烈轉變，如神婆所述：「沒有人可以改變命運。不過他自己（指阿席達卡）可以決定是要等著死神降臨還是勇敢面對。³⁵⁵」因觸犯村裡所定下的塔布，阿席達卡面對的是必須離開這個他所出生、成長的故鄉，誠如《千面英雄》一書中述：「冒險可因一次大錯而引起。³⁵⁶」在早已做好覺悟的狀況下，阿席達卡接受自己的命運，隻身一人乘著鹿離開了村落，動身前往西方試圖去尋求這一切問題的答案。

途中，阿席達卡從疙瘩和尚處獲得山獸神森林的情報，那裡從遠古時代至今都存在著巨大的動物。走進山獸神森林的阿席達卡果真見到體型巨大的犬神，同時也發現一位伴隨在犬神族旁的女孩－小桑。另外，也存在著一座以打鐵維生的達達拉城。《魔法公主》這篇敘事來到此處，也代表著阿席達卡來到了另一個階段。

英雄跨越門檻的旅程，是通過陌生但卻異常親切的力量所形成的世界，有些會嚴厲的威脅他（試煉），有些則會提供他神奇的助力（救援者）。³⁵⁷

就如阿席達卡所遭遇的事件般，他從達達拉城知曉拿各神成為魔崇神的原因，也知道自己的詛咒並無法藉由殺掉黑帽子大人而解除。並且獲得小桑之助，於山獸神森林求山獸神解除詛咒，但山獸神卻只醫治他身上的槍傷。在希望能尋求「自然」與「人類」關係的平衡點上，兩方的衝突更是無以復加。如同特納所言：「闖

³⁵⁴ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³⁵⁵ 同上註。

³⁵⁶ 參見 Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》，台北：立緒文化，1997，第 59 頁。

³⁵⁷ 同上註，第 262 頁。

限是運用痛苦的經歷和屈辱，這代表在某種程度上毀壞以前的狀態，鍛鍊他們的本質，以便他們能夠擔當起新的職責。³⁵⁸」雖然經歷以上種種的不順遂，但阿席達卡並沒有因此而喪失自己的理念，反而更積極正向地朝向這個艱辛的理想邁進。這種不屈的性格，最後終於讓他解除「弑神」的詛咒。

得知黑帽子大人已前往獵殺山獸神的阿席達卡，急忙進入山獸神森林力勸黑帽子大人立即停止「弑神」的舉動，其實早在進入黑帽子大人私人的庭院時，阿席達卡就希望黑帽子大人能停止這場狩獵行動。

阿席達卡：「在達達拉城，你已是眾人的神，還想奪走山神的森林。利用這個石火箭製造出更多的仇恨和詛咒嗎？」³⁵⁹

顯然，對於阿席達卡希望「自然」與「人類」能和平共生的訴求，黑帽子大人當下並無採納，不僅如此，她更在眾人的面前飾演一齣「殺神劇」。雖然黑帽子大人成功獵取了山獸神的頭顱，然而，莫娜的奮力一擊讓她失去了整條右臂，而失去頭顱的山獸神更是陷入失控的狀態。

如同普洛普於《神奇故事的歷史根源》中所描述：主人公無論以何種方式是落入樹林，都會引起這個情節與一系列授禮現象相關的問題，此處的「授禮」乃是氏族的特有的法規之一，指青年人透過這樣的儀式進入氏族社會，然而，這樣的儀式常伴隨著肉體的折磨和損傷。因此「授禮人」被當作是真的走向死亡，而且完全相信他是死而復生。³⁶⁰如同阿席達卡一般，觸犯塔布的他變得無法被村落所接受，只能外出尋求解救之法，並期待著能破解詛咒，再度返回自己所居住的村落。

在山獸神森林內，目睹黑帽子大人犯下塔布而招來的毀滅性力量，阿席達卡

³⁵⁸ 參見 Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004，第 194 頁。

³⁵⁹ 參見《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

³⁶⁰ 參見普羅普著，賈放譯，《神奇故事的歷史根源》，北京：中華書局，2006，第 54 - 55 頁。

決定以「人類」的手來化解兩方的衝突與仇恨。宮崎駿曾述：「凶暴諸神與人類之間的戰爭是不可能以喜劇收場的。但是，即使在憎惡和殺戮之中，還是找得到生存的意義。還是存在著美好的邂逅和美麗的事物。³⁶¹」心中深信著「活下去」便會有希望的阿席達卡，在將頭顱歸還山獸神的那一刻起，可以說整個人再次獲得新生，不僅自身從詛咒當中解脫，也連帶影響了黑帽子大人與小桑原本的心態。最後，希望能找出將「自然」與「人類」帶往和平共存的方法的阿席達卡決定住在達達拉城，並與住在山獸神森林的小桑約定好，要「一起活下去」。

《神隱少女》的主人公－荻野千尋，是宮崎駿依照時下 10 歲的小孩子所創造的，對週遭事物缺乏新鮮感、缺乏禮貌、偶爾對雙親的話語感到冷漠等、以及面對搬家卻懶洋洋地倒躺在汽車後座的千尋，被認為這就是現代小孩的寫照。然而，總認為凡事都能受到父母保護的千尋，卻在這次的搬家之旅意外踏上了一條自我成長之路。

這不是一部揮動武器、較量超能力的作品，而應該算是一部描述冒險故事的作品。雖說是冒險，但主題並非正邪對決，而是述說少女因為被丟進好人和壞人存在的世界裡，而展開修練、學習友愛和奉獻，並發揮智慧讓自己得以返回原來世界的故事。³⁶²

如同宮崎駿所言，《神隱少女》裡的千尋與其家人因誤闖供四方神明休憩的異世界，背負著拯救父母使命的她只能委曲求全於這裡的統治者－湯婆婆，並在「油屋」中辛勤工作，尋找返回原來世界的方法。

