

動畫《風之谷》的敘事分析與其宗教議題的處理¹

陳子仁

輔仁大學宗教學系博士生

提要

隨著科技發達，宗教相關的元素除了在原始人的洞穴壁畫、龜甲與獸骨的占卜文字、啟示經典書寫等鐫刻烙痕的表達形式以外，當今多了電影乃至動畫（本文以動畫為討論核心）的文本形式，有了更為豐富、多元的容納與呈顯的體裁。然而，在動畫之中的「宗教」（元素）終究要引起討論：動畫裡的「宗教」（元素）是宗教嗎？宗教在動畫裡如何被再／呈現與詮釋？這樣的呈現與詮釋還有其宗教性嗎？被放進入視覺中心主義機制後，宗教在裡頭的可見與不可見之分野在哪裡？

透過對動畫《風之谷》文本的敘事結構分析（角色、時間、情節與音樂），以及討論文本中的宗教議題：預言（prophecy）與實現（fulfillment）、主角的特質與角色定位、「解決、解救與救贖」的判准、宗教與神等，本文剖析創作者的表達形式與表達內容之間的關係，同時呈顯傳統宗教元素在現代文本的諸多相貌所引發的反省與思考，也進一步對問題嘗試提出觀點。

關鍵字：動畫、交叉結構、宗教議題、預言—實現、宗教與神

¹ 感謝鄭印君老師的悉心指導以及匿名審稿學者們的細心建議與精闢提點，我已量力酌情修改或說明，然不足與缺憾之處仍源於筆者。

壹、前言

若「在場」為「存在」的一種表述，²對宗教之信仰者、其元素之運用者以及研究者來說，最起碼的一致點，恐怕是都對這些信仰與企圖所可能構成的巨大「在場」（presence）帷幕，進行探詢、詮釋與呈顯。動畫裡的「宗教」可說是宗教「在場」的普遍實現：就「眼見為憑」來說，動畫的構造與特性，使得一切宗教元素，包括神祇、神蹟、神話...得以較其他媒介（如經典的文字、圖像與電影文本）更為容易直接而無礙地傳送至其閱聽人（audience）的視聽感官之中。比起電影，動畫有更多樣的可能—電影製作、拍攝的技術難題，動畫早就能作到。因而信仰者、宗教元素運用者與研究者（三者身份上不必然需要完全分割）對其各自出於不同目的與態度的對宗教在場的探詢、詮釋與呈顯，均為可能。

然而，動畫裡的「宗教」（元素）是宗教？與現實社會裡的宗教有何差別？在動畫如何被呈現與詮釋？還有其宗教性嗎？在視覺中心主義³的機制之下，宗教在電影裡的可見與不可見之分野在哪裡（或云：動畫裡的宗教還有不可見）？透過對動畫《風之谷》⁴的敘事分析，本文是我嘗試回應這些問題的開始。

行動元（actant）是共同具有一類特定特徵的行動者（actors），⁵而行動元作為

² 海德格爾（Martin Heidegger, 1889-1976）在其《存在與時間》中提到：存在的意義被規定為 *παρουσία* 或 *ούσία*（在場或在），其在存在論時間意義上便是「在場」。Heidegger, *Being and Time*, (Oxford: Basil Blackwell Publisher, 1962), p.47; *ούσία* 與 *παρουσία* 的意義，見羅念生、水建馥，《古希臘語漢語詞典》（北京：商務印書館，2004），頁 621, 655。

³ 關於視覺中心主義，可見吳瓊，〈視覺性視覺文化—視覺文化研究的譜系〉《文藝研究》第一期（2006），頁 85-89。

⁴ 《風之谷》或《風の谷のナウシカ／*Nausicaä of the Valley of the Wind*》是日本動畫家宮崎駿（Hayao Miyazaki, 1941-）的連載漫畫（1982-1994）與動畫版本（1984）作品，在台灣由博偉公司（Buena Vista Home Video）發行中文版 DVD，具備中、英、日文字幕與中、日語音軌，共分為 25 個段落。我所依據的就是這個中文版本 DVD。

⁵ 行動元是共同具有特定角色質素（shares a certain characteristic quality）的一類行動者（a class of actors）。Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, (Toronto: University of Toronto Press, 1999), p.197.

敘事骨架的語義單位，⁶則是分析動畫文本的基本元素。⁷本文透過對《風之谷》文本的行動元進行切分，以呈顯其文本的敘事骨架，是對應著導演製作手法與其理念關係的：在成本與藝術性的雙重考量下進行精細分工與致力著墨的視覺藝術如動畫者，幾乎沒有偶然或不經意的表達元素得以存在的空間。

運用電腦程式的援助，我將文本的畫面以諸行動元的行動作為分割的基準，進行擷取畫面與音效：DVD 以 Cyberlink PowerDVD 5.0 版播放程式播放影片與擷取畫面，按照程式所顯示的時間格命名所擷取成為 jpg 檔案，並按照所屬的章節段落（01-25）加在檔名之前。如《風之谷》影片的標題出現在第二段的開始，該畫面檔名便會是：02-0:02:00.jpg。⁸整個播放與擷取的過程中，依照畫面的場景、人物、行動等等有所變化時便擷取圖檔、命名，並同時筆記下所發生的劇情內容。整個 1:56:52 的動畫播放時間，我擷取了 1710 個圖檔，總容量為 1.63 Gigabite。⁹同時，我試著將《風之谷》動畫文本作精細的紀錄與整理，得出詳細的劇情進程，作為進一步分析的素材。

音樂方面，我先將整段影片聲音軌擷取出來，匯入 Adobe Premiere 6.5 聲音工作區中進行剪接、匯出為立體 wave 格式、1024Kbps 或 1441Kbps 位元率的聲音檔案，再依序以片段序號、剪接片段顯示的起始時間加上該配樂的情節作為檔名。如「001-00014310 主題曲」，代表第一個聲音剪輯，起始時間為 00 時 01 分 43 秒 10 影格，內容為影片主題曲。這樣，我剪輯了 63 段情節配樂或音效聲音檔共 264 Megabite，進行分析比較。

以下，將針對《風之谷》動畫文本的主要角色、時間構成、敘事內容結構與音

⁶ 格雷馬斯 (Algirdas Julien Greimas), 《論意義—符號學論文集上冊》(天津:百花文藝, 2005a), 頁 264-265。

⁷ 格雷馬斯認為不要根據人物是什麼而當依照做什麼來描述人物屬性和劃分人物類型，這個意見羅蘭巴特也是贊同的。見胡亞敏, 《敘事學》(湖北:華中師範大學, 2004), 頁 146。

⁸ 由於 Windows 作業系統可讀檔案名稱不允許半形的冒號「:」, 檔名冒號部分以「—」代替。

⁹ 我以取消字幕的形式播放, 且按照原始畫面比例擷取圖檔畫面, 因此每個圖檔的像素為 DVD 畫質 720 x 480 的像素比例、24 位元深度的畫面尺寸, 約 0.98mb。

樂構成這幾個層面，呈現文本的結構分析面貌。然後，分別對應所呈顯的敘事骨架，討論預言與實現、動畫主角的特質與角色定位、解決／解救／救贖的判准，以及動畫中的「宗教」與「神」等宗教議題。

貳、動畫文本的結構分析

一、主要角色

為分析方便，我將動畫角色的名字與其英文簡稱代號，按照出現在動畫中的三個國家（或地方）與角色之性質對照整理如下（以下以代號代替）：¹⁰

地區 特質	風之谷 W	多魯美奇亞 T	培吉特 P
公主	娜烏西卡 N	庫夏娜 Ks	拉絲黛兒 L
王或市長	基爾 J		市長 MP
女性長者	祖奶奶 O		拉絲黛兒之母 ML
男性武士	猶巴 Y		阿斯貝魯 A
甘草型人物	米特 M	克羅多瓦 Kr	
護衛	戈爾 G		

表一 主要角色表

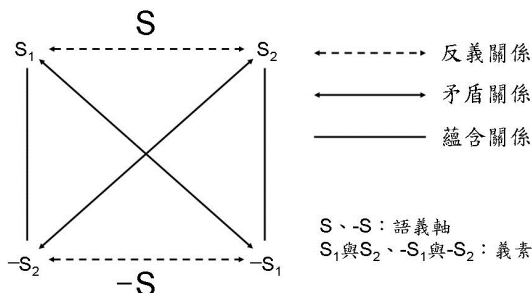
除此之外，還有非人類、且無法歸屬於任何區域的重要角色：巨神兵（KSH）、王蟲（OW）、迪多（TD）¹¹等等。由表一可明顯看出，公主、王或市長、女性長者、男性武士、甘草型人物與護衛等六種性質鮮明的角色中，唯獨公主一角在三個地區都有，也最適合做為角色比較的起始。¹²

¹⁰ 按照所有角色所在之區域、性質分類所做成的表格，再按照他們在動畫裡的行動便能將相互對比的角色進一步呈現出來。

¹¹ 被 Y 救出的狐松鼠，名字出現的時間為 0:13:02。

¹² 公主角色在《風之谷》中有 N、L 與 Ks，然因篇幅限制加上 L 於動畫中出現極為短暫，故討論主要集中於 N 以及與 Ks 之間的情節。

格雷馬斯 (A. J. Greimas, 1917-1992) 的符號學矩陣或稱格雷馬斯矩陣 (Greimas Semiotics Square)¹³ 概念, 可用來處理意義的基本結構。格雷馬斯原始的圖形是:¹⁴



