

南 華 大 學
美學與視覺藝術學系碩士班
碩士論文

亞刃的成長旅途—從榮格心理學分析《地海戰記》之意義

Arren's journey of growth

— analysis of the meaning of "Tales from Earthsea" from

Jung's psychology

研 究 生：趙庭鈺

指 導 教 授：李燕蕙 教授

中 華 民 國 九 十 八 年 十 二 月

南 華 大 學
美學與視覺藝術學系碩士班
碩 士 學 位 論 文

亞刃的成長旅途—從榮格心理學分析《地海戰記》之意義
Arren's journey of growth — analysis of the meaning of "Tales
from Earthsea" from Jung's psychology

研究生：趙庭鈺

經考試合格特此證明

口試委員：

孫源凱
羅雪容
李燕蕙

指導教授：

李燕蕙

系主任(所長)：

羅雪容

口試日期：中華民國 九十八 年 十二 月 十七 日

誌謝

當初會來讀研究所，其實是帶著有點逃避的心態的，和其他人不同的是，我不是因為逃避工作所以選擇讀書，而是因為生活所以才逃避。家母於我大學畢業後的三個月內過世，其中在醫院，因為許多抉擇而經歷了生死的折磨，處理母親的喪事也讓我盡了世間冷暖，在在的一切都只讓我想要逃離這樣的生活，在書局偶然的機緣下，我進入了藝術的殿堂，與藝術在神聖奇妙的接觸中，逐漸獲得一種平靜，於是就朝這方向踏出另一段步伐；在研究所的就讀中，一年級時又因為修課接觸了哲學、心理學這樣專業的科目，也遇上我的指導老師李燕蕙教授，在這段期間裡面，李老師除了指導我的論文，不斷修改研究的方向，使我的研究目標愈來愈清晰，也讓我得以不斷思索人生的目標及體驗生活，給我很多鼓勵及機會。另外我也很感激我的口試委員羅雪容教授及孫淳美教授，對於我的論文，給予極大的包容及指導，讓我感念在心，由衷的感謝。

其次，我也要感謝曾經在我身邊過的人，永遠離開我的母親、目前身在遠方的好朋友們，許多人都不在我的身邊，但是失去的落寞讓我更加茁壯，也在人生旅程的思索上得以更加周全，我也必須感謝系所助理怡茜，在我就讀研究所的這幾年，她始終都把我當作好姐妹照顧，給予我許多幫助及鼓勵，我很感謝這一切，在無形中，你們都是我進步的動力。

真誠的感謝我的家人、所有研究所認識的師長朋友，以及所有帶給我溫暖的、陪伴的人們。

中文摘要

本論文以影片《地海戰記》作為文本分析之對象，剖析導演宮崎吾郎（宮崎駿的兒子）如何藉由影片的人物關係、主題曲等象徵，在視覺藝術創作解析部份，分別以視覺和聽覺兩方面探討影片的內涵，藉由分析《地海戰記》中意象的描述，透過榮格（Carl Gustav Jung，1875-1961）的分析心理學理論，以「集體潛意識」（Collective unconscious）為主軸，而就「原型」（Archetype）、「人格面具」（Persona）、「陰影」（Shadow）、「阿尼瑪」（Anima）、「阿尼姆斯」（Animus）、「自性」（Self）等觀點，來分析論述主人翁亞刃與其他角色的人格特質及傳達的意象。在旅程的事件及角色中，《地海戰記》中的亞刃逐漸深入體會到生命的意義，瞭解心中的恐懼，從而能夠面對自己內在的陰影，也接受生命與死亡相關的事實，在旅程的終點，完成亞刃的自我轉化的個體化過程，這篇論文在探討文本的詮釋中，包括生命層次，以及企圖提供觀者新視野。

研究結果發現，這部影片的藝術之一就在於作品中是與生命有所相關聯的，將與人有最貼近的生死問題，由角色不斷的往內在反省，面對自我的陰影而轉化的旅程中，重新思索這部影片，就將嚴肅的、易被忽略的問題融入影片，希望提供結合藝術、哲學、心理學的深層分析面向，可重新予嶄新、更寬廣的詮釋。

關鍵字：地海戰記、宮崎吾郎、榮格、分析心理學、集體潛意識、原型、陰影、阿尼瑪、阿尼姆斯

English Abstract

The paper takes a film of "Tales from Earthsea", as the subject to analyze director—宮崎吾郎 , by film's symbols, such as the relationship between characters, theme songs, etc. So, as for visual arts appreciation, In this paper, respectively, both from the visual and auditory analysis the described of images. The field study were analyzed using the theory of Jung's collective unconscious in analytic psychology played a pivotal role in this study. The perspectives of archetype— persona, shadow, anima, animus, self, were also used to interpret character personality and convey imagery , and the major character- Arren of "Tales from Earthsea" to reach the status of Self archetype. In the journey's events and roles of the film, Arren of the "Tales from Earthsea" gradually come to realize the meaning of life, dispel fear, and thus be able to face their own inner shadow, also accepted the fact related to life and death. The end of the journey, Arren completed the Individuation Process. This paper explore to the interpretation of the text, including life levels, and attempts to provide new vision for the viewer.

Key words : Tales from Earthsea ; C.G Jung ; Analytic psychology ; Collective unconscious ; Archetype ; Shadow ; Anima ; Animus

目 錄

第一章 緒 論	1
第一節 研究動機與目的	2
壹、前言	2
貳、研究動機	4
參、研究目的	5
第二節 研究課題與研究限制	7
壹、研究課題	7
貳、研究限制	8
第三節 研究方法	9
壹、分析工具	9
貳、文本分析	10
參、詮釋理念	12
第二章 影片介紹	15
第一節 改編自小說的《地海戰記》	16
壹、動畫簡介	16
貳、放映的情形	17
第二節 吉卜力工作室的傳統主題	20
壹、電影中的自然	20
貳、主角與自然	22
第三節 傳統之外：宮崎吾郎所改編的《地海戰記》與吉卜力的 關連	23
第三章 榮格的分析心理學	27
第一節 關於榮格	27
壹、家庭背景	27
貳、專業背景	30

第二節 榮格分析心理學的核心概念.....	32
壹、集體潛意識 (collective unconscious)	33
貳、原型 (Archetype)	36
參、情結 (Complex)	42
肆、個體化過程的意義.....	43
第四章 《地海戰記》影片分析	49
第一節 視覺書寫分析.....	51
壹、從迷幻城市霍特鎮發現人的價值的迷失.....	52
貳、魔法喪失象徵自然生態的失衡.....	56
參、從亞刃觀照現今社會的失序.....	59
第二節 聽覺書寫分析.....	65
壹、電影聲帶與影片之關聯性.....	65
貳、共存關係：影像與音樂.....	67
第三節 亞刃的自我轉化歷程	73
壹、孤獨的旅程啓航.....	74
貳、從英拉德航行到霍特鎮的旅程.....	77
參、自我轉化：歷程的完成.....	91
第五章 總結與反思.....	99
壹、研究整理.....	99
貳、研究反思.....	106
附錄	
參考書目.....	109

第一章 緒論

當語言變得沉默，光亮沒入黑暗，生命在死亡裡，一切方能成就…

—〈伊亞的創造〉¹

生命有什麼意義呢？常常是人不斷在思考的問題，在《地海戰記》的一開始的時候，就已經使用上面的一段文字，點出本片強調的重點—「生死的一體兩面」，影片裡面有許多的對白圍繞著這樣的主題，不斷突顯生死的議題，這也時常為電影的題材，因為發生在生活世界的情節往往也是創作的一源頭，而生死又是生活在世界上的人，終究不得不面對的問題，創作能與生活接軌，才容易打動不同國籍的人心。

除了生死的議題是這部影片關懷的重點，電影以出現「變異」的地海世界作為背景環境，可以看到和宮崎駿²在吉卜力工作室製作動畫時一樣呈現出自然、日本文化等關懷主題，這些在現實社會同樣需要被關注的問題，與大眾相關的內容、價值與訊息，還有鋪敘是由電影主角的成長旅程，呈現出個體面對自我之後的轉化及提升的方式，透過對動畫觀看者是可以從動畫中思考自我轉化、生死的意義及社會議題，由動畫裡實踐人生的思辨，也可以是一個型塑生活的出發點，由此可知，現在的動畫會如此受重視的原因，也就是因為它深刻地與觀賞者、與日常生活世界結合。

¹ 出自影片一開頭的文字，中文翻譯名稱參閱東販出版的《THE ART OF TALES FROM EARTHSEA，地海戰記》。

² 日文名：みやざき はやお，是一位知名日本動畫導演。

第一節 研究動機與目的

壹、前言

《地海戰記》³是由日本吉卜力工作室⁴之新進導演—宮崎吾郎⁵，第一部執所導的作品，內容改編自奇幻成長小說《地海六部曲》⁶，在 2006 年搬上大螢幕。在吉卜力所製作的動畫以及世界各地的動畫裡，談論生死、自然環保等作品為數眾多，這部帶有爭議的《地海戰記》會吸引研究者目光的原因為何呢？研究者認為，正如同古今中外許多經典的電影與文學作品一樣，《地海戰記》也藉由了許多隱喻、象徵的方式⁷（戴維著，何盼盼譯，2003），傳遞了豐富的原型模式和符號，這些原型都是來自於人類自遠古時代以來文化的沉潛與累積。另外在榮格的心理分析理論⁸，亦經常運用原型及象徵作為理解個案的情結⁹（complex）及潛意識¹⁰（unconsciousness）的最佳途徑。故本文擬透過榮格心理學中的集體潛意識

³ 日文原名為《ゲド戦記》，在台灣譯作《地海戰記》。

⁴ 「ghibli」是第二次世界大戰時義大利的一種偵察機，原意是在撒哈拉沙漠上吹著的熱風，發音為「ギブリ（gi bu ri）」，但因宮崎駿當初的誤解，而唸作「ジブリ（ji bu ri）」，所以可說「吉卜力」是由宮崎駿命名。請參閱吉卜力官方網站：<http://www.ghibli.jp/40qa/000002.html#more>。

⁵ 宮崎駿的長子，於 2007 年 6 月擔任「地海戰記」的導演與其插曲「瑟魯之歌」和主題曲「時之歌」的作詞。

⁶ 美國女作家娥蘇拉·勒瑰恩（Ursula K. Le Guin）所完成的奇幻成長小說「地海六部曲」，分別為：《A Wizard of Earthsea》、《Tombs of Atuan》、《The Farthest Shore》、《Tehanu》、《Tales from Earthsea》、《The Other Wind》，中文翻譯本以繆思出版社出版作為參考版本，前三部《地海巫師》、《地海古墓》、《地海彼岸》由譯者蔡美玲翻譯，後三部《地海孤雛》、《地海故事集》、《地海奇風》由譯者段宗忱翻譯。

⁷ 榮格給象徵所下的定義為：「術語、專有名詞或日常生活中常見的圖像，它們除了常規的明確涵義外，還有一定的內涵，甚至包括一些我們尚不得而知的內在隱喻」。參閱《象徵的名詞》，頁 3。

⁸ 參閱 Jung, CW9, p275。榮格所創的「分析心理學」（Analytical psychology），而所謂“分析的”是指一個相信潛意識存在的一個療程——「個體化」。

⁹ 參閱《榮格的心靈地圖》，頁 51。榮格在字詞聯想測驗發現顯現的字詞可依某些主題將其羅聚起來。因為字詞引發許久以來埋藏在無意識的痛苦聯想。所以，要對造成意識干擾負責的無意識內容，榮格稱之為「情結」。

¹⁰ 潛意識也稱無意識，在文本裡翻譯通稱為潛意識，它是指那些在正常情況下根本不能變為意識的東西，比如內心深處被壓抑而無從意識到的欲望。

(collective unconscious)¹¹、原型 (archetype)¹²的相關理論，來闡述與說明《地海戰記》影片中所呈現的幾個主要原型之意義。

本論文的内容可分為五個部份。第一部份，概述《地海戰記》這部影片在小說與電影時探討課題的差異，並探討影片所涉入人的生死存在、自然界的平衡狀態、日本文化、自我轉化等課題，說明為何研究此影片的原因，並且在此以電影上的研究方法將影片分段分析。第二部份，影片作相關的介紹，以小說和電影兩方面作連結，但是以電影為主；另外還有這部動畫與吉卜力動畫兩者間的傳承。第三部份的重點在於針對影片所應用的榮格相關文獻及理論探討，強調影片中不斷重複使用點出的主題（如死亡），以及重要的自我的成長。第四部份，將分段後的影片以視覺和聽覺兩部份分別試將探討課題顯現；再以亞刃為主角透過旅途的成長描述，討論這些影片裡所塑造的人物形象，包括引領的角色—雀鷹、恬娜；受創的人物—亞刃、瑟魯，與亞刃相對應的蜘蛛、狡兔，透過旅程中所遇到的人事物，相關人物與主角亞刃成長的過程中的對應，讓亞刃面對死亡、面對自我，將面對的挑戰等事件造成的轉化，架構成一自我追尋的脈絡。第五也是結論部份，分別就電影傳達的意義、榮格與電影的對應、研究者與影片的對應、還有電影的藝術意義這幾項，強調理解面對生死時態度的重要性，這個一般人都知道但卻往往以逃避處之的觀念，以及個體透過轉化後，完成自我整合的過程，將影片的核心價值點出，重申出這部電影的內在價值。

¹¹ 集體潛意識的發現是榮格對心理學的重要貢獻，想法雖然來自佛洛伊德的個體潛意識 (personal unconscious)，但是卻有所不同，發展出集體潛意識的概念是榮格獨創的概念。榮格認為，集體潛意識是人類大腦演化的精神相關物，如果靈魂在某種程度上擁有許多歷史層面，那麼它最古老的層面則與潛意識相符合。從心理學意義上來看，一種在生命後期才出現的內傾作用會最先抓住個人歷史中已經退化的幼年時期的記憶。隨著內傾作用的加強，壓抑和倒退作用便滲透浸一片遠古的記憶區域。

¹² 是集體潛意識中最重要內容，榮格所發現人類不分地域與文化的共同象徵 (symbols)。

貳、研究動機

電影發展到現今，觀看的方式有很多種，除了提供娛樂以外，它也傳達了一種文化、種族、意識的傳達及思考，也可以說是反映了當代潮流的一種產物，動畫最大的魅力，在於它可以不斷地構築人們的幻想世界，並滿足了現實情境之外的想像空間，不僅是兒童喜歡，甚至是成年人也有相當迷戀的程度。在動畫裡，要形塑一個動畫角色，是需要具備多種要素，因為角色是動畫最具重要性的元素，更是整齣戲劇的重要靈魂。動畫藉由戲劇賦予角色生命，而動畫角色則利用圖像表現意念，並呈現象徵，展現出戲劇張力。在《地海戰記》這部動畫裡，雖是由改編而來，爲了要呈現片中的生死想法與自我轉化，故角色的設定與原著中些略不同，但是研究者認爲，這部影片已經將書中的部分重要元素做了適當的結合，讓人物的角色，能夠將導演試圖表達的意念傳達。

一直以來，人類內心不斷遭遇的問題，使得不斷有人支持利用科學與科技中的理性哲學和社會救贖的優點來解決社會問題。從研究者來看，觀賞者能對一部影片，所引發的內心呼應才是觀賞影片最直接的反應，之所以自從研究者遭受失去親人之痛，對生死超越問題就是日常所關注的核心，而研究者對影片的故事呈現的影像畫面及諸多的對話，發覺其呈現出許多有關生死意義、個體成長相關意向的理解，故研究者試圖將榮格的心理學用來談論這部影片中的生死問題及自我成長。

此外，在關於這部影片的評價上，有許多人都認爲這部片是吉卜力工作室的失敗之作，關於這個部分，研究者則認爲，對一件藝術的理解及欣賞角度，還有觀眾的期待都會影響對一部影片的評價，從《地海戰記》試圖呈現的想法裡，已經將吉卜力工作室的動畫裡一直以來堅持的原則及關懷的主題，表現出了一次哲學、藝術的綜合呈現，研究者希望探討這部影片，逐漸了解社會文化下的影響下

會對人們產生的影響，還有更加深刻的思索個人的生命意義及自我的內在轉化。

叁、研究目的

有關於成長旅程、生死的電影，是現在人相當關心的議題，因為現在的工商文化下，產生許多的潛在的、需要被討論及解決的社會問題，電影就成為在現在的傳播媒體裡一個可以被適當使用且受歡迎的工具。在電影裡面，觀賞者可以輕易地就跨越時光到古羅馬時代，或搭乘太空梭翱翔於星海，又或者像觀賞《地海戰記》這樣的動畫片，那麼就可以立即跨越了時空到達動畫中創造的世界，這樣具有彈性及創造力的特色，讓電影成為二十世紀裡受到重視的藝術表現。

再者，電影有趣的地方就是可以將人類的神話思想融入，而這也就反映出人類某些意識與下意識的故事，這也就是在《地海戰記》或是許多其他的電影，引發觀賞的內在激情的原因之一。在觀賞電影的人，其實也會進入到故事裡頭，故所謂的欣賞影片，其實不只是如此，有時候或許也是一場戰爭，但是那個戰爭，不是與敵人作戰，而是在對抗、戰勝自己。故在這部電影裡，研究者將研究對象限定在針對動畫電影《地海戰記》為主要研究範圍，將片中的人心變異、環境改變與社會文化問題的影響，生死對白的呈現，是否能在旅程中一一理解，也尋找到人生的意義，在反過來，研究者試圖解讀片中的生死意義的面對、自我轉化的過程，呈現影片中的藝術意義。

所以本研究的研究目的有二：

一、學術目的

從影片的分析中找出根深蒂固的文化背景對日本人的影響，並從中探討影響動畫角色，以榮格心理學的理論依據片中各種原型象徵並予以歸納，以釐清

角色的潛在問題，試圖尋找出《地海戰記》所隱含的藝術意義。

二、社會目的

除了學術上的目的之外，本研究也希望能持續思索影片中的一種觀念，就是「生命的意義」。動畫電影的發揚，正是因為日本在動畫上，貼切地增加了許多對社會的關懷議題，因為它們含帶著社會的一定特性、價值觀和意義，才易於與觀賞者發生互動關係。

總之，本研究整理相關研究後，重點在希望於從影片中的成長之途，還有生死辯證的思索，逐漸歸納並且了解生死的關聯及面對自我時的態度。

第二節 研究課題與研究限制

壹、研究課題

多年來，吉卜力工作室製造出許多膾炙人口、深入人心的動畫作品，在全世界都有相當的觀眾數。《地海戰記》這部影片，是 2006 年轉型期的作品，由宮崎駿的長子宮崎吾郎所執導。多年以來，對陪伴許多人無數歲月的宮崎駿，透過動畫其作品有許多淺顯、但帶著清晰的議題著實發人省思，同樣的製作團隊，這部由宮崎吾郎所製作的，卻是引發負面評價多過正面評價的作品，筆者從 2006 年觀賞過影片，就對這部影片所涵蓋的哲學、藝術、文化議題，產生好奇心及強烈企圖，影片中充滿哲學般生死的對話，及從角色的內在自我轉化中，由呈現出來的訊息而引發一連串的問題：人要如何面對生死？動畫中呈現的原型象徵、及旅程帶來自我的轉化，讓亞刃在面對生死、面對自我的態度有何不同？由此，本研究所要探討的是：

- 一、透過電影的分析與詮釋劇情，試圖思索人性價值與生態失衡之課題。
- 二、透過電影的分析與詮釋配樂來尋找影像及音樂傳遞的情感。
- 三、透過主角亞刃自我轉化的歷程，尋找生死的意義。
- 四、從電影裡的生死議題與自我轉化過程呈現藝術的意涵。

貳、研究限制

一、語言的問題

對於「個體化進程」的解讀，本文之原典為德文，研究者不諳德文，而依《榮格全集》英文通行版為版本。故對其語文轉譯，使得本文在解讀上可能不盡符合榮格原意。另外，榮格引用其他語言，如希臘文、拉丁文…等，更非筆者之能力可以了解。又因為所研究的是日本動畫，許多資料須參考部分日文網站，而且因沒有英文版本，是以在語言能力的限制下，對於國外資料的收集有其困難之處，成為本研究一項主要的限制。

二、知識背景的問題

研究者非心理相關科系出身，故有關心理學專業背景識顯然會有所不足，對於榮格心理學的特色概念的了解無法更加深入地討論。更遑論榮格旁徵博引西方神話、古代宗教、基督教等眾多領域的知識，單憑對於心理學的興趣、幾次的課程討論及自修，在研讀的過程中，時常會感受到困難之處。

三、國外資料的缺乏

因為所研究的影片是日本的動畫，資料來源大多從期刊、新聞、書籍、以及相關的研究出版品中獲得資訊，取得不易，所能獲得的資訊相當有限。而儘管能夠透過網路資料稍微彌補文獻書籍所不足之處。

第三節 研究方法

本研究的研究方法屬人文學科研究方法研究的範疇，研究者將採取一般電影分析上所使用三類工具（Jacques Aumont、Michel Marie著，吳珮慈譯，1996）做為分析，將影片分段的「工具」，其內涵意旨在（connotation）表示影片分析是一種科學性的活動，至少是以在客觀的過程中進行，並且在理解上，以高達美的詮釋學，作為本研究進行時的詮釋理念，故研究時將從兩個部分，分別是以分析工具、文本分析及詮釋理念下同時進行。

壹、分析工具

電影分析上所使用三大類分析工具，分別是：描述性工具、引述性工具與資料性工具。下面依次介紹：

一、描述性工具（instruments descriptifs）

主要目的在彌補影片理解及影片記憶方面不足的困難。基本上影片的一切組成都是可以加以描述的，因此這類工具的種類也多，就主流電影敘事而言，多以大段落的敘事單位為描述主體，也可描述細部畫面或聲帶。也就是敘事結構和場面調度方面的組成元素、影像及音響等。如分鏡、分段、影像的描述、表格或圖解等。在本論文中，將會把影片分段¹³、然後試圖將影片整理出所要論述的重點進行分析，對於電影的聲音素材也會進行詮釋。

二、引述性工具（instruments citationnels）

功能在補強描述性工具，使其分析能更接近於影片文本本身。有節錄影片和

¹³「分段」(segmentation)，指的是一般影評用語中所通稱的(敘事)電影的「一場」戲(séquence)。

底片畫格等方式。本論文則將以摘選部分對白作為影片的引述，以進行詮釋與討論。

三、資料性工具 (instruments documentaires)

指的是環繞在影片外圍可以運用到研究的主題上的資料，包括影片發行前的資料與影片發行後的資料。而本論文採用在影片發行後的資料引用，包括幕後製作記錄及相關的電影評論及網路資料，當作輔佐資料之用，所以在使用研究工具時主要會使用的以影片的分段、對白及配樂為討論的主要對象。

貳、 文本分析

除了所運用的上述這些工具分析客體，電影裡面的符號上是用影片分析上的「文本分析」(analyse textuelle)來摘選，透過分段，關於影像文本¹⁴的表意成分、舒張隱含意指、正確鑑別潛在的符碼¹⁵等基本的文本概念，逐漸深入此部影片。關於「影片分析」是擷取自電影結構主義符號學 (sémiologie structurale)，自 1895 年法國盧米埃兄弟 (Auguste and Louis Lumière) 將活動影片首次放映於觀眾眼前 (Geoff Andrew 著，焦雄屏譯，2005)，「電影」¹⁶歷經一個多世紀的發展，被賦予了多樣的風貌與內涵。到 1929 年形式主義的代表艾森斯坦開始，「蒙太奇」的出現可說是涵蓋了無聲電影時代一般影人對影像構成的思考模式。然而在有聲電影出現以後，開始有理論家指陳蒙太奇觀念的缺點。到了巴贊，他是第一個針對形式主義傳統文論做出有效挑戰的批評家的人，它的形式主義電影美學觀念是從攝影機器的記錄及還原現實的特性出發，進而推論電影應該傳播「外在現實」的客觀、多義的美感經驗 (劉立行著，2005)。

¹⁴ 影像文本 (le texte filmique)：電影語言符碼的具體組合運用。

¹⁵ 符碼 (le code)：也是一種系統；符碼是一種可以運用在不同的文本上、更具普遍性的系統 (而每個文本則變成該符碼的「信息」message)。

¹⁶ 第一部公開售票播放的電影為《火車進站》(L' Arrivée d' un Train en Gare)，內容一如片名，於巴黎首映時，觀眾對於衝過來的火車頭鏡頭感到害怕並四處逃逸，盧米埃兄弟並被後世稱為「電影之父」。參閱《導演視野：遇見 250 位世界著名導演 (下)》，頁 268。

到了一九六四年，電影符號學（*La sémiologie du cinéma*）自法國學者梅茲（*Christian Metz*）首創，迄今，研究方向與內容已歷經結構語言學、精神分析和陳述過程（*L'énonciation*）等階段。梅茲在《語言活動與電影》（*Langage et Cinéma*, 1971）針對影片中符徵與符旨關係的性質，企圖整理出構成電影文本的符碼及其顯現意義的模式。他的許多觀念和方法，都是得自索緒爾有關認識語言符號的論述（*semiology*）。透過由符號之間的相互作用使得人們對世界的有所理解與獲得意義（索緒爾稱之為價值，*value*）。這種內在「結構」，或者說意義的生成不假外求，而由內部結構所產生的結構主義概念（劉立行著，2005）。根據梅茲的分析，這些具像的東西可以被看成是它們表面意義，也就是所謂的「能指」，是「被再現出來的整體場景，包括暗淡的燈光、空蕩的碼頭、棄置的機具等」，然而因為這整個場景，是被表述出來的，所以它自己又可以構成意義的「符徵」（*signifier of connotation*）。所以在梅茲的論述中，可以由此可以循著梅茲電影影像符徵（能指）與符旨（所指）的關係，來看電影影像裡的外延意義與內涵意義。