敘事中，千尋的父母因為吃了原本要供給神明所吃的食物，而被湯婆婆變成了豬，頓時失去父母這張保護傘的千尋，在白龍的協助下，將開始學習自己該如何自立自強起來。

³⁶¹ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 43 頁。

³⁶² 同上註，第 228 頁。

千尋：「我爸跟我媽呢？他們不會真的變成豬了吧？」

白龍：「不急，總有一天你會見到他們的。」³⁶³

聽聞自己父母確定被變成豬的事實，此刻的千尋已踏入通道儀式中「分離」的開端。為了能在異世界生存下去，千尋聽從白龍的建議，並且在鍋爐爺爺和小玲的幫助下順利見到了湯婆婆，不畏湯婆婆恐嚇與威脅的千尋，終於從湯婆婆的手中獲得油屋的工作契約。

湯婆婆：「喔？你叫千尋啊？真是個奢侈的名字。從今以後你就叫小千，知道了嗎？小千。」³⁶⁴

簽完契約後的千尋，其所屬的姓名硬是被湯婆婆運用魔法奪取其姓氏，同時也將「千尋」改為「小千」。這一刻，千尋已經不能再算是一開始那位懶洋洋躺在汽車後座的小女孩了，如同《敘述學：敘事理論導論》中所言：「當人物被賦予名字時，這就不僅確定其性別（做為一條規則），而且還有其社會地位、籍貫、以及其他更多的東西。³⁶⁵」被重新賦予「小千」這個名字的千尋，不僅代表她已儼然成為油屋裡的一員，同時代表著「千尋」將再也無法繼續依賴著父母，而是必須以「小千」的角色開始學習如何在油屋裡生活。此外，這也宣告「千尋」正式與原本所屬的世界分離了。

正式成為油屋一員的千尋，第一件事乃是去做原本是屬於青蛙所刷洗的大浴池，而千尋的笨手笨腳在這裡更是表露無遺，不論是經常性的滑倒、或是對油屋內部的不瞭解、以及不慎讓水滿出浴池等，都一一表現出千尋在初次面對工作的

³⁶³ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

³⁶⁴ 同上註。

³⁶⁵ 參見米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003，第145頁。

不知所措以及慌亂感。

湯婆婆交辦給千尋的第一份工作，就是要千尋用大浴池招呼被誤認是腐爛神的河神，被誤認的河神因體內堆積了過多的垃圾，一開始甚至遭到油屋員工的勸離，但另有想法的湯婆婆則命令千尋接待祂，甚至威脅千尋再囉嗦就把她變成煤灰。第二件工作乃是要千尋去應付無臉男，在油屋內大吃大喝的無臉男忽然向湯婆婆要求要見千尋，此時正逢千尋欲離開油屋前往錢婆婆的住處，卻被湯婆婆要求進入無臉男的房間，並交代千尋一定要慫恿無臉男多拿出金子才可以。

閹限是運用痛苦的經歷和屈辱，這代表了在某種程度上毀壞以前的狀態，鍛練他們的本質，以便他們能夠擔當起新的職責。³⁶⁶

如同上文所述，在油屋工作的千尋必須拋棄她以往的生活習慣，不僅須做著從前不上手的清潔工作、忍受著部分油屋員工的冷言冷語、以及面對湯婆婆突如其來的指令或是威脅。然而，這些苦難千尋也都一一的克服了。在幫河神沖洗身體時，千尋發現有根「刺」扎在河神的身上，意外地讓湯婆婆認出腐爛神的真面目，事後河神留下一粒丸子贈與千尋並留下大量的砂金，千尋也獲得了湯婆婆的稱讚。另外，在面對無臉男時，千尋看出無臉男的本質其實並不壞，於是萌生將無臉男帶離油屋的想法。千尋於是誘騙無臉男吃下剩餘的河神丸子，這一吃，無臉男在油屋內是又跑又吐地追著千尋，直至千尋離開油屋後，回復原樣的無臉男便隨著千尋一同前往錢婆婆的住處。

神和人這兩個世界，只能被描繪成是彼此截然不同的世界－就像生命與死亡，白天與黑夜一樣的不同。英雄歷險離開我們熟知的領域，進入黑暗之中；他要不是完成了歷險，就是身陷囹圄或危險，和我們失去了聯繫；他

³⁶⁶ 參見參見 Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004，第 194 頁。

的歸返世界被描述成遙遠的彼岸回來。³⁶⁷

如同誤闖進異世界的千尋一般，面對著是具有四方神明以及魔法的世界，身陷於此地的千尋被迫在不同於人類世界的地方生活著，同時，還肩負著要與一家人要共同返回原本世界的命運。這一刻，千尋正式與外界切斷了聯繫，前面迎接她的將不再是有父母、同學的世界，而是一座聳立在異世界的「油屋」以及一連串的工作。然而，原本毫無禮貌概念且看似養尊處優的千尋，在歷經了「河神」與「無臉男」的事件後，其身心都能看出有顯著的成長，而這些成長我們在敘事後段中千尋於錢婆婆的對話中可以看見。

千尋：「打擾了。」

千尋：「錢婆婆，這個是白龍偷的東西，我拿來還給你。」

錢婆婆：「孩子！你知道這是什麼嗎？」

千尋：「不知道，但是我知道它對你很重要…我代白龍向你道歉。對不起！」

千尋：「婆婆，我看我還是回去吧。因為我在這裡的時候，說不定白龍死了，我爸爸跟媽媽說不定會被吃掉。」³⁶⁸

有禮貌、對於朋友的困難積極找尋解救之法、以及對朋友和家人的擔心，千尋已逐漸擺脫過往，而重新蛻變成長為一個新的「自己」。

宮崎駿曾言：「必須學會面對醜陋的東西、必須對骯髒又討厭的東西伸出雙手、必須克服心理的厭惡感，否則將無法得到某些東西。³⁶⁹」如同敘事中的千尋一樣，不畏懼河神的腐爛味道、對失控的無臉男伸出援手、以及克服心中對於湯