圖一 格雷馬斯矩陣

格雷馬斯將意義成分稱之為「義素」(sème), 在義素接合或語義軸的形式下可以感知出一個基本結構,¹⁵ 並指出每兩項義素組成一維, 共組成六個系統維度: 兩反義軸: 複合軸 S (s1 與 s2) 和中性軸 -S (-s1 與 -s2) 間的矛盾關係; 兩圖式: 圖式 1 (s1 和 -s1) 與圖式 2 (s2 和 -s2), 各為一對矛盾的組合; 兩指示軸: 第一指示軸 (s1 與 -s2) 與第二指示軸的蘊含關係 (s2 與 -s1)。由此, 形成下表:

構成關係	結構性維度	義素結構
反義	S (複合) 軸	S ₁ 與 S ₂
	-S (中性) 軸	-s ₁ 與 -s ₂
矛盾	圖式 1	S ₁ 和 -s ₁
	圖式 2	S ₂ 和 -s ₂
簡單蘊含	指示軸 1	S ₁ 與 -s ₂
	指示軸 2	S ₂ 與 -s ₁

表二 矩陣維度表¹⁶

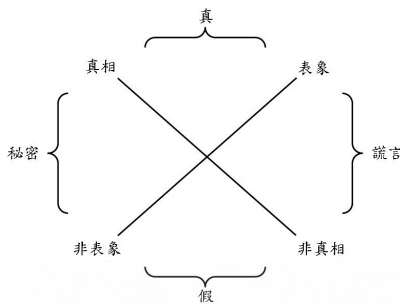
¹³ 此概念早在格雷馬斯的開山之作《結構語義學》(*Sémantique structurale: recherche et method*, 1966) 即已形成, 對矩陣中各意義與關係都有清楚之表達, 成熟之圖形建構則見於氏著《論意義: 符號學論文集》中。以下引用皆使用中譯本。

¹⁴ 格雷馬斯, 《論意義—符號學論文集上冊》, 頁 141。

¹⁵ 格雷馬斯, 《結構語義學》(天津: 百花文藝, 2001), 頁 27。

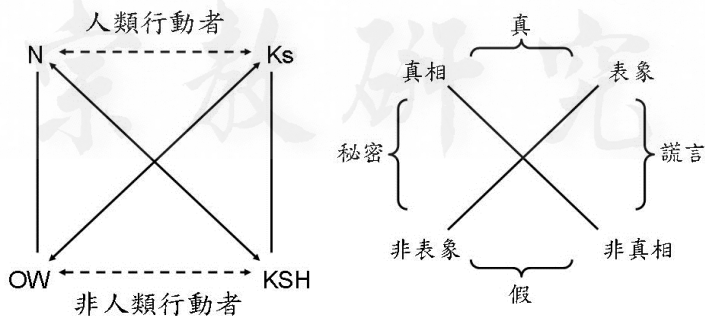
¹⁶ 格雷馬斯, 《論意義—符號學論文集上冊》, 頁 144。

在這樣的結構下，諸維度間的關係是可以預測的：兩根由反義關係構成的軸（S，即為 s_1 與 s_2 ，與 -S，即為 - s_1 與 - s_2 ）是矛盾關係，由矛盾關係定義的兩圖式（ s_1 和 - s_1 、 s_2 和 - s_2 ）間是反義關係。¹⁷ 進一步，格雷馬斯以真偽關係如圖二：¹⁸



圖二 真偽關係矩陣

綜合以上的概念，我的嘗試如下：



圖三 《風之谷》角色示意圖

¹⁷ 同上。格氏曾以性關係體系為例展示說明，同上註，頁 147-154。

¹⁸ 格雷馬斯，《論意義—符號學論文集下冊》（天津：百花文藝，2005b），頁 53。

《風之谷》裡，腐海效應始於大自然力量對人類覬覦環境與權力支配力量的行動（火之七日）的反撲，止於 OW vs. KSH（非人類行動者¹⁹）的對決事件。若對決事件的發展脈絡明顯地呈顯出是《風之谷》動畫文本的敘事主軸，那麼：首先，同樣具備公主身份的 N²⁰與 Ks²¹（人類行動者），以及相同具備能力超乎人類、難以駕馭特質的非人類行動者 OW 與 KSH 形成兩個反義軸—整個對決事件，表面上是非人類行動者（OW 與 KSH）間的廝殺（假），事實上關鍵在於人類行動者（N 與 Ks）對非人類行動者的駕馭／掌握／馴服／安撫能力（真）。其次，為了各自的理念，N 與 Ks 分別和 KSH 與 OW 存在著矛盾關係（消滅對方），形成兩個矛盾的圖式；N 與 OW，以及 Ks 與 KSH 兩個指示軸，各自呈顯出簡單蘊含的關係：頭一個指示軸（N 與 OW）還原了腐海為環境休養生息、蟲群為保障腐海不被破壞的秘密，第二個指示軸（Ks 與 KSH）則建構了腐海破壞環境、蟲群威脅生命，以及利用 KSH 是為保護世界²²的詮釋謊言。²³

因此，動畫文本中的意義圖像至此清明了：不管原本立場為何，²⁴只要靠向 N 與 OW 的一方，便因瞭解、掌握腐海與蟲群的秘密而得生，靠向 Ks 與 KSH 的一方（或可略稱為利用 KSH 解決問題）便是虛妄而萬劫不復。

二、動畫的時間構成

《風之谷》動畫的敘事時間（narrative time），前後不過五個日夜，不過動畫裡

¹⁹ 在動畫文本中，皆為不具備倫理抉擇能力的強大生物體（OW 為天然，KSH 為人工），無法停止暴怒而對 N 誤傷（OW）或被 Ks 操控進行與 OW 的對決（KSH）。

²⁰ 由於掉落腐海深處，N 發現了腐海與可怕巨蟲群實為維繫、保護環境而非破壞環境運作的真相。

²¹ 透過窮兵黷武的征伐討戰，Ks 以直覺的理性計算、結盟，開展一勞永逸解決人類生存危機的途徑。一時表面上看來是有效、正確的，到最後證明是無用、錯誤的，且行動過程中不僅建立在武力的基礎上，更透過虛謊的行動圖謀實現所願之可能與機會。

²² 1:19:59。

²³ N 對抱持這樣看法的 MP 直指這觀點是自欺欺人（1:20:44）。

²⁴ 如原本 A 的觀點與 Ks、MP 一致，但是與 N 經歷掉落腐海的經驗以及見證家園竟被自己的策略毀滅時，反倒是站在 N 的一方。

的故事時間（story time）²⁵卻是一千年又五天。第一段 Y 倉皇逃出死城之後，影片以字幕形式顯示其故事設定的歷史背景：

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，威脅著沒落的人類的生存...。²⁶

之後是動畫的主題音樂，配上類似像埃及金字塔的歷史敘事壁畫（靜態）與真實的歷史回溯畫面（動態）呈現，²⁷這些視像暗示文明的崩解與 KSH 的行動有關。當 [W] 驚覺在爆炸下仍未能被燒毀的巨大肉團，Y 向 M 道出心中的擔憂：沈睡在 [P] 地底下的舊世界怪物（指 KSH）已被挖出來。M 指出在「火之七日」燒了全世界的怪物就是 KSH。至此，我們得以辨認出「巨大產業文明的崩解」與「火之七日」為同一個時間點，距離敘事開始時間一千年。故事開始的第一天白天，當 Y 被 N 從 OW 的瘋狂攻擊中解救出來以後，N 回答 Y 的問候時提及 Y 與大家已經一年半沒見面了。因此，一年半是敘事開始前 Y 最後一次離開 [W] 的時間點。

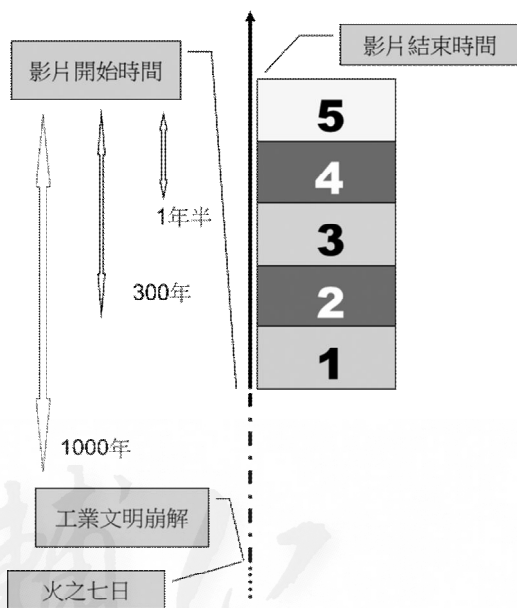
故事開始的第一天晚上 [T] 佈滿蟲隻的大型機具（載運 KSH）於迫降時撞山爆炸，從進入 [W] 的領空至爆炸產生的煙塵擴散使得會造成腐海擴散的有毒植物之孢子得以直接進入 [W] 的森林，感染大片植物而在樹根產生菌絲，致使 O 迫於無奈下令燒毀整片森林時，一旁的壯丁道出：森林守護 [W] 已有三百年的歷史，難道沒有燒毀以外的辦法嗎？²⁸因而我們得知故事開始時間前三百年為森林守護風之谷的起點，《風之谷》動畫文本的故事時間可以表為下圖：

²⁵ 關於敘事時間（erzählte Zeit）與故事時間（Erzählzeit），見 Metz, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, (Chicago: University of Chicago Press, 1974), p.18.