所以在研究中，主要是使用符號的觀念，讓影片分析的影片本身、相關的電影現象，及影片中的象徵，做出連結，以追尋電影內部的意義，雖然到了現代，被認為不是很好的研究方法，由於它的過度形式化，給人一種簡單的錯覺，而有被泛用的情形，對研究者本身也可能因此會落入一種荒謬的過度詮釋中，符號學大師 *Eco* 認為，即使是開放性的閱讀也必須從作品的文本出發，因此詮釋就會受到了作品的制約，而在處理作者的意圖與讀者的意圖時，還有一種可能性，那就是「文本的意圖」（*Eco, Umberto* 著，王宇根譯，1997）。所以研究文本意圖就是開放性的意義之源，而在詮釋時要持怎樣的看法，則就是值得關注的重點。

叁、詮釋理念

詮釋是一種對外在世界的理解，特別是對於文本的理解，在西方的詮釋學發展裡¹⁷，詮釋的問題是從聖經開始、還有瞭解人文科學的基礎。**Boehm** 說到，詮釋是人與文本、歷史、世界的關係，詮釋的問題常常是最初、最基本、最重要，卻也是最後的終點¹⁸。但是，詮釋並不是是一種無窮無盡的漂浮，這樣會落入無窮盡的詮釋循環或是掉進神祕主義的陷阱，要客觀詮釋唯一的方法，就是必須要回到文本本身，觀察文本的整體。當然，理解作者固然也重要，但是更重要的是必須理解作品的過程。而且，對於文本詮釋的標準，不是基於特定的個人，而是一個相互作用的複雜綜合體，包括讀者與讀者所掌握的語言能力¹⁹。

哲學家漢斯·喬治·高達美（Hans-Georg Gadamer）的詮釋學理論方面，隨著他的著作《真理的方法：哲學詮釋學的基本特徵》（*Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*）的問世，詮釋學理論進入一個重要的新階段，將美學和歷史的聯繫方式顯現出來。高達美指出，要對一個文本進行理解，必定是從詮釋者的觀點出發；同時，文本與詮釋者的相遇，會與歷史與社會的情境相關，而詮釋的重點，不是在方法與技術層面的問題，而是一種辯證過程，在這樣的辯證過程中，人會不斷地和文本相互對話、提出問題。

這就是高達美的著作中提到「方法並非是通往真理的大道。而且相反的，真理還會躲避著堅守方法的人」這樣的想法，由此詮釋學被定義：為說明理解作為

¹⁷ 詮釋學（Hermeneutik）是宣告、口譯、闡明與解釋的技術。這個字據說來自於赫爾默思（Hermes）這個傳遞在希臘神話裡諸神中給予人類訊息的信使之名。因此詮釋學在古代就是一門關於理解、翻譯與解釋的學科，更正確的說，它是一門技藝學。

¹⁸ 哲學的思維基礎就在於尋找一個整體性的統合基礎。就像哲學詮釋學大師 **Gadamer** 常引用阿爾克邁翁的格言：「人之所以走向毀滅，是因為他們無法把起點與終點聯繫起來。」人類所缺乏的是判斷力、缺乏真正的、自我的想法；人類缺乏一種統一的能力，無法了解到每一次地結束之後是新的開始。

¹⁹ 參閱《詮釋與過度詮釋》，頁 27-108。

一種存有學——即內在於人的存有學的過程——的哲學，且理解的運作是必須持續不斷、任何時刻、任何地點都在進行的，高達美也強調理論並非是實踐的反義詞，生活就是理論與實踐的統一，故詮釋學所作的，就是要回應人們日常生活實踐中的各種問題，其意義就在於詮釋能帶來一種經過拓寬與深化的自我理解²⁰，而這就產生高達美的「哲學」詮釋學。

由此研究者思索兩個問題，一是關於所提到的原著改編，另一就是理解作品的方法。以改編這個問題來談，到底原著與影片之間的聯繫為何呢？透過高達美的詮釋上，他認為「作者的意圖」(mens auctoris)不可能是衡量一部作品意義的尺度，而必須要就作品自身去談論作品即可，也就是說作者在完成作品之際，他的任務就結束了，接下來是觀者的詮釋問題²¹。

另外，身為研究者，對於影片本身，要如何理解作品而獲得片中的真實想法呢？研究者沿用高達美提供的方法——辨證，也就是說，其實方法的目的只是將早已隱含在方法中的真理透顯出來，在高達美的辨證詮釋學中，它是根據人的在世存有而建立，它是自己的視域和傳統的視域之間，不斷來回辨證²²。而辨證的目的就是要讓遭遇到的存有者或事物開顯其自身²³，所以，文本與詮釋者有意義的對話語問答過程將成為「視域融合」(Horizontverschmelzung)，在這種開放中，是表示願意去聆聽、自己型塑，於是就讓歷史與當下、客體與主體構成一個無限的統一整體。故理解是一種「既受限、又自由」的再創造過程，然後就逐漸趨近所要探究的事物。高達美對於審美意識的觀念就是如此，他認為對一部藝術作品的

²⁰ Gadamer 著，結構群編譯，《科學時代的理性》，台北：結構群，1990，頁 109-130。

²¹ 帕瑪著，嚴平譯，《詮釋學》，台北：遠流，頁 190-191。

²² 高達美用三種「我—你」(I—thou) 關係來說明詮釋理念：第一個「我—你」關係中，簡單說，這種關係就是傳統的普通人際關係，這種關係是建立某種程度地可利用性上；第二個「我—你」關係，是把對象當成是心中的影子，「你」是一種反省的客體，各個參與者可能都在他者的反省活動中；第三種「我—你」關係的特點是要真誠地對「你」開放。不是根據「我」來投射意義，而是「讓事物被說出來」。參見《詮釋學》，頁 211-214。

²³ 同上書，頁 192-193。

體驗，是開顯出了一個世界；也就是我們是透過作品而察見到一個世界。

因此研究者希望透過高達美的詮釋學方法，產生一種對話的方式，立基於對應者都返歸到開放之中，經由處在於開放之中來回提問，由此不斷而逐漸能詮釋一文本。所以，本論文採用電影符號學與詮釋學為研究方法，從電影符號學企圖整理出構成電影文本的符碼，也可說是符徵（能指）與符旨（所指）的關係，及其顯現意義的模式，再透過詮釋學對文本詮釋時進行來回的對話，兩者的交相使用，使影片能不斷創造出不同的詮釋，在逐次增加的詮釋理解中，深入探究出影片的真实意義。

第二章 影片介紹

日本動漫畫的發展迅速，而且全球化的速度最驚人的不只是在表現在其文本或是傳播媒介，而是在文本與觀賞者間的相互作用，創造出動感與心靈上的衝擊，使得生存意義及生命存在的刻畫甚為精湛，增加了日本動畫內涵的意義，也傳達了各種對當代社會及對人們的呼籲，還牽引了許多人對動畫的認同並且投注了更多的情感在動畫人物之上。

什麼是藝術呢？研究者認為，藝術必須與生命產生關聯，就像動畫的意義一樣，動畫就是在「表達生命」，經過動畫的畫面與聲光效果兩者之間的結合，讓圖畫與影像擁有了自己的生命，其中最重要的是動畫監督的努力，所以在日本的動畫，身為監督的原創性與特殊性得以誕生，故對動畫本身的關懷及監督的地位與西方的迪士尼就有很大的不同，在日本，動畫強調的是動畫的製作者——監督——的個人空間、想法與技藝。監督的工作就是監控整個作品的進行，所以，監督就相當於是這部作品的創造者，充滿了個人的熱情與意念。

電影裡面所製作的劇情，其實它可以衍生一個在敘事結構上（敘事學分析層面）以及視覺、音響上（圖像、感官分析層面）建立意義，或是對觀眾產生特殊效應（精神分析層面）的文本（文本分析層面），但是電影內的主題並不是單就一個就可以作探討，有時研究電影時還需要附加一些從作品本身以外的觀點切入的影片討論，包括法律、社會學、心理學等各個人文學科對電影的探究，有些真對影片本身的研究，還必須將影片對形式、風格的歷史及其流變中加以考量，這些都是應該思考的問題。在這部電影裡，研究者要探討的部分，則包括有藝術的角度上對應感官上的分析、從哲學的角度看文本裡的生死辯證、從心理學角度研究主角亞刃的成長轉變，之後再作說明，在這一章節裡，研究者主要說明介紹影

片的來源，也就是從原著小說的相關內容、原作者的看法，上映後的動畫本身，還有將吉卜力工作室傳統主題的呈現與宮崎吾郎所執導的這部影片，兩者對關懷議題的相連，除了要敘述這部影片的幾個關懷議題，再者強調《地海戰記》這部動畫電影的研究價值與意義。

第一節 改編自小說的《地海戰記》

壹、動畫簡介

在 2006 年，由吉卜力工作室製作，題材雖然是改編自美國女作家娥蘇拉·勒瑰恩（Ursula K. Le Guin）所寫的「地海傳說」奇幻系列的《地海巫師》、《地海古墓》、《地海彼岸》、《地海孤雛》、《地海故事集》、《地海奇風》²⁴，由宮崎駿的長子宮崎吾郎擔任本片導演。現在的動畫（animation）是一種傳播媒介的一種，已經將許多現實世界中的問題，用動畫的方式作呈現，使觀賞者易於去感受，影片的內容說到，從前人跟龍是共同生活在同一個世界的，但後來，人選擇了大地跟海洋，留在東方的大地；龍則選擇了風和火，遷居西域。有一天，世界發生的奇異變化，一直居住在西域的龍突然出現在東方的大地，風向師忘記法術，平衡狀態不再，隨之而來發生的，就是各地農作物以及家畜的枯壞病死，世界的秩序開始崩壞。大法師雀鷹爲了要找出原因，展開了旅程；而亞刃王子也同樣因爲自我認同的喪失，也踏上轉化成長之旅，從片中點出生與死的辯證、自我轉化等課題，透過從旁的幫助而逐漸自我覺醒，突破自己內心的恐懼，獲得內在的成長，最後終能戰勝邪惡的力量—蜘蛛。。

²⁴ 本論文裡面提到娥蘇拉·勒瑰恩的「地海傳說」奇幻系列，翻譯名稱以繆思出版社出版的書名爲依據。

貳、放映的情形

一、影片放映後的回應

《地海戰記》這部作品上映後，引起莫大爭議，對本作品的評價不一；雖然有褒有貶，但大多是負面的評價，在動畫上的呈現，許多被宮崎駿所呈現清新、自然、純樸的動畫所吸引，而成爲忠實觀賞者的粉絲，對這部影片的呈現，沒有集中焦點，說出一則完整的故事，許多人深感失望，以維基百科上面所提出的幾點，如「其單調的風格和缺乏創造性的畫面放棄了孕育於在現實上成立的奇幻想像」、「雖然動畫十分流暢，並有著精緻的角色設計，但吾郎的電影並沒有到達其父親電影的高度創造性和編織故事性的藝術…」等²⁵。總論來說，相關的批評主要都是對影像的呈現，表示畫面太過粗糙，還有忽略小環節及劇情上的連接性不夠順暢。

二、原作者的看法

針對《地海戰記》這部影片，原小說作者勒瑰恩女士於官網上，也作出相關的回應，內容主要提到，關於影片內容，勒瑰恩女士認爲此影片的細膩與內容不夠，與以往宮崎駿執導時的吉卜力作品相差甚多，並且勒瑰恩女士對於影片的改編有很大的疑惑，因爲她認爲電影影片的情節將原書中的意象呈現並不完整而且粗糙，原本要傳達的「主旨」的顯示粗糙；她在 2006 年八月就先看過了《地海戰記》的試片，事後宮崎吾朗問她：「你喜歡這部電影嗎？」娥蘇拉·勒瑰恩的回答是："Yes. It is not my book. It is your movie. It is a good movie.（是的，那不是我的書，那是你的電影，那是部好電影。）"再者，改編後的主人公與書中角

²⁵ 參見維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A0%BC%E5%BE%97%E6%88%B0%E8%A8%98> (2009/2/15 查閱) 以及, <http://www.fantasymagazine.it/notizie/6353/gedo-senki-la-critica/> (2009/2/15 查閱)。

色，像性格、歷史和命運等都相差甚多²⁶，對此勒瑰恩女士一再表示出電影改編後與原小說的出入，所以對原作者來說電影與她的小說並無太大相關。

三、改編後的內容

根據原作者對這部影片的想法，牽涉到一個問題，所謂的改編為何？又影片中角色的改變帶來什麼樣的呈現？在這一系列的小說作品中，主要提到了幾個概念，包括陰陽運作、人生的歷程（自我統合、女性成長）、自然生態、法術等，這些在電影裡面，同樣也是要談論及傳達的核心。從小說和電影的內容來看，明顯有類似的部分分別有：

（一）從第一部《地海巫師》中提出雀鷹的成長之旅提出旅行這樣相似的元素，但是改由亞刃從旅行中瞭解自己。

（二）不斷的生死辯證去思索人的意義，必須認識光明／黑暗是並存，瞭解生命全貌，就如小說《地海巫師》中提到的《伊亞創世歌》：「惟靜默，生語言；惟黑暗，成光明；惟死亡，得再生；鷹揚虛空，燦兮明兮。」（Ursula K. Le Guin 著，2002）。又如第三部《地海彼岸》時提出生死的想法，在電影裡提到了凡人追求永生的欲望和對死亡的恐懼，提出人必須要坦然面對生死，及提出英拉德王子的名字與劍的關聯，還有世界各地出現無法施行法術，盜賊橫行的平衡傾斜狀態。

（三）還有提出討論「真名」其重要性，在小說《地海古墓》中，從主角恬娜是爲了成爲女祭司，經過被黑暗力量吞噬的儀式，不再擁有名字，雀應得知其真名從而解放了恬娜，強調了名字的重要。而在電影裡面，也同樣提出真名的重要，讓失去自我的亞刃，透過瑟魯得以重拾真名，並與自我作結合。

²⁶ 參見官方網站的反應：<http://www.ursulaklequin.com/GedoSenkiResponse.html>（2009/8/21），

小結

除了上述三部，電影也從小說中的第四部《地海孤雛》，取出瑟魯與恬娜之間強烈聯繫的原因，試圖讓兩人間的關係強調了瑟魯對生命的珍惜，不過電影裡的內容大多從一到三部的內容取材。從此來看導演宮崎吾郎改編時的選擇，大衛·塞爾茲尼克(David O Selznick) 曾指出，面對改編的電影，觀眾其實不能接受無中生有，或是隨意增加新的場景與角色。所以在改編的時候，最重要的是要找出整個故事中的精華部份及重點元素，再以最強而有力的方式將其架構(Howard Suber著，2009)，而這部系列小說內容是如此龐雜，在選擇時，取捨會是一個很大的問題，許多電影難忘且從小說改編而來的賣座電影，若原著非常暢銷，其實本來可以改編的空間就已經是極為有限，故雖然是改編的作品，也是一個創作，所以，對藝術的客觀理解上，也應該要讓這兩者互相彼此保有獨立的自主權。以宮崎吾郎最後的呈現，不難看出他是想要以傳達生死的議題、還有自我的轉化歷程為主軸，其他的則作為輔助理解，在某程度上，與小說的大範圍走向並沒有很大的差異。所以，研究者討論的重心，將針對作品本身的藝術呈現，及內容呈現的議題兩方面來作討論。

第二節 吉卜力工作室的傳統主題

在創造者和觀賞者的立場上，雖然有些地方不太一樣，但是關於感動的信念上，是有所相關的。關於創造者的態度，和宮崎駿長年合作的石久讓認為，在創造的態度上可以分為兩種方向，一種是以個人的想法為主要的架構，然後進而創造出自己想展現作品的一種生活態度。另外一種創作方向則是將個人定位在自身是身為社會的一分子，而從事創作，所以創作者會意識到社會的需求與供給情形，所創作出來的作品就會與社會現象有關聯（久石讓著，2008）。吉卜力工作室雖然也表現個人創作，但是很多時候主要屬於像後者那樣，對社會自然始終保持高度的關心，所以他們想要呈現的動畫作品，核心就在於是否表示出對人文的關懷，這也就是宮崎駿製作的動畫廣受歡迎之因。再者，一談到日本動畫，以及建立吉卜力工作室，宮崎駿都是一位重要人物，已經成為動明天王的宮崎駿，他的作品與眾多娛樂作品的不同之處，就是宮崎動畫為了提昇觀眾所設置的表現（青井汎著，2009），堅持就是要與人相關。以下分「電影中的自然」及「主角與自然」兩個部分來說明吉卜力動畫中的這個重要元素，但是不論是哪一個，都可以看出他的人類的關懷。

壹、電影中的自然

在宮崎駿動畫裡，〈木〉、〈水〉、〈大地〉這些「自然元素」、一些自然界的神祇，都是關鍵的重要字，在這部影片裡，是用魔法逐漸消失以及失去平衡的自然界生態來表現。

一、消失的「神祇」

宮崎駿提到，關於「神祇」的想法，他提到「敬畏」的心性，對於從前的日本人而言，「神祇」指的是某一種對於森林等自然界的尊崇信念，懷著是自然為渾沌狀態，及「其中有些什麼」的認知。在畜牧、農耕發端之前，當時的人類在生存上必須全面依賴自然，對於大自然，自是心存畏懼及崇敬，也憑藉著這樣又敬又畏的態度才得以延續生存。但是到了現今科學與產業的快速發展時代，高度經濟成長以來的大肆開發，已經對大自然造成毀滅性的破壞，如宮崎駿的影片〈風之谷〉²⁷片中的腐海、王蟲等；又或是〈魔法公主〉²⁸中鹿神森林的木靈，都顯示了人類破壞自然的結果，神明也逐漸消失了。

因為破壞，造成神祇的棲息空間越來越有限，最嚴重的，其實是在於人類失去了對「神祇」的感受能力，已經不再相信、不再尊重，使得心性大為變質，如《龍貓》的草壁サツキ及草壁メイ，或者是另一部日本動畫《結界師》²⁹第十六話「無色沼のウロ様」及第十七話「それは神の領域」登場的うろさま（烏閻大人），就表示出現今社會的信仰逐漸地在消失，這些曾經存在過的「神祇」，皆因為失去神話中的信任，而被剝奪了棲息地，而瀕臨被消滅的危機（青井汎著，2009）。於是自然的消失、神祇的毀滅使得人的心靈也失去感動，因為神話是把無意義的社會變成有意義的一種方式，榮格曾說到，神話「它們是原始部落的心

²⁷ 《風之谷》（日文名：風の谷のナウシカ，英文名：Nausicaä of The Valley Of The Wind），1984年3月11日發行，是宮崎駿的漫畫作品，之後吉卜力工作室將其推出成爲一部動畫電影。參閱網頁：http://www.nausicaa.net/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind（2009/08/31）及維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A2%A8%E4%B9%8B%E8%B0%B7>（2009/08/31）

²⁸ 《魔法公主》（日文名：もののけ姫，英文名：Muromachi Period，在中國大陸、台灣翻譯爲：魔法公主，在港澳則翻譯爲幽靈公主），是吉卜力工作室推出的一部動畫電影。宮崎駿在片中探討人類對環境的破壞，與自然真正和平共處等問題。參閱網路：http://www.nausicaa.net/wiki/Princess_Mononoke（2009/08/31）及維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%85%AC%E4%B8%BB>（2009/08/31）

²⁹ 《結界師》（日文原名：結界師（けっかいし）），原本爲田邊伊衛郎所作的漫畫，現今已動畫化。參閱網頁：<http://www.e-muse.com.tw/property/kekkaishi/introduction/20070306/story.html>（2009/08/31）、日本 YTV 結界師動畫官方網站：<http://www.ytv.co.jp/kekkaishi/index.html> 及維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B5%90%E7%95%8C%E5%B8%AB>（2009/08/31）

靈生活，失去了部落的神話遺產，這些心靈活動也立刻破碎消失，就像個人失去了靈魂一般。」(Rollo May 著，朱侃如譯，2003)，所以神話是賦予人類存在重要性的敘事模式，給予人類生命實存的意義。

二、生態失去恆定性

現在的自然已經不是單純的只有一方面，人類既然破壞了生態，那在對自然與人的定義上，也可以分為兩種，一種是成為人所眺望、觀察對象的「自然」；另一種是人也包括在其中的「自然」，而這兩者的「自然與人類的距離」是完全不同的，代表的是相異的觀賞相處方式，以前的人類，原本一直認為自己也屬於大自然的一部分，但在文明發展後，認為大自然似乎是在自己的層級之下，可以被人類所掌控，於是就把大自然從自己的身體分割出去，由此興起了可以隨自己的高興而加以利用的念頭，從而人類就以發展產業文明為名，破壞自然生態。

貳、主角與自然

在宮崎動畫中，具備能夠和異類溝通的能力，這是很重要的要素，所以經常會出現一些溝通者角色，像娜烏西卡這般能夠和動物溝通的，或是可以看見妖怪的草壁姊妹，還有和山犬一同生活的 San 等人，從動畫中的角度，來看待這樣扮演人類和動物之間的媒介者，可以發現這些角色她們都具備溝通的能力這一點，普通人經由他們而能和異類產生聯繫，如果站在人類的立場，這些角色就被稱作「魔法師」；反之，而若是站在動物的立場，或許可能就被稱為「半神半獸」，觀看在《地海戰記》中，也有這樣具有溝通能力的角色，瑟魯就算是一例子，她是自然界的龍的化身，爲了要引導亞刃，才發揮她的本身能力；再者還有大法師雀鷹，他對自然界的態度，始終堅持著自然界的規律，除了讓動畫中的自然生態保持平衡，也包括人心間的穩定。

第三節 傳統之外：宮崎吾郎所改編的《地海戰記》與吉卜力的關連

站在動畫界高處多年後，許多人認為吉卜力工作室在邁向另一個階段，在2006年推出的《地海戰記》，是由接班人宮崎吾郎的動畫，許多人認為是不成熟、粗糙的作品。雖然對於角色呈現於影片時的要求，同樣要求以簡單影像、線條來表現，但針對從亞刃的表現手法上，宮崎吾郎在《the art of tales from earthsea》書中提到，在表現手法上，也就是「觀者為誰」，這樣主、客觀問題出現的觀點差異，父子倆的角度是略有不同。但是就如《地海戰記》片中自然遭受到破壞，世界的平衡傾斜，奇異的現象出現，人心浮動，於是世界萬物就都出現異狀了。對於這樣的情形，現實生活中其實也慢慢地在發生，對於自然界的逐漸衰退、異常，宮崎吾郎和其父親對此都有著同樣的擔憂。這部影片的劇情與吉卜力傳統相似的主題包括有：

人文關懷

在影片裡，不能有西方人角度才思考，而需由日本的傳統文化出發去理解。從主角亞刃與其父、母親的關係，可以由此來研究日本人所表現的人際關係，或許也可以由此來看宮崎駿父子間的關係，是為嚴厲、守禮但是卻很疏遠，從此可以去思考亞刃內心的空虛及壓力的累積，再放大一點來看，現在社會的許多家庭，或許也是在工商社會的壓力下，與親人間建立的關係也是如此的疏離，再由社會現象看來，就像片中的迷幻丸盛行，現實中許多人藉助藥品的麻痺生活，為的也就是逃避在快樂之下，暫時離開這個痛苦世界。

生死議題

再從主角的旅程帶出值得探討的生死議題，以生死觀念的轉化提升了主角的成長。這樣呈現的題材上，在吉卜力工作室製作的動畫中，出現許多生死議題的相關影片，如《風之谷》、《魔法公主》、《霍爾的移動城堡》，在《風之谷》、《魔法公主》提到的生死禁忌，在生死之際來回體會生即是死，死即是生的開始，以及由自然或邪魔的壓迫使人感到死亡的恐懼，用行動對抗以顯示面對死亡；《霍爾的移動城堡》提到了失去自我，而產生憂鬱之心。以上這些宮崎駿所執導的影片主題，在《地海戰記》這部影片，則是將人如何面對生死，人的生活意義、生死的議題、自我的轉化過程綜合提出，在片中，多次出現的生與死的辨證，釐清面對生死的態度，傳達正視死亡就是正視生存的論點，為的就是使個體能夠坦然接受面對死亡、順應自然而活，再以本真的態度面對自我，整合自身的一切，片中的亞刃即是因為正視死亡、面對自身的陰影而轉化，同時因為個體化過程讓自我的存在意義顯現。