³⁶⁷ 參見 Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》，台北：立緒文化，1997，第 230 頁。

³⁶⁸ 參見《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

³⁶⁹ 參見宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997~2008》，台北：台灣東販，2010，第 258 頁。

婆婆的負面情感，千尋已獲得以往自己所沒有一種處理事情的「成熟感」。最後，從錢婆婆住處返回油屋的千尋，過程中不僅幫白龍找回屬於祂的名字，也得知自己還將面臨一場最終的試驗。面對湯婆婆所設的最後試驗，經歷一連串事件的千尋，篤定地說出最後的答案。此刻，加諸於千尋一家的魔咒終於瓦解，遵循著最後一條塔布的千尋，如願和父母返回所屬的人類世界。

小結

不論在《風之谷》、《魔法公主》、或者是《神隱少女》這三篇敘事中，我們都能見到主角們爲了「拯救」他人，而將自己的安危放在腦後的行動。此外，娜烏西卡無私的奉獻，讓原本對「腐海」充斥著復仇因子的庫夏娜和阿斯貝魯兩人，在心態上有了極大的轉變。努力追求著「自然」、「人類」兩者之間平衡點的阿席達卡，不僅讓一心想要奪取山獸神森林的黑帽子大人，或是憎恨著人類的小桑也都不再怨恨著彼此。善良的千尋不自私地奉上河神所賜的丸子，讓無臉男服下，使在湯屋中迷失自我的無臉男恢復正常。讓人看到主角們不僅是在自我救贖、或是拯救他人的性命上有所表現，同時也「救贖」人們的心。

另外，在這三部敘事作品中，宮崎駿將神聖的兩面性與神聖空間的性質透過敘事中的場景、人物表現出來，更將語言、禁忌與淨化、以及通道儀式等宗教議題渲染於敘事作品當中，例如：預言、祝禱詞、言靈、式神以及塔布等。一出場，就陷入困境或背負使命，幾乎是宮崎駿動畫中主角人物的宿命。³⁷⁰宮崎駿於是將這些主角們（娜烏西卡、阿席達卡、千尋）的歷程融入各種的宗教元素，並加入萬物有靈論及日本的神道信仰，創造出頗具特色的敘事作品。

³⁷⁰ 參見游佩芸著，《宮崎駿動畫的『文法』：在動靜收放之間》，台北：玉山社，2010，第 100 頁。

第五章 結論

宮崎駿在這三部敘事作品中，以一種「因果式線性結構」的表現方式將主人翁的冒險旅程呈現在觀眾們的眼前。這些敘事依循著開端－發展－高潮－結局的模式進行著，同時，隨著敘事的發展，宮崎駿也一點一滴地將他的思想融入作品之中。例如：女性角色的舉足輕重、飛行、重視自然、對戰爭的悲憤等，以及救贖行動與其宗教觀的展現，都能從他的作品當中細細品味。

（一）宮崎駿的動畫魅力

在《動畫大師宮崎駿》一書中將宮崎駿的電影分析出四個特點：（1）表現神奇的大自然；（2）規誡野心勃勃的人類；（3）思考自然與人類不可調和的矛盾鬥爭關係；（4）通過清醒的救世英雄的悲劇形象表達了他的人文困惑。³⁷¹《風之谷》中娜烏西卡的居住地，是個終年有風吹拂，完全不用擔心瘴氣入侵的山谷。人人畏懼的腐海的表面盡是異形植物、變異昆蟲、及有毒的孢子，然而，在其深處卻是個沒有瘴氣、昆蟲的巨大空間，而最讓人驚奇的莫過於是表面上另人畏懼的腐海，實際上卻是藉由其根部再淨化這個世界。《魔法公主》的山獸神森林，乃是自遠古時期就成為神靈們的居所，小樹精、犬神族、巨山豬、猿族等均居住在此，另外，這座森林還居住著一位掌管著「生」與「死」的山獸神。《神隱少女》雖較無前兩部敘事作品，所描繪的廣大自然景觀，卻利用「擬人」的方式將兩位河神以不同的形象呈現在作品當中：一位是遭受人類無情的汙染而化為腐爛神的不知名河神；另一位則是失去原本的居所，而淪為湯婆婆手下的白龍。可見宮崎駿筆下所描繪的自然，均像是披著一襲神祕的面紗，既神祕又具有神聖性。

面對擁有無窮欲望的人類，宮崎駿也會毫不吝惜地給予應有的懲罰。《風之谷》的庫夏娜甫一登場所穿著的鎧甲，竟是用來遮掩身體上的殘缺。《魔法公主》

³⁷¹ 參見楊曉林著，《動畫大師宮崎駿》，上海：復旦大學出版社，2009，第35頁。

裡的黑帽子大人在成功獲取山獸神的頭顱後，不僅遭到莫娜的攻擊而失去一臂，就連達達拉城也因失控的螢光巨人而遭到毀壞。《神隱少女》中的雙親，因擅自取用給神靈們吃的食物，而被變成了豬。另外，像是《風之谷》的培吉特、或是《魔法公主》的天朝，也都是野心勃勃的人類代表，儘管投入相當的人力與策略，最後都是以失敗收場。