²⁶ 顯示時間為：0:01:50-0:01:58。

²⁷ 事實上，因為視覺暫留的關係，動畫裡被觀看者看見的無論靜態與動態事物，實質上皆為動態地以一秒 24 分割畫格進行呈現，因次這裡的靜、動態字眼是指觀者的視覺認知而言。

²⁸ 1:15:41。



圖四 《風之谷》的故事時間

按敘事時間的日程，從 Y 進出即將被腐海吞沒的死城開始，²⁹一直到深夜 T 機迫降撞山，N 引領受傷的牛虻起飛離開 W 為止，³⁰是《風之谷》動畫敘事的第一天。隔日黎明時 N 引領受傷的牛虻飛抵腐海邊界而見到 OW、T 的機隊飛近 W 的領空，到 Y 進入了 N 的地下密室，N 向他說明其實被污染的是土地，³¹是第二天。W 的小朋友在 N 被帶至 P 的出發前送給 N 「奇可果」，到為了避免整個 W 變為腐海而焚燒守護 W 三百年的森林，W 的民眾向 T 的軍隊心懷憤怒，³²是第三天。三個 W 的老人看見焚燒森林的濃煙，感到事態嚴重想要趕回鄉幫忙，到 OW 繞過 KSH 崩壞的骷髏殘骸，繼續向前狂奔，衝破一切阻擋並造成所有建築、軍事武器的毀壞，³³是第

²⁹ 0:00:00。

³⁰ 0:28:37。

³¹ 0:43:05。

³² 1:15:47。

³³ 1:49:37。

四天。黎明時得到 Y 解救的 P 飛艇飛向 W，在進入領空時發現 OW 的憤怒眼色（紅色）自一中心向四周改換成平靜眼色（藍色），到 YA 兩人騎乘走獸進入腐海並靠近 OW，³⁴是第五天。

三、動畫的敘事內容結構

依敘事時間的日程，僅僅能確定每一日發生的人物、事件與行動的變化，卻無法精準地顯示動畫刻畫的重點—亦即許多動畫裡的重要元素在頭、尾顯示的日程進展中，並未能呈現出來。能串連、呈顯敘事內容的是所敘述的行動，準確而精當的分析單元應為敘事文本產生意義的行動元之組合：包含一連串言語對話、動作行為。行動元組合彼此之間，可能以重複、對比、呼應、關聯、矛盾...等安排，構成一個整體的意義結構。

詮釋希伯來經文的學者也有類似看法。如：

構成情節的單元種類不一...較小的敘事單元只含有一個事件（incident），不管該事件是行動（action）還是事件（event）...。構成敘事體系的諸單元之間，有多種多樣的連結關係，從而產生出情節結構。³⁵

荷蘭學者福克爾曼（J. P. Fokkelman）也提到情節包含的成分：

第一個成分是「行動」（action）：這就是故事人物表現的一切行為...。³⁶

我按照記錄整理的劇情進程，依脈絡將重要行動元的行動組合並為之命名，發現基本上敘事時間呈現線性敘述的《風之谷》，可以呈顯下面這個結構：

A • 古老傳說的追尋：藍袍人是誰

Y 不安地進出被腐海覆蓋之城，孢子白點飄在身上

OW 追擊 Y、Y 的追尋欲解腐海之謎

O：藍袍人降臨金色草原...

B • T 侵略 P 連累 W

³⁴ 1:56:55。

³⁵ Bar-Efrat, *Narrative Art in the Bible*, (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997), p. 93.

³⁶ Fokkelman, *Reading Biblical Narrative: An Introductory Guide*, (Louisville: Westminster John Knox, 1999), p.75.

T自P奪取的KSH與L迫降W

N引牛虻飛回，解除危機

O向T說理（毀腐海、OW發狂反引起更大毀滅與吞沒）

C· KSH的作用

Ks與Kr討論KSH之運用與歸屬

Ks要帶N、五人質與物資往P

YM商議（Y暫離再回等機會、絕不能讓KSH復活）

X· 腐海的秘密、功能與誤解、誤用

土地被污染

腐海還原、清淨土地與水源；昆蟲與瘴氣捍衛腐海

即使理解這些秘密，人還是要想辦法遏止腐海範圍的擴張

C'· KSH的作用

Kr獨白（野心）疑問（走運／陷阱），Ks籲排除干涉求取共存

Ks被M等人質自往P途中（物資扔入腐海）帶回

Y認絕不能讓KSH復活

B'· P反擊T連累W

P反擊T而自毀家園，殲滅T挾幼蟲引OW攻於W之T

N將幼蟲帶回，解除危機

O謂OW怒實為大地之怒，靠怪物苟延殘喘無意義

A'· 古老傳說的實現：藍袍人為N

金點（與孢子白點不同）飄下

AY進入腐海，觀看平靜的OW遊過

O張眼覆頌古老傳說內容、遮眼謂古傳說是真的

圖五 《風之谷》的敘事結構

這樣的結構，就是所謂的交叉結構（chiastic structure），³⁷經常在遠古的詩篇（詩歌體裁）、史詩（敘事體裁）作為文學技巧出現。也就是說，作為文學技巧，交叉對稱結構是一種創作者的有意識、有意義的表達方式，而非一種無意義的巧合、湊巧或詮釋者的套用。

對稱（symmetry）有兩種模式：第一種是平行（parallel）模式，即對應成分以相同方向平行排列，可以表示為 ABC//A'B'C'；第二種是同軸（concentric）模式，即對應成分已相反方向朝中心排列，可以表示為 ABC//C'B'A'。平行與同軸兩者之沒有對應部分的單獨元素會成為敘事的中心或軸心，可以表示為 ABCXA'B'C' 或 ABCXC'B'A'。³⁸很明顯，《風之谷》呈現出來的模式是屬於同軸對稱的 ABCXC'B'A' 交叉結構。

第一個行動組合 A，我的命名是：古老傳說的追尋：藍袍人是誰。在 A 底下的幾個行動元³⁹都可以在 A'（古老傳說的實現：藍袍人為 N）找到對稱的行動元。⁴⁰第二個行動組合 B 與 B'、第三個行動組合 C 與 C'，三組都是交叉對稱的關係。中間沒有對稱的獨立元素 X—腐海的秘密、功能與誤解、誤用，其所組成的行動元便是整部動畫要說明的問題：是（人類自認安全乾淨的居住環境）土地被污染，（人所認定危險有劇毒的）腐海擔負著還原、清淨土地與水源乾淨與安全的作用，而看似威脅的昆蟲與瘴氣則捍衛著腐海不被人類破壞，以使腐海繼續其功能，還原自然淨土；可惜的是即使人們理解這些秘密，還是要想辦法遏止腐海範圍的擴張（後果便是動畫中淨土還原過程的中斷與破壞）。

³⁷ Bar-Efrat, *Narrative Art in the Bible*, (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997), p.100. 之所以名為 chiastic，是因為希臘文 χ 的字形本身就是一個交叉而對稱的形狀，發音是 kai 的緣故。因此 chiastic structure 的意思便是 χ 的結構。

³⁸ Fokkeman, *Reading Biblical Narrative: An Introductory Guide*, (Louisville: Westminster John Knox), p.117.

³⁹ Y 不安地進出被腐海覆蓋之城，孢子（白點）飄在身上；OW 追擊 Y、Y 的追尋就是要解開腐海之謎；O：藍袍人降臨金色草原...

⁴⁰ 金點飄下（與孢子白點不同）；AY 進入腐海，觀看平靜的 OW 遊過；O 張眼覆頌古老傳說內容、遮眼謂古傳說是真的。

這樣的結構分析結果，和宮崎駿的說法是一致的：

教條無可避免地會崩解，而我斷然不會讓宗教成為我的電影的基礎。我的宗教是沒有實踐、沒有經典、沒有聖人的，只有保有我自己與特定所在盡可能地純淨而聖潔。⁴¹

《風之谷》的結構中，正是鮮明地展現出導演宮崎駿如此的理念，可以說本動畫是宮崎駿理念先行的作品：《風之谷》裡有許多「宗教」元素（如對藍衣人的預言與實現、其身份與角色的定位、救贖議題以及宗教與神祇等等），但總括起來當中並沒有特定的宗教儀式實踐、宗教經典與聖徒，僅僅充盈著強烈對純淨與自然的渴求—將「腐海的秘密、功能與誤解、誤用」放在交叉對稱結構的重心，表示在交叉對稱結構中要凸顯的重點理念正是宮崎駿獨特的宗教觀。