魔法

除了對人類的關懷外，在《地海戰記》影片中，亦帶有以往吉卜力影片中所要表現的含意，在宮崎駿的動畫裡，“魔幻”往往被用作一個重要的道具，以發揮他超乎常人的想像力，打破常規，讓一切不合理的成為合理，讓觀眾在現實世界中形成的種種固定觀念被逐一瓦解，把觀眾慢慢帶入一個引人入勝的奇幻世界中，同時也讓觀眾一次又一次享受著，以意外的方式打破這些觀念所帶來的刺激和驚喜；而在《地海戰記》畫面的一開始，即以兩條突然出現在人類世界的龍之間的廝殺，以及各地的災情、人類心性的種種轉變來呈現自然界平衡的傾斜，還加上刺殺父親的亂倫行為來埋下伏筆，正如宮崎駿的其他作品一樣，依舊重視在人的關懷、自然界的平衡。《地海戰記》這個故事也發生在充滿魔幻色彩的世界裡，魔法在這裡原本是作為奇幻的智慧、趣味、維持平衡的象徵，但是自然界的

平衡傾斜，所以魔法產生混亂、消失，或是點出世界的發生奇怪的變異，世界走向毀滅。

自然元素

除了魔法，“火”也是非常具有重要性的，在中國的陰陽五行思想的五行相生理論，「紅色」代表南方的「火德」，也是最先喚起大地精靈的色彩，而令人心生畏懼。《地海戰記》這裡是用來表示曾經被火紋身的瑟魯，重生過後的她愛惜生命的態度，同時也像在對付蜘蛛時，同樣也表示了毀滅；就像在《風之谷》片中的戰爭災難「七日之火」後，將人類世界毀滅，產生由腐海構成的新生態體系，罪惡就以火來去除。在《地海戰記》的片中，宮崎吾郎用太陽的升起，燃燒的火將瑟魯轉化為龍，轉化眾人的命運及重新喚醒大地，對抗邪惡，之後回歸原點，與自然界重新建立新生活。用構成大自然的〈木〉、〈水〉、〈大地〉等元素，讓想要忘卻大自然的現代人多少尋回一點與大自然的一體感。所以，宮崎動畫想要重視的是，對於眼不可見的「神祇」，讓已經喪失感受心性的觀眾重新體驗，藉由精心刻劃每一個自然元素，好讓與這些一同呼吸的「神祇」再度復活，回到與自然和平相處，這樣的想法，也是在宮崎吾郎執導時所想要呈現的。

幫助自我成長的旅行

“旅程”和“溝通者”都是宮崎動畫的重要轉化要素。在 Joseph Campbell（Joseph Campbell，Bill Moyers 著，朱侃如譯，1997），提出了一種觀點，就是離開家鄉的旅程會給英雄帶來成長，像《魔女宅急便》裡面的角色 kiki 遷入了美麗的海邊城市コリコ。小魔女透過生活中不斷學習生命經歷，也遇到了一些人物，就像是 kiki 的鏡子般對照的就是一位年輕畫家娥蘇拉；至於少年蜻蜓則是讓他可以有勇氣面對自己的重要角色，故事就是她克服了心理障礙後重新獲得了飛行的能力；而《地海戰記》的亞刃則在旅程中，經由逃避、克服，再轉化自我完

成個體化。溝通者，也是在故事中的重要元素，她必須擔負自然與人之間溝通的橋梁，以及幫助主角成長的重要角色，如在《地海戰記》裡面的瑟魯是重要中間溝通者的身分，被火燃燒而帶有殘疾，但是大法師雀鷹，依然可以看見瑟魯她是龍的子孫之特殊性，最後她終究能幫助亞刃取回真名、回歸自我，及協助亞刃對抗邪惡。

小結

在這一章裡面，研究者提出了吉卜力以往所製作的影片，提示出宮崎駿在吉卜力製作動畫其間與宮崎吾郎在《地海戰記》所相關的議題包括有關自然生態、人類世界、生態的對應與對自然界尊敬等情形，也提到原著小說與改編後的電影，兩者之間的關係應該保持各自的獨立。提到改編與原著的關係，再將宮崎駿創造的吉卜力工作室與宮崎吾郎間的關聯性提出，為的就是要在談論這部動畫電影前，先瞭解到是宮崎吾郎用他自己的方式，建構出與吉卜力之前的動畫作品不相違背的作品，將其重視自然生態還有人類的精神加以發揮，在加上對於生死的關懷，所以這部動畫作品兼具許多意涵，值得提出其研究價值。

第三章 榮格的分析心理學

按照榮格心理學的假設，原型是人類心靈中最深刻固著的模式，力量強大而且會永恆存在。它們存在於榮格所謂的「集體潛意識」或「客觀的心靈」中，在被建構在人類的大腦裡。我們可以從不同文化、或是一些夢境、藝術、文學及神話中，經過對照，都可以清楚地看到這些類似原型，或許我們也可以在自己和周遭的朋友身上認出它們，因此，榮格就為人類勾勒出了一個由意識到潛意識的紐帶。基本上，處在潛意識的過程時並不能很直接地被觀察，必須在潛意識的產物中顯現出來，而人們就是要透過這些無意識的產物來研究這個無意識的過程，榮格的心理學就是透過對這一些無意識的材料進行研究，使人們能夠對內在心靈有更深入的瞭解。

第一節 關於榮格

壹、家庭背景

許久以來，在心理學領域裡，家庭似乎是所有心理治療中都會注意到的焦點，在一個人的成長時期中，身為一個孩童的時期是屬於生命的源頭，這時自我以及意志都是處在於尚未完全成形的狀態，周遭的環境，對於小孩而言，便會有一股強大的力量將會逐漸地形塑，以佛洛伊德的學術論點來說，主要就是以孩童時期為其主要研究的延伸。所以，在普遍的社會結構下，一個孩子的成長要件就會是由家庭擔當此責任，這也成為一股內在形塑力量中最基本的形式，而身為一位心理治療家的榮格，家庭同樣對於他也具有很深刻的影響。以下分別以父親對他的影響、母親和他的相似性、親戚給予的特殊神秘經驗及自身婚姻分別敘述。

宗教世家出生的榮格，他的父親是一個改革派牧師，一生都活在貧窮邊緣，爲了家庭的生計，長久以來秉持的就是必須一直汲汲營營、奉公守法宣傳福音及維持婚姻關係³⁰，但是因爲一輩子都很壓抑，而且沒有體驗過任何神恩，以致於內心其實也有許多矛盾卻苦無處可發洩的可憐男人。在榮格的印象中，對父親始終在人前保持受人尊重的教區牧師模樣，但是回到家裡卻很容易發怒而衝動，而有許多不滿，或許是父親暴躁發怒時爲家裡帶來的敏感氣氛，又或者是因爲父親在面對人生課題中並無法解答榮格的困惑且同樣是無能爲力的狀態³¹，讓榮格對於宗教及父親本身始終是抱持著疑問。一直要到了榮格的後半生，這時的他已經心理學轉至神學，種種的人生經驗深化了榮格，一直到要成年之後，對父親的感情才有所改變，榮格中年後還曾經夢到父親，這時的榮格才將對父親的不滿轉變成更深層的愛、包容及瞭解。

而榮格的母親，在他還小的時候雖然還算是盡責任，對榮格是無微不至的呵護，但是他母親無意中會出現的潛意識人格，人格中的雙重性帶給榮格極大的影響，讓榮格思考到人潛意識下的問題。榮格母親有哪兩種人格呢？一種是擁有善良且有著發自內心的溫暖，富有人性；而另一個則是神祕詭譎、呈現出城府深沉，以及表情嚴肅的人，對榮格表現出至高無上的權威。這樣的二重性（或說是對立的），在榮格的理論裡面，是很重要的基本假設，而且也因爲母親的緣故，榮格在他很小的時候也發現自己也擁有這樣的兩種人格³²。他稱爲「一號人格」與「二號人格」。榮格的一號人格用來應付一般日常生活，用來適應外在世界，這種的概念很像是以後理論談及的人格面具（persona）；而第二號人格則較爲隱密，追

³⁰ 榮格的父母親常吵架，曾經在母親兩度離家的日子裡，由父親代母職的照顧榮格。

³¹ 榮格的父親，在他剛上大學的時候便去世了，榮格當時不僅要負擔家計，身爲長子的身分，也讓他取代家庭中原先的父親地位。但是年少的時候，對父親的失望一直是一個缺憾，一直要到佛洛伊德的出現，才多少彌補了部分遺憾。

³² 從榮格的自傳中提到，1887年初夏，榮格12歲的時候，在一個大教堂的廣場等待同學時，被另一位同學推倒，那時候他遇到了另一個處於深層內在的我。之後他就時常埋首於神祕世界中，直到意識到他的行爲與現實衝突，他才又回歸現實的狀態。

求內心靈魂的真實。而母親的第二人格也往往刺激榮格，對內在的心靈深處不斷地進行探尋，使榮格愈加認識自己。

在加上表妹海倫給予他的特殊神秘經驗，讓他對靈魂的未知領域深感著迷，榮格的一生始終相信「靈魂（soul）」的存在，只是他後來不用 soul 這個語詞，改用 psyche³³來建構他的理論。他用科學方法來探索人類心靈的計畫在其成年後的早期便已開始。他首次正式的探險是一九〇二年他的博士論文《論所謂玄秘現象的心理學與病理學》。這份研究是針對榮格的表妹海倫（Helene Preiswerk）³⁴的內在世界，提供心理學的解釋。榮格對此大為著迷，並著手去了解詮釋此一令人困惑的心理現象。之後他更進一步使用「字詞聯想測驗」³⁵，繼續揭露心靈中尚未被解析的領域中的隱含特色。

在榮格的人際關係上，因為他的優越條件讓許多人都與其私交甚好，甚至有逾越的行為發生。所以他的婚姻生活也帶來日常生活、專業事業及心理層面很大的衝擊。婚外情的爆發，讓他聆聽到內心深處的聲音，透過這樣的經驗，讓榮格發現到「阿尼瑪」——也就是男性心中的女性靈魂——這個原型象徵。這個「內在女性」在其心理發展中現身，不僅在榮格的生命歷程中具有關鍵性影響，同樣的在心理學發展史上也是重大的一步，後面再作說明。。

³³ 「心靈」（psyche），這個拉丁詞的本義是「精神」（spirit）或「靈魂」（soul）。

³⁴ 海倫在少女時代便具有擔任靈媒的不凡能力，榮格曾去參加，親眼見識到亡靈透過她以極其準確的原本聲音和腔調說話。

³⁵ 字詞聯想測驗（word-association test）是榮格學術生涯初期所發展出來的論點。測驗時，他使用一百個認為足以引發個體情緒的字詞（例如，家庭、樹木等），讓病患對這些字詞做反應。榮格特別重視強烈的情緒反應，除了受測者的口頭表達之外，他還會注意到生理現象，觀察測量受測者的生理反應，以及對字詞做出反應前的等待時間之長短，因為這些反應都可能受到潛意識的影響。例如，「家庭」一詞若引發了「逃離」的反應，同時也有不穩定的生理波動，雖然表面上沒什麼情緒表現，但是這個反應可能代表受測者與家人間的關係或許是有問題的，而受測者的聯想集合也代表著一種「情結」。

貳、專業背景

1904年至1905年期間，榮格曾經積極的參予一個實驗計劃，由布雷勒(Eugen Bleuler)領導的，主題是如何治療早發性痴呆的問題，後來布雷勒則將它改名成精神分裂症³⁶。在布雷勒的指導下，榮格進一步的發展了「字詞聯想」的測驗方式，藉著病患們對一連串經過挑選的字詞的回答方式和反應時間，來分辨出不同型態的心理情結及其原因。接著，他也嘗試將電壓檢流計的方式來度量病患們的心理狀態，想把字詞聯想測驗使用在偵測罪犯上。1906年時，他寄給佛洛伊德有關於字詞聯想的研究結果，為榮格的生命帶來了另一項轉捩點。

初期兩人的關係十分良好，專業以及私人領域上都十分往來密切。但是兩人理論上的一些基本差異³⁷，以及在佛洛伊德發現榮格有一種戀母弑父情結的存在（這裡指殺死佛洛伊德這一父親，奪取心理分析這一母親）的意思之後，使得佛洛伊德與榮格之間的對立張力已經愈來愈強。最後的完全絕裂是因為佛洛伊德不容許榮格分析他的夢，這樣的行為使得榮格心中原先對佛洛伊德的尊敬、權威完全喪失，終究使維持多年的兩人關係破裂。

跟佛洛伊德決裂之後，中年時期的榮格，出現許多無意識的幻想及幻象不斷湧現，就如兇猛的狂風巨浪，席捲而來。實事求是的榮格，講求理智與直覺、情感與感官的理性平衡發展，還有意識與無意識的綜合。1914年至1919年間，榮格全心記錄及研究發自他內心不斷湧現的無意識內容，之後還發展出一些方法

³⁶ 精神分裂症 (schizophrenia) 原稱作早發性癡呆症，以為是身體化學元素失序所引起。特徵是思想、感情與行為的分裂。榮格雖然知道這種疾病有它生理上的因素，但認為主要原因是心理上亦即人格被分裂的情結所控制。

³⁷ 榮格與佛洛伊德在看待無意識的方式上，有著明顯地本質上的差異，佛洛伊德比較是病理觀的，他認為無意識是立基於一種壓抑；相對的，榮格則認為無意識是意識的補充。此外，榮格無法接受佛洛伊德把無意識裡面所有的動力之源頭都扯到性上面，他認為無意識的內容是十分豐富的，醜醜僅只圍繞在性方面似乎是有些偏頗。雖然，佛洛伊德也不斷修正他的理論，把無意識的心理動力由性的慾望改為：生的慾望、死的慾望。但是榮格的心理學基本上是建立在他的二號人格上面的，這使得榮格偏向超心理學，而佛洛伊德的，則偏向一號人格，重視的是個人心理層面。

來處理這一些無意識材料，以平衡身心，如：瑜珈、繪畫等。這些記錄浮現於心中的無意識材料，讓榮格發現許多古往今來的文明中，能與之相對應的證據，也發現自己的靈魂導師及內在女性，這些累積起來的發現，漸漸地將他的「集體潛意識」形塑出來。

到 1919 年的時候，榮格開始使用「集體無意識」這一個概念，把人們對無意識的探索擴展到跨文化以及歷史的領域，讓人類的無意識能跟古老智慧相連結，從 1920 年開始，他還開始環遊世界的旅行，在跨文化的接觸下，榮格思考了文化以及民族心理學的課題，也思索了東西方心靈互補以及相通之處，這時候，這時他的學說基礎已經非常成熟了。

第二節 榮格分析心理學的核心概念

精神分析（psychoanalysis）這個詞乃是由佛洛伊德所創，原本是用來診療精神官能症，或者稱爲「心理症」（neurosis）³⁸的病患。針對這些病患，佛洛伊德是從個體之性欲及病患兒童期經驗來著手，佛洛伊德認爲，性欲及童年經驗向來是爲人所忽視的，但又具有決定性的影響。榮格雖然可說是師源於佛洛伊德，卻把佛洛伊德的「無意識」概念加以擴展、之後深化爲「集體潛意識」（之後榮格的心理學就稱爲「分析心理學」。由於榮格認爲，心理的發展會持續地貫穿人們的一生，由於這種理論上採取的立場，使得他並不能認同佛洛伊德將兒童時代及性欲做爲心理學研究的唯一著眼點。

在關於潛意識的想法上，榮格認爲潛意識不只是像佛洛伊德所說的，是由於個人的欲望占據，在潛意識的層面會儲存有關個人曾經的記憶，如經歷、思想、感受或知曉過的各種事物，會被壓抑或是遺忘，以至於其存在不被意識到，但是榮格則是把形成個人無意識的原因拉長到一生來看，生命中的各個階段，所包含的各種事情都有可能潛藏在個人無意識中，這一些都會在個人的生命中形成。這裡必須談到一個部分，就是意識的內部功能，也是其最後一個部分：內在功能，也就是在處理內在領域的心理功能。這一功能最重要之處是，藉由此，我們可以開始與內在的主觀世界聯繫，而逐漸地涉入無意識的汪洋之中，聯繫的方法就是，在自我與內部之物間會有一個精神事件簿，它會形成環繞自我的意識帶。這一意識帶就作爲意識與無意識的中介地帶，而想要與這一層精神層面互動，就必須倚賴「內在功能」。

³⁸ 精神官能症（neurosis）原意是「神經的疾病」。榮格並未試圖對神經病症做完整的分類。他的分析是以心靈混亂不安的整體現象作爲研究的對象，而他把精神官能症視爲是心靈不平衡的反映，其症狀可能是具有目的性及補償作用之自我療治過程的顯現，因爲它們使病患注意到自己的心靈疾病。

又因為潛意識的過程，因為無法隨意地被觀察，所以必須透過潛意識的材料來觀察，榮格藉由對潛意識材料的研究，可以分析出潛意識包含著兩個層面，分別是個人潛意識（personal unconscious）以及集體潛意識，其中之一的「個人無意識」，這個與佛洛伊德的無意識基本概念相契合，它的產物源自個人，包含了那一些平時不被認可、自我壓抑、忽略或遺忘的東西，這一些東西也可能會成為意識的一部分。

另一方面，亦即其所謂的「集體潛意識」，它的內容不只是個人所擁有的，而是全人類所擁有的，包含著為人類所共有的心理知見的基本架構，由一個個不同的原型所組成，這「原型」（archetypes）³⁹可說是人類心靈的基本模式，因此遠較個人無意識的層次更深，意義也更為重大。集體無意識是意識裡，根本不可能迄及的領域，想要了解它就必須透過對世界各種文化以及神話進行深入研究，使能覺知到集體無意識的形象及運作，可以使人接觸到人類根本的經驗和知識⁴⁰。以下就集體潛意識、原型、情結及個體化過程作說明。

壹、集體潛意識（collective unconscious）

榮格早期屬於佛洛伊德學派，後來因為學術上的意見分歧，就此榮格就與佛洛伊德分道揚鑣。佛洛伊德認為無意識（潛意識）主要為個人童年生活中受到了壓抑的性本能欲望；榮格雖然是繼承自佛洛伊德的潛意識概念，但是他認為佛洛伊德僅只發現了表層的個體潛意識而已，而個體潛意識還有賴於更深層次的“集體潛意識”。

³⁹ 「原型」archetype 這個字中的 typos 指烙印在硬幣上的記號，而 arche 則是原版或主版的意思。每個人都帶有本我原型的印象。這是與生俱來的天賦。在榮格的理論中，「原型」乃是「理解的典型方式」，即是作為人類所共同具有地心理認知與理解。

⁴⁰ 參考導讀榮格，頁 2-5。

在 1909 年到 1912 年間，榮格已經開始研究神話學並且撰寫著作《潛意識的心理》(Psychology Unconscious)，他研究病患米勒小姐怪誕的幻想，並從世界各地蒐集來許多相關的神話、故事與宗教主題來詮釋她的意象，從幻想與埃及神話、澳洲原始部落以及美洲土著文化之間許多驚人的相似點，榮格發現和他在 1909 年與佛洛伊德赴美期間所做的夢有了一些結合。

這個夢是關於一個有好幾層密室的「自己的房子」，他在夢中從大廳（現代）往下走到地下室（近代歷史），再繼續往下進入好幾層密室（古代歷史如希臘、羅馬，甚至最早的史前與石器時代）。這個夢的意象是他第一次對個人心靈下的集體先驗條件所產生的印象，也是他第一次發現了潛意識集體層面存在的證據。之後榮格，再依據考古學、人類學以及神話學進行接續的研究。他注意到，某些出現在古代神話、部落傳說和原始藝術中的意象，在結構上往往有高度的相似性。榮格依據此判斷，在這些共同的原始意象背後，一定有它們賴以產生的共同心理土壤。

榮格指出，人類心靈的最深層為「集體潛意識」，內容綜合了普遍存在的模式與力量，分別稱為「原型」與「本能」。集體潛意識存有各式各樣的「原型」(archetype)。榮格認為，「人生中有多少典型的情境就有多少原型。」潛意識是自然現象，而且也如同自然界本身一樣，是中性的。它包含了人性的所有層面：光明與黑暗、美麗與醜陋、善良與邪惡、深刻與膚淺。其中，對於人格和行為特別重要的是「人格面具」(persona)、「阿尼瑪」(anima，指女性意向)和「阿尼姆斯」(animus，指男性意向)、「陰影」(shadow)及「自體」(self)四種原型。這幾個主要的原型，會產生衝突與對抗，如果過於激烈，就會造成人格的崩潰。但是如果衝突能夠被個體人格所接受，那麼將會對個體的創造力產生很大的動力。這幾種對立的原型可以透過「超越功能」而統一、綜合起來，人的這種天賦

功能，將導致一種平衡、整合的人格⁴¹。

關於集體潛意識與個體潛意識兩者，榮格認為是完全不同的，因為集體潛意識的存在不像後者那樣可以歸結為個人的經驗。構成個體潛意識的主要是一些我們曾經意識到，但以後由於遺忘或壓抑而從意識中消失的內容；而集體潛意識的內容則從來沒有出現在意識之中。個體無意識的絕大部分，大多由“情結”所組成，而集體無意識的內容主要是由“原型”所組成的。榮格曾經這樣描述「集體潛意識」：「人類『擁有』的許多事物，不是他習得的，而是從祖先那兒繼承來的。他生下來時不是一張白紙，只是潛意識罷了。不過他與生具有良好的系統，並隨時可以人類的特殊方式運作，這有賴於幾百萬年的人類發展。就像鳥類的遷徙與築巢的本能並非習得一樣，人類呱呱墜地時也隨身定下了他本性的基調，這不僅是個人的，也是集體的本性。」

所以，榮格認為集體無意識與個人無關，它是由人類作為種族的千百萬年的歷史累積下來，並通過遺傳機制保留在每一個人心中的東西，所以他組成了一種超個性的共同心理基礎，並且普遍存在每一個人身上。而「客體的心靈」，以區別個人的（主觀的）心靈，主觀心靈說的話發自自我的經驗，客觀心靈卻以全人類為發言的根據。兩者藉由夢進行對話，這種定期的交流正是個體化發展的關鍵。客觀心靈帶領人類走過每個人人生階段，人是由一群根本互異的人格同時存在一個心理、生理個體之內，客觀心靈於是能發展的分子就構成了人格面具（persona，表露給世人看的人格），被壓抑的形成了陰影（shadow，不給世人看的人格）⁴²。

⁴¹ 參考榮格自傳—回憶·夢·省思，頁 16-17。

⁴² 參考夢：私我的意義，頁 254。

貳、原型（Archetype）

什麼是「原型」呢？原型是集體潛意識最重要的內容，如果不能對原型加以說明，集體潛意識的假設就像是空論和玄想。榮格說：「原型是人類原始經驗的集結，它們像命運一樣伴隨著我們每一個人，其影響可以在我們每個人的生活中被感覺到。」原型構成心靈象徵的終極來源，而心靈象徵會吸引能量、賦予結構，最終導致文明與文化的創造。所以榮格相信，人類有一種遺傳的先天傾向，依據共通的內在模式來形成人格或者瞭解現實。榮格說，「從科學的、因果的角度，原型可以被設想為一種記憶蘊藏，一種印痕或者記憶痕跡。」

由於原型的意涵較為抽象，並不容易掌握，因此榮格以神話以及種種擬人化的意象來描述它，以方便我們探知原型心理力像的運作方式，進而幫助個人成長。但這些原型意象（或原型內容）並不等於原型本身，它們只是原型呈現的某些外在的表現形式而已，也就是說原型是普遍的，每個人都能繼承著相同的基本原型意象；但這些原型意象因結合了每個人不同的個人經驗以與周遭世界的互動關係，而顯現了不同的差異。此外，榮格也提到，當種族開始分化之後，不同種族的集體潛意識也逐漸顯現出基本的差異，但是在千變萬化的意象上，基本的模式不會改變。

榮格認為，在集體潛意識裡，原型意象與生命中典型情境的數目會是一樣多的，這些經驗會因為不斷被重複，而深深鏤刻在我們的心理結構之中，成為一種印痕（imprint）。這種印痕，並不是一種充滿內容的意象形式，而是最初沒有內容的形式，它所代表的是某種類型的知覺和行為的可能性。從不復記憶的年代到未來無論何時，只要類比相應的情境出現時，它們又會再現於個體的經驗之中。所以人生中有多少典型情境就有多少原型。原型是生命本身的組件，種種形象會跟活生生的個體統整後連結起來。這也就是為什麼，所有的原型都不能有任意（或

普遍)的詮釋，它必須跟特定個體關聯起來，將它整體生命處境的重要指向琢磨出來，之後才能進行詮釋。每一個原型都具備非常豐富的內涵，以下研究者將針對幾個榮格心理分析理論以及在《地海戰記》中就原型在《地海戰記》中的展現，加以介紹：

一、阿尼瑪/阿尼姆斯 (Anima/Animus)

在古代，雌雄同體 (androgyny) 在宗教畫中極很常見，其中隱含著性別的意義，可從榮格心理學中的阿尼瑪和阿尼姆斯兩組原型窺視兩性基本的差異。依據傳統的解釋，阿尼瑪是男性內在的女性人物，女性與此同等的男性內在人物，稱作阿尼姆斯。阿尼瑪與阿尼姆斯這兩個辭彙出自拉丁文，意思是「靈魂」(soul) 與「精神」(spirit)，然而榮格在使用這兩個辭彙時並不指涉任何總教上的意義。從某觀點而言，這兩個拉丁字的意思並無太大差異，不過其字尾顯示了性別的差異：阿尼瑪的字尾-a 是陰性，而阿尼姆斯的結尾字母-us 則是陽性。