在「自然與人」的對立關係上，《風之谷》我們看到人類因自己所創造的「產物」經歷了「火之七日」的洗禮，世界也因此有了腐海與蟲族。然而，不知情的人類卻認為腐海就是污染世界的元兇，甚至不惜祭出巨神兵也要將其毀滅，殊不知腐海乃是一套淨化系統，長久以來一直默默地淨化這座大地的毒素。《魔法公主》裡的自然在面對人類一再的侵略與豪取資源的行為，於是有了對人類進行反撲的舉動：犬神莫娜、豬神乙事主等均不惜犧牲自己與同族的性命，也要與人類進行一場戰役。《神隱少女》則用兩條河來說明，表示在人類的恣意的行為下，原本清澈的河水可能就此消失，又或著因承載過多人類所丟棄的垃圾，而成為大家避之唯恐不及的腐爛神。對自然的妄加改造，使其成為適應人類的生活，腐海的形成、山獸神森林的反撲、河神的落寞等不都是人類強加改變的結果，然而，當人類的行為正確時，腐海就是一座完善的淨化系統；山獸神森林恢復以往生氣勃勃的樣子；河也可以是如此的清淨。宮崎駿並非想塑造出「自然」與「人類」的對立，相反地，就像阿席達卡般再努力追求一個「共存」的方法。

不論是《風之谷》的娜烏西卡、《魔法公主》的阿席達卡、以及《神隱少女》的千尋均以一種類似英雄歷程的「救贖」行動來貫穿整部作品，然而，這些英雄的形象卻多是透過悲劇的形式來呈現：失去父親的娜烏西卡，必須開始學會承擔整個國家人民的安全，甚至在面臨王蟲群的攻擊時，選擇犧牲自己的性命來平息大地的憤怒。觸犯禁忌的阿席達卡，雖以其詛咒之身介入山獸神森林中「自然」與「人類」的對立，卻依然無法阻止兩方間戰爭的發生。頓時失去雙親依靠的千尋，除了必須找尋讓雙親恢復的方法，與解開跟白龍似曾相識之謎外，更是無時無刻活在湯婆婆的恐懼之下。宮崎駿看似留下一個人類將如何面對自然的疑惑，

但娜烏西卡的死後復活、阿席達卡與小桑暫別的話語、以及千尋與白龍最後的約定，彷彿都在告訴我們只要存有「希望」，人類一定能找到與自然「共存」的方法。

（二）宮崎駿動畫敘事結構的一致性與變異性

從前文的論述中，可以看見《風之谷》、《魔法公主》、《神隱少女》這三部敘事作品都是以「因果式線性結構」作為主要脈絡，敘事的發展則依循著「開端－發展－高潮－結局」的模式，並在其情節當中適時穿插具有因果關係的事件，讓整部作品更富欣賞性。

《風之谷》以腐海的生成為開端，講述人們因「火之七日」的緣故，至今仍須活在腐海的威脅之下。敘事中不僅描繪出人與自然間的緊張對立性，更在人類方面則將其分為三方力量：熱愛自然風之谷、野心勃勃的多魯美奇亞、及想藉自然之力對付敵人的培吉特。³⁷²整篇敘事以風之谷為主軸做延伸，以娜烏西卡的獨自探險揭開腐海令人畏懼的原因，而接下來的拉絲黛兒事件，則是帶出了多魯美奇亞軍和巨神兵，同時，埋下了一條培吉特的伏筆。在庫夏娜率眾前往培吉特的路上時，阿斯貝魯的介入不僅讓娜烏西卡意外獲得腐海的祕密，更發現原來除了自己，還有很多人均是將腐海視作是一個威脅的存在。到達培吉特的娜烏西卡與阿斯貝魯發現早已毀壞的家園，更從居民口中得知下一步的計畫，原來巨神兵正是培吉特人所挖掘出來的，但卻被多魯美奇亞奪去，於是他們策劃了利用王蟲群襲擊風之谷，並趁機奪回巨神兵的策略。最後，不忍目睹傷亡的娜烏西卡決意以犧牲自己的性命，來化解了王蟲群的憤怒。這項舉動果然解除了風之谷滅亡的危機，更讓娜烏西卡重新以傳說中的「藍衣救世主」之姿復活。

以人類迫害自然並且造成生存的環境遭受威脅為開端，為了能夠獲得更好的生存環境，只能掠奪僅剩的資源，甚至不惜發動武力侵略他國以獲得更多資源，卻也無形中削減自身所處自然環境。宮崎駿以人與自然的關係為出發點，導出人

³⁷² 參見楊曉林著，《動畫大師宮崎駿》，上海：復旦大學出版社，2009，第137頁。

與人間的對立衝突，讓本篇敘事除了在著墨於自然這一條主線外，更點出了對於戰爭的悲憤。

《魔法公主》以敘述世界觀的方式為開頭，引人進入存有遠古神靈的世界。與《風之谷》相類似，甚至在描敘人類與自然的間的對立表現更甚於《風之谷》，另外，在人類方面同樣安排了三方的力量：尋求真相的阿席達卡、豪取資源的達達拉城、以及想取得山獸神頭顱的朝廷。整篇敘事以阿席達卡為主軸做延伸，從一開場的魔崇神，便埋下了極大的伏筆，祂是什麼？祂從何而來？而神婆的出現彷彿讓這些問題有了曙光，但卻導引出「鐵彈之謎」，於是阿席達卡懷著疑惑踏上了旅程。路途中巧遇的疙瘡和尚，則提供了可能是巨山豬所居住森林的情報。意外見到的巨神與魔法公主、以及拯救傷患的阿席達卡，不僅與山獸神森林有了交集，更進入了達達拉城。在城中，阿席達卡不僅得知了魔崇神的來歷，也見著黑帽子大人的祕密。小桑的襲擊，讓阿席達卡從達達拉城進入到山獸神森林，更見到了傳說中的山獸神，但山獸神僅治療外傷卻無解除詛咒的做法，令阿席達卡的內心再度充滿疑惑，日後，更從莫娜口中得知小桑驚人的身世。為了獲得更多的資源，人類一方終向山獸神森林進行攻擊，此外，黑帽子大人則領著疙瘡和尚與其手下準備獵殺山獸神。失去頭顱的山獸神以螢光巨人的姿態，不僅大肆吸取森林裡的生命，更毀壞了達達拉城。最後，阿席達卡與小桑以人類的手將頭顱歸還給山獸神，原本被過度開採的荒地冒出新芽，山獸神森林內也重獲生機。