四、動畫的音樂構成

導演透過鏡頭與聲音的運用、轉換與處理，顯示敘事者在文本進行中的在場（present）或不在場（absent）。特別在聲音、音效的部分，可以以實境音的有無，認出敘事者的在場與不在場。《風之谷》開頭以靜態壁畫與動態影像表達敘事設定的歷史與傳說，序曲音樂擔任著敘事者的角色，即使影像已經由遠而近帶入主角，包括遠距離鏡頭的降落（引起塵埃）、下機與主角將槍枝自飛行器中取出（近距離鏡頭）、走進腐海叢林（遠距離鏡頭），⁴²序曲音樂仍舊進行，無「現場」的音效。至主角入腐海，才有現場音效。這時敘事者隱匿，讓情節「自然」進行。

《風之谷》的音樂使用上呈現的風格結構有幾樣特色：

首先，《風之谷》的配樂風格與情節相當一致。最為明顯的，便是主題音樂：⁴³在 DVD 第二段以片頭出現，在第 25 段以片尾出現。⁴⁴兩者的差別在於：

⁴¹ DeWeese-Boyd, Ian, “Shojo Savior: Princess Nausicaä, Ecological Pacifism, and The Green Gospel”, *Journal of Religion and Popular Culture*, 21-2 (2009), p.2.底線為我所加。

⁴² 電影 *Avatar* 中也設定在類似的情境中，人類需要戴上呼吸器否則會肺部潰爛而死。

⁴³ 主題音樂的功能與作用往往能以特定風格與凝練的情感表現，充實戲劇之中主要人物形象、展現特定歷史氣氛與表現生活情懷等。曾田力，《影視劇音樂藝術》（北京：北京廣播學院出版社，2003），頁 12。

⁴⁴ 當中作為全劇重心：發現腐海的秘密，主題音樂第二次出現（1:05:57-1:07:46）。

1. **起始點**：片頭開始演奏之前有號角音作為警示，畫面在慌亂逃離中漸暗，透過鼓點與鈴鼓固定節奏的敲擊進入全黑而開始歷史敘述，產生歷史展現的效果；片尾的主題音樂沒有獨立的開始點，是透過兩組音效⁴⁵分別漸弱與漸強交錯而成。
2. **結束點**：片頭沒有確定的結束，而是接續 N 進入腐海叢林的現場音效，象徵由歷史敘述回到現實；片尾演奏則有確定的結束，鏡頭帶回到 N 丟失氧氣面罩的地點，象徵腐海不再是恐怖、危害生命的地方。片尾除去前奏在第七小節又兩拍原本固定的鋼琴爬階有個小變奏後進入管弦樂，畫面正好是 N 與 A 目送 Ks 等人登機飛離 **W**，指明為整個事件告一段落，作為動畫結束的效果。

其次，幾個與特定情緒有關的情節，用的配樂都是同樣的音樂模式（曲調、器樂或節奏形式）。例如：

1. 快樂、欣喜：N 從 Y 得到 TD 的快樂(0:13:44:29)、N 飛回 **W**(0:15:06:12)、成功引牛虻飛回而避免因殺之而引來更多蟲害(0:26:57:12)、O 從孩子敘述的景象理解到藍袍人就是 N(1:53:49:03) 等等，都是相同曲調的交響樂，並以下列樂句為主題呈現：⁴⁶

4/4 | 1 $\dot{1}$ $\underline{7}$ $\underline{6}$ $\underline{5}$ — | 1 $\underline{6}$ $\underline{5}$ $\underline{4}$ 3— | 2 1 $\underline{6}$ $\underline{1}$ $\underline{5}$ — ||

2. 與腐海、OW 的神聖感有關：N 在腐海底下醒轉時看見腐海的巨大樹群與壯麗空間(1:03:24:01)、**P**的人民與 Y 飛回 **W**上空時看見 OW 憤怒眼色消退(1:49:59:28)，都是 pipe organ 樂音彈奏長音。
3. 與 OW 的神秘感有關：N 在兩次遇見 OM 時(0:05:20:20；0:54:49:02)，皆以印度西塔琴(sitar)撥弦音呈現其神秘感。

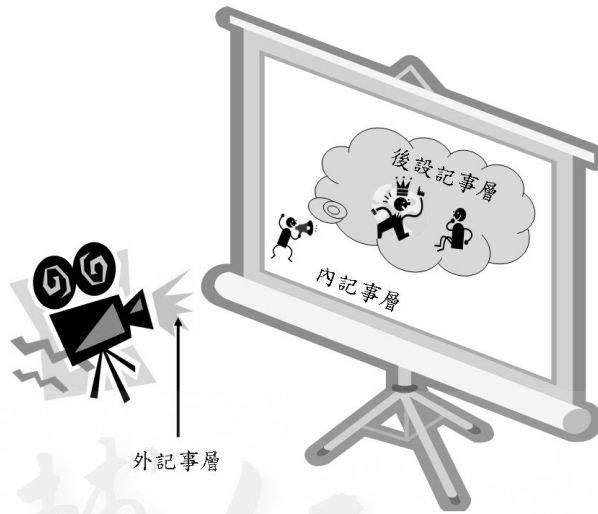
⁴⁵ 分別是快樂、欣喜的音樂與主題音樂的片尾版本。

⁴⁶ 實際上的電影音樂會以樂譜為藍本，在不同情節的需要下以主題樂句進行變奏，且不會全曲運用。因此雖有樂譜的出版，並未將所有變奏形式記譜下來。

4. 與軍事行動有關：T的軍隊動員W的人民搬運 KSH (0:38:14:29)，以及 Ks 下令對W發動攻擊之際 M 飛抵對峙的陣仗之中 (1:38:10:29)，都是搭配大鼓作踩點的進行曲。
5. 與逃亡有關：A 幫助 N 自P的帆艇逃出時遇襲時 N 被迫逃離 (1:28:18:05)、N 與 M 飛回W通報危機的途中發現作為誘餌的 OW 幼蟲 (1:36:38:01)、載運 OW 誘餌的 P 飛行器躲避 N 的飛近 (1:40:53:00)。這些都以重複的弦樂器演奏，呈現緊迫危急之感。
6. 與無可奈何的差別有關：Y 與T佔領軍談判說理 (0:33:45:00)、P市長對 N 與 A 說明襲擊既已啟動便無法挽回 (1:20:11:24)、A 被偷襲擊昏而 N 無法趕回W通報 (1:21:35:00)、W人民一面抵抗T一面進行疏散 (1:23:54:06)、老人陳述同樣是公主 Ks 與 N 為何差那麼多 (1:32:26:29)。這幾段都在音樂中以表達沈重而膠著的感覺。
7. 緊急狀況：T入侵佔領W (0:31:59:14)、N 見到父王被殺 (0:32:42:26)。音樂以小提琴群奏的方式，拉出尖銳的音階和弦。
8. 與腐海劇毒有關：孩童找尋散落附著於林中的孢子 (0:29:14:29)、Y 進入 N 的地下花園而發現異樣一劇毒植物開花 (0:41:10:29)、解救貨機之際 (0:52:01:15)。
9. 與歷史有關：Y 對 M 談論 KSH 火之七日的歷史 (0:30:20:09)、O 對 Ks 與 Kr 說明過去歷史上人類要毀壞腐海或驅逐群蟲而造成的嚴重後果 (0:36:34:02)。
10. 與蟲造成的危機有關：T機因蟲子而無法安全迫降 (0:23:03:21)、飛近P看見被 OW 群攻擊過後的慘況 (1:16:58:11)、殲滅T佔領軍行動的代價—P中央巨蛋被 OW 毀壞 (1:17:56:26)。

第三，《風之谷》中所有關於 N 本身的倒敘 (analepses) 都是發生在 N 兒時與 OW 有關的回憶，屬於後設記事層 (圖六)，都使用固定旋律的音樂：⁴⁷

⁴⁷ 熱奈特提出敘事層次 (narrative levels / diegetic levels) 有：敘事本身稱為外記事層 (extradiegetic level)；第一層敘事：敘事所講述之任何事件的記事層 (diegetic level)，稱



圖六 熱奈特的敘事層次示意圖⁴⁸

第一次發生在 Ks 與 N 等人在飛往 P 的途中被 A 襲擊，已然逃出的 N、Ks 與 M 卻因為要營救另外五名 W 的人質而一起迫降入腐海當中，N 被受驚擾而游上來的 OW 以觸鬚探查；⁴⁹第二次發生在 N 營救 A 的飛行中被大蟲的尾巴掃到，掉入腐海底部的流沙而進入腐海底下的世界時昏迷時腦中的影像回憶⁵⁰；第三次發生在 N 為解救 W 的人民帶著 OW 幼蟲立於狂奔的 OW 群前而亡，OW 冷靜後以觸鬚舉起 N 並形成金色平台且對 N 進行醫治。⁵¹

為內記事層 (intradiegetic level)；與第二層敘事：產生這敘事的敘述行為的記事層，稱為後設記事層 (metadiegetic level)。關於熱奈特敘事層次的討論，見 Genette, *Narrative Discourse: an Essay in Method*. (NY: Cornell University Press, 1983), pp.228-229.