什麼是阿尼瑪和阿尼姆斯呢？抽象而言，阿尼瑪與阿尼姆斯乃是對人格面具補充的心靈結構 (the inner attitude, the inward face)，此二者的自然功能是在個人意識與集體無意識之間保持平衡，亦即使得自我得以進入和經驗心靈的深層。作為心靈的結構，阿尼瑪與阿尼姆斯是男女進入並適應他們心理本質較深厚部分的工具。當人格面具面對社會世界，並對必要的外在調適予以協助時，阿尼瑪與阿尼姆斯則向內面對內在的心靈世界，同時幫助個人適應挑戰作為的直觀思想、情感、意象與情緒。作為集體無意識中的原型，阿尼瑪和阿尼姆斯乃是存在於人類潛意識和日常經驗之中的次生人格 (sub-personalities)。個人對自己深層內在自我的感覺方式，確定了他們自己阿尼瑪與阿尼姆斯態度的特性。

榮格曾提出，阿尼瑪是男性內在的女性人物，阿尼姆斯則是女性內在的男性

人物。阿尼瑪與阿尼姆斯代表的主觀人格，是比陰影更為深層的潛意識；無論好壞，都顯現出靈魂的特色，並帶領我們進入集體潛意識的領域。如果說，人格面具與陰影是「好與壞」的區分，阿尼瑪與阿尼姆斯則是以陽性與陰性來區分的；榮格把這兩者是為心靈的原型人物）。

「阿尼瑪／阿尼姆斯」指稱的是男人與女人所共有的一個心靈結構。就像人格面具是用來面對社會世界，並對必要的外在調適他們心理本質較深層部分的工具。當人格面具面對世界，並對必要的外在調適予以協助，榮格將之稱為精神的「外部形象」(outward face)；而阿尼瑪與阿尼姆斯向內面對內在的心靈世界，同時幫助個人適應挑戰自我的直觀思想、情感、意象與情緒，因此榮格將之稱為「內部形象」(inward face)。阿尼瑪是男性內在的一種原型女性形象，也是男人對女人的個人情結。它是一種靈魂形象，往往對於男人向上的促動者，也可以成為墮落的誘惑者。在現實中，男人總是無意識的傾向某位女性內在的男性成分，是原型的意象，也是女性的情結。而被其阿尼姆斯所佔據的女人，會失去很多女性的色彩；但能夠辨析與關注其阿尼姆斯存在的女性，則將能夠從這原型意象中獲得積極的力量。

榮格常將阿尼瑪／阿尼姆斯和愛洛斯／邏格斯等原則與男女本身等同起來，這些原則仍是抽象的，其所展現的人類行為方式且與男女的生理性別無任何內在聯繫。顯然地，榮格之所以阿尼瑪／阿尼姆斯，乃旨在指出這些代表男女兩性的集體形象，是如何以其片面性來妨礙個體的發展。在榮格的理論中，兩性皆有陰陽兩種成分與特質，只是這些特質分配的比例不同。他說男性是外陽內陰，而女性則是剛好相反。女性在他們自我與人格面具的層面是軟弱與接納的，但在人格另一面則是強硬和突進的，這恰恰也與男性相反。若要使人格和諧平衡，就必須允許男性人格中的女性部分以及女性人格中的男性部分在個人的意識和行為中得到展現。如果一個女人展現地僅是她的女性特質，那她的男性特質就會始

終遺留在潛意識中而保持其原始未開化的面貌，使得其潛意識有一種頑強、任性的特質。所以榮格認為，在內在生命能夠顯現威武不屈、意志堅韌等男性相對強勢的外表態度特質者，往往都是非常柔弱的女性。

爲什麼我們選擇某人作心靈的伴侶，而非他人？榮格認為這是投射結果帶來的影響。當人們將自己內心的男／女形象，投射到理想化的異性身上，彼異性便代表個人自身內部的某種缺憾，須要加以認知和體驗。這種兩性間的互補結合乃使我們將自己內在的潛傾意象投射到異性的身上以尋求生命（心靈）的平衡。

二、陰影（Shadow）

這裡將把陰影和他的相應面—人格面具放在一起說明。

（一）陰影

在集體潛意識中且被清楚定位的角色是「陰影」，那何謂陰影呢？榮格指出，每個人都有一些自己不願意去面對、與自我認知形象不符合、讓自己不舒服的特質；當我們把這些特質放在潛意識的暗處，它們就會在暗處聚集在一起；而因爲人在明處仍然對自己存有一廂情願的認知，所以產生極大的恐懼感。和阿尼瑪一樣，陰影它投射在適合的人身上顯現，或者在周遭，或者在夢中以擬人化出現。

一般而言，陰影具有不道德、不名譽或者個人不願意接受或面對的特性，包含本性中反社會習俗和道德傳統的特質，它是自我的背面。自我（Ego）的人格中，若有某些部分因爲認知或感情分裂而壓抑，就會被陰影所困。陰影的出現，便是由「本我」的這些遭排斥的部份組成的。若想把這些成份從潛意識裡找回來，會經歷內疚、羞愧、失望、無慮，這些卻是走向人格完整化的起步。榮格曾說：「對於本性而言，能自覺理解顯然比避免受苦重要。」因此在自我發展的過程中，這陰影就會因爲自我的態度，以及它的防禦程度而有所不同。由此可知，陰影就

是自我意識拒絕的部分成爲了「陰影」，而自我意識認同接納的部分就成爲它自己和「人格面具」。

從陰影夢的出現可得知，內容往往是因爲做夢者不願面對陰影夢的含意，夢者寧可把自己的不可取之處隱藏起來，以免自己的地位貶低或遭到排斥。自己的陰影成份通常都藏在人格面具的內疚不安愈甚，人們經由文化的薰陶、教育，以及對社會的適應，就會製造一副人格面具來掩飾、偽裝、欺騙。陰影的出現，便是由「本我」的這些遭排斥的部份組成的。若想把這些成份從潛意識裡找回來，會經歷內疚、羞愧、失望、無慮，這些卻是走向人格完整化的起步。榮格曾說：「對於本性而言，能自覺理解顯然比避免受苦重要。」榮格堅持人們必得在心理上承認心中存在陰影（shadow），正視其醜陋面貌，並嘗試超越它，個人方能臻至心靈上的圓熟完滿。

在正常整合自我的人格中，自我意識因認知或感情分裂而壓抑、拒絕的內容便成爲陰影。陰影與人格面具兩者皆與自我疏離，它們與我們認定的意識人格同處於心靈中。陰影是自我施展意向、意志和防衛的無意識層面，即是所謂自我的背面。因此，陰影可稱爲黑暗的自我，它是人格上隱晦、壓抑和邪惡的部分，並原自於生命進化的種族遺傳。陰影並不僅僅包含消極怠慢，它常常在衝突和不經意的行爲中顯現出來。在人們尚未來得及思考之前，邪念業已盟生並促使我們做出錯誤的決定，讓我們面對不願想見的意外結果。陰影無法由自我直接經驗，它是自我無法控制的無意識心靈要素之一，代表著未知或所知甚少的屬性與特質，這些屬性與特質幾乎都屬於個人的範圍，並且也能被意識到⁴³。因爲是無意識，所以它被投射（project）到他人的身上。事實上，自我對它自己甚至投射出陰影一事，往往毫無所覺。畢竟，要我們承認自己個性中的陰暗面，如自卑感、懦弱、粗心大意、不切實際的非分衝動意或可恥的行爲冀求等，乃是一件既困難又痛苦

⁴³ 轉引自人及其象徵，頁 200-201。

的事情。然而，否定陰影或將之投射往他人身上不僅無法解決問題，反而致使我們對他人的觀點模糊不清，從而破壞了一切真誠人類關係的可能性，只是更加重了我們靈魂之中的陰暗面。為有當人們在陰影和人格面具之間，獲致一定程度的整合，所謂超然的狀態才得以顯現。

「陰影」涉及主體，由於每個人的自我都會在心靈之中投下相應的陰影，個人陰影的特質受到個人與文化因素的強烈影響。一方面陰影與自我的緊密關係可以促進兩者的融合，陰影作為一個原型象徵，它並不是一個問題份子，正確的說應該是處於心靈中被探索、試圖瞭解和承認其存在的內在因子。

（二）人格面具（persona）

「陰影」是「人格面具」的另一個面向，它們就像是一對孿生子。自我為了在周遭的文化中生存，及達到個人利益，進而發展出人格面具（persona）。「人格面具」在拉丁語中的意思，是古代演員所配戴的面罩（the mask worn by actors in antiquity），代表他在劇中的角色，榮格將其用在心理學上，以人格面具表示我們在社會交往之中，「由於適應或個人便利的原因而存在的一種功能情結，它絕不是與個性相同，人格面具指涉及對客體的關係」⁴⁴。此面具的形成和功用皆與外部世界的社會現實相關。

自我意識拒絕的內容便成了陰影，而它積極接受、認同和吸納的內容，則變成它自己以及人格面具的一部份。人格面具是我們經由文化薰陶、教育以及對物理與社會環境適應的產物。從心理學的角度看，人格面具是一種活動的情結，其功能既有隱藏個人意識思想與情感的一面，也有將它們顯露給他人的一面，人格面具這個情結擁有相當高的自主性，不完全受自我的控制。

⁴⁴ 參見 CW6,P.509。

叁、情結（Complex）

「情結」這一個詞，是由榮格所首創，也深深影響了早期的精神分析，直到佛洛伊德與榮格決裂為止，精神分析就不再使用這一詞。情結是榮格由字詞聯想研究中所發現的一個心理現象⁴⁵，所以榮格假定意識的干擾，也就是被紀錄測量成爲對那些語言刺激的反應，乃是因爲對所讀字詞做出無意識的聯想所致，而這也和佛洛伊德在《夢的解析》（the interpretation of dream）中所表述的是貫通的。它是指「一組組無意識的心理內容可以自動地聚集在一起，形成一簇心理叢。」每一個情結就像是完整人格中的次級人格一般，它們是自主的，有自己的能量，當情境中有相應或刺激的因素生成時，情結便會被激化，而對我們產生影響力，尤其是當自我脆弱不堪時，情結所激起的能量甚至可以左右我們的思想、情感與行爲。榮格說，活動的情結會使得我們暫時受到束縛，處於強迫思想和行爲的狀況。如果愈往其靈魂的本質深處看，就愈能看出其中的碎片心靈（splinter psyches）的特徵。

一、情結的形成

「帶有感情色調的內容，也就是情結，是由一個核心要素和許多聚合在周邊的聯想所組成的。」核心要素是情結所奠基的首要意象與經驗，也就是冰凍的記憶。而情結的形成除了包括個人因素，家庭與社會文化的影響也不小，這就造就了不同文化與種族的人有不同的心靈結構（不同的情結）。一般來說，情結大部分是創傷、家庭互動與模式、文化制約等經驗的產物，如亞刃的家庭因素，身處在特殊家庭的他，有許多需要沒有被滿足。它們綜合了某些榮格稱爲原型意象的原生要素，構成情結的全體。情結是心靈在消化經驗、將它重建爲內在客體後的

⁴⁵ 字詞聯想研究，是起因於榮格以一系列的字詞替病人做測驗，刺激病人後發現，病人會對某些字詞有特殊的反應，針對這個字詞作研究後，推出這一字詞是在指涉某一個心靈內容。

殘留物⁴⁶。榮格進一步把情結的結構描述成，由創痛時刻的相關意象和冰凍記憶所組成，它們埋藏在無意識中，而且不是自我能夠輕易發掘出來的。這些是受壓抑的記憶。

而集體意識雖是各式原型組成的，但是在個人的潛意識卻是情結綜合成的，而且情結還是個人心靈（個體發展）與集體心靈（物種發展）之間的橋樑。所以情結能發揮潛在人格的功能，在夢與幻想裡「扮演」角色⁴⁷。而且情結是不受意志支配的，所以能在我們不知不覺中左右我們的意識。

二、情結的爆發

情結具有突然在瞬間爆發侵入意識，並掌控自我的能力，如亞刃的弑父，當瑟魯問亞刃為什麼要這樣做時，他只能是不明就裡的模樣，「亞刃說：『我也不知道…』」，當自我以這種方式被擄掠時，它就被情結及其目的同化，造成所謂的「行為脫軌」，所以，有時候當事人會過度的體貼關懷，而其他時候則很粗魯冷漠甚至暴虐。當有被擄獲傾向的自我從認同某種情結的狀態脫離出來後，它會轉向另一個情結。這另一個情結通常是與第一種情結具姊妹關係的某種陰影⁴⁸。

肆、個體化過程的意義

有關個體化（individuation）這個問題上，大致來說就是由各個矛盾對立兩半所組成的心靈應結合起來形成一個整體，個體化對任何生物—不論是構造簡單或是複雜—變成其生長之初註定要變成的模樣，潛意識過程的自然顯現，稱之為「個體化過程」⁴⁹。當初，榮格是經由對自己的幻覺做分析才知道，潛意識會經歷或

⁴⁶ 參見榮格心靈地圖，頁 63。

⁴⁷ 參考夢：私我的意義，頁 167。

⁴⁸ 參見榮格心靈地圖，頁 73。

⁴⁹ 參考夢：私我的意義，頁 164。

引發變化。在研究的過程中，榮格逐漸發現，潛意識是一個過程，精神的轉形或發展，乃是借著自我與潛意識的內容搭建起某些關係。在個人方面，這種轉變可從夢和幻想中推斷出來；集體的轉變則在各種宗教體制的象徵裡呈現。透過研究這些集體轉變過程及象徵，而逐漸了解個體化過程。

一、意識與潛意識的關係

意識和潛意識分居平衡統的兩極，藉由夢探索可以促成兩者之間更平衡且更自覺的關係⁵⁰。當意識和潛意識的一方被壓抑並且被另一方傷害，兩個就不會結合成一個整體。它們都是生命的面向。榮格認為，夢是潛意識的直接表現，但是要如何解夢才能真正的面對問題，是必須思考的。「自由聯想」(Free association)是榮格最常用的釋夢方式，由此發現了意識和潛意識的關係，透過分析心理學某些對象徵的分析，可以對意識態度上的失落或扭曲現象作出補償。將潛意識的補償作用，得以意識化，而造成意識的態度上的轉變。甚至我們可以說，這種轉變達到了新的意識層次。只是潛意識的過程，如果不藉助分析，很難呈現在意識層而已。

如果潛意識過程一直存在，它們必須是完全屬於個體的全部，即使他們不是意識的組成部分。由於集體潛意識代表著心理成長的源泉，榮格相信，在意識和潛意識之間建立起合理的關係，對於心靈的健康極為重要。意識和潛意識之間的關係，被榮格描繪為自我情結與本我原型之間的關係，當意識和潛意識、自我和本我之間存有良性的互動時，人們感受到自己獨特的個性，同時也與人類存在於心靈深處的經驗相通，使得個體的生活具有創造性、象徵性和獨特性。

二、「自我」(ego) 與「本我」(Self)

⁵⁰ 參考夢：私我的意義，頁 273。

榮格在《基督教時代》(Aion, 1951) 中將本我 (Self)⁵¹ 定義為超越性的：它不由心靈領域所界定，也非含括在內，相反地，它超越心靈領域，更重要的是它界定了心靈領域⁵²。本我對整個心靈的影響，可從自我對意識的影響反映出來。和本我一樣，自我也具有穩重中心、引導規範和統匯整合的功能，它的目標是在情結與防衛心態存在的前提下，儘可能得去平衡整合各種心理功能。對於榮格來說，自我是一種情結 (complex)，一個參雜情感的自身表象集合，包括了意識和無意識兩個層次；既是個體的，又是集體的。簡言之，自我世人對自己的看法，以及隨之產生的有意識和無意識感情。

在整體人格中心處總領全局的元神，榮格稱之為「本我」，用大寫的 Self 表示，與小寫的 self 有別。後者用於指自我 (ego) 或人格面具 (persona)。「本我」乃是將意識與潛意識環包在內的整個圓周，不只是其圓心；它是這整體的中心，正如自我是意識的中心，包含了每個人天附帶來的全部原型，「本我」要負責將生命藍圖在每個生命階段中貫徹，並且促成個人環境條件許可的最佳適應。「本我」的存在目的是要完成個體化。「本我」顯然必須達成生物性的目標，同時也要從藝術和宗教中追求精神層面的滿足，實現心靈和夢的內在生命⁵³。

榮格認為，「本我」提供的個人適應知道不只是適應社會環境而已，也包括與上帝、宇宙、精神生命之共通處。所以他稱「本我」是原型中的原型。往往是在自我陷入惶恐或危機的時候，「本我」最有可能在夢中已有條理而結構清楚的樣子出現。榮格說：「自我之於『本我』，恰似被推動者與推動者。」⁵⁴

⁵¹ 榮格將本我 (Self) 是為全部心靈的整體，以便把它與「自我」區分開來，後者僅僅構成心靈整體的一小部分。

⁵² 轉引自榮格《心靈地圖》，頁 196。

⁵³ 參考《夢：私我的意義》，頁 270。

⁵⁴ 同上，頁 272。

榮格說：「潛意識是意識之母」⁵⁵。夢和幻覺的那種特性，使得人們拒絕去承認他們是來自於潛意識。意識需要一個中心，自我之於某物是意識的。我們知道沒有其他種類的意識，我們也對不能想像一種沒有自我的意識。因為有自我的存在，使得意識與潛意識分裂，所以才有「普遍我」此一概念以別「自我」。在榮格心理學中潛意識之「阿尼瑪」、「阿尼姆斯」就是人類共有的「普遍我」。

榮格提出一種集體精神的假定，這種集體的精神包含著意識與潛意識的雙重成分，它們會透過人類的共同文化當中的神話、圖像等展現。集體潛意識將它自身投射到外在的世界，於是創造出一種超越性的意義秩序。換言之，生命具有一種模式、一種次序或是一種意義，超越個人的理解之上。它顯現在我們對於宇宙秩序的看法當中，會藉由人類集體意識的投射而釋放出來。而此一投射出來的影像，也就是榮格所說的一人類的「本我」形象。無論是集體或是個人的精神，都會在潛意識中夾帶著這「本我」的形象，那是一個代表著秩序與完整的形象，而榮格式心理分析的任務之一，就是朝此形象接近。

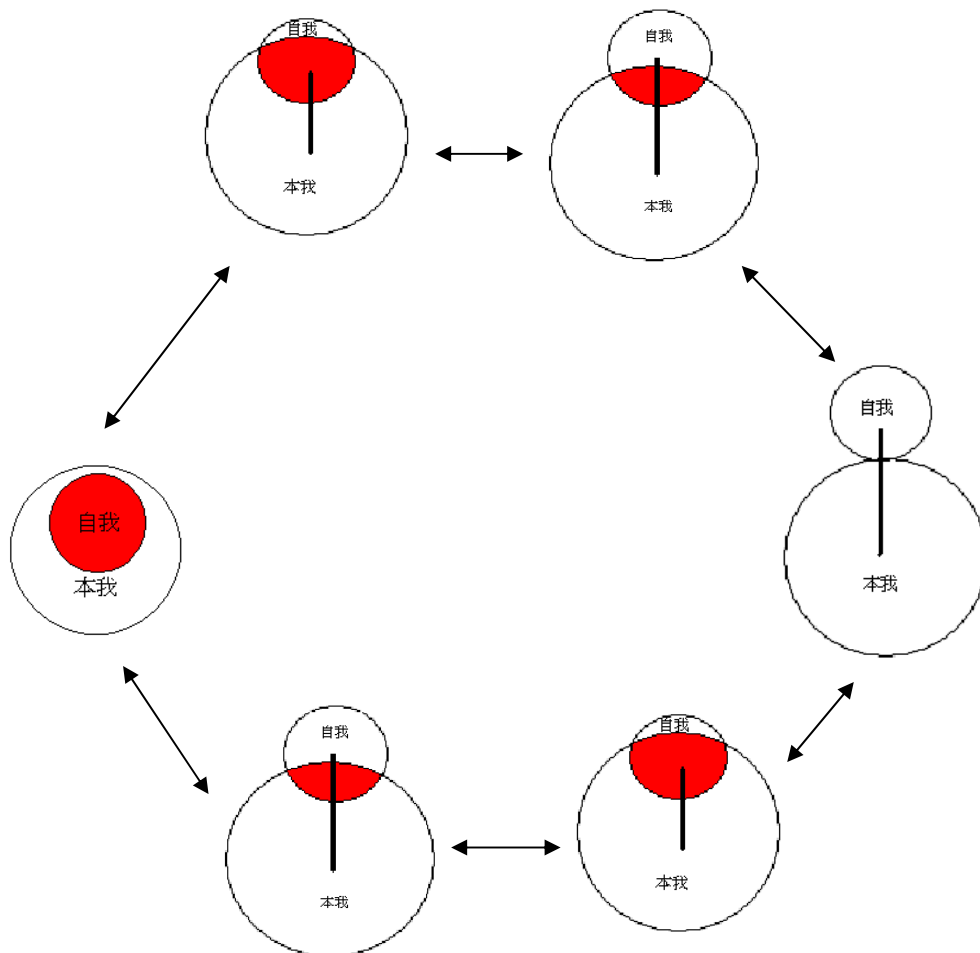
人類在自己的身上只看到光明的一面，而將黑暗的那面，亦即陰影的部分屏除在外。集體潛意識則會對此一棄暗投明的舉動加以補償，其方法便是將集體的陰影投射到天空，或是投射到世界上。此一黑暗面即被視為罪惡，或是以女性的形象加以呈現。對立元素的調合問題，也因此不斷地出現在基督教中，以及個人企圖了解自我的掙扎裡，而此一對自我的試圖理解，則被榮格稱為「個體化」（individuation）的過程。

走在個體化的旅程意味「以永恆的樣式」活出生命。這並不表示要被動得聽從「本我」，而是要求自我對於其遇事的反應方式負全責。著手處理象徵符號就是處理「本我」的意圖。當原始思維轉變成為現代思維的同時，自我也逐漸從「本

⁵⁵ 參閱 CW9, 頁 282-283。

我」之中分化出來；從出生至長成的發展，到社會化的過程，因為自我逐漸發展，從「本我」分化出去，之後再隨著體認到內部的潛意識，在逐漸整合。榮格的心理分析的最終目標是通過發掘和體驗夢境、幻覺、積極聯想與日常生活當中的原型象徵和形象，以幫助個體的個體化過程。

以下是自我・分裂・結合的個體化過程：



圖一 個體化過程流程圖（研究者本身製作）

榮格說：「這些表面分力的補償作用把它們自己組合成某種計畫；他說：「這些表面分立的補償作用把它們自己組合成某種計畫。它們似乎是臣服於某個共同目標之下，這個以一系列的象徵方式，自發的表達它自己的潛意識過程，即稱之為個體化過程。」故所謂的個體化，就是個體在社會化的過程中，由個人潛意識發現許多情結，自我逐漸與本我相分離，然後通過許多的集體無意識下的原型，如阿尼瑪／阿尼姆斯、人格面具、陰影等，從外部世界進入深層的自性。(圖一)中透過雙向的箭頭表示，是因為在蛻變的過程中，並非是一直往前進步的，也有可能會有停滯或倒退的情況發生，所以，個體化也是一個長期不斷、必須持續努力的過程。

第四章 《地海戰記》影片分析

一個大眾社會的形成與成熟度，是媒體發展的必要條件，因為市場與作品的走向必需要夠寬廣，要能夠維持活性與適當地淘汰，同時也必須在時間的過程中，產生足夠成熟的讀者以及深度批評的累積。關於動漫在日本的驚人發展，使動漫文化的本身能夠成爲一個公共論述的場域，不斷地面對各方的打壓，在這個領域裡，可以有更多激發可能性的空間，及學術領域的擴展。在七〇年代的電影理論，許多的電影理論和批評認爲，因爲馬克思主義和美學的介入，爲電影在歷史／或當代社會關係中所扮演的角色帶來了自我認知，將影片和社會串在一起，或是將電影視爲反映現實世界的電影批評理論取向。然而，電影批評對於符號學、精神分析和其他馬克思主義觀念的應用，成爲瞭解一些議題的基礎，如形式、意義、意識等，而這些都是藉由一種內於「電影語言」及其主題的力量來達成，由電影批評更明白瞭解到影片的敘事、意義和意識型態受到生產形式和能見性（visibility）和意識的「機制」（apparatus）所規範。

基本上，觀賞者在觀看影片時，和創作者的心情大致上是相同的，都是希望看到一部好影片或是創作出一部優質的好作品，差異點在於每個人在生命中的經歷不同，對於有價值、有意義的東西的認知而有所不同。而觀賞者往往欣賞影片的同時，就會將片中的一些組成元素抽離出來，特別只專注於某些時刻、某些畫面、某些片段又或者是某些情境時，在此時的觀賞態度裡已經具有分析性。但是，要再進一步對影片研究，就必須更加客觀地爲影片進行系統化影片分析（analyse systématique），也就是要爲影片分析下定義後研究影片⁵⁶。