「自然」與「人類」真能「共存」？人類為了眼前利益，毫無計畫地恣意豪取自然中既有的資源，總有一天必將遭受到大自然無情的反撲。宮崎駿以人與自然的對立層面為出發點，試圖從中尋找出兩者共存的模式。讓本篇敘事除了在對立面的鋪陳主軸外，希望也能喚醒人對於自然的尊重。

《神隱少女》以千尋一家人的搬家為起點，隨著千尋的疑問、以及父親的固執己見，一家人不慎誤闖異世界的入口，也開啓千尋接下來的冒險之旅。本篇敘事以千尋為主軸做延伸，從巧遇白龍、發現父母被變成豬、回家之路受阻、到身邊盡是未曾見到過的神明鬼怪，才讓千尋驚覺到她已經不是處在原本的人類世界

了。透過白龍的幫助，讓千尋知道在這個異世界生存的方法，其中最重要的就是要從湯婆婆手中獲取「工作契約」。白龍交給千尋印有名字的卡片，並囑咐千尋千萬不可忘記自己的本名，因為湯婆婆就是透過名字來控制油屋的人。(偽)腐爛神的到來，成為千尋第一位接待的客人，細心的她獲得了河神所給的丸子。另外，在白龍遭受式神攻擊，並被千尋所救的事件中，意外讓千尋憶起過往的一個熟悉的片段。這時先前被千尋誤當成是客人而進入油屋的無臉男正不知節制地大吃大喝，更要人傳話說他想見千尋。當誘惑千尋不成的無臉男，上當吃下河神的丸子後，不僅一路追趕千尋到油屋的外側，更與千尋前往錢婆婆的住所。在錢婆婆處的千尋，意外得知自己先前讓白龍吃下丸子後所嘔出的東西，竟是控制白龍的咒術。臨走前，錢婆婆更贈與千尋一則提示。在白龍背上的千尋，再度憶起那個熟悉的片段。這一次，千尋終於回想起白龍原來的名子。最後，在油屋前的千尋克服了湯婆婆所提的最後考驗，並與白龍許下在那個世界再見面的約定，便一家人返回原來的世界。

這部敘事作品雖較無《風之谷》與《魔法公主》般將焦點著重在人與自然的關係上，但在其敘事的內容上卻依然沒有將其捨棄，而是透過筆下的河神和白龍的遭遇鮮明地表現出來。「少女的成長」成為《神隱少女》最大的主軸，千尋在找尋真正的自己的過程中遭遇了迷失與阻礙，藉由旁人的協助和自身的努力通過重重的阻礙，最終重新找回自己。

有「同」或許就有「變」，在宮崎駿敘事作品中，我們可以發現《魔法公主》是這些作品中唯一不含有「飛行」元素的作品，以及少了「自然」的《魔女宅急便》、《霍爾的移動城堡》與《紅豬》。另外，像是《龍貓》、《魔女宅急便》、《神隱少女》、《崖上的波妞》當中也沒有看到「戰爭」的影子。以女性為主要敘述角色，《魔法公主》、《崖上的波妞》和《紅豬》應該可以稱得上是雙主線的作品。這些例外的元素，不管是宮崎駿無意或刻意的留而不用，都讓他的作品總有一些不同，或許這也正是他的作品所吸引人的地方吧。

（三）宮崎駿動畫的宗教觀

本論文從宮崎駿其人與其作品出發，探討宮崎駿的作品特色。其次，透過敘事的分析，探討《風之谷》、《魔法公主》、及《神隱少女》這三部作品的敘事結構。進而從敘事結構的分析中，我們可以見到在這三篇敘事作品的主角人物，均是一出場便會陷入困境，或是背負某種使命。宮崎駿以「通道儀式」的三個階段讓其筆下的主人公經歷困苦與磨難的宿命，並讓他們在過程中展現「果決又富行動力³⁷³」的特點，最後讓其身上下獲得明顯的成長。更藉由這些冒險旅程的展開，饒富趣味地將各具特色的宗教議題融入到作品當中，因此，我們可以看到在其作品裡有著神聖及母神信仰的兩面性，對神聖空間的描繪，人面對禁忌的態度，以及充滿濃厚神道色彩的萬物有靈論、式神、以及對於語言的重視等。這些宗教議題的展現，讓宮崎駿的動畫除了一貫的冒險手法，更增添了許多的創意元素：《風之谷》的腐海、《魔法公主》的山獸神森林、《神隱少女》的異世界，其他更像有遠古神族、山獸神、俏皮的小樹精、和富含日式氣息的眾神靈等，都成爲了動畫裡增添宗教風味的創意展現。

另外，角色「救贖」的行動，更是不可或缺的要素。宮崎駿不僅安排主角人物透過旅程面對迷失的自己，並且藉此完成對自我的救贖外，更在對於他人的救贖上運用事件的安排，讓主角們一一去完成，而這些救贖行動中，更是與自然息息相關，《風之谷》的娜烏西卡藉由從腐海底層的經歷，瞭解腐海與蟲群的本質，故在不願意看見人類與自然一方受到傷害下，選擇以自己的性命平息大地的憤怒；《魔法公主》的阿席達卡因受拿各神的詛咒而遠離家鄉，在外地的他所看見的是人類與自然相互的仇恨斯殺，爲了阻止雙方無止盡的恨意，他開始尋找讓兩者共存的方式；《神隱少女》的千尋與家人誤闖異世界，在這趟冒險旅程中的她幫助了兩位河神重新找回原來的自己。此外，這兩位河神也成爲她這趟旅程中的協助者。因此，當我們無論是看見娜烏西卡類似救世主式的救贖，或是阿席達卡