⁴⁸ 此圖示說明，參考 Genette, *Narrative Discourse Revisited*. (NY: Cornell University Press, 1988), pp.85-86 繪製而成。

⁴⁹ 0:56:11-0:57:09。

⁵⁰ 1:01:32-1:02:49。

⁵¹ 1:52:00-1:53:42。

這幾次倒敘的一致特性除了敘事層次相同以外，還有：1.所用的配樂都是童音哼唱配以器樂合奏一段相同曲調，或單純童音哼唱；2.都發生在救援行動的脈絡之中。這些倒敘特性組合的意義在於一方面顯示 N 與 OW 之間神秘而悠遠的連結，⁵²一方面也預示了 N 作為 **W** 與世界之救援者角色，同時還強調了 N 勇敢與純真的特質。值得注意的是，宮崎駿本人與其研究者都承認，在 N 面對 OW 攻擊而死然後被舉起的段落，音樂效果的塑造是成了一幅宗教繪畫，使人感覺如同在空中飛翔的聖女貞德。⁵³

這些音樂構成，生動地活化、詮釋了動畫文本的劇情安排與角色特質，明顯地區分各樣議題與情節的發展。

參、宗教議題

我所謂的「宗教議題」，並非純然做宗教解，亦非去除宗教性、純然中性化地談論愛、恨、救贖等宗教元素，而是盡量將文本中出現的「宗教」元素，放在一般的宗教談論架構中處理。這樣做法的優點是可以比較出動畫文本處理宗教元素與現實宗教的差異，缺點可能會導致太過神學、宗教化的批評。

《風之谷》裡的宗教相關議題相當豐富而多元，都與動畫文本的主軸有關。舉例來說，前述《風之谷》的音樂構成中，第一次以使用 pipe organ 樂音彈奏長音表達的「神聖感」類屬，即是 N 掉落腐海底下，在醒轉、睜眼瞥見巨木森林時的音樂。這種認為樹木森林具有神聖性的看法，呼應了梅原猛所謂的「日本人心靈深處的森林信仰」：在被認為神聖的地點保留森林的存在，是源於繩文時代對樹林精靈的信仰，因為沒有任何東西能具有像樹木那樣「巨大的生命力」，且人是「靠樹木的恩惠生活在世界上的」。⁵⁴

依據並對應《風之谷》的敘事結構裡的行動元，我處理的「宗教議題」如下：

⁵² 透過如夢似幻的回憶夢境（視覺畫面）與純真無邪的童聲（聽覺聲音）。

⁵³ 宮崎駿（Hayao Miyazaki），《出發點：1979-1996》（台北：台灣東販，2011），頁 447；青井汎（Hiroshi Aoi），《宮崎駿的動漫密碼》（台北：大地，2009），頁 52-53。

⁵⁴ 梅原猛（Umehara Takeshi），《世界中的日本宗教》（四川：四川人民出版社，2006），頁 22-24。

1. 「預言與實現」；2. 「N 的特質與角色定位」；3. 「解決、解救與救贖的判准」；與 4. 「宗教與神」。同時也從這四個議題，回應前言的提問。

一、預言與實現

《風之谷》敘事結構裡的第一組交叉對稱行動元，便是關於藍衣人的預言與實現。宗教上談論預言（prophecy）與實現（fulfillment），是相當普遍的。以基督宗教來說，「先知」與「預言」在希伯來文與希臘文都各自是相同的字根，基本上預言就是先知的功能之一。預言意味著：1. 與哲學相對，是一種認識真理的途徑；2. 聖靈神學（the theology of Holy Spirit）以及 3. 神啟示的方式之一，或直接指的就是啟示本身；4. 聖經文學（正典以及典外文獻，canonical and non-canonical）的形式之一。⁵⁵而先知則身負傳達神旨的任務，宣講神所吩咐的話語，作神所差遣的工作，⁵⁶因此主要的意思是「代替說話」，⁵⁷經過授權而替別人說話者。⁵⁸這樣的定義，並未以「未卜先知」以主要訴求，反而對說預言者（先知）在信仰與道德上的要求質素相當高，對先知的所發之言（預言）要求嚴謹的查驗與對照。⁵⁹

「預言—應驗」的過程，有「部分實現」與「完全應驗」的提法。⁶⁰最著名的例子，便是耶和華給猶大王亞哈斯的「以馬內利」的兆頭（以賽亞書 7:1-25）。這一段落的解釋，猶太教認為接下來的第八章以賽亞與妻生下瑪黑珥沙拉勒哈施罷斯（在聖經的字源學解釋就是擄掠速臨、搶奪快到的意思），便是實現；基督宗教的神學

⁵⁵ Ferguson and Wright, *New Dictionary of Theology*, (Leicester: Inter-Varsity Press, 1988), p.537-538.

⁵⁶ 楊慶球，《會遇系統神學：真理與信仰體驗的整理》（香港：中國神學研究院，2001），頁 129。

⁵⁷ 原來的希伯來經文是在《出埃及記》7:1-2a：耶和華對摩西說：「我使你在法老面前代替神，你的哥哥亞倫是替你說話的。凡我所吩咐你的，你都要說...」。

⁵⁸ 海里斯（R. L.Harris）等編，《舊約神學辭典》（台北：華神，1995），頁 615。

⁵⁹ 《申命記》13:1-15 提到即使先知的神蹟奇事應驗（實現），親近的親友相誘，也必須探聽，查究，細細地訪問（查驗、比對），是否與之前神給摩西的話相左，並採取嚴厲手段遏止；除先知性格之外，需要與耶穌（馬太福音 7:15）的教訓一致。見 Ferguson and Wright, *New Dictionary of Theology*, p.538.

⁶⁰ 實現或作應驗（fulfillment），下同。

認為第八章的情節只是預言的部分實現，而耶穌基督的降生才是完全的實現。⁶¹還有基督宗教的上帝國（kingdom of God）的實現，在救恩論的角度來說是「已然」（already），而從終末論的角度來說卻是「未至」（not yet）。

《風之谷》也包含預言與實現的「宗教議題」。

DVD 第二段的開始是動畫的主題音樂，配上類似像埃及金字塔的歷史敘事壁畫，呈顯這個動畫裡僅有歷史跨度歷史感⁶²的故事背景，帶出千年以來人類等待一位能為日益困頓的生活環境帶來改變的人物之預言主題。這個預言在整個動畫之中是重要的軸線，貫穿所有情節的發展，並且是所有情節的關鍵。

然此「存在著的預言」被重述、被追尋的過程，一直到最後實現，有許多變化。原預言內容透過片頭壁畫顯明將會有位著藍長裙、展翅飛行於藍天的女性形象天使的到來，未傳達任何解決困境的手段，但很明顯具天使形象的女性得到在困境中的人仰望的目光，「將要來的那一位」具體的形象是清楚的，但相關事跡是曖昧不明的（見圖七）。

補正
宗教研究

⁶¹ 猶太研讀版聖經(The Jewish Study Bible)側重這個兆頭的隱諱不明, Berlin and Brettler, eds., *The Jewish Study Bible*, (NY: Oxford University Press, 2004), pp.798-799; 新教的新國際版研讀本聖經(NIV Study Bible)的註釋則言明明完全實現在於耶穌身上。鮑會園編,《新國際版研讀本聖經》(香港:更新傳道會, 1996), 頁 1255。

⁶² 我的意思是: 動畫設定非以實際或類比的歷史進程為依據, 如電影「2012」即便是科幻故事的幻想內容, 卻提供實際歷史的參照點(西元 2012 年)。反觀《風之谷》的歷史設定並非如此: 巨大產業文明崩解的時間點並非確定時間, 而僅僅是一個參考點。因而故事開始點之「現今」只是時間參考點之後一千年的相對時間。



圖七 預言壁畫裡的展翅藍裙天使形象⁶³

而 Y 進入 **W** 與 J、N 與 O 閒聊，談起「藍衣人」傳說，O 將藍衣人指向 Y—形象與人格特質符合。據 O（此敘述在片尾又重複了一次）與 N 完成敘事：

身穿藍色長衣、飄然降臨在一片金色大草原上，身繫連結著即將失落的大地的羈絆，最後終於帶領人們走向湛藍清靜的地方...。⁶⁴

此傳說敘事依據的文本已非壁畫，而是一件壁毯作品的刺繡男性形象（見圖八）。



圖八 官邸牆上關於預言的刺繡⁶⁵

⁶³ 0:03:07。

⁶⁴ 0:19:45-0:20:15。

⁶⁵ 0:20:18。

到了預言最終完全實現時，孩子們依照所見敘述給 O 聽（見圖九）：
一身藍色的異國服裝，就像走在金色的草原上面...。⁶⁶



圖九 預言之實現⁶⁷

眼盲的 O 聽見了孩子們的敘述，才恍然大悟理解古老的傳說是真的，應驗在 N 的身上。⁶⁸但 O 腦中的形象卻仍舊「忠於」原初印象，與壁毯相同，出現於當下的圖像是男性的（見圖十）：



圖十 祖奶奶理解預言真相時腦中的圖像⁶⁹

⁶⁶ 1:53:42-1:53:51。

⁶⁷ 1:53:08。

⁶⁸ 1:53:52-1:54:13。

⁶⁹ 1:53:56。

O 當初將 Y 看做藍衣人，便是認為他至少可以是藍衣人的「部分實現」，有機會成為「完全應驗」的藍衣人。

另一方面，《風之谷》與聖經脈絡的預言與實現存在著差異：對聖經脈絡來說，一個絕對的、倫理的超驗者之存在是必要的（是預言的源頭或發話者），而《風之谷》則在導演特定宗教觀底下，絕對、倫理的超驗者則變得沒有必要，更在動畫文本裡頭是虧缺的（預言只有開始與流傳，並無源頭或發話者）。動畫裡的「宗教」，因此顯得是創作者「說有，就有、命立，就立」⁷⁰的創造：除非創作者願意，解不解釋預言的起源、流傳過程與最後的驗證不必然是必要的，而對宗教，特別是基督宗教來說，不僅必要，去除這些元素是不可想像的。