關於影片分析一詞，實際上，這是與美學和語言層面的問題架構息息相關。

⁵⁶ 參閱當代電影分析方法論，頁 25-27。

要將影片中可觀察的現象理想化以便於瞭解影片，所以影片分析基本上是一種描述性活動，而不是一個模式化（nonmodélisante）的活動。實效性是影片分析的一個中心點，它還涵括了下面一個問題：分析是否只是有別於批評而已？這觸及了另外一個相當微妙的問題—詮釋。關於這個問題，在高達美的哲學詮釋學脈絡中，提到「偏見」是一種我們認識世界的「前見」，本身還是有其價值存在，需要注意的是創作者、觀看者對文本的認識、看法與詮釋，是不是能有「視域融合」的可能性才是。羅傑·歐汀（Roger Odin）在《論電影實用符號學》（Pour une sémio-pragmatique du cinéma）中提到，可以知道每一部影片都具有引發即使不是無盡的、至少也是相當多數分析文論的可能性，不過這個可能性的設限將會由影片文本的本身決定。也就是說，影片本身並不提供任何一種特殊的分析，它甚至在禁止某些不當的探索之道：“影片本身不僅不生產意義，它所做的反而是凍結某些意指作用的投入生產。”（“Non Seulement un film ne produit pas de sens en lui même, mais tout ce qu’il peut faire, c’est bloquer un certains nombres d’investissements signifiants ”）所以，分析影片的本身並不提供任何一種特殊的分析，而是研究者讓分析與詮釋之間就了一種互相的關係，所以詮釋可以說是一種想像和創造，而分析則在嚴格謹慎的檢查每個詮釋因子。

在此章研究者將於一部分的原則上用電影理論，分別以視覺書寫與聽覺書寫的分類，將哲學、心理學、美學、社會學等特定的研究角度及「客觀化」（objectivables）標準來選擇探討這部動畫作品，在第一節的視覺書寫分析時，將動畫裡面的劇情對應到現今世界的問題提出來討論，包括有：人性價值失落、自然的破壞及社會的失序情況；第二節的聽覺書寫分析，由電影中的配樂分析歌詞傳達出的生死議題；最後，則是以主角亞刃的自我成長之旅程，從歷程啓程、旅程中的歷練到最後的轉化，帶入榮格的個體化過程來輔助這部影片的探討。

第一節 視覺書寫分析

研究人員要作研究分析時，因為不是在作新聞報導，所以文章是否帶有即時性其實並不重要，有些研究者可能會把注意力放在影史上眾人所公認的傑作上，也或者有可能會放在任何一部普通的電影，基本上這些都是可行的。關於《地海戰記》這部影片，以東西方文化來說，原先在小說的部分時，是由美國的文學作家娥蘇拉·勒瑰恩所作，但是後來改編成動畫時，則是由日本人宮崎吾郎的吉卜力團隊製作出的，東西方文化上的觀念有著明顯的差異，而且各自所重視的生活觀點也十分懸殊，像是日本性格文化上的特殊性，我想是許多不了解的文化的人難以去理解的，所以改編後的影片劇情為了導演想呈現的核心價值而作出變動，自然會與原著間出現很大的落差，但是這不會影響一部電影最重要的內在本質，有些跨文化的共同認知，或是一些共同問題，是不會因為文化差異而有所阻隔的。

以下的研究，從影片的故事中的幾個主要場景，包括有荒廢小鎮、大海、英拉德、霍特鎮、蜘蛛館、恬娜位於山坡上的房屋等，這裡僅提出霍特鎮與蜘蛛館兩個地點來討論。關於影片中提出的議題則包括有：人性的價值、自然界的破壞、現今社會中常見的逃避行爲、自我認同感的喪失等。

壹、從迷幻城市霍特鎮發現人的價值的迷失

一、人性價值的低落：人類商品化

亞刃和雀鷹在這個不真實的城市（T.S.Eliot，1922）—霍特鎮（HORT TOWN），首先在一進城的時候，雀鷹和亞刃就遇到了人類被當作商品般的進行販售，之後亞刃還因為一次機緣而從人口販子狡兔的手中救出原本將要被綁架的瑟魯，甚至後來連亞刃自己本身也險些成為奴隸，幸而得到雀鷹使用魔法協尋才得以救回。

人類自我的價值是成長過程中不斷在追尋的，當人的價值成為可議的市價，不論所提供販售的是人所擁有的技術或是「人格」，都會使人焦慮而失去自我。由於市場上的價值便成為個人或買家對自己的評價，所以成為奴隸的人和「感受」是他人販賣中看法的反映，這裡的「他人」則是市場價值的代表人士。販賣的價值使得自我的認同經驗消失，所以孤立與焦慮感便會由此而生，陷入了自己內在評價的衝突當中⁵⁷，自我的喪失將會連同使生存的動力、人的活力一起消滅。



【圖二】 亞刃與正在被運送的奴隸

如【圖二】中的亞刃被襲擊坐上運送奴隸的囚車，身旁做了許多同樣成為奴隸的人，那些人就像【圖三】亞刃與雀鷹一開始進城時所見到的奴隸一樣，失去自我、早已放棄了生存的意志，所以後來雀鷹救了亞刃之後，將其他人的手鍊腳銬去除之後，其他人卻無力逃脫而被抓回。

⁵⁷ 參閱*焦慮的意義*，頁 240-241。



【圖三】囚車運送的奴隸

所以，人如果失去自我認同，將會使焦慮嚴重威脅到自我的基礎，在哲學層次上的理解上，可以被說成是自我將不復存在，也就是抹除掉一個人的存在。在田立克則稱此為「非存在」(nonbeing)的威脅。

根據田立克的分別，非存在威脅存在有三種方式，由此可以劃分人的焦慮的三種類型：非存在威脅人的本體論上的自我肯定，產生了人對命運和死亡的焦慮；非存在威脅人的精神上得自我肯定，產生了人對空虛與喪失意義的焦慮；非存在威脅人的道德上自我肯定，產生了人對罪過與譴責的焦慮⁵⁸。片中的奴隸，即是對人的本體論產生否定，對空虛與人生喪失意義，所以生與死，或是為自己的自由而逃，這樣的基本概念皆已盡失。

二、逃避生命：迷魂丸的誘惑

在今日，許多人瘋狂地沉溺於金錢、地位、權力、享樂、上癮以及著魔的行為追逐之下，乃是由於人心的空虛、深沉的失落感與無力感，以及現在的人類也普遍感受到渴望深入探究生命的意義，還有個人生活的意義，以便找尋到讓自己活得更加富足、有力而真實的方式。首先，必須先提到迷幻丸帶來的墮落感，基本上「墮落」的經驗，就是要去感覺到「我要、我受傷以及我需要」。

⁵⁸ 參閱田立克，頁 27。

現在的社會裡，迷幻藥品雖然不到四處充斥的地步，但是在隱藏的社會現像下，持續都有購買的需求，還有受到龐大利益和處於迷幻時的快感影響，許多人在明明知道是不好的東西，但是因為有這樣的誘惑，使用的人數仍然是不斷地增加。影片中亞刃被販賣迷幻藥的小販誘惑吸食迷幻藥，雀鷹阻止後藉此引領亞刃觀察到黯淡的巷道內所蹲踞的人們，無論男男女女，都出現因為吸食而被迷幻藥控制、失去生活意義的情形（如圖二）。



來源出處：影片《地海戰記》

【圖二】吃了迷幻藥的人們

對於一個長期吸食鴉片或大麻的人，因為很習慣生活在被奴役的狀態裡，所以久而久之，他的意志力也會變得比較薄弱，人的價值的迷失了。吸食的人，一般都是心理比較脆弱的人，所以在片中雀鷹才會向亞刃提出忠告：「你看，只要吃了迷魂丸，就會變得失魂落魄，最後精神會和肉體分離…」甚至還可以會變成像「就像行屍走肉一樣。」最終的結果就是會「漸漸的份量越服越多，最後走向死亡……」。因為那是一個越陷越深的道路。賣毒小販又或亞刃時說的話：「只要一顆，忘卻世間的煩惱與痛苦」，這裡的文字與對話，也說明了許多現代人寧願依靠藥品、身陷其中，也想要追求快感，其實這也是因為有許多現代人都只企求逃避現實及獲得短暫快樂。

從藥物的上癮也可以看出人們對神話的渴求，以及由於缺乏適切神話造成的

挫敗。如果我們無法從生命找出意義，有的人就會思索藉由藥品來尋求解脫，於是有的就藉助古柯鹼、海洛因、快克，像在地海戰記裡面，霍特鎮上許多蹲坐在巷子裡面的人們，還有試圖將迷幻丸賣給亞刃的小販，都是可暫時將人帶離這個世界的藥物，「出體」(out-of-the-body)一番，使自我得以從無聊的常規生活中短促地脫身。

波特萊爾在《人造天堂》對大麻和鴉片這樣的迷幻藥指出，這種迷幻藥的重點在於它能夠快速而且栩栩如生的讓所有的感覺擴張、誇大和變形，這是因為毒藥的作用，能夠讓服用的人的直覺，變得異常敏銳。雖然人的感官會因為刺激物的不同作用而異，但是它會「只在個人身上揭示個人本身」，也就是說，在這樣感官階段性的變化裡，實際上感官所受到的具體內容，是服用者自身的思維、記憶和欲望，故每一次的變化過程，就像是進行了一趟旅程，一次無法複製的奇遇和冒險，以至於它所帶回來的也只能是一個個故事。

針對大麻的三階段感官變化，雖然感官的變化各異取決於人以及當下現實情境，但是奇妙旅程大致可分為三階段（波特萊爾著，2007）：

首先，在第一階段中，人會中了魔般，在沒有察覺的情形下被某種古怪而且不可抗拒的快感抓住以及佔據，然後人會開始放鬆，開始對周遭世界產生出奇特的親切之感，瞬間就能增加了人感官的敏銳程度，所有透過嗅覺、視覺、聽覺與觸覺而產生的印象都變得特別鮮明。這時它所給予是一股非比尋常的活力，讓人們的精神產生一種壓抑。

到了第二階段就到了幻境開始的時刻。這時對於時間的觀念就已經消失，人有的時候會出現短暫的清醒，感覺到從一個美妙神奇的世界走來，還能保留了一些自我的觀察能力以及對於一些感覺的記憶，這個階段就是所謂的高潮，也就是

所稱作能夠讓人忘卻所有人生苦痛的發作階段。所以在霍特鎮的小巷中，亞刃遇到販賣迷魂丸的小販，針對人生的痛苦折磨，提出超越的言詞來煽動亞刃的心，使其迷惑，人生的苦痛對亞刃而言帶有極大的困擾，所以在此當下，亞刃有些許被迷惑。

到了最後的第三階段，人們會持續不斷地使用迷幻藥品，他們所希望、尋求是各種奇妙的感官幻境，進而要尋求人和神的會面。這時候的體驗是「它表現為一種危機的重複，即一種暈眩的醉意之後跟著一種新的苦惱…這就是最完美的幸福。這時，已無旋轉和噪亂。這是一種寧靜和靜止的福樂。…」(波特萊爾著，2007)，狂喜之厚的情緒趨於平靜，甚至會出現短暫得虛弱感；這時候，移情、快樂、增加隨和感、高度的敏銳觸覺感，都是狂喜狀態下的生理現象。就像片中販賣迷幻丸的小販所鼓吹地，會忘記世上一切煩惱的事物，可以短暫地脫離無法自由掌控地線時，讓自己進入非理性的迷幻世界之中，但是這樣的依賴，會很快的伴隨著藥效消退後痛苦。

從上面的三個階段，就可以知道，迷幻藥可以提供像是宗教上那般地精神慰藉，在使用迷幻藥時，進入充滿奇幻色彩而且令人著迷的精神狀態，人內心所有的力量在那裡面形成一種微妙的平衡，像是一種偶然得以接近神蹟。所以對於像亞刃那樣具有脆弱受傷的心的人們，迷幻藥是一個具有誘惑力的物品。在迷幻藥的美妙夢境世界裡，不存在著所有的界線，無論是動與靜的，或是生物及無生物，乃至生命和死亡的界線等，是全然的混沌、沒差別。

貳、魔法喪失象徵自然生態的失衡

在霍特鎮上，隨處看見的都是鮮豔但卻斑駁的圍牆，灰暗的光透過煙霧，產生黯淡的色調，這除了表現出從霍特鎮看出世界失衡的情況，也可以說傳達出吸

毒的人看到的世界。被鴉片所制服的腦子，從環顧四周所看到的，就是像這樣灰暗的天空以及無處逃脫的地平線。在這個沒有邊際的憂鬱世界裡，最令人感到沮喪的莫過於就是那種身陷酷刑卻無法逃脫的無力感（波特萊爾著，2007）。用灰色憂鬱的色彩，還有天空出現的異相，呈現出失衡的狀態。在這段裡指出信仰的力量與由魔法創造的都市蜘蛛城，強調信仰來自人心，一旦信念消失，即使是最強的法術也會崩壞。

自古以來，相信就是力量的來源。不論是在以往的動畫片，或是小說題材等，這樣的想法一直存在許多人心中。片中的魔法，由於失去信仰的力量。而發生之因在於人的心靈墮落、腐化，導致魔法消逝，世界的平衡逐漸崩解。在許多的神話鬼怪、奇幻、動畫中，這類的題材，在世界各地不斷地出現，由此可見，對人類的心靈是具有重要意義。日本因為崇拜眾神（日本宗教並未如宗教進化論所稱多神教會演變形成一神教），對外來文化及思想的接受力與吸收力都強⁵⁹。

彼得潘說：「孩子們，當你們說『世界上哪有妖精』的時候，妖精們就會在某處，一個個倒地死去。」

（James Matthew Barrie，《彼得·潘與溫蒂》）

「小飛俠彼得潘(Peter Pan)」的故事，一直是小朋友們最喜歡的童話冒險故事，許多人長大了之後，這些大朋友們還會偶而想起小飛俠的故事，或許是因為他們也希望能夠擺脫在成人世界的煩惱和包袱，而能夠像小飛俠一樣，永遠不要長大。在裡面，時時可見魔法。而對於魔法，人們在什麼時候會說「神不存在」或是「根本沒有魔法這玩意」呢？以哈利波特裡面地的麻瓜來說，他們並不相信魔法，所以也就看不見且不願了解它⁶⁰。所以往往在人們暗忖「誰都沒看到，所

⁵⁹ 參閱《日本動漫畫的全球化與迷的文化》，頁 83。

⁶⁰ 麻瓜（Muggle），在《哈利波特》系列書中，泛指沒有魔法能力的一般人。哈利波特和巫術

以一點小小的不正無所謂」的時候，這時人們泯滅良心，即使是對人們來說很重要的清澄之氣也會被玷汙，最後人們則是得不償失。信念的消失就是魔法消失的原因之一。影片中雀鷹欲為亞刃購買一件披風，而前往鎮上市場的布店，布店經營者是一位從巫師轉行做布商的老闆娘。連曾經為女巫的老闆娘都欺騙他人、賣起了假貨。

雀鷹：「妳以前也是巫師，你怎麼可以賣這種假貨呢？」

商婦：「……我告訴你，這年頭已經沒有人再相信巫術了。」

商婦：「雖然這裡賣的幾乎都是假貨，」

商婦：「但是商品至少看得倒也摸得著。」

商婦：「哪像魔法跟巫術那種沒形體的玩意！！」

霍特鎮的情況，和現在這個時代裡很類似，有無數的人們，失去了所有信仰。霍特鎮的人就是處在失去魔法、沒有活力的城市，如此般的陰暗、不舒服⁶¹。為什麼會失去魔法而成為一個失去平衡的世界呢？因為魔法以現代來說，可以看作是一個神話存在的象徵，它是人類意識中的原型模式。我們都是母親所生，也都必朽；我們都要面對性的存在與消失；我們都要工作，或逃避工作，依此類推。所以神話的性質，就是因為指涉出人類經驗的精隨，也就是人類生命的意義與重要性，它呈現出每個人生命中的存在危機。這些人不再瞭解宗教，尤其是當生活中沒有了宗教卻仍然平順時，失去信仰就會根本不被當作一回事。當代的人們誤將神話定譯為虛妄事物，還有另一原因。大部分的人只會以理性的概念來思考，認為自己的陳述越理性越真實。當神話不能滿足我們的要求時，現在人第一個反應便是解離神話，韃伐神話這個概念，往往是一直要等到傷痛來臨，人們才會開

學院的學生和老師們屬於魔法世界，而波特的阿姨一家人就是所謂的麻瓜。他們的心靈習染了世俗成規的理性，看不到魔法，也不願了解魔法，有些人甚至視魔法為害人的邪術。參閱維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%BA%BB%E7%93%9C>（2009/08/15）

⁶¹ 參見 *THE ART OF TALES FROM EARTHSEA*，*地海戰記*，頁 97。

始認真地尋找出路、反省生命的意義、反芻生命中種種困頓苦惱的經驗。但是，否認神話的本身也正是「我們拒絕面對自己與社會現實」的一部分。

叁、從亞刃觀照現今社會的失序

一、文化的潛在隱憂

(一) 冷漠的關係

根深蒂固的文化意識下造成家庭、社會上義理的觀念日本在 130 年以前，日本還未對外開放門戶、實行近代化政策，當時的日本社會仍然保留著嚴謹的階級制度。尤其是西元 1600 年到 1867 年之間的江戶時代，這種嚴謹的階級制度在日本社會裡隨處可見。例如，一般平民與身分、地位崇高的武士是算是連很普通的交談都被禁止的。因此，眼光直視身分、地位崇高的人，不但是是一件即為失禮的事，有時更能惹來殺身之禍。雖然，如此嚴謹的階級制度在江戶時代結束後就隨之消聲匿跡。但是，這種階級制度到如今，仍對日本人的心理層面造成很深的影響⁶²。日本家庭強調地是個人對所在家庭的認同，而不僅僅止於血源。家庭作為創造與反映日本文化所具有的一種務實性格。這種務實性格正是日本職人文化的根基。

每個人都隨著年齡的增長，而有相應的職位與社會地位，日本人都會依社會狀況、時間、場合，將這個人列入橫向或縱向的關係。如果將日本社會比喻成一項紡織品，這些橫向或縱向的關係就是構成這項紡織品的主要材料。個人也必須對這種橫向與縱向的關係表示認同，同時接受自己被認定的社會地位，努力扮演好自己的角色。在研究日本文化時，這樣的階級觀念必須知道，日本人的平等觀念是在這種基礎下形成的。在片中，亞刃的雙親，身為國王【如圖三】與王后【如

⁶² 參閱 *被誤解的日本人*，頁 19-21。

圖四】，具有崇高的地位，因應地位的情形下，面對亞刃，就自然嚴謹、冷漠地遵守制度，相較於冷漠的雙親，反而是婢女【如圖五】更加表現出關心、擔憂之意。



圖三 聽到亞刃王子消息的國王與大臣



圖四 阻止婢女報告的王后



圖五 宮中的婢女

亞刃在那個環境下，他所感受到的生存價值，就是建立在犧牲自我利益，以取悅、討好、委曲求全交換肯定，但是有時候其實是什麼都沒有的，所以多半的時候，就只能畏縮在自己的怨恨裡，然而，生存的態度有時又建基在霸道獨裁任性胡為上，潛意識的「情結」形成的次及人格，與「自我」(ego) 對抗，有時甚至會強過自我，反過來控制意識。這種轉變的結果是瘋狂和混淆，因為潛意識不

是一個有組織、核心化的第二人格，只是個心理過程的分散聚合體。所以在片中的亞刃在從狡兔手中救瑟魯時，他突然改變了性情，翻臉如翻書，自己與自己分裂，也與別人分裂了，這樣的性情，嚇著了別人，更嚇壞了自己。

觀察正常人和精神病患之間，差異其實只在於意識受到干擾的程度不太一樣。每一個人的內心都會有情結的存在。在《地海戰記》片中，亞刃就是因為意識內容裡，帶有許多的情緒，這些情感、會干擾意識的潛意識就是情結，它會影響了自我，意識轉變後就成了冷酷、暴虐的男子，可以往回推斷，情結的形成是指與以前所受的心理創傷有關連的事物，身在皇家的亞刃，身為父親的國王，有更重要的國事要治理，還有呈現出來的日本文化的影響，而與狡兔的對話，這些刺激的字詞引發出了藏在潛意識中的聯想，所以就使得亞刃的意識受到干擾。

同樣聽到王子亞刃不見，國王和大臣的反應比較起來，就冷靜許多，再看看之後王妃說的：「亞刃已經 17 歲了，已經不再是小孩子了」、「請陛下把心思擺在人民身上吧。」生疏的親子關係，家庭、社會對於亞刃所賦予的期待，都是造成潛意識的隱藏性創傷，陌生無法使亞刃對人產生信任感，也無法建立自我認同，從這裡可以試想亞刃「為什麼會這麼做」的前提去理解弑父的行為，他也是自己的內心產生衝突的情況。這樣的衝突或許是存在於人之肉體與精神之間，或是自我與陰影之間。

亞刃在沙漠遇到狼群、在霍特鎮上從狡兔手中救出瑟魯、失去真名後的亞刃攻擊雀鷹，這些反應都顯示亞刃的內在存有某些情結在發生衝突，特徵包括有遭受驚嚇、心裡深處痛苦、面對事情充滿掙扎。亞刃曾經所犯下的弑父行為，就像是一個不願記起、不想別人提起，可是卻常必須面對且隨時悄然會來臨的東西，那些包括有我們無法達成期待時的記憶、願望、恐懼、責任、需要、或看法，雖然情結也有可能激發人向上，但是因為情結所指的可能都是每個人無法解決的問

題、曾經遭受過的挫折，以亞刃來說，至少對他來說，是他未轉化前無法逃避或克服的東西—及所謂的弱點所在，故蜘蛛很容易地就可以輕易控制亞刃的原因。

（二）矛盾的個性

生活在日本人的社會裡，講究含蓄、禮節，從此也出現了種種矛盾的情形。如片中的亞刃，在他人遇到危險，雖是他人危險，而且本意是無心要救，但是後來被「也可以跟我求饒喔」、「我也可以收你為奴隸」這些話，使得性情轉變，而並非出自正義感，就像是他在回應人口販子時所低喃的「生命有什麼重要的…」，可以看出亞刃一直對「人的意義」充滿困惑。

此外，亞刃在遇到雀鷹之前，在沙漠遇到過一群狼群的攻擊，狼在西方的符號裡，也往往帶有象徵矛盾的象徵意義，除此外，在歐洲林木茂盛的地區，牠成為殘忍掠奪的重要象徵，由於耶穌被比喻為「好牧人」，羊群是他的信徒，故狼獵捕羊的習性，恰巧適合基督徒當作撒旦的形象及異端的化身，所以，狼群的出現，也代表亞刃目前是處在矛盾及邪惡的壓迫一下。在亞刃內心裡，他封閉了自我，所以無視他人生死以及自然界的不平衡，整個世界似乎是他遺棄，別人不再關心他、攻擊他，甚至他自己也都不再關心自己。他在這越來越遙遠，越來越孤寂的氣氛中，漸漸的快要窒息難以呼吸了。於是在他的夢境中（如圖六），才會夢到他在草原的小池塘中，被黑影捕捉，充滿了內心的孤單與自我的孤立，就像惡夢中的河流由平靜的水面轉成黏稠的液體，即將吞噬亞刃，有趣的是，一開始亞刃所見的救主是雀鷹，但是真正靠近後卻又發現是自己的父親，而欲逃走，可以知道充滿權威性的父權角色者，已經帶給亞刃莫大的傷害。



圖六 夢中被水吞噬的亞刃

二、文化意識下的恥與罪文化

約束自我的「羞恥感」，是日本文化裡面很重要的觀念，而所謂的羞恥感，基本上來說，可以說是想要好好展現自我的反向想法，也就是恐懼毫無保留呈現自己的心理。《菊花與劍》作者潘乃德曾把文化模式分為「罪惡感文化」與「恥辱感文化」，日本為後者的典型。西方人認為罪惡感是每個人自身的問題，是因為違背在精神內部形成的超自我；但是日本人罪惡感的特徵是，它在個人意識到自己的行為背叛了所屬集團。為什麼辜負這種信賴時，表現得最為強烈呢？潘乃德提到罪惡感文化重視的是內心的行為規範，而恥辱感文化重視的是外部的行為規範⁶³。因為日本人認為，背叛行為容易導致斷絕關係的義理關係中，最能意識到罪惡感；「過意不去」是作為該罪惡感的自白最合適的。通常，罪惡感起源於做了「不妥」的事；但如果做了「不妥」的事卻不覺得「過意不去」，就沒有罪惡的自覺。因為，「過意不去」這種罪惡感直接關係實際的謝罪行為。日本人的

⁶³ 參閱依依愛戀—日本人獨特的人際心理，頁 45。

罪惡感正是鮮明的表現這一種結構，即發源於背叛，中止於謝罪⁶⁴。

在日本，那是一種屬於潔身自好的感情，那是一種極強烈的羞恥感。作為人的一種內在反應的羞恥，同時也是一種社會現象。它不僅僅可以是在他人面前感到的羞恥，而且也是為他人而感到的羞恥。這種羞恥感控制著他的生命與思想，所以和他人的關係並無法很密切。它並不是要為他個人而活著，也不是因為他個人而思考。身上肩負的命運，讓他似乎只是在為了維持一個家庭或是國家而生活而思考，為了這個不太熟悉的家庭、為了這個不熟悉的國家運命，在不願意也沒有辦法將其解雇掉。