³⁷³ 參見游佩芸著，《宮崎駿動畫的『文法』：在動靜收放之間》，台北：玉山社，2010，第105頁。

對於「自然與人類」雙方間的救贖，以及千尋那種對週遭人物的救贖，這些所救贖的對象不管是自己或是他人，甚至是自然方，都讓其作品在情節的安排上，有了更加深度的意義。

參考資料

一、DVD 資料部分（依發行日期排列）

《風之谷》，台北：得利影視，1984。

《天空之城》，台北：得利影視，1986。

《龍貓》，台北：得利影視，1988。

《魔女宅急便》，台北：得利影視，1989。

《紅豬》，台北：得利影視，1992。

《魔法公主》，台北：得利影視，1997。

《神隱少女》，台北：得利影視，2001。

《霍爾的移動城堡》，台北：得利影視，2004。

二、英文資料部分

英文著作

Mircea Eliade, *The Sacred and the Profane : The Nature of Religion* , trans. Willard R. Trask, Harcourt, Inc, San Diego, 1959。

Rudolf Otto, *The Idea Of The Holy*, trans. by John W. Harvey, New York : Oxford University Press, 1964.

三、日文資料部分

（一）日文著作

青井汎著，《宮崎アニメの暗号》，東京都：新潮出版社，2004。

（二）學位論文

陳秀枝著，《宮崎駿之動畫世界以「風之谷」「龍貓」「魔法公主」為中心》，中國文化大學日本研究所碩士論文，2008。

四、中文資料部分

(一) 工具書

Jean Laplanche、J. - B. Pontalis 著，沈志中、王文基譯，《精神分析辭彙》，台北：行人出版社，2000。

廖炳惠編著，《關鍵詞 200：文學與批評研究的通用詞彙編》，台北：麥田出版，2003。

(二) 中文著作

牛建科著，《復古神道哲學思想研究》，濟南：齊魯書社，2005。

王瑾著，《互文性》，桂林：廣西師範大學出版社，2005。

王寶平主編，《神道與日本文化》，北京：北京圖書館出版社，2003。

朱立元主編，《當代西方文藝理論》，上海：華東師範大學出版社，2005。

朱東華著，《從「神聖」到「努秘」》，北京：宗教文化出版社，2007。

呂大吉主編，《宗教學通論》，台北：大千出版社，1993。

何新著，《諸神的起源·第一卷，華夏上古日神與母神崇拜》，北京：中國民主法制出版社，2008。

李顯杰著，《電影敘事學：理論和實例》，北京：中國電影出版社，1999。

胡亞敏著，《敘事學》，武漢：華中師範大學出版社，2004。

侯軍著，《基督教與西方電影》，北京：文化藝社，2006。

凌明玉著，《動畫大師：宮崎駿的故事》，台北：文經出版社，2003。

- 陳仲偉著，《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，台北：唐山出版社，2004。
- 陳懷恩著，《圖像學－視覺藝術的意義與解釋》，台北：如果出版社，2008。
- 從萊庭等編著，《西方修辭學》，上海：上海外語教育出版社，2007。
- 彭兆榮著，《文學與儀式：文化人類學的一個文化視野－酒神及其祭祀儀式的發生學原理》，北京：北京大學出版社，2004。
- 陶東風、金元浦、高丙中主編，《文化研究·第3輯》，天津：天津社會科學學院出版社，2002。
- 黃玉珊、余為政編，《動畫電影探索》，台北：遠流出版，1997。
- 焦桐主編，《味覺的土風舞「飲食文學與文化國際學術研討會」論文集》，台北：二魚文化，2009。
- 游珮芸編著，《大家來談宮崎駿》，台北：玉山社，2011。
- 游珮芸著，《宮崎駿動畫的『文法』：在動靜收放之間》，台北：玉山社，2010。
- 彭懿著，《世界幻想兒童文學導論》，台北：天衛文化，1998。
- 凱特琳、艾米著，《有關女巫－永不止息的魔法傳奇》，台北：蓋亞文化，2006。
- 楊克勤著，《夏娃、大地與上帝》，上海：華東師範大學出版社，2008。
- 楊曉林著，《動畫大師宮崎駿》，上海：復旦大學出版社，2009。
- 傻呼嚕同盟著，《動漫 2006－日本動畫五天王》，台北：大塊文化，2006。
- 傻呼嚕同盟著，《因動漫畫而偉大》，台北：大塊文化，2003。
- 黎志添著，《宗教研究與詮釋學－宗教學建立的思考》，香港：香港中文大學出版社，2003。
- 羅以婷著，《巫婆的前世今生》，台北：遠流出版，2002。