二、N 的特質與角色定位

N 在《風之谷》動畫裡，有極為多元的形象：一方面 N 容易因簡單而單純的事而快樂，是相當天真活潑的形象—從動畫的開始得到 T，到末了死後醒來看見幼 OW 沒事，N 都得到非常大的快樂與滿足；一方面由於天生稟賦有預知的能力，N 常常處在對危險的先知先覺的情境中，其實是時常激動、生氣、難過—一如父王被殺而拿劍殺人、指責 P 的市長為報復而自毀家園，以及為幼年時 OW 被眾人奪走而殺死的回憶難過等等。

此外，N 還是個非常壓抑的人：動畫裡的 N，面色凝重地看向遠方，準備面對危險或救援需要的表情，遠多於快樂而放聲大笑的時間。到 OW 觸鬚進入 N 的意識，召喚兒時關於 OW 的記憶，這個作為後設記事的敘事，扮演著某種解放的功能，使 N 可以面對接下來的挑戰。從人的心理來看，常處於這樣極端的情緒之中的人，其實非常危險，需要常常抒發自己內心的壓力才行。

韋伯（Max Weber）常以出自新約希臘文聖經的 $\chi\acute{\alpha}\rho\iota\sigma\mu\alpha$ / charisma / 卡理斯瑪（常翻譯為恩賜、禮物、恩惠等意思）指在宗教上有特殊稟賦的人（或稱宗教達人），特色是眾人認同且願意接受他的領導權威⁷¹。

⁷⁰ 詩篇 33:9。參註 93 之引文。

⁷¹ 韋伯（Max Weber），《經濟與社會》（北京：商務，1998），頁 269；《宗教與世界：韋伯選集Ⅲ》（台北：遠流，2000），頁 81-83。

很明顯，N 在動畫裡比任何角色都具備宗教與政治上的卡理斯瑪：不僅僅同為 [W] 的人民認同她，隨著情節發展，因為救助 L 與 A 又得到 [P] 人民的認同，甚至連侵略者 [T] 的 Ks 也對她有所期待。⁷²除此之外，N 具備了其他人所沒有的預知能力與超越國界與物種界限的救助意願、熱愛生命與環境的氣質。N 的預知能力在動畫中有七次，都緊跟著救援行動：

1. 獨自平靜欣賞美景中驚覺遠處 OW 的攻擊—解救 Y (成功)。
2. 與 M 等找尋怪異風相原因時驚覺 T 飛機迫降靠近的方向—解救 L (失敗)。
3. 大家安靜找尋孢子時，驚覺有大批敵機靠近—解救人民不受侵略與父王 J (失敗)。
4. 在飛往 P 的途中驚覺砲艇即將逼近，阻止殺戮 (失敗)。
5. OW 進入 N 腦中喚起記憶後，驚覺 A 仍活著，阻止 OW 離開 (失敗)。
6. 在腐海底下瞭解秘密之後，與 A 飛往 P 要分享，驚覺遠方不對勁，要前往幫忙 (P 已全然被毀，失敗)。
7. 飛回 [W] 的途中，閉目的 N 為看儀表而驚覺已經接近，可以下降；黑暗中驚覺有人召喚 OW，以照明彈證實，救援 OW 幼蟲 (成功)。

七次的救援行動，只有頭尾兩次成功，其他全都失敗。

這並不影響 N 的「先知性角色」：⁷³按照韋伯的理解，先知當首先被理解為「一個純粹個人卡理斯瑪的體現者」，⁷⁴亦即具備宗教上過人稟賦的人。這一點與基督宗教經典裡的先知形象相符：作為被賦予的能力，預言者並不總是能改變事實，甚至不一定準確，僅僅是將上帝的教義與神諭傳達與人，真正改變的力量在上帝本身。⁷⁵

這也不影響 N 的女英雄的角色。事實上 N 雖然做為先知的驚覺之後的救援行動

⁷² Ks 向 Kr 道出若 N 能平安回來，想好好與她談一談，1:31:54。

⁷³ 有研究者認為宮崎駿對 N 的預設與表達是女巫。青井汎，《宮崎駿的動漫密碼》(台北：大地)，頁 52-55。

⁷⁴ 韋伯，《經濟與社會》(北京：商務，1998)，頁 495。

⁷⁵ 著名的例子如先知以賽亞預言希西家王必死(列王記下 20:1；以賽亞書 38:1)，最後上帝卻要先知轉回告知仍有十五年的壽命與日影後退十度的驗證(列王記下 20:2-11；以賽亞書 38:2-21)。

除了頭、尾之外全都失敗，但是她最核心而關鍵的行動反而是在於整部動畫結構的核心：揭開腐海、蟲群與世界環境之間的秘密——並非看似有劇毒的腐海、孢子是可怕的污染源，駭人的蟲群是危險生存的威脅，其實是利欲薰心的人類已經造成土地被嚴重污染；腐海其實是讓土地休養生息的一種清淨土地水源還原的手段，而看似駭人的昆蟲與瘴氣則是捍衛腐海的存續，以保障土地與環境的還原過程在腐海的維持下繼續著。即使理解了這些秘密，N 看出人還是要想以自己的辦法遏止腐海範圍的擴張，因而指責 A 與 Ks、Kr 有何不同。

具備預知能力的「先知角色」的 N 的此一「先知性」的批判言論，卻不是透過宗教經典的閱讀或者宗教實踐的修行而得，這便形成 N 的角色向救贖者挪移的可能性的嘎然而止——這和前述宮崎駿的宗教觀（不以宗教為電影基礎、無實踐／經典／聖人與保持純淨聖潔）相當吻合。⁷⁶然而，即便《風之谷》的原創者宮崎駿本人對 N 的角色設定極力避免以宗教性的救贖意象處理，⁷⁷究其角色來源本有其宗教成分，⁷⁸這變成了一種曖昧不明、僅符合創作者宗教理念的表現手法。

三、解決、解救與救贖的判準

既然如此，N 的角色可以是女英雄與女「先知」，卻停在救贖者之前，便需要討論、定位《風之谷》動畫裡最重要的宗教議題了。解決、解救與救贖的判準是什麼？在哪裡？N 在其中所做的是一種解決（solution），抑或是一種解救（rescue），

⁷⁶ 宮崎駿提過對制度性宗教的立場大體上是懷疑論的，DeWeese-Boyd, “Shojo Savior: Princess Nausicaä, Ecological Pacifism, and The Green Gospel”, *Journal of Religion and Popular Culture*, 21-2 (2009), p.2. 原文為“Dogma inevitably will find corruption, and I've certainly never made religion a basis for my films. My own religion, if you can call it that, has no practice, no Bible, no saints, only a desire to keep certain places and my own self as pure and holy as possible.” 不過，還是有學者對將 N 認作救贖者的角色，如 Thomas, “Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao's Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, Volume 10, Issue 3, (2006), p.81.

⁷⁷ 特別是 N 最後死去被 OW 高高舉起的畫面，宮崎駿稱儘管一直排除宗教色彩，但最後仍成了一幅宗教繪畫。宮崎駿，《出發點：1979-1996》，頁 447。

⁷⁸ 依據宮崎駿的說法，N 的來源為出現在古希臘史詩《奧德賽》裡的公主，以及日本十一世紀平安文學《堤中納言物語》裡的愛蟲公主。宮崎駿，《出發點：1979-1996》，頁 403-404。

還是救贖 (salvation) ?

這三樣以救贖最具宗教性，解救次之，而解決最具世俗性特色，若以光譜的形式表達⁷⁹可見為下圖十一：



圖十一 救贖、解救與解決之宗教性

實際上，當我們討論至此，已經牽涉到對宗教的定義問題了。然而，對宗教的定義問題看似為宗教學的基本問題，實然為眾家學者的未定之天。⁸⁰除了前言提及弗雷澤的定義之外，論及的宗教質素的定義還有：

宗教是由一系列圍繞著某一終極實在的觀念而組織起來的信念、行為與經驗組成，它們既是個人的，也是集體的。⁸¹

N 在動畫文本裡面的所有行動與意念，儘管與個人的信念、行為與經驗息息相關，很明顯地缺乏與終極實在的關連性——⁸²當然，終極實在的概念和宮崎駿明顯之環

⁷⁹ 我認為這三個概念不全是互斥的概念，某種程度來說可以是相連續的，亦即救贖肯定某種層度而言包含解決與解救，解救肯定包含某種層度的解決，而解決則是解救與救贖概念的出發點。因此，光譜會是相對適當的表達形式。

⁸⁰ 面對眾多的宗教定義，黎志添認為替宗教下定義是一種與唯名式定義 (nominal definition) 相反的實名式定義 (real definition)，會有：1.不能涵蓋「所有」宗教現象與 2.削去宗教的獨特本質等兩個困難，因而是不可可能的。黎志添，《宗教研究與詮釋學—宗教學建立的思考》(香港：香港中文大學，2003)，頁 3-4。斯馬特也認為為宗教是什麼的問題無法處理，因而建議從一些共有的層面入手。斯馬特 (Ninian Smart)，《世界宗教》(北京：北京大學，2003)，頁 3-5。