⁶⁴ 同上，頁 46-47。

第二節 聽覺書寫分析

壹、電影聲帶與影片之關聯性

在分析一部影片時，要單獨分析一部電影的影像並不容易，因為會碰觸到電影的敘事性，也就是說影像必須經由影片的敘述加以定義。而電影聲帶在分析時，可以提供輔助以進行分析，但是最主要的一個難題就是，因為它同時負載著多重功能，而經常無法清晰地加以個別區別。米榭·西昂在《論電影中的聲音》提出，電影是在單一一條光學軌道上匯聚各種聲音元素，並以「一種團體結盟的方式」與同樣具有虛構性質的電影影像，一起呈現在觀眾面前。所以電影聲帶無法變成「自給自足的聲音」——它不是某個意義的載體，就是某個音響來源的指標。

另外，米榭·西昂又強調電影聲帶與影片存在著一種必要的階層關係：「一般混音過程中，很自然地都以與戲劇效果有關的動作或影像做為主要的平衡標準，而在任何情況下，都不可能把聲帶獨立出來，只求取其內部的平衡」，他指出，所謂的電影聲帶，它以並列（juxtaposition）、共存（coexistence）的方式，使它承載的訊息、內容、感覺，隨影片想像空間的變換而散發出活力與意義⁶⁵。

一、關於電影配樂的創作

在默片時代結束後，到了有聲電影的時候，影片中的聲音就具有重要的功能。電影的配樂，當作曲者製作這樣的一首曲子時，配樂與電影之間的關係，還有配樂觀賞者的關係是很微妙的。同樣是一份創作作品，雖然不是主角，但卻帶有相當重要的部分，適當的時後將會為影片帶來畫龍點睛之效；但若是用錯時機，或許也將成為一部影片的失敗之筆。

⁶⁵ 參閱《當代電影分析方法論》，頁 226-228。

著名的作曲家石久讓已經創作過許多經典的歌曲，在他與宮崎駿導演的合作下，多部著名的動畫展現純真簡單的韻味，將真誠的情感表露，在《感動，如此創造》這本書中提到：「在我作曲的時候，從未想過做出來的音樂要觸動人心，或是要寫出一手令人為之落淚的優美旋律等等。聽眾想如何詮釋應該是他們的自由。」⁶⁶從這裡可以看出，石久讓在製作音樂時，並沒有以擅動觀眾的情感為主要目的，他只是很真實的想創作歌曲，並且是為電影的感覺而創造的，羅蘭巴特在 1976 年時，向世人宣布了「作者之死」(the death of the author) 這樣的概念。他申明想法說到，不管原初作者的意圖為何，文本只有在原作者身上時，才具有某種程度的「一義性」，但是只要文本一旦離開作者，被發表或呈現，讀者在與文本的相遇(encounter)中，讀者會以其文化脈絡及思考，創造讀者自己的意義：讀者的那些文本，則會因此一直變動、不穩定，而且容許質疑；所以解釋的任務也就不在於要去尋找作品的終極意義，或是關注它的普遍結構，重點而是在於閱讀時產生的創造性，將作者權威從文學研究和批評思想中去除，從作者為中心的想法移轉到讀者為中心，把文本和意義與詮釋權移轉，賦予讀者創造性、開放性的文學空間，而有直接詮釋「文本」的權利以及可能性。

二、音樂中的感性理性：內在含意的超越性

欣賞電影後，觀賞者往往會有些印象深刻之處，透過冷靜的分析、整理感性相關涵蓋的內容，得出的結果當然也會包含個人所具備的感覺。不過可以想見，以上這些最重要的會是感覺所依據的基礎，因為那些其實就是每個人本身過去所累積的點滴，也正是一部影片能觸動觀賞者之處。所以一部電影，不是單單在講述道理，有時候由音樂流瀉出的感性，在配樂搭配得宜的情況下，是具有引導想像的音符，能夠在電影中進一步地適當增加場景中的氣氛，刺激觀眾的思考，引

⁶⁶ 參閱《感動，如此創造》，頁 21。

發更多的想像空間，這也是很重要的關鍵。

有人說，音樂如同是記憶的鑰匙，這是一點也沒錯的。像是許多人聽到了音樂的旋律，就會驚奇地就會感到震撼，有時候到了激動之處，或許會忍不住地想流淚；又或者有些人不自覺的會用手拍打節奏、或是隨著音樂自然地擺動身軀，甚至到了想跳舞的地步。像這樣無法說明的魅力，這或許就是音樂自身就具備的、直接的，能夠直達人的身體和內心的力量。

除了音樂以外，像是影像或照片這樣的東西，也很容易能夠讓記憶與之連結。在記憶的海洋裡，音樂可以很快地幫忙搜尋、讀取到檔案，並且重現當時情境，就像普魯斯特說的，音樂的力量裡，能夠讓人的記憶，在招喚之下能夠瞬間返還到已經逝去的某個時間點，時光得以再現。

貳、共存關係：影像與音樂

音樂，其實不是只是一種具像或再現的技巧，其表現往往受到演進中的歷史與文化因素所影響。在一般商業電影裡，配樂主要功能在於加強影片敘事及影像方面預設的效果。雖然影像背後流洩而出的配樂，原本就是有點不自然的東西，但是它也傳遞出了一些在音樂之中所流洩的真實訊息。因為透過有意識地與音樂合作，可以從電影配樂具重點性及局部性來進行敘述、表現或兩者均備等功能，讓一部影片的呈現更加完整。而電影與配樂的合作不會突兀，是因為所有的創造的作品裡，只要是跟時間的座標軸有關係的，都會具備著邏輯性的構造。音樂是如此依循著音符，電影也是靠著連貫一幕幕的影像畫面而產生意義，所以只要是在時間流逝下產生的作品，就都會具有邏輯性的結構。電影與配樂間的合作關係

所以，不管是電影或是音樂，它們都在於表現人類的內心世界，電影一邊要

顯現出戲劇性，才能有戲劇張力吸引觀眾；另外一方面，則是以音樂來連結，藉由旋律、節奏等呈現出電影裡要顯現的張力。而且，電影裡面的劇情順利搭配配樂時，也更容易引發情緒和氣氛，也因為這樣的搭配，可以讓劇情更加易於被了解，所以現在的電影裡的音樂的品質逐年上昇，以往容易被忽略的地位已經逐漸被重視了。

在一篇研究中，單就一部電影中的音樂型態進行分析的論文很罕見，通常會就特別的影片配樂作為分析的對象。本論文從電影中的音樂中將以兩首主題曲作為探討，一是瑟魯之歌，日文名是「テルーの唄」；另一首是時之歌，日文名是「時の歌」。從《地海戰記》所選出的這兩首歌，對於從影片整體的意義建構上，具有輔助切中、理解的功能，亦可說是片中所傳達的主題。

「時之歌」與「瑟魯之歌」皆由一位年僅 17 歲的演唱者手寫葵演唱，「時之歌」是由自然背景交替，穿插出的樂曲；而「瑟魯之歌」，則是由劇中人物瑟魯演唱。這首「テルーの唄／瑟魯之歌」是地海戰記的女主角瑟魯在寬廣遼闊的大草地上高聲唱出的，以及「時の歌／時之歌」這兩首都是由宮崎吾郎作詞的歌曲，響起時，讓人就如是在聽宮崎駿電影裡久石讓的音符躍動，詞意中充滿了無法停止的孤單與哀傷，這兩首歌的意境相互輝映，在「瑟魯之歌」和「時之歌」的歌詞，一開始就點出了「人世間的孤單」，在「テルーの唄／瑟魯之歌」時，

夕闇迫る雲の上 いつも一羽で飛んでいる

鷹はきっと悲しかろう（日文）

在近黃昏的雲層上 總是孤單飛翔著

老鷹應該很悲傷吧（中文）

說到那種生活的孤單，猜測這種被迫一人的生活應該是很孤單的，而在另一首的「時の歌／時之歌」，則是直接說出，

空の 孤独な鷹よ 風に 抗いながら

そこにあるのは光と闇 一人だけの空（日文）

天空中 孤獨的老鷹啊 逆著風 飛行

那裡有著 光與闇 僅有一人的天空（中文）

人活在世上，往往有許多人生過程，是在一個人中渡過的，沒有人可以帶來鼓勵及陪伴，就如同是翱翔於天際的老鷹，看似自由，可以狂妄，卻是隻身在空中孤單飛行。研究者認為，用鷹來形容人生中的孤單很有意思，因為老鷹這種生物，除了在繁殖期間，會各自成對地在自己的領域夜棲外，一年當中至少有半年以上的時間，牠們會於下午陸續回到共同的聚集區。而且在睡覺前，牠們有個特殊的空中儀式，就是牠們會成群在空中交互盤旋—集體滑行，不斷重複盤旋—滑行，快速地進行如此的儀式，短至 5-10 分鐘，然後再進入夜棲地。所以這裡用孤單一隻的老鷹，是用來點出片中的幾位主角，亞刃背負著身上的無奈痛苦選擇獨自一人出走旅行；被拋棄遭受到歧視的瑟魯，由逃出黑暗墓穴開朗但孤單的恬娜撫養；曾經被黑影追擊擁有法力的大法師雀鷹，各自都帶有不同人生的故事，所以之後的歌詞才會用「心を何にたとえよう 鷹のようなこの心 心を何にたとえよう 空を舞うよな悲しさを（日文）／把心比喻成什麼好呢 像老鷹般的這顆心 把心比喻成什麼好呢 在空中飛舞的悲傷（中文）」還有「心を何にたとえよう 花のようなこの心 心を何にたとえよう 雨に打たれる切なさを（日文）／把心比喻成什麼好呢 像花朵般的這顆心 把心比喻成什麼好呢 受風吹雨打的苦痛（中文）」帶出那種在風中是飄渺孤伶的無所依靠，以及就算是地面上也是被忽視任風雨侵襲的孤寂感，這也就是亞刃在瑟魯唱到「人影絶えた野の道を 私とともに歩んでる あなたもきっと寂しかろう（日文）／在無人煙的野徑上 和我並肩行走著 你也一定很寂寞吧（中文）」時，從歌詞傳達出，內心受挫的自己，充滿悲傷，孤單、寂寞的往前自我的成長之旅，從樂曲表現出一種孤寂、一種感傷，再由女主角瑟魯從淺吟低唱，逐漸兜出歌詞後的放聲高歌，感染

了場景中受到恬娜的請求去尋找瑟魯的亞刃，衝擊到他受傷的心靈，而落下感觸的眼淚，所以這首歌曲呈現出片中人物內心最深層未說出的憾事，生命的孤寂起於生存上只有自己，他人無法幫忙、感受。

從這主題曲中表露出了生命中的孤寂感，「時の歌／時之歌」提出片中幾個相關議題，如下：

首先是「光明與黑暗」的一體兩面，歌詞中分三段來說明，分別是「そこにあるのは光と闇（日文）／在那光明與黑暗共生（中文）」、「光が闇に 溶けるように（日文）／光明漸漸融入黑暗（中文）」以及「光が闇に 浮かぶように（日文）／光明逐漸浮出黑暗（中文）」說明了光明與黑暗是彼此在一起的情形。

還有提到了生與死的哲學思想，生與死一直是必須關注、但是又時常被人們逃避忽略的，在這裡的歌詞裡提到：「生まれ 消えていく 儚い命たちよ 終わりがあ り 始まりがあるよ 忘れないで（日文）／誕生 然後消失 虛幻的生命們 啊 有結束 就有開始 別忘記了（中文）」，正是與片中人物間的對白，試圖想要傳達出的生命哲學相切合。在「時之歌」裡，簡單輕鬆的節奏，透過低語、諄諄提醒般迴旋的歌聲，道出人應該要本真的面對人生，面對生命的開始就是邁向死亡，學會珍惜現有的人生。

再者，「時之歌」也提到有關於「真名」的問題，由「真実の名を 教えておくれ いつの日か 消えてしまう君よ（日文）／告訴我你的真名 不知何時會消失的你（中文）」也知道了真名的重要性，面對自我的同時，是需要真名的。

小結

如果是一首所謂的好音樂，那麼除了擁有完美的樂譜，會展現出動聽的音樂，在樂曲撼動人心之餘，如蝌蚪般的音符，它在樂譜上的配製，也會因為搭配得宜，而猶如是畫一般的美麗。

以視覺的角度上來看，身體一直被歸屬於表象的範疇、焦點的聚集所在，但事實上，身體有時是經由聲音的移動而存在。如記憶，有時即使是一首曲調，在順應聲音所勾勒而出的畫面路徑而走時，聲音就已緊抓著視覺不放。所以音樂能讓我們旅遊，在幻見（fantasy）中向前，在時間中往後，在沉思中左右轉。最重要的是，音樂將會我們帶回到記憶的甬道及其「突如其來與現在失聯」的狀態中。⁶⁷什麼是突如其來與現在失聯呢？也就是說，記憶的時間具有能允許對其他時間的回返、重探和重塑的回溯性，可以讓它一再重現過去的時光。

此種可回溯性時間和身體不可回溯性的共存狀態，在我們的經驗和生命開啓了一道裂縫。線性、無法回溯的時間被各種橫向時間打斷和侵入而中斷，徵狀、回憶、對於過去不斷記憶和重組及那股執意想重回此紀錄的慾望形成了一種系譜學。記憶作為我們自身感知環繞和回返的場域，就像是延伸到世界各地一樣，上頭橫流著慾望、情感和各種表達形式，它所營造的變動空間，對於我們理解現在會產生重要的作用。所以記憶，以影像、文字和聲音的形式受到語言的維持和看守。但是音樂超越了閱讀、分類和對往事詮釋的僵化獨白，就如同班雅明（Walter Benjamin）所言，音樂能見證過去、人類傾頹的救贖，以及在心中備受試煉卻永存的信念。

⁶⁷ 參閱 *The Location of Culture*，頁 217。

在現代的，我們的記憶在攝影、電影、唱片和數位影像種種立即性語言的陳列下，顯得愈來愈切身。在這些地方，記憶往往能被捕捉、放大和擴散。在《地中海戰記》這部片中的主題曲—「時之歌」與「瑟魯之歌」，兩者是以清新如流水般悠揚歌聲來強調歌曲中的意含，從所展現從天地萬物的自然狀態，再回過來看待影片中生死自然議題，不管是在說人生的孤寂或是回歸自我，簡單的說，就是「平衡」二字，因為人也是生活在自然之中，當然要尋求活著、珍惜生命，而真理就是要透過面對死亡，正視生與死的一體兩面才能顯現。

第三節 亞刃的自我轉化歷程

近代以來，從西方中世紀以後，以神為中心主義的宗教信仰體系逐漸瓦解，人文主義的觀念開始占據了主導的地位。到了現在，基督教的思想也是屢屢遭受到懷疑，以往萬能的上帝也開始“隱匿”或甚至“死亡”，似乎再沒有一種信仰可以令人們不假思索的追隨、崇拜，電影裡面的神權思想出現與以往不同的挑戰，像是《達文西密碼》，就是在挑戰耶穌的神性。

從古希臘時代，藝術就能夠帶給人們，得以更加深入體會有限與無限、感性與理性、經驗與超驗、意識與無意識、科技與美學之間相互衝擊，為人類的心理分裂提供一絲一毫尋找彌合的可能性。在某個程度上，或許藝術所提供的慰藉，還近似於宗教的功能。從觀賞藝術中，或許可以由此反省人生、思索生命與死亡。現今社會，神權喪失、上帝式微的境況，人們應該何以為支撐、又該何去何從？如此般類似充滿挑戰的議題，以及在這樣的時刻，或許藝術，能夠成為給予人們一條光明大道，支撐、鼓舞其人心，能夠重新拾起反省靈性。

榮格曾經說過：「在常態下，兒童並不會為自己帶來真正的問題，只有當一個人長大成人後，才會對自己產生疑慮，和自己產生矛盾現象。」由榮格的這一句話，可以知道進入青春期人格發展的人，往往會陷入狂亂不安的風暴中，而風暴主要產生的原因，即是因為成長帶來的矛盾（心裡陷入矛盾）狀態，這種矛盾可能是來自於內心需求與外界現實的不一致，期待有所落空，也或許是內心有兩種（或是多種）不同的聲音需求而導致的。

在亞刃的旅程裡，它是一種將內在轉化的過程—必須進入心靈的深處，努力克服那晦暗不明的阻力，對抗之後，原先就像是那把黯淡無光、發鏽敗壞但具有

魔力的寶劍，才能再度閃閃發光。所以當亞刃進入心靈與其自身結合時，努力為他人的心，一把原先看似廢鐵的寶劍所失去的神采、寶劍本身的法力就回復至其本身，他所失去、為人所遺忘的力量在此再度恢復，作為其轉化世界之用。

在本論文將會對文字表達，以及意義進行探討，所以會使用擷取部分對白，從默片時代之後，對白對於一部影片而言，就佔有了十分重要的地位，雖然影片的訊息除了語言之外，還必須藉由演員的語聲和姿態等，將演出的真心誠意傳達給觀眾。綜合以主角亞刃的旅程，過程中產生的自我轉換，表達了透過旅程給予自我成長的機會，但是除了旅程的本身，主角內心的省察，正視自己內心的恐懼，理解陰影的所在，才是自我成長的真正之道。

壹、孤獨的旅程啟航

沒人能幫助我，除了那美。
美神進入靈魂，
彷彿一個人在春天走進果園。
進來吧，再以那種方式！
點亮一盞燈。

〈引自魯米，《在春天走進果園，The Essential Rumi》〉

榮格認為現代社會雖然科技高度的發展，但是人們卻始終有如帶著面具虛假的生活著。在他的原型理論中，人格面具（*persona*）即是對每個人的人格都具有重要的意義的原型之一，榮格以此術語來描述個人曝露於公共領域中的某部份自我，也代表著每個個體在社會生活中所扮演的角色，是讓作為他人認知和了解自我的一項重要途徑的人格面具。人與人之間的隔閡與詐欺，也正是現代人焦慮不安的來源，就在這種隔閡與詐欺無限地蔓延、擴散。

在《地海戰記》裡，旨在對社會的約束、人性的揭露、對死亡恐懼的真實書

寫，死亡，是影片反覆出現的主題。在許多電影，如羅賓威廉斯的美夢成真、靈異第六感、靈異航班，都表示了惟有在體會到自己的死亡時，才能面對自己、發現自身的存在。對電影來說，刻畫鮮活、生動的人事物，彰顯出生命的本真體驗以及生活的狀態，雖然不是一種責任，但卻也已被納入電影製作者的內心使命。這部影片由故事的主角旅程展開，故以由亞刃的立場為事件中心，所以會分段來敘事事件。

一、歷險的召喚

榮格曾經形容一個人一生的發展，宛若太陽起落。他是這麼說的：清晨，他從無意識的夜晚之海升起，放眼觀看這展現於其眼前的遼闊光輝的世界…。而太陽愈爬愈高…。它可看到他本身所能達到之最高極限…。中午一到便開始下降。下降的涵義是把早晨她所憧憬的一切理想與價值都一筆勾銷了…。一直到光暈與熱氣漸漸消失，最後終於熄滅。

在許多的故事中，往往是以展開歷險的方式——需要透過一次嚴重的過失、錯誤後，才能啟動內心中的失落領域，內在的良知，特別是不安的良心，或許是上天的禮物，真實的恩典，當良知被用來做層次更高的自我批評時。作為內省的、自我貶抑的能力，這種自我批評是任何想要了解自己內心的心理狀態的人們所不可或缺的。人們做了某些無法解釋的事，而自問是什麼促使自己這麼做，人們會需要良心不安的趨力以及與此相呼應的鑑別能力，去思索發掘自己行為的動機，唯有如此，人們才能夠明白何種動機支配自己的行為。犯下罪惡、造成良心不安的折磨，甚至會激勵人們去發現原來藏在潛意識裡的東西⁶⁸，逼迫自我面對心中的陰影，透過旅行的方式，進行思考人生的過程。

⁶⁸ 參閱人的形象和神的形象，頁 50。

二、亞刃的自我認同喪失在《地海戰記》裡的書寫

人往往遇到舊有的事物，就會陷入膠著，在高達美的理論裡提到，「經驗」這個詞時，是一種日常普通用法，就在對事物存在方式的認識上，「理解」的累積，可以稱之為智慧。而經驗時常是一種成長的痛苦和更新的理解，把自己舊有的經驗打破。高達美說：「經驗是人們的期待在多方面下的破滅；人唯有在這種方式下才真正遭遇到經驗。『經驗』明顯是痛苦的、不愉快的，然而這一個事實實際上並沒有把經驗抹黑，這個事實讓我們洞察到經驗的內在特性。」從這樣的想法中可以看出，否定和幻滅是重要元素，就在不斷的幻滅中，接近了真實。這也就是希臘悲劇和埃斯奇勒斯（Aeschylus）的準則—即「在苦難中學習」，人就是在苦難中得到人類存在本身的界限。一個人是學習著去理解人自身在時間上、生命中的有限性，由於自己的視域的開展而得知：「經驗即是關於有限性的經驗」⁶⁹。

回歸到與亞刃的心理分析，亞刃的自卑感和失落感源於其家庭背景，父母親的冷漠對待以及自我認同的缺乏帶給他的心靈創傷。環境的變化、自然的平衡傾斜，讓壓抑許久的心靈爆發，弑殺了權利地位的象徵—父親，之後的亞刃在各地旅行，深受被陰影追趕的困擾，影片中在霍爾鎮就出現多次精神上的崩潰，雖然是種破壞性的刺激但也是關鍵的轉折處。

榮格認為心靈回歸（regression）是人格發展必然不可缺少的環節。“許多富於創造力的人都保持週期性的回歸，以便通過發絕無意識中的豐富資源，使自己獲得活力。”榮格在長期臨床實踐基礎上得出結論：前進和回歸指的是心理能（psychic energy）的兩種基本運動。為適應外部世界，心理能必須由內往外運動，即前進。為適應內心世界，它又必須由外往內進行反向運動，即回歸。回歸一般

⁶⁹ 參見《詮釋學》，頁 229-230。

出現在心理能前進受阻亦即個人無法適應外部環境時。回歸過程中，個體將重返心靈中由情結組成的個人潛意識和由原型組成的集體潛意識。榮格認為，回歸能調整自我、適應環境、重獲內心平衡，因此它有助於人的身心發展。回歸的另一好處是可以“潛意識能量儲藏所裡獲得新的能量”。

亞刃雖然深受家庭冷酷對待、精神壓力的困擾，直到弑父出走旅行，對他而言，卻是他內省回歸心靈的好契機。回歸心靈的無意識領域是自我調整的一劑良藥。心靈回歸是對內心環境的適應，後退也是一種前進，即以退為進。亞刃每次與陰影對立、以及旅行中所遇到的蜘蛛給予對生死的借鏡，雀鷹、恬娜的引導及與瑟魯的真誠對待，這些都成為他“創造性地探索自我的良機”，並由此不斷“接近心靈新的真實”。

貳、從英拉德航行到霍特鎮的旅程

人為什麼要旅行呢？西方心理學理論裡，依據榮格（Carl G. Jung）「集體潛意識」（Collective unconscious）概念，旅遊是集體潛意識的原始意象（primordial images），所以說，旅遊能夠讓身處於壓抑、封閉環境的人們，得到一種超越現實的適當解放感。常常在故事裡，主角會因為命運，在引領者這樣的化身人物的引導和協助下，在歷險中不斷前進，直到遇到階段性的重要關卡，如果能跨越第一道門檻。亞刃跨出歷程，就是向內在自我尋找的開始，與之往來的人們，不管是帶來什麼樣的教導，都會是促進亞刃蛻變的關鍵。亞離開英拉德之後，流浪到霍特鎮地亞刃，他在這座城市遇到了一些人，讓他可以去思考內心的疑惑，為自己所必須承受的可怕經歷找出意義來。

一、人物間的對應關係

(一)「身心受創」卻正視生命的瑟魯

瑟魯的身份在原著與動畫中，重點都放在她的傷，與原著小說不同，在動畫角色的設定上，瑟魯是被視為與亞刃配對的角色，說的極端一點，相較於覺得自己隨時都可以去死的亞刃，瑟魯則是對“活著”有份正確的執著⁷⁰。在瑟魯與亞刃第一次見面的情景，與雀鷹那時候的會見有很大的差異。第一次遇到雀鷹的時候，是在雀鷹將亞刃帶到恬娜的家休養，瑟魯就知道雀鷹是具有力量的人。但是和亞刃的偶遇，是因為在霍特鎮時人口販子—狡兔正打算抓瑟魯去當奴隸，雖然，以輕視生命地態度，用暴力卻帶有迫不得已的姿態出手相救，是亞刃的其中一面，但是也讓瑟魯對他有所誤解。

1. 永恆之「火」

先前在第二章時，就已經提到日本人的火，宮崎駿的動畫中也一再呈現，陰陽五行中火—「火德」。日本人對於火的態度，一直是抱持著又尊敬又畏懼，因為火就像是一種雙刃劍。自古以來，就有許多民族因對火敬畏而將其尊奉為聖物的習俗。在希臘的城邦，奧林巴斯聖火是國家統治的化身，古羅馬神話中的女灶神的巡禮和傳遞聖火，也象徵著城邦群體的共同意識。