(三) 中文譯著

Arthur Asa Berger 著，姚媛譯，《通俗文化、媒介和日常生活中的敘事》，南京：南京大學出版社，2000。

Fiona Bowie 著，金澤、何其敏譯，《宗教人類學導論》，北京：中國人民大學，2004。

Gérard Genette 著，廖素珊、楊恩祖譯，《辭格第三集》，台北：時報文化，2003。

Gérard Genette 等著，閻嘉編，《文學理論精粹讀本》，北京：中國人民大學出版社，2006。

Gillian Rose 著，王國強譯，《視覺研究導論：影像的思考》，台北：群學出版，2006。

Jean - Michel Sallmann 著，馬振騁譯，《女巫：撒旦的情人》，台北：時報文化，1998。

Joseph Campbell 著，朱侃如譯，《千面英雄》，台北：立緒文化，1997。

Julia Kristeva 著，彭仁郁譯，《恐怖的力量》，台北：桂冠圖書，2003。

Louis K. Dupré 著，傅佩榮譯，《人的宗教向度》，台北：立緒文化，2006。

Marija Gimbutas 著，葉舒窮等譯，《活著的女神》，桂林：廣西師範大學出版社，2008。

Matt Hills 著，朱華瑄譯，《迷文化》，台北：韋伯文化，2005。

Mircea Eliade 著，楊素娥譯，《聖與俗：宗教的本質》，台北：桂冠圖書，2000。

Mircea Eliade 著，楊儒賓譯，《宇宙與歷史：永恆回歸的神話》，台北：聯經出版，2000。

Nicholas Mirzoeff 著，陳芸芸譯，《視覺文化導論》，台北：韋伯文化，2004。

Patrick Drazen 著，李建興譯，《日本動畫瘋》，台北：大塊文化，2005。

Roland Barthes 著，李幼蒸譯，《符號學原理》，北京：中國人民大學出版社，2008。

Roland Barthes 著，李幼蒸譯，《符號學歷險》，北京：中國人民大學出版社，2008。

W. E. 佩頓著，許譯民譯，《闡釋神聖：多視角的宗教研究》，貴陽：貴州人民出版社，2006。

W. J. T. 米歇爾著，陳永國、胡文征譯，《圖像理論》，北京：北京大學出版社，2006。

山中康裕著，王真瑤譯，《哈利波特與神隱少女－進入孩子的內心世界》，台北：心靈工坊，2006

小泉八云著，曹曄譯，《神國日本》，長春：吉林出版集團有限責任公司，2008。

包爾丹著，陶飛亞、劉義、鈕聖妮譯，《宗教的七種理論》，上海：上海古籍出版社，2005。

西川直子著，王青、陳虎譯，《克里斯托娃：多元邏輯》，石家庄：河北教育出版社，2001。

米克·巴爾著，譚君強譯，《敘述學：敘事理論導論》，北京：中國社會科學出版社，2003。

弗洛伊德著，王嘉陵等編譯，《弗洛伊德文集》，北京：東方出版社，1997。

弗洛伊德著，紹迎生等譯，《圖騰與禁忌》，台北：知書房出版社，2000。

安德烈·戈德羅·弗朗索瓦·若斯特著，劉云舟譯，《什麼是電影敘事學》，北京：商務印書館，2005。

青井汎著，胡慧文譯，《宮騎駿的動漫密碼》，台北：大地，2009。

武光 誠著，張雅君譯，《日本神道文化圖解》，台北：商周出版，2008。

帕特里克·富爾賴著，李二仕譯，《電影理論新發展》，北京：中國電影出版社，2004。

- 涂爾幹著，芮傳明、趙學元譯，《宗教生活的基本形式》，台北：桂冠圖書，1992。
- 約翰·伯格、尚·摩爾著，張世倫譯，《另一種影像敘事》，台北：三言社，2007。
- 埃利希·諾伊曼著，李以洪譯，《大母神：原型分析》，北京：東方出版社，1998。
- 特納著，趙玉燕、歐陽敏、徐洪峰譯，《象徵之林－恩登布人儀式散論》，北京：商務印書館，2006。
- 宮崎 駿著，黃穎凡、章澤儀譯，《出發點 1979～1996》，台北：台灣東販，2006。
- 宮崎 駿著，黃穎凡譯，《折返點 1997～2008》，台北：台灣東販，2010。
- 宮家 准著，趙仲明譯，《日本的民俗宗教》，南京；南京大學出版社，2008。
- 夏普著，呂大吉等譯，《比較宗教學：一個歷史的考察》，台北：桂冠圖書，1991。
- 海登·懷特著，董立河譯，《形式的內容：敘事話語與歷史再現》，北京：文津出版社，2005。
- 恩斯特·卡西勒著，于曉譯，《語言與神話》，台北：桂冠圖書，1990。
- 恩斯特·卡西爾著，范進、楊君游、柯錦華譯，《國家的神話》，台北：桂冠圖書，1992。
- 高楠順次郎、木村泰賢著，高觀盧譯，《印度哲學宗教史》，台北：台灣商務，1971。
- 普羅普著，賈放譯，《故事型態學》，北京：中華書局，2006。
- 普羅普著，賈放譯，《神奇故事的歷史根源》，北京：中華書局，2006。
- 奧托著、丁建波譯，《神聖者的觀念》，北京，九州出版社，2007。
- 福原泰平著，王小峰、李濯凡譯，《拉康：鏡像階段》，石家庄：河北教育出版社，2001。
- 熱拉爾·熱奈特著，王文融譯，《敘事話語 新敘事話語》，北京：中國社會科學出版社，1990。