⁸¹ 彼得森等 (Peterson, Hasker, Reichenbach and Basinger)，《理性與宗教信念—宗教哲學導論》(北京：中國人民大學，2005)，頁 8。作者們言明，此定義是暫時且權宜式的定義。

⁸² 這裡的表述需要嚴謹看待。「缺乏與終極實在的關連性」，在《風之谷》裡面落實的意義是在於文本當中原本就沒有終極實在。我必須承認這是基督宗教的觀點，但同時我也要申明這不意味著對缺乏終極實在情況的賤斥，或日本宗教是虧缺終極實在的宗教。

境、生命優先的理念先行是否可以等同是一個關鍵的問題（對此我比較傾向於否定的看法）。一方面宮崎駿先前個人的表白是因素之一，另一方面，即使不以優勝劣敗的等級觀點視之，「終極實在」原本就強烈隱含著西方基督宗教的影子，因而不與之相關除了不反映好壞之外，更顯示宗教定義在其中的適用性困境與限制。這樣看來，N 在動畫文本裡所承擔的，確定是非救贖的行動，亦即非宗教性意義的行動。

四、宗教與神

既然 N 在動畫文本裡的行動就前述觀點而言是非宗教性的，那麼便有必要討論孕育《風之谷》的宗教土壤—日本的宗教與神的概念，以及經過動畫呈現之後的宗教與神的變異。在對日本宗教觀進行深入考察之前，不加分辨地對應動畫文本中的神、宗教並妄加評論是不恰當的。目前的我僅以能日本宗教的局外人角度進行觀察與論述。

一般而言，所謂的「日本宗教」指的是日本傳統信仰的神道與佛教，但也會滲入其他宗教成為生活習慣，如與「生」有關的事物，往往以神道儀式辦理，而與「死」相關的事物，則以佛教儀式辦理，然後 12 月 25 日過基督宗教的聖誕節。⁸³也有人認為：真正的日本宗教，就是祭祀—祭先祖。在神道的祭祀部分，有家庭、氏族與國家的祭祀。⁸⁴

對於神道來說，人只要死了便會成為神，⁸⁵與古代希臘與羅馬的思想是相同的。⁸⁶斯馬特（Ninian Smart, 1927-2001）指出，日本的神（Kami）指的是傳統的自然神或神靈，他們居住於不同的層次：⁸⁷

天國，或「上天」；中間世界，或「中土」，大致相當於地球；黃泉，即地獄。儘管天上的神靈很重要，位於中間世界的的神靈對人類和部落的事務卻有著更加直接的興趣。

⁸³ 梅原猛認為，與其說日本宗教是一種概念，不如說是一種生活習慣。梅原猛，《世界中的日本宗教》，頁 3-4。

⁸⁴ 小泉八雲（Lafcadio Hearn），《神國日本》（長春：吉林出版集團，2008），頁 19-20。

⁸⁵ 梅原猛，《世界中的日本宗教》，頁 8。

⁸⁶ 小泉八雲，《神國日本》，頁 24。

⁸⁷ 斯馬特，《世界宗教》，頁 142-143。

然而，整個動畫文本之中，「神」僅在兩個時間點出現，⁸⁸其脈絡都是要風神庇護。首次出現是 N 帶領甫生產的村婦向 Y 求名字，提及盼望孩子「永遠受到風神的庇護」；⁸⁹第二次則是 N 發現 P 的陰謀⁹⁰、挽救 P 的帆船危機後與 M 緊急趕回 W 的途中，祈禱神明的祐祝，使他們一行盡快趕回。⁹¹而作為呼求對象的提及，唯獨出現在第二次。這樣的呈現，雖不盡然是動畫文本宗教性匱乏的明證，在一定程度上已然反映了前述導演意念先行的痕跡；或者，在動畫製作者的意圖，已經將其意欲表達的意念「宗教化」了。正如熱奈特所云：

創作者的命令介於造物主 (worldmaker) 的命令和造物者之間。按柯爾律治 (Samuel Taylor Coleridge, 1772-1834) 那經久不衰的措辭來說，作者的權力如同造物者之權力，預設了讀者或多或少的默許會樂意地暫停其不信 (disbelief)。⁹²

也就是說，這些意念已經經由動畫創作者文采的揮灑而被設定於文本世界觀之中，否定這些意念等同於否定文本。這樣的現象不獨存在於不依仗現實宗教脈絡而以人性、世界觀之精神性製作的動畫與電影文本之中，甚至以宗教傳統文本為脈絡⁹³與宗教團體製作的動畫與電影文本⁹⁴皆然。正如 Martin Jay 的視覺政體 (scoptic

⁸⁸ 0:17:31 與 1:31:04。

⁸⁹ 小泉八雲提到日本人生下來的孩子無論男女，都會被帶至氏神，置於神的保護之下，即是到神靈前登記名字。見小泉八雲，《神國日本》，頁 70。

⁹⁰ P 原本因為 KSH 的關係被 W 攻佔、搶奪，因此 P 的市長自殺式地透過引導 OW 群瘋狂攻擊 P 自身的國土城邑，脫離 T 的武力佔領與掌控，進一步還想要引導 OW 群進攻 W，將 T 殘餘部隊全然除滅。這一切 A 自始至終完全知曉 (1:19:41)，最後放棄此行動而幫助 N 脫逃。

⁹¹ 1:31:04。

⁹² Genette, *Fiction and Diction*, (NY: Cornell University Press. 1993), p.40. 參考註 71 之引用經文。

⁹³ 如 DreamWorks SKG 製作的動畫 *The Prince of Egypt* (1998)、Icon Productions 製作的電影 *The Passion of the Christ* (2004)。

⁹⁴ 如 Inspirational Films 製作的電影 *Jesus* (1979)、CBN 製作的 *Super Book* (1981) 與 *The Flying House* (1982) 系列卡通。

regime) 指的是諸觀者不自覺形成的判斷、評價模式，⁹⁵神與宗教之宗教質素（以神秘性來說），其於動畫與電影文本的具像化反而使那「不可言說的」⁹⁶在可言說之後，喪失了：與傳統經典文本不同，具像化的動畫與電影文本使得神聖、絕對他者...在創作與製作者底下實在化，活靈活現地觀者眼前演繹、述說、形塑與詮釋著經典裡或「忠實」或「改編」的細節，使得神聖感、距離感驟然消失，難以理解的事件在特意的營造下變得豁然開朗、茅塞頓開，一切難以置信（unbelievable）成為可被理解的（understandable）、合理的（reasonable）。作為啟示（不管接受與否），聖言記載、述說上帝在原本空虛渾沌、淵面黑暗之中創生世界，而創作者則使上帝在原本空無一物的動畫與電影膠捲裡創造天地。

即便《風之谷》裡的「宗教」可能是前述「無實踐／經典／聖人與保持純淨聖潔」的意念（生態創生...），同樣也會預設觀者於觀看過程中的認同、認信。《風之谷》的玄妙之處，首先不大是在奇幻的腐海、蟲群與毒性植物的生態結構，反而會在於其人體可以直接暴露於高空、不受大氣壓力影響而飛行，以及無風狀態下將幼 OW 以飛行器載運至狂奔的 OW 前等狀況，都被順理成章地接受而未予解釋。

依我之見，這些反而需要極大的信仰、信心才能接受的一人類處於顛峰的、巨大產業文明的崩解是火之七日的一千年前，文本時間設定的當下反而是一種文明衰退的落後狀態，不靠機具、衣罩遮蔽的高空極速飛行，在今日仍舊是難以達成與令人置信的。但是同樣的，這些也已然做為世界觀被設定於文本之中，無法被否定。

《風之谷》裡的「神」與「宗教」，就是這樣淡薄卻無可分割的形式呈現於文本之中。甚或可以說，《風之谷》所呈現的世界，即是一個近似無神的世界。這樣看來，動畫裡的宗教與神祇即使（在動畫裡）可見／在場，竟似現實宗教神祇不可見／不在場，其原因即在於：動畫作為創作，恰好在視覺中心主義機制下得以透過本身的特性全然控制任何現實社會中的一切（經驗／超驗）事物的生生滅滅，打破現實生存的任何法則與拘束。然而，這僅在動畫裡是如此，無法對應到現實社會的情況。

⁹⁵ 吳瓊，《視覺性視覺文化—視覺文化研究的譜系》，頁 84-85。

⁹⁶ 奧特認為：言說上帝，言說那位神聖者，是不可能如言說世上的人與物一樣的。奧特（Heinrich Ott），《不可言說的言說》（北京：三聯書店，1995），頁 3。

肆、結論

早在 1984 年出品的日本動畫，到最近幾年仍舊在其藝術性、理念、表達技巧等諸多方面成為話題，甚至隨著媒體的技術進步而發行不同功能的版本（VHS、DVD、Blue-ray），⁹⁷這樣的獨特魅力，在於《風之谷》動畫文本裡日本特色與全球議題的完美搭配。

動畫中 N 對於認定的理念的執著、承擔的勇氣、面對困境無畏而堅忍的精神，極富有武士道的無畏與堅毅精神，⁹⁸特別是 N 在盛怒之下揮刀砍斷 Kr 的劍時，在動作、精神與氣力上均與刀刃功能上的完全融合；L 因迫降失事過世以後，N 以利劍切斷其鎖鍊，由於日本神道信仰認為人死靈魂若未受到安撫便不得安生，若因怨恨而死，便成為怨魂；⁹⁹Ks 的戰爭思想與邏輯，與二戰時期日本對其「大東亞共榮圈」、戰爭正義等自以為是的眼光，非常類似¹⁰⁰。這些，都是日本特有的。而對於技術文明與生態創生關係，以及對人類在世界發展中所能扮演的關鍵角色（無論是毀壞或者創生）的反思，再加上《風之谷》裡與宗教與歷史感的若有似無、遙遠模糊，倫理上清明、意念先行的諸多特性，呼應了二十世紀末冷戰結構崩解前夕的世界發展趨勢，這就是所謂的全球議題。

作為被精細製作而後限制、固定了的文本，內蘊於動畫其中的宗教相關議題卻不因此被限制而固定，相反可有更多空間與觀者去思索與醞釀。以《風之谷》動畫來說，社會實體的宗教如上所述已被創作者的理念先行替代，近乎是以生態、環保理念置換宗教在文本裡的宗教位置，使宗教與神在動畫裡面相對於腐海與蟲群被淡化了。這樣的呈顯與詮釋方式，我認為並非純然意味著宗教性在《風之谷》中黯然

⁹⁷ 據 Wiki 百科，在 2005 年英語版 DVD 重新發行，2010 年七月在日本發行藍光版本。
[http://en.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A0_of_the_Valley_of_the_Wind_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Nausica%C3%A0_of_the_Valley_of_the_Wind_(film))。

⁹⁸ 新渡戶稻造（Nitobe Inazō），《武士刀》（上海：文匯，2010），頁 21-22。

⁹⁹ 色音，《日本神道教與文化》（北京：中央民族大學，1999），頁 143；尾藤正英（Masahide Bitō），《日本文化的歷史》（南京：南京大學，2010），頁 41。

¹⁰⁰ 本尼迪克特（Ruth Benedict），《圖解菊與刀：解讀日本人》（北京：瀋陽，2009），頁 38-39。然而根據宮崎駿的說法，《風之谷》的戰爭場面乃是依據德俄戰爭而來。宮崎駿，《出發點：1979-1996》，頁 348。

消失或者減弱，亦是對現實社會重宗教儀式而輕信念實踐的氛圍的直接回應與反省。

以往看似既熱且夯的世俗化理論趨向發展至今，並未證實現實社會中的宗教的發展有任何減緩、冷卻的態勢。學界已開始了「去世俗化」的思考，反省世俗化理論的實際適用性¹⁰¹。與此同時，呈現特定宗教觀的藝術創作與學術研究也不見衰退，由宮崎駿的宗教觀落實到他的作品《風之谷》便是一例。需要注意的是動畫裡呈現與詮釋的宗教或宗教元素，和現實裡的宗教終究存有差距：作為作品，動畫文本當然可以是任何形式的經過增刪、取捨的理念展演；而作為現實社會裡的宗教信仰，經典、儀式，甚至宗教倫理恐怕都是不可或缺的。《風之谷》所顯示出來的正是宗教性在動畫文本當中不易展開的侷限：「宗教」在（視覺中心主義機制裡的）動畫裡的彰顯，恰恰正是其宗教性的失落，得以由不可見至可見的歷程便可看出端倪。

參考文獻

- 小泉八雲（Lafcadio Hearn），《神國日本》長春：吉林出版集團，2008。
- 本尼迪克特（Ruth Benedict），《圖解菊與刀：解讀日本人》北京：瀋陽，2009。
- 色音，《日本神道教與文化》北京：中央民族大學，1999。
- 尾藤正英，《日本文化的歷史》南京：南京大學，2010。
- 青井汎，《宮崎駿的動漫密碼》台北：大地，2009。
- 吳瓊，〈視覺性視覺文化—視覺文化研究的譜系〉《文藝研究》第一期，2006。
- 彼得森等（Peterson, Hasker, Reichenbach and Basinger），《理性與宗教信仰—宗教哲學導論》北京：中國人民大學，2005。
- 胡亞敏，《敘事學》湖北：華中師範大學，2004。
- 韋伯（Max Weber），《經濟與社會上、下冊》北京：商務，1998。
- ，《宗教與世界：韋伯選集Ⅲ》台北：遠流，2000。

¹⁰¹ 世俗化理論的貢獻者之一，宗教社會學家 Peter Berger (1929-) 自己承認，標誌為世俗化理論的相關著述，本質上都是錯誤的（essentially mistaken）。Berger, Peter L. eds., *The Desecularization of the World: Resurgent Religion and World Politics*, (Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans, 1999), p.2.

- 宮崎駿，《出發點：1979-1996》台北：台灣東販，2011。
- 格雷馬斯，A. J. (Algirdas Julien Greimas)，《結構語意學》天津：百花文藝，2001。
- ，A. J. (Algirdas Julien Greimas)，《論意義—符號學論文集上冊》天津：百花文藝，2005a。
- ，A. J. (Algirdas Julien Greimas)，《論意義—符號學論文集下冊》天津：百花文藝，2005b。
- 海里斯等 (Harris, Archer and Waltke) 編著，《舊約神學辭典》台北：華神，1995。
- 梅原猛，《世界中的日本宗教》四川：四川人民出版社，2006。
- 曾田力，《影視劇音樂藝術》北京：北京廣播學院出版社，2003。
- 斯馬特 (Ninian Smart)，《世界宗教》北京：北京大學，2003。
- 楊慶球，《會遇系統神學：真理與信仰體驗的整理》香港：中國神學研究院，2001。
- 奧特 (Heinrich Ott)，《不可言說的言說》北京：三聯書店，1995。
- 新渡戶稻造，《武士刀》，上海：文匯，2010。
- 黎志添，《宗教研究與詮釋學—宗教學建立的思考》香港：香港中文大學，2003。
- 鮑會園 (編)，《新國際版研讀本聖經》香港：更新傳道會，1996。
- 羅念生、水建馥，《古希臘語漢語詞典》北京：商務印書館，2004。
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto: University of Toronto Press, 1999.
- Bar-Efrat, Shimon. *Narrative Art in the Bible*, Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997.
- Berger, Peter L. eds., *The Desecularization of the World: Resurgent Religion and World Politics*, Grand Rapids: Wm. B. Eerdmans, 1999.
- Berlin and Brettler, eds., *The Jewish Study Bible*, NY: Oxford University Press, 2004.
- DeWeese-Boyd, Ian., “Shojo Savior: Princess Nausicaä, Ecological Pacifism, and The Green Gospel”, *Journal of Religion and Popular Culture*, 21-2 (2009), pp.1-13.
<http://search.proquest.com/docview/232424787?accountid=11005>.
- Ferguson and Wright, eds., *New Dictionary of Theology*, Leicester: Inter-Varsity Press. 1988.

Fokkelman, *Reading Biblical Narrative: An Introductory Guide*, Louisville: Westminster John Knox, 1999.

Genette, Gérard, *Narrative Discourse: an Essay in Method*, NY: Cornell University Press. 1983.

Genette, Gérard, *Narrative Discourse Revisited*, NY: Cornell University Press. 1988.

Genette, Gérard, *Fiction and Diction*, NY: Cornell University Press. 1993.

Heidegger, Martin, *Being and Time*, trans., John Macquarrie & Edward Robinson, Oxford: Basil Blackwell Publisher, 1962.

Mets, Christian, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, Chicago: University of Chicago Press, 1974.

Thomas, Jolyon Baraka, “Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao’s Anime”, *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, Volume 10, Issue 3, 2006, pp. 73-95.

初稿收件：2012 年 03 月 15 日

初審通過：2012 年 08 月 15 日

二稿收件：2012 年 08 月 22 日

二審通過：2012 年 08 月 27 日

作者簡介

作者：陳子仁（Chen Tzu-Ren）

學歷：政治大學宗教研究所碩士

現職：輔仁大學宗教學系博士班研究生

E-mail：tzuren@gmail.com

On Religious Issues and its Treatments in the Animation of *Nausicaä*: A Narrative Analysis Approach

Chen Tzu-Ren

Fu Jen Catholic University, Department of Religious Studies

Abstract

Throughout human history, people have used various kinds of forms and materials to express ideas and thoughts of their faiths. Nowadays we have motion pictures and animations as a texture or text that would enrich our expressions of religious issues more than before. There will be problems as we deal with the treatments and expressions of religious issues in the animations, such as: religious elements, their hermeneutics and (re)presentations in the time of ocularcentrism, the vanishing of the religiosity into the animations through the artificial visuality, etc.

By analyzing the narrative structure(including actants, time, plots and scores) and discussing the religious issues(prophecy-fulfilling, characters and role of the actants, criteria of solution-rescue-salvation, religion and Deity) in the animation text of “Nausicaä”, this paper thus surveys the relations between the forms and contents in the director’s unique creative expression, demonstrates raising issues through various dimensions of the traditional religious elements shown in modern texture. At the end, the author provides his own reflections and further discussions.

Keywords: Animation, Chiastic Structure, Religious Issues, Prophecy-Fulfilling, Religion and Deity