在日本神話中，火之迦具土神，是創造萬物的伊奘神的製造出來的。但是由於他身上帶著火的屬性，他殺了給自己生命的母神，成為傳說中凶神惡煞的象徵。為了驅除這種惡神的概念，信仰中便出現火神。在民眾心目中，火神是極其崇高的。在片中的瑟魯，為了要祛除蜘蛛，如（圖二十一）般，變身為龍之後，吐出火焰將其燃燒殆盡。

⁷⁰ 參閱 *THE ART OF TALES FROM EARTHSEA*，*地海戰記*，頁 109。



圖二十一 從口中吐出火焰對抗邪惡的蜘蛛

因為在日本的火是具有清潔、請神、送神的作用，所以，日本的神灶信仰中就有許多與火有關的活動，因為相信火本來具有的是淨化人的靈魂的作用。然而，當神灶信仰發展為佛教中的修驗道後，火便出現於護摩儀式等中間，從原本的淨化變成驅趕惡魔的有力武器。在盂蘭盆會等招靈信仰的活動中，火不僅具有迎接神靈的魔力，而且還被用來送魂。火也是恭送神靈的作用⁷¹。

而在西方世界，「永不熄滅」的火也是屬於耳熟能詳的神的屬性。在俄利根（Origen）的《講道集》（Homilien）也提到非正典裡有關上主的話：「救主對他說：『誰接近我，就是接近火。誰遠離我，就是遠離天國。』」⁷²自從赫拉克理圖斯（Heraklit）以來，生命便被表現為「永生的火」（*pyr aeizoon*），而基督自稱為「生命」，因刺這句非正點的話是可以理解的。帶有「生命」意義的火的象徵，就是強調「生命源泉」是宗教的來源。⁷³就像在片中的瑟魯，她雖然是因為被虐待而讓火紋過身的小女孩，但是她之後努力的生存下來了，積極努力的生活。

2. 「龍」的變形

在亞洲，尤其是在中國，基本上龍是善行的象徵，這和西方人的觀感是完全相反。它將為人們帶來學問、幸福、豐饒及永生等祝福，所以中國人時常會以舞

⁷¹ 參閱《日本之魂—揭開和服腰帶中的日本精神》，頁 94-95。

⁷² 參閱 Origen, In Jeremiam homilia. XX, 3 In: Migne, Patr., T. 13, col. 532 (lat. Text s. GW)。

⁷³ 參閱《人的形象和神的形象》，頁 37。

龍來慶祝喜事的來臨。但是在西方傳統中，龍和蛇一樣是主要的邪惡象徵，在一般非基督教的傳統中，它通常直接了當地象徵災難、暴虐與殘酷。因為整個歐洲中世紀是惡龍出沒、橫行的時代，有關於龍的圖象、雕刻、傳說軼事、文學作品多不勝數，傳達出時人對龍的豐富想像。相較於東方對龍的好感，龍在西方傳統中向來是邪惡、混亂、黑暗、毀滅的代表，且由於其兇猛異常的威力，牠又經常是寶藏、財富的看守者。

在基督教的象徵學中，它變成地獄之王撒旦那噴火獸的形象，象徵罪惡、異端、魔鬼，心理學家榮格也認為龍與蛇就像魔鬼一樣，代表陰影（shadow），它們是由人類所投射的巨大影子。在《地海戰記》裡面龍的形象，其實類似西方龍的描述，是個有膜狀的雙翅（翅膀即可能是由魔鬼源自墮落天使的靈感而來，而膜狀翅是蝙蝠的象徵，牠常與黑暗、邪惡有關聯），蛇身或爬蟲類但充滿鱗片的身體，有兩足（爪）或四足（爪），爬蟲類的尾巴，顯而易見的利齒以及火焰，龐大的身軀而長型的身體，外型恐怖，有一張大嘴與許多牙齒，眼睛像在燃燒⁷⁴，像這樣的龍的外型在十三世紀的《野獸之書》（The book of beasts）裡也有類似的描述。但是，在裡面的龍，不只是象徵毀滅與災難，更是代表著帶來新生的希望，如在片中的瑟魯（如圖十九），在日出時慢慢地轉變成為龍的化身，爲了要消滅的邪惡、違背常道的蜘蛛，將其燃燒殆盡之後以去除邪惡，也是爲了由毀滅帶來重整。



圖十九 日出時瑟魯將要變身為龍

⁷⁴ 參閱怪物考：中世紀的幻想文化誌，頁 45-46。



圖二十 由瑟魯變成的龍

此外，在《地海戰記》，瑟魯是阿尼姆斯的代表人物。她的父母虐待她，受傷的外表讓她遭受歧視，她由恬娜拯救後一手帶大。她在劇中曾說過，人終究難逃一死，所以要更珍惜生命才對。也表示她因為恬娜而重生，希望好好活著，將生命延續給別人。可以知道，生命中的痛苦不是死亡，而是沒有面對自己好好活著，就像困在自己心中的牢籠般的城堡，整日嘆息哀怨。

瑟魯她是個看似有著驚扭、受傷、剛毅外表，但是心地善良、有著纖細心思的女孩，但是她也有著戰士的靈魂，體內所留的龍之血，她有想要捍衛保護的人，她想要保護救了她的恬娜及瞭解她的雀鷹。當亞刃的影子引領她到蜘蛛館，彷彿是瑟魯心中的阿尼姆斯出現，讓她心中燃起希望，決心奮戰。亞刃是王子，英拉德的子孫，出走遊走找尋自我的認同，身上具有成爲拯救英雄的責任，這是瑟魯需要的力量。此外，在觀賞《地》片時，可以發現，像亞刃那樣的男子竟然就像個女子般的多愁善感；相反地在瑟魯身上，她卻有著鋼鐵般的堅強意志，遇到人生遭遇的困難，就用倔強、執拗和剛復的性格來面對，榮格提到當男人有了一個女性的內在，一個潛意識的女性圖像，那個人物就叫作「阿尼瑪」，在女人內在而與之相對應的就叫作「阿尼姆斯」。故身爲一位女性，她盡力的幫助亞刃找回

自我，愛惜生命及珍惜恬娜與雀鷹，所已冒著危險也前往救援，而因為被蜘蛛擄走而也參與了對抗蜘蛛永生迷思的野心，最後她爲了要保護亞刃，以無比的勇氣，將蜘蛛趕回到它歸屬的地方；當瑟魯要變身，轉化成爲龍之前，她說：「影子，滾回黑暗去吧！」雖然她是一位女性，但是她以內在的力量對抗了邪惡力量，就像是以內在的阿尼瑪斯的男性之力量吞噬這邪惡！

（二）靈魂引導者—雀鷹及恬娜

爲了尋找世界平衡，身爲大法師到處尋找魔法消失的原因，也因此遇上亞刃。雀鷹及恬娜這兩個角色人物的存在，是以相對亞刃與瑟魯，而它們彼此，可以榮格原型的「阿尼瑪」、「阿尼姆斯」來說明，在榮格的原型裡面，將其潛意識人格化，賦予特別不愉快或惱人的個性。潛意識自身倒沒有這些負面的性質。這些性質的出現，主要是在潛意識透過這些角色被人格化，而開始影響到意識的時候。他們只是部分人格，因此會有男人或女人自卑的性格，從而會有惱人的影響。受影響的男人會情緒反覆無常，而女人則會自以爲是，說出一些不切實際的意見。基於這樣的事實，人類自無始以來，在其神話當中，總會表現出雌雄同體（hermaphroditischen）的觀念，這個形象在男人們的夢裡扮演很重要的角色，因此她有個術語，叫作「陰性基質」（Anima）⁷⁵，而在女性心理學裡的男性角色，因而可以稱爲「陽性基質」（Animus）⁷⁶。雀鷹及恬娜兩人共同的重要任務，就是協助亞刃與瑟魯受傷的孩子，重新找到個人價值，引導其成長，面對自己陰暗面。

（三）人性的陰暗面—蜘蛛

⁷⁵ 見 Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewußten, 1950: Grundwerk 3 ; Anima und Animus ; Psychologische Typen。定義見以下《心理》及《心理圖像》：GW6, Über die Archetypen des kollektiven Unbewußten ; Über die Archetypus mit besonderer Berücksichtigung des Animabegriffen, in: Vom den Wurzeln des Bewußtseins 1954: Grundwerk 2。

⁷⁶ 見這兩個角色的描述，見 Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewußten, 1950: Grundwerk 3 ; Anima und Animus。另見 Psycholog-ische Typen ; 定義見以下“Seele”：GW 6 ; 比較 Emma Jung, Ein Beitrag zum Problem des Animus, in: Wirklichkeit der Seele, Zürich 1947。

人類性格是由兩個部分組成的，第一個部分是意識及其涵攝的的範圍，第二個部分是潛意識心靈不可名狀的龐大背景。總而言之，每個性格之外，難免會有無法區隔和定義的、附加的東西，因為性格是由有意識而且可觀察的部分構成的，其中並不包含某些元素，但是我們又不得不承認這元素的存在，才能解釋某些事實。這些不知名的元素正是構成我們所謂性格的潛意識部分。

許多人都帶著人格面具，一直生活在矛盾的對立之中，故事裡面時常出現的屠龍情節，其目的就在於要殺死（克服或否定）內在的纏聚、憤怒、貪心、嫉妒、自卑、憂傷、罪惡感等陰影中的感官，但是越是否定陰影的存在，越身不由己的人，除了他自己和近距離的生活者以外，外人無從窺知其自殘與他殘的真面目諒有進入到陰影裡面去認識，是沒有辦法真正的了解自己的。

就像生死面對的問題

死，一如生，屬於生命的一部分。
行走一步，起於舉足，一如止於落足。⁷⁷

泰戈爾著，《飄鳥集》，二六七

死亡在日常生活，是被忽略但又是終究面對的一部分，每個人必須忍受的，是生命就是為死亡而準備，每個人都必須孤獨的面對自己的死亡，在今日社會裡，日常生活的特徵在於一般人習慣於壓抑與死亡有關的焦慮，所以我們必須為此付出代價。在蜘蛛與雀鷹的對白裡，可以知道蜘蛛是個逃避死亡的人。他無法面對自然界的變化，接受人類的身體終究會老化死去的自然現象，而妄想打開非自然的方法去改變自然現象。

⁷⁷ 原文：「CCLXV I I : *Death belongs to life as birth does. The walk is in the raising of the foot as in the laying of it down.*」

蜘蛛：「我決定不接受死亡。」

蜘蛛：「所以，我開始收集昔日的巫術經文。也因此做了不少骯髒的事情。」

雀鷹：「你到底有什麼企圖？蜘蛛。」

蜘蛛：「我創造出偉大的終極巫術。我的企圖很簡單，就是我將利用這個魔法，開啟太初之始就已經封閉的生死兩界之門。」

雀鷹：「那扇門絕對不能開！你應該很清楚才對！？凡是有法力的人絕對不能夠濫用那份力量，難道你想配壞世界的均衡嗎？」

我們無法不害怕死亡，因為那是完全的無所適從，但是如果我們承認自身的焦慮，及思索有關死亡的問題，將會產生不同的觀點。因為一味地抑制和死亡有關的念頭和感受，將只會消耗掉太多的精力而徒勞無功，除非我們能完全瞭解自身必死的命運，且能好好的活著，否則，我們將無法成為完整而成熟的個體。

在影片中的蜘蛛和亞刃，是逃避死亡的象徵角色，多年前，巫師蜘蛛在黃泉之境使用智慧之書，試圖找到永生的方法，如此違背自然，玩弄死者、人類的作為，使得同樣身為巫師的雀鷹，出手制止蜘蛛的瘋狂行徑。多年後的再次相遇，蜘蛛再度遇上雀鷹，同時他也遇到與他同樣害怕死亡的亞刃，雀鷹與亞刃和蜘蛛的對話，同樣都在說明死亡的面對。

雀鷹：「蜘蛛！！唯有反覆的死亡和再生，才是生命真正的根源！！」

雀鷹：「亞刃！不死等於是失去了生…如果一個人拒絕死亡，那就等於是拒絕活著！」

蜘蛛與亞刃有著同樣的恐懼，最大的問題，在於害怕死亡。可以說，他也是亞刃的陰暗面，但又非影子亞刃。蜘蛛所恐懼是死亡本身，害怕面對自己。而亞刃的悲觀根源和蜘蛛不一樣的是，巫師蜘蛛是想獲得永生不死的力量，超越生

命；而亞刃他雖然同樣也害怕死亡、逃避死亡，但逃避的部份，還有的是無法瞭解生命的意義，對於自己無法全然接受，亞刃內心的掙扎，逃避自己不好的一面，而產生陰影，不是對於世界的蔑視，而是蔑視自己，使其必須絕望的逃開英拉德的一切，也逃向了痛苦之路。

在旅行中最重要，與雀鷹、恬娜和瑟魯的相遇，讓亞刃重新再想張開渴慕與善意的手臂，歡迎社會的束縛，雖然旅程的過程中，亞刃有過猶豫，因為他自覺有罪，他和世界不該再有聯繫，也不該再有人進入他的生命。所以即使像雀鷹、恬娜這樣接受他，甚至連一開始鄙視他的瑟魯後來也接受他時，他仍然選擇離開，這是因為他隱藏的暴躁的另一面，是具有傷害力的，而亞刃害怕這一點，所以即使有人願意，亞刃也不可能了。將自己成為孤獨者的亞刃，孤獨的氛圍已經籠罩在他的四周，而與世界斷絕了聯繫的機會。之後亞刃放開心胸，願意放棄自己，重新提起勇氣，心意堅定的只為拯救他人而付出努力，置個人生死於度外時，蜘蛛的力量會消失得如此迅速。

二、「恐懼死亡」的亞刃，真正需面對的是什麼？

「只有誕生才能夠征服死亡——不是老舊事物的重現，而是新事物的長成。」

—《千面英雄》⁷⁸

經歷旅程是人類與生俱來的渴求，如果我們冒險走這一趟旅程，而只是遵循規範的社會角色，則必然會變得麻木不仁，並經驗到疏離、需無和內心空寂的的感覺。沒有勇氣面對處理內在的陰影，就像片中的光明的亞刃一樣，就會轉而逃避、甚至轉而追殺自己。「當我們不願看清某些真正的困難，某些險惡的阻礙，卻刻意把它們從意識思緒中驅除，這種真實就會在我們的夢中出現，這也許不僅僅是一種規勸或警告，而是潛意識自我在發揮應對問題效能的跡象，它在針對這

⁷⁸ 參閱《千面英雄》，頁 16。

問題動員整合思考過程，在為迎接或抵擋將要發生之事自作準備，形成『抗體』，把我們有意識的思想忽略的部分補上——那是因為應付不了才忽略的。然後，困難如果真的發生，心理、神經系統、人格不會毫無準備，也不會沒有心理的『抗生素』」（羅伊著，1942）。

人有別於其他的動物，就在於人類會思考，計畫未來的事物，而面對死亡無法掌握的感覺，會讓人產生焦慮的感覺。而焦慮的初始便是對死亡的恐懼，人類苦於對死亡的不確定性、無能為力與因為無知而產生的焦慮感。吳惠敏在〈死亡焦慮初探〉一文中說到：「人學會對死亡恐懼，而死亡恐懼的一個主要來源是『無知』。死果真未知？也許是因為我們過去對死亡的壓抑、逃避，我們一直不敢正視死亡…無法克服未知的恐懼，便無法進入焦慮的克服。」⁷⁹當人進入這個世界的時候，就已經慢慢為死亡作準備，因為生命的過程也就是走向死亡的过程。也因為死亡是那樣的讓人疑惑，所以產生了許多的生死命題相關的研究，哲學、文化、宗教、心理學上的都有，為的就是讓人找尋方法面對死亡。

雀鷹：「蜘蛛！！唯有反覆的死亡和再生，才是生命真正的根源！！」

……（中間省略）

亞刃：「我不要一直過著不安的日子…」

雀鷹：「亞刃！不死等於是失去了生…如果一個人拒絕死亡，那就等於是拒絕活著！」

……（中間省略）

雀鷹：「亞刃！你聽著，這個世上，天地萬物沒有一件事是永恆不朽的。」

雀鷹：「我們必須接納自己終有一天會死亡的是事實，是上蒼給予我們做好的恩賜。」

雀鷹：「我們現在所擁有的一切，總有一天都會離我們而去。包括那珍貴卻又令

⁷⁹ 參閱吳慧敏，〈死亡焦慮初探〉，南華大學生死學研究通訊第四期，1999。

你苦痛的、也就是上蒼賦予我們的這一條生命……」⁸⁰

永恆的觀念是以死亡為其最旺盛的湧泉。潛意識中的主要初衷：使人們避諱死亡為恐不及。以前的人，死亡曾經是個人生活中的社會過程，人們會驅前弔唁死者，在現代社會，死亡越來越從生者的視線中被推移開。

（一）恐懼的「陰影」

“我們不得不害怕的唯一一件事情就是害怕本身”

— F. 羅斯維特

黑影的追捕，雖然是他自己的另一面，但因為所看到的是負面的訊息，所以引發亞刃的恐懼，害怕死亡。種種負面情感，如憎恨、痛苦，與絕望的深淵威脅著亞刃，雖然看起來亞刃本身對生命似乎並不在乎，活著已不再有引誘，也不再擁有歡樂和希望，然而想到要捨棄這一個受詛咒的肉體，而走向死亡，亞刃卻仍然懷有說不出的懼怕。

「逃避影子、死亡」且「被影子追趕」是其中的核心，然而，與原作有著截然不同的設定，在原著中，追過來的應該是屬於黑暗的影子，邪惡、黑暗、吞噬一切。這裡有一個重點，就像在童年時的榮格，一塊斜坡上突出的石頭曾經啓發他思索過疑問，「我是那個坐在石頭上的我呢，還是上面坐著他的石頭呢？」而在動畫中，影子亞刃，所代表的並非邪惡，相反地而是屬於光明這邊的存在。就一般的情況而言，似乎都是將影與光分為二，然後影子追逐光明，是為了要將它的實體吞噬，但是在動畫的安排上，亞刃的情況則是相反。也就是說，雖然都有一樣有個被拋下的部份，但他的被拋下的實體部份卻是黑暗的，試圖追趕他的影

⁸⁰ 對白出自《THE ART OF TALES from EARTHSEA》裡收錄的。此為依分鏡腳本為錄音劇本，以劇情說明的方式進行。

子才是光明的⁸¹。

（二）矛盾的「劍」

1. 「劍」的意義

刀在日本的社會裡，是作為日本文化一個重要象徵，它是大和魂的物化。即使到了現代，它仍在許多人心中還是體現了源於鐵器時代，歷經歲月磨洗的日本鍛冶水平的器物及精神，雖然影片中，探討的是「劍」，但是也是展現傳統的人生態度和具有精神的法寶。

在日本人的生活，矛盾，深植於其人生觀之中。他們把生活看做戲劇，其中每個領域和每個行動方針就本身而言都是善的，但各領域及各行動方針間的互爭，卻必須加以仔細權衡。日本人認為如果每個人都能遵循良知良能，則每個人都是善良的。就是雖然每個靈魂原先都像新劍般閃爍著德性的光輝，但是如果不繼續擦拭，就會失去光澤。這種「身上的鏽」一如他們所說一就像劍上的鏽一樣壞。

而在西方，這把劍似乎是割裂靈魂和肉體的。這種割裂很類似天和地、火圈和樂園、樂園和第一對父母的分離⁸²，也有的劍往往帶給人的是一種可以刺穿謊言的感覺，所以劍成為正義的化身之一，同時也象徵真理。在《新約聖經·啓示錄》中，雙刃劍也代表從基督口中伸出說真話的舌頭，大天使米迦勒在畫中手持劍及秤，意味只有通過公正的計畫才能找出真理，此外，埃及的真理女神瑪阿特（Ma'at）手中也拿著秤。影片中雀鷹詢問亞刃姓名，點出「亞刃」的意思是「劍」，也就是劍就是亞刃他自己的意思。就像亞刃，他的內心充滿許多矛盾、無奈、憤怒和罪惡，所以他一開始無法使用那把魔法打造的劍，直到他去除內在的陰影，

⁸¹ 參閱 *THE ART OF TALES FROM EARTHSEA*，地海戰記，頁 154。

⁸² 參閱人的形象和神的形象，頁 162。

就像一個人對自己的人格，必須像對他自己的劍一樣細心關照，因為在看似已經鏽的底下，他的靈魂仍是光輝閃爍的，此外，劍還有分解和割裂的功能，這在鍊金術裡扮演很重要的角色，透過意象的基本思想亦即靈魂的蛻變解釋，就是把鏽磨拭掉⁸³。

2. 「奪劍弑父」的象徵

弑父，最常想起的就是希臘神話—伊底帕斯，但是在此動畫中，則並非如此。那犯錯的原因是出在哪裡呢？

在故事裡伊底帕斯在不知情的情況下殺害了父親，與母親結合，之後也為此付出了代價。但是伊底帕斯不單單只是那樣亂倫的意思而已，每個人都由一父一母所生，又或多或少會對抗他們。這就是伊底帕斯經典的定義。人如果要保持心智健全，就一定要尋求調伏意識的感覺、情緒與觀念之流，刻意努力為自己做一些原本由家庭、習俗、教會和國家為我們做的事。換句話說，就是要能形成理解我們經驗的神話⁸⁴。也就是在荷馬的故事中顯露出神話的深度，透過索弗克列斯，成為找尋自己真實身分的英雄神話。他的探索以今日的眼光之便是自我的認同。而亞刃雖然身為英拉德的王子，他生長在有教養、有地位的家庭，但是他因階級而帶給他的冷漠和束縛，使其在困惑中造成的癖性與命運，才會做出一些不合乎理、矛盾的作為，也使得他的生命一直漂流在孤寂之中。弑父之後就出走去流浪，在於希望透過流浪，找尋到亞刃的生命中，具有的某種意義，除了是因為犯了罪，也是他想遠離了舊有的範圍，脫離了舊有的理想與信念，而其所犯下的弑父之罪，更渴望在旅途的過程能給予解答，而且藉由旅行能夠瞭解世界以及人們，但是它永遠也無法使他的靈魂擺脫這些習俗的束縛。

⁸³ 參閱《菊花與劍》，頁 180-181。

⁸⁴ 參閱《哭喊神話》，頁 20。

亞刃弑父後，唯一從其身上拿取的，是一把古老的、以魔法打造的劍，而「亞刃」的意思是也就是「劍」，也就是說，搶取那把劍，也就是希望能夠奪回自身的自由，所以弑父，是因為父親代表了一個權威，代表了國家、社會文化，另一方面，也代表了家庭，還有親情，這些都是亞刃試圖要去衝破的巨大束縛，必須突破的困境，所以亞刃只能依循順從心中真實的衝動所囑咐他去追尋的事物，但是在弑父完成，追尋自己的自由中，亞刃突然明瞭，他也為這樣渴望的自由犯下了罪，這樣一種死亡的逼近，讓他從害怕自己內心的不安而逐漸將心中的死亡陰影擴大，認為自己是孤單的。

三、旅途中的生死辯證

當自我意識被打破的狀態，潛意識內容即變成意識和分化的時候，二元的主題也會發生。然後它們根據意識和仍然是未成熟地潛意識內容觀點，分裂成等同等地或稍微有點不同的兩半，要想要生命整體的平衡，可以透過二元對立系統獲得內在的平衡的象徵。

海德格爾對死亡作了一如下界定：“死亡作為此在的終結仍是此在最本己的可能性，這種可能性是無關涉的、確定的，而這樣的確定又是不確定的；不會被超越的。死亡，作為此在的總結，存在在這一存在者向其終結的存在之中”。在人被拋入世界與虛無當中，生命可以說是死亡的準備，生命過程也就是走向死亡的過程。必須對死亡達到如此深刻的體驗，從死裏反觀生，對生命才有更純粹而本真的追求，並由此而走向生。死亡意識是生命意識的一種特殊形態，必須把死亡作為生命個體存在和最本質的一部分。

因為瑟魯，亞刃他忽然領略到：人生最大智慧的真理就是永恆的愛，愛是人類追求的終極目標。他領悟到信仰所授與人類最高天機：人透過愛並在愛中得到拯救。當人們處於絕對孤寂之中，不能以積極行對來表現自己，唯一可以實現的

只是用正確的方式，一種令人尊敬的方式，忍受苦難，即使在這種處境下，人們依然可以在對心愛的人的深情思念中求得自我實現。既然生活在痛苦的生活，我們都可以找到支撐我們生命的勇氣的源頭，那麼，在平淡的日常生活和痛苦與快樂交織的日常生活中，我們就更容易以自身的勇氣和努力超越種種煩惱和焦慮，以積極的生命態度去完成人生賦予我們的使命。

叁、自我轉化：歷程的完成

自主的內省是創意精神的傳統實踐方法之一。它將心靈的能量推送到深處，並啟動無意識之嬰兒期及原型意象的失落領域。所以，可以內省的生命，所以能夠使其罪惡感得以撫平，心中的傷痛能夠逐漸結痂，他的生命就不會在時間的流逝中受到打擊、折磨，在恐怖迫近時，在心中修復、重新建築起一種包容、支持的愛，亞刃也就不會在遇到像被人口販子當成奴隸，失去人性尊嚴這樣的災難時，雖然明白是在可怕的毀損之下，但是卻選擇絕望的承受著。

一、接受內在的黑暗性

（一）自我與陰影的戰鬥

大多數的人都不相信自己內在受了傷，更不相信的是，最嚴重的傷害往往是來自自己的親生的父母，而且偉大又慈愛的母親，那種爲了孩子可以受苦難的形象，更是讓人無法接受母親有時候可能會是孩子最原初的加害者。所以一般人發現自己有所缺失，大多數希望憑藉己身努力和聰明智慧，原諒、克服一切內在的傷痛和加害者，但是很少人會注意到要找尋回自身，重點是在於要正視內在傷害的成因，肯定自身的存在意義。

強納森·愛德華牧師（Jonathan Edwards）說道：「那『憤怒』，上帝的『憤怒』就好像暫時被堵住的大『水』；它們越積越多，越升越高直到找到『決口』為止；『水流』被擋住的時間越長，洩放時，它在『路徑』上的行進就越快速、越強大。…」（p. 135）

人是需要磨練的，透過鍛鍊心靈才能面對自我，也才能拓展人生寬度。亞刃的陰影，像是恐怖的怪物般迫近，帶給亞刃莫大痛苦與壓力，這面相實則為亞刃這個受難者本身的反映——這個自我衍生自以成過去、卻向前投射，執著於個人深陷罪惡感的過錯，錯誤，使人無法以一種較平衡、真實面對的觀點來看待事件，也無法以平實冷靜的態度看待世界。關於人們需要去揚棄對自我本身的執著，贖罪（at-one-ment，譯註：即合為一體之意）在於人們可以放下自己所產生的兩重怪物，這裡是困難重重。

亞刃在階級強大的壓力下度日。父親是具有威嚴、尊貴的英拉德國王，皇后身為一國之母，以規範、端莊的風範為原則，以冷淡的態度對待亞刃王子，在治理國家這方面，在世界的平衡尚未傾斜時，是將國家整頓打理的井井有條、欣欣向榮。雖然對於亞刃，父親的偉大、智慧使其深感佩服與自豪；但是礙於身份而帶來的壓力以及母親單純只給予嚴苛管束而無親情，使得亞刃的個性發展下，一直存在著懼怕和怨恨。而曾經做出弑父的行為，與眾人給予他的期望相違背，則是讓他深受失落和愧疚之苦，手持代表英拉德以及弑父時的劍旅行，久而久之，讓亞刃對其父親的渾沌情感形成一個情結，潛存於個人無意識中。所以當亞刃受到擄綁而被雀鷹帶到恬娜家療養時，是當他面臨精神困境，於夢中，亞刃夢見他的父親，從如燈塔般拯救者到緊抓、迫害的角色。

（二）尋回真我

對於人生的絕大多數時光而言，生命往往是平淡的，這種平淡往往會掩蓋了

生命意義的真實顯現，對於一個一生過於一帆風順的人而言，或許也只有當他面臨失去一些珍貴的事物或是死亡時，才會從內心深處真正領悟生命對自己的意義，可是有些時候，這一切卻以為時已晚。所以，啓迪人的經驗或令人發現生命意義的時機，常常是在生命受到威脅之時，或者是在經歷極不平常的事件之時。就像片中的亞刃，他在片中，因為無法接受自己內在的陰影，而與其分離，選擇逃避，後來又失去了它的真名，從此失去了自己的自性還有生存的意義，直到瑟魯幫助他接受自己的影子，並且喚回他的真實名字，才使亞刃重新得到自我。為什麼真名有這麼重要呢？在勒瑰恩的小說裡也提到了，一位有法力的魔法師，他所具有的能力，其中包含為新的事實命名，並且照顧它或轉化它，來恢復心理或整體社會的平衡。它們也可以幫助別人，找出自己真實的名字（也就是他們真正的認同）來鼓勵其演進。

生命中的不同事件將會影響到學習的順序和強度，任何重大改變或危機都要求認同這件事情。我們每個人都會帶著每個階段的功課，進入下一個階段，當如實貫徹，它的意義就會成為轉化的力量。信任自己以及自己的過程，意味著你相信這個功課全然是屬於你自己的，如此才能得到自己靈魂成長中最需要的事物。失去真名，也就相當於失去對自己的認同，還有對待自己的能力，這也是在呼應亞刃一直以來始終不明白自己的存在意義，在亞刃他彷彿迷失了方向，淹沒在一個從未有人涉足過的陌生之地——在這裡，就連空氣也缺乏家鄉空氣的成分，人們因處處感到陌生而窒息死亡，這種引誘賦予及大的魅力，使人只能一步步繼續往前走，在進一步的陷入迷茫⁸⁵。在瑟魯與亞刃互訴真名，亞刃接受自我，在意象的轉變進行時，還出現了一條巨龍，象徵亞刃的過去被接受及死去。

二、回歸心靈的根源

⁸⁵ 參閱啓迪：本雅明文選，頁 124。

死亡的呼喚亦是愛的呼喚。我們對它頷首，當我們把它看做生命與蛻化的一種偉大、不朽的型態之時，死亡也變得甜蜜了。

—《赫塞語粹》⁸⁶

在海德格的思想裡，「死亡」，是整個思想中很重要的一部分，他對於死亡的理解與詮釋都和過去傳統對死亡的理解有非常不同的見解。海德格說：「死亡只存在於一種生存上的向死的存在」⁸⁷，換言之，透過面對死亡，人的一生所以可以完整，我們才可以對顯出人「活著的意義」，從這個角度出發，「此在」當下的每一個做為所展現的意義，都將是相當重要的問題。

榮格堅持人們必得在心理上承認心中存在陰影 (shadow)，正視其醜陋面貌，並嘗試超越它，個人方能臻至心靈上的圓熟完滿。在正常整合自我的人格中，自我意識因認知或感情分裂而壓抑、拒絕的內容便成為陰影。陰影與人格面具兩者皆與自我疏離，它們與我們認定的意識人格同處於心靈中。陰影是自我施展意向、意志和防衛的無意識層面，即是所謂自我的背面。

因此，陰影可稱為黑暗的自我，它是人格上隱晦、壓抑和邪惡的部分，並原自於生命進化的種族遺傳。陰影並不僅僅包含消極怠慢，它常常在衝突和不經意的行為中顯現出來。在人們尚未來得及思考之前，邪念業已盟生並促使我們做出錯誤的決定，讓我們面對不願想見的意外結果。陰影無法由自我直接經驗，它是自我無法控制的無意識心靈要素之一，代表著未知或所知甚少的屬性與特質，這些屬性與特質幾乎都屬於個人的範圍，並且也能被意識到⁸⁸。因為是無意識，所以它被投射 (project) 到他人的身上。

⁸⁶ 參閱 *Hermann Hesse*，頁 140。

⁸⁷ 摘錄自 *存在與時間*，頁 269。

⁸⁸ 參閱 *人及其象徵*，頁 200-201。

事實上，自我對它自己甚至投射出陰影一事，往往毫無所覺。畢竟，要我們承認自己個性中的陰暗面，如自卑感、懦弱、粗心大意、不切實際的非分衝動意或可恥的行爲冀求等，乃是一件既困難又痛苦的事情。然而，否定陰影或將之投射往他人身上不僅無法解決問題，反而致使我們對他人的觀點模糊不清，從而破壞了一切真誠人類關係的可能性，只是更加重了我們靈魂之中的陰暗面。爲有當人們在陰影和人格面具之間，獲致一定程度的整合，所謂超然的狀態才得以顯現。

榮格在現代的社會中發現，這樣的文化以高速高效使人變成爲社會機器的一個零件，造成人身心的無限焦慮。焦慮成爲世紀之患，嚴重時將會引發人的精神內部分離。能夠解救人們的方法，乃是使意識和無意識重新達到和諧，透過藝術，或許可以提供一種綜合治療，使人的個體性和社會性必能重新復歸到一種和諧狀態。在藝術中，期待能夠在不斷反省中，達到一種道德上的和善，讓生命充滿靈性及本真的情懷，這就是透過藝術、透過欣賞電影，試圖讓藝術擔負起的關懷和拯救人們的責任。

從《地海戰記》來看內容，“回歸”在片中有很重要的意義。片中的亞刃，他失落的心靈通過旅程裡的內省，使得心靈能回歸到和諧，面對死亡、承認自身陰影的真誠狀態。從本文將探討影片《地海戰記》，以追尋主角亞刃心靈回歸的旅程，反映了榮格的回歸、情結、阿尼瑪（阿尼姆斯）原型、陰影原型、自性原型等心理學觀點，當亞刃的探索在穿透一開始的源頭，經由某位男女角色的啓發而完成後，個體就淨化自身會帶著以轉變生命的價值歸返社會，通過轉化變形之門，重新獲得自在的生活，以及驅散對生命無知的欲求，故這部影片創作出的是亞刃心靈的完整“回歸”歷程。

在這部影片中，故事的主人公通過他人的幫助指引出生命的目標，再用自己

的方式提點自己、完成自己內在心靈的整合，在導演的鏡頭下，就算是主人公在與雀鷹對抗時，又或是一開始的弑父，甚至在沙漠中被狼追殺後從逃跑、對抗到放棄，試圖顯示的並不是單純地作惡，而是較之許多平常的普通人，有著更多的憂鬱、懦弱和單純的心。從亞刃夜半所作的惡夢，可以看到在他的內心中，仍然有著良善而留下的許多空間，親情是一種揮之不去的羈絆，在夜深人靜顯現。

回過來看看這個《地海戰記》的結局，雖然瀟灑的都是主人公亞刃忍受難言的痛苦，但是在旅行中成長、轉變內在心靈的個體化過程，看到人物的命運在逐步中走向光明和希望。透過惡的刻劃，在實質上卻由善的反面展現之後的善，因此，雖然影片的展現立足於暴力、逃避、自然失去平衡，但弘揚的卻是反對暴力、找尋接受自我、維持自然界的平衡。許多片中出現的惡，如弑父、奴役等，都被放在用於展現追尋自我的個體化過程，這些惡的刻劃實質上，作為一種否定性的價值，但是在主人和觀眾的心中，逐漸地被之後顯現的自我推擠到無處容身，最後顯現出由此驅策出來的心靈成長。

小結

日本的科幻英雄冒險故事中最顯著的特色就是「變形」、「合體」；這與日本傳統的民間故事、宗教中多采多姿的各種妖怪的描述有緊密的關係。在日本的動漫畫裡，常見以兒童為英雄，對抗邪惡與生活困境的故事。日本的英雄跟觀賞者一樣都是一般人；「每個人都可以成為英雄，只要我們認真的面對人生，我們就是自己、也是別人的英雄」，這就是日本動漫畫的英雄。日本動畫大師宮崎駿作品中的少女，則是象徵和諧、擁有夢想與神奇的力量行動者，少女也是與自然合而為一存在的。片中的角色具有特性，而且更為寫實，在文本與觀賞者間有高密度的互動，生活化的，最重要的是，這些英雄並不是完人，英雄也不斷地探索

自我、追求成長。

在亞刃旅程可以說是一整個成長的儀式，而這也就是蛻變的程序。變化中出現的原型，往往是表現在日常生活中，幫助我們界定堅強的自我（ego），然後擴延自我的界限，以便使完滿的本我（self）顯現，並朝向與他人、自然和精神世界合一的經驗發展。這樣自然的蛻變歷程主要是在潛意識裡活動，因而只能透過夢境或意象去意識到。原本應該作為潛意識去感受的內容，被投射到對象上，或者說，存在為委託的對象或是自然的性質，而沒有被視為內在靈魂的事件⁸⁹。

在人的形象裡的神自身是如此的遙遠，以致於必須在完全的奉獻裡重新找尋自己。每個人都有惡的性質。因為亞刃能夠自我犧牲，所以正是證明了擁有了自我。也就是說放棄其權利，必定是擁有這權利，因為那是一種奉獻自己。在這個時代，人類亟需要尋找心靈依賴，是個需要解救良藥的時代，榮格清楚的知道且點出藝術家以及藝術的重要作用——在彼此疏離、冷漠的社會裡、在精神枯萎、異化的世界中，惟有真正認清自己、理解人類的藝術家才是清醒的人，才能擔負起抵禦人性淪喪的責任。在回歸精神家園之途、藝術的深度直接成為人性的深度、人性覺醒的深度。

在宮崎吾郎的《地海戰記》裡表現出現世間的某些現象，如荒誕、墮落、混亂、黑暗、冷漠…等，在某些程度上也提醒了人們長久以來對世間現象已經麻木的靈魂，在努力中生命本體得以得到空前的肯定。在片中以殘酷的弑父這樣的事實衝擊，在得到心靈轉化後使觀者的心靈得到紓解及喚醒淌流在人類心中的真情。在某方面來說，也指出了許多人的錯誤，因為人們往往擺出反叛的姿態，作出一些違背常理與天倫的事情。最後旅途的回報，就是融合——與自己、他人、自然及精神世界融合。所以從榮格的「個體化過程」來探討亞刃的旅程，了解到一

⁸⁹ 參閱人的形象和神的形象，頁 169。

客觀心靈如何透過幻覺、原型象徵解決內心的矛盾，走出心中之陰影。

每個人都需要以自己獨特的方式走完旅程，這趟旅途有一伴隨的過程，那就是個人如何把內在的罪惡轉化成爲正常的、存在的罪惡。後兩者焦慮的形式，具有建設性的作用，可以拓展我們的意識與敏感度。這趟旅程的目的在於了解和正視神話；神話不僅具有原始、退轉的一面，同時具有整合、規範與前進的一面。

第五章 總結與反思

生命中的轉變，是許多人都會面臨的事情，每一個都可以是一段故事，也是許多藝術的創作泉源。因為許多創意來源的直覺，都是來自於生活常識、並且是隱身於意圖的背後的。就像現在的好萊塢電影，有許多的潛在目的就在於要透過傳媒的力量將具有壓迫性、不公平的社會關係合理化，以便於維持既定的社會秩序。但是，當代的藝術並不一定是如此，也有可能挑戰既有的社會秩序，或是扮演顛覆社會文化的角色，而且就算有評論也不一定是唯一的價值，給予人們有較大的寬容可以有從另一面思考的機會。

壹、研究整理

在這部影片的故事，與一般常見的情節一樣，有著相對立的兩方。片中主要一方的正面角色為：以片中的恬娜與雀鷹則就是引導者，要協助亞刃建立自身的價值的重要人物。亞刃，是英拉德的王子，他感受到像父親那樣偉大的人，帶給他的一種負擔，而這已經擾亂了亞刃的心靈，與雀鷹的相遇，就是一改變的契機。另一女主角瑟魯，小時後所受的傷，使她不容易與他人親近，因為有恬娜的照顧，才讓她能夠重新感受到生命，主要就是由這些人對抗反面的角色，而主要的反面角色—蜘蛛則為因應亞刃的恐懼死亡及無法面對自己陰暗面。在《地海戰記》中，光／暗，生／死的主要對立，藉由以下諸多次要的對立項而益形強調：

像這樣所展現結構的矛盾面，可以說就像是在強光之下的陰影，會顯得特別明顯及強烈。二元性跟矛盾的意思不太一樣。矛盾一般說來，是一樣東西會排斥另一樣東西，所以當必須面臨時，是必須作出抉擇的；但是所謂的二元性，則是共存的事物，如白天與黑夜，並未相互牴觸，但是整體裡的不同階段或元素，必

須了解一邊方能了解其他的部分⁹⁰。以片中的瑟魯／亞刃兩者間的關係，兩者乎相對應，但是又彼此牽連，互相影響。就像光，經過數百年對太陽及火的崇拜，光成爲世間善行的終極象徵。但是光必然伴隨著闇的存在，也爲有在彼此之下，才能互顯其特色，所以在這裡是屬於二元性的對應。

	相對應
瑟魯 / 亞刃	光／闇
	生／死
	龍／狼
	火／水

片中人物的關係並非單一相對的，而是如編織綿延的線相互交錯，瑟魯一開始遇到亞刃，可以說是處在生死交界之際，她快被狡兔私下綁架販賣，即將喪失人權淪爲商品，所以亞刃算是拯救者，給予機會的人；在以面對生死這件事情來說，從一開始瑟魯就是象徵著活著的狀態，她努力面對生活中的不平等，用心對待恩人恬娜；而亞刃卻是象徵著死亡的象徵，逃避自己的過去、自己的一部分，但是這並不是意味著他想去死，而是他就像個活死人般，害怕死亡，但是又不能好好面對自己的生命。在影片中爲了要對應的象徵，代表的也就不同，瑟魯對應的是代表永生的龍；而亞刃則是遇到想掠奪性命的狼群，需待雀鷹出手才能相救。

此外，在陰陽五行上，水火屬相生相剋，瑟魯所擁有的火，是創傷，是痛苦，但是也是擁有生命、光、熱力的表現；亞刃的陰暗，還有夢中被水形成的泥沼困著，表現出憂鬱、恐懼，以及展現了害怕、闇的表現。安排這樣對立的人物，就像身爲一個人，本來就會有光明的一面，也會有陰鬱的內在，一體兩面，自古以

⁹⁰ 參閱電影的魔力：「二元性」，頁 184。

來的道理皆是如此，為有體認到這一點，了解自然界的一切，人才能自在的與之共處。綜觀前述文獻與研究分析，研究者認為：

一、就劇情象徵而言：

這幾年的影片中，不論是電影、動畫或是小說等藝術作品的題材，就如同《地海戰記》的劇情，旅行、生死、成長、魔法等，為什麼這些題目會在現在這麼受歡迎，其實跟現代社會的現象也有關係，現代人的生活中，時常內心是充滿許多憤怒、苦悶、創傷，但是卻沒有時間往內在進行深層省思，甚至連生存死亡的這件重要人生大事也往往是被工商社會下的人們所忽略的，而使得許多人的情況愈顯嚴重，透過這樣的議題，許多人就會有機會去思考到這樣的情形；除了可以透過旅行轉換心境，思考人生的意義。

（一）旅程的意義

像《地海戰記》這樣有關於旅行的藝術作品，一直都是相當常見的議題，曾經看過一部電影來說，那是林靖傑導演所執導的一部電影《The Most Distant Course／最遙遠的距離》主角們也都各自踏上旅程，點出旅程的重要性，而在透過旅程裡，更加看清楚自己內心的想法。在《地海戰記》，傳達的也是如此，在一段旅行，有個旅程所賦予的重要意義就是在重新思考人生的價值，「人為什麼活著？」、「我的行為有什麼意義」、「社交關係」等，這些都是平時的我們，最常遇到但是卻又容易忽略的內在省思，往往在未被思索過人生裡，日復一日的生活著，直到某日變化的契機到來，旅行有什麼困難？重點在於「捨」，因為出走的人兒必須要在拋棄、割捨中學習，放空旅行的原因則需要讓旅行者在旅行中逐漸地找尋及填滿，亞刃也是因為在劇中想突破生活的困境，所以拔刀割捨到平穩的王子身分及壓迫的宮中社會。

片中的雀鷹和亞刃相遇後，兩人結伴而行，亞刃在行途問道：「接下來要去哪裡」，雀鷹也只能回答「…如果問我有什麼目的地，我也不知道…」這樣一句，往往人只能在不斷前進的過程中思索人生以及下一步的規劃，知道了很多事情其實是沒有終點的，也都知道了很多事情也不會有答案，重要的是在階段的目的地出現前，自己的心境上要如何應對，就像在日本動畫《Honey and Clover / ハチミツとクローバー》裡面，「如果就這樣一直騎下去，到底能騎到哪裡」這也是裡面的竹本一直在思考的話，現在的社會環境下，許多人都是這樣漫無目的，茫然地過活，人生的意義無法被顯現？終究就只能選擇逃避。

所以，像這樣的電影大多數裡面都給予了一段自我改變的旅程，讓觀者也都能隨同前往旅程，一邊思索旅行的意義，一邊思考人生。《地海戰記》就是這樣類似的一部動畫電影，以屬於亞刃個人的旅行，旅程跨越銀幕到觀眾身上，省思同樣地也可以發揮作用，一個有效的成長重點是在於面對自我、轉化自己的過程，尤其是自我的整合，唯有面對自己的一切，才得以完整地統合自己，這就是這部影片很重要的關鍵。

（二）生死的意義

生與死，都是中外電影中時常探討的題材。但，何謂生？何謂死？如果在這世上生活是生，而離開這個世界是死，一切就是隨著我們離開這個世界而完結嗎？其實人生只不過是生命中的一部份，現在存活的這個世界也只不過是所謂完整生命中的一個空間點，而死亡則是渡向另一個世界的方法，更貼切的說法是，肉身(flesh)只不過是生命的其中一種表現方式，人的意志(mind)才是生命存在的真正形式，就像在《地海戰記》裡面提到的幾點，「生死的一體兩面」，影片中重要的核心概念之一，也就是人如果拒絕死亡，也就等於是拒絕活著；還有是「永恆」，點出世界上的萬物，都有其自然定律，沒有一件事情是可以永存不朽的。例如一個火炬熄滅之後，它燃燒後產生的光芒是有意義的，但一個代代相傳不燃燒的火

炬，雖然這也是一種永恆，但是如果只是這樣如此地走向永恆，走向無休止的盡頭，只會全然無意義。

在《地海戰記》，主角亞刃也試著在生命可以從三方面獲得意義：一，從給中獲得，像片中的亞刃同雀鷹，親手耕作，感受自然的美麗，又爲了他人犧牲奉獻，找尋到自身的價值；二，從我們認爲有價值的事情上，像是亞刃找到人生的目標及負責的生活態度；三，從我們對命運所採納的立場上，這一立場是我們深信不可改變，或許是悲慘的、矛盾的，從生存的經驗裡，也能從痛苦、死亡和愧疚中，找到生命意義。電影要說的東西很多，沒有辦法在短短一兩個小時中都一一談得完滿，餘下的地方，就只有讓觀眾慢慢地去思索，人的生命也像是如此，這種有限性不僅是人類生命的實質特點，而且也是形成生命意義真正的組成要素。所以，人類存在的意義則是基於這種永不復返的性質而顯珍貴。

二、從榮格的思想詮釋：

記得以前在作物理實驗的時候，常常可以發現的是，兩個原本是相異的物體接觸之後，一定會產生某些實質的轉變，是從這一個傳遞到另一個，其中有一些什麼事情是被改變了，若不是少了些甚麼，那就是多了些甚麼。當觀賞者在觀看電影的時候也是如此，一定不會全然無關，一定有些因素，改變了我們自身，例如，當我們在觀賞《魔戒》系列、《哈利波特》系列等英雄原型角色與主題如此突出的電影時，過程中觀眾其實也因為角色的代入，引發了情緒的高低起伏高潮，這些也正是鮮活的說明了，我們在欣賞電影的當下，其實或許也是活在心靈的原型世界之中，隨著劇情的變動，對於觀眾而言，那就是一種真實。

這篇研究裡，是將榮格的心理學與動畫影片《地海戰記》的交互討論，榮格的理論發展至今，已經延用到許多研究上了，後來的學者也都不斷地精進提升，以坎伯來說，就發展出有關於英雄的成長之旅。但是，在本研究中，仍然是以榮

格的理論為重要依據，基本上，原型是對人有所幫助的，如果善用它們，將會幫助自身的成長，不論是在集體的或是個人的層次皆然。研究者使用榮格的心理學來試圖解釋片中的劇情，得以適切地瞭解人物亞刃透過許多原型促成轉化的成長過程，包括有：1. 用阿尼瑪和阿尼姆斯的原型象徵，分析亞刃與瑟魯之間從相互對立、到互補，之後合為一體的關係，同樣的象徵，在恬娜與雀鷹身上也同樣如此；2. 亞刃在社會期待下產生壓力，形成人格面具；無法完成眾人期待的亞刃，選擇逃避自己內在的部分特徵，形成陰影；3. 再經由個體化過程，接受自己全然的一切及生死的意義，逐漸變成一個心理上、不可分的統一體。

三、就電影的藝術意義而言：

法國作家勒札（Yasmina Reza）劇作—《藝術》，提到一段評論：「它的確是一件藝術品，其背後支撐的是一個自我完足的系統…它並非畫家無意之中創造，兒是正常時空下穩定運作軌道中的一項產物…」⁹¹是不是一定要透過像這樣的專家的深入探討，才能顯現一件藝術品的價值，如若為眾所指的藝術是否即為失敗品？有關於什麼才是一個藝術的本質，這問題由來已久，研究者認為沒有什麼事物是可以憑空創造的，所以一件藝術作品的本質，一定會和它的造就因素，包含藝術家的意圖，還有與觀者產生的對應，這些都會發生關係。

那麼，「一件藝術作品」是什麼，又如何才是「一件藝術作品」呢？研究者一直在思考這樣的問題，古來的哲學家也是對此定義研究不斷，研究者認為最重要的就是要是「每個人都可能熟悉的藝術作品」，或者說，在觀賞藝術時，我們的目的時常在於希望觸及到藝術作品最直接貼近、最整體完全的現實（reality），因為只有這樣，我們才能發現：真正的藝術就在藝術作品之中，所以，研究者認為一個藝術，如果沒有跟人的生活相關聯的話，那樣就只是一件作品而已，而不

⁹¹ 參閱藝術，頁 17-18。

能稱作藝術品，這同樣也是海德格的藝術觀，他舉例說到梵谷的「shoes」那幅畫，決不是透過描繪與說明一雙實