魯道夫·奧托著，成窮、周邦憲譯，《論「神聖」》，成都：四川人民出版社，1995。

羅蘭·巴特著，許蕃蕃、許綺玲譯，《神話學》，台北：桂冠圖書，1997。

(四) 期刊論文

王鏡玲著，〈艾良德宗教學研究的視域邊界〉《輔仁宗教研究》第2期，台北：輔仁大學宗教學系，2000。

王鏡玲著，〈艾良德的顯聖與宗教象徵系統〉《哲學與文化》第29卷第12期，台北：哲學與文化月刊雜誌社，2000。

李金梅著，〈宮崎駿動畫的生態意識〉《電影評介》2007卷第22期，貴州：電影評介雜誌社，2007。

沈秀真著，〈幻境與人境的相映〉《人本教育札記》第153期，台北：人本教育基金會出版部，2002。

余秀敏著，〈聖俗辯證的體現——伊理亞德的宗教象徵體系之介紹〉《教育暨外國語言學報》第一期，新竹：中華大學師資培育中心暨外國語言學系，2005。

李姍姍著，〈論宮崎駿動畫電影中的人文關係〉《電影評介》2009卷第11期，貴州：電影評介雜誌社，2009。

武金正著，〈奧托的宗教經驗〉《輔仁宗教研究》創刊號，台北：輔仁大學宗教學系，2000。

武金正著，〈啓示與醒悟的奧秘之道〉《輔仁宗教研究》第7期，台北：輔仁大學宗教學系，2003。

林麗娟著，〈宮崎駿日本動畫作品賞析——以「神隱少女」為例〉《嘉義大學通識學報》第5期，嘉義：國立嘉義大學，2007。

莫素薇著，〈為自然奮戰的「魔法公主」〉《日本文摘》第193期，台北：日本文摘雜誌。

傅伯寧著，〈宮崎駿談卡通〉《人本教育札記》第152期，台北：人本教育基金會出版部，2002。

項貽斐著，〈宮崎駿的動畫都會飛〉《日本文摘》第 139 期，台北：榮興企業，1997。

程錫麟著，〈敘事理論概述〉《外語研究》第 73 期，四川：四川大學外國語學院，2002。

張漢宜著，〈逆風時代，希望啓航〉《天下雜誌》第 414 期，台北：天下雜誌。

趙海霞著，〈困境中的救贖－簡析宮崎駿的動畫片《千與千尋》〉，《劇影月報》2009 卷第 5 期，江蘇：《劇影月報》編輯部，2009。

談璞著，〈人神廝殺之際矛盾糾結的仇恨與鬥爭：宮崎駿世紀末巨作－《魔法公主(MONONOKE 姬)》〉《影響電影雜誌》第 88 期，台北：影響電影雜誌，1997。

楊銘塗著，〈人和自然之共生：宮崎駿動畫的生態訊息〉《淡江外語論叢》第 5 期，台北：淡江大學外國語文學院，2005。

鄭印君著，〈動畫敘事與觀看主體關係初探－慾望中的凝視〉《明道通識論叢》第 2 期，彰化：明道管理學院通識教育中心，2007。

鄭志明著，〈禁忌文化的哲學省思〉《鵝湖月刊》第 29 卷第 6 期，台北：鵝湖月刊社，2003。

羅美文著，〈從宮崎駿的動漫作品中談生死禁忌－以《風之谷》及《神隱少女》為探討範圍〉《東吳外語學報》第 19 期，台北：東吳大學外語學院，2004。

（五）學位論文

王鏡玲著，《台灣廟宇建構儀式初探——以 Mircea Eliade 神聖空間建構的觀點》輔仁大學宗教學研究所碩士論文，1990。

王鏡玲著，《神聖的顯現：重構艾良德宗教學方法論》，國立台灣大學哲學研究所博士論文，1999。

王耀瑄著，《宮崎駿動畫作品中的女性形象研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2005。

方靜雯著，《宮崎駿《神隱少女》字幕翻譯等效研究》，輔仁大學翻譯學研究所碩士論文，2008。

- 辛宜家著，《宮崎駿動畫中性別角色呈現之探討》，國立台北護理學院嬰幼兒保育研究所碩士論文，2008。
- 余秀敏著，《台灣佛教大齋天法會之研究—田野調查和伊理亞德式的詮釋》，玄奘大學宗教學研究所碩士論文，2002。
- 林世彬著，《環境議題融入國小藝術教學之行動研究－以宮崎駿卡通動畫為補助教材》，國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，2004
- 林雪芬著，《國小社會領域教科書宗教議題之內容分析》，國立台中教育大學課程與教學研究所碩士論文，2009。
- 吳旻峰著，《宮崎駿動畫卡通作品研究》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2004。
- 吳知穎著，《久石讓的宮崎駿動畫電影音樂研究》，台北藝術大學音樂學研究所碩士論文，2006。
- 陳伯拯著，《以符號學觀點分析動畫角色的象徵性》，中原大學商業設計研究所碩士論文，2005。
- 陳靜琳著，《探討動畫對學童環境概念之影響---以宮崎駿動畫為例》，國立台灣師範大學環境教育研究所碩士論文，2006。
- 曾凱怡著，《《聊齋誌異》與《閱微草堂筆記》狐精故事之敘述藝術研究》，國立中山大學國語學研究所碩士論文，2005。
- 傅鳳琴著，《解構迪士尼形塑的童話世界：以1991－2002年在台灣上映之迪士尼動畫電影為例》，台東師範學院兒童文學研究所碩士論文，2002。
- 劉文琪著，《探討「努曼經驗」及其「神秘經驗」之關係－以奧托（Rudolf Otto）之思想為範圍》，輔仁大學宗教學研究所碩士論文，2001。
- 劉邦祺著，《宮崎駿漫畫《風之谷》之研究》，高雄師範大學視覺傳達設計研究所碩士論文，2006。
- 劉嘉琪著，《伊里亞德象徵論之研究》，輔仁大學宗教學研究所碩士論文，2000。

鄭印君著，《遠藤周作文學中的宗教觀－人與神聖論述會晤》，輔仁大學比較文學研究所博士論文，2004。

楊涵茵著，《佛教藝術中女性形象研究－以觀音及度母為例》，國立新竹教育大學美勞教育所碩士論文，2007。

韓淑芳著，《從《神隱少女》探討資本主義社會的家庭結構、勞動階級與消費行為》，國立台東大學兒童文學研究所碩士論文，2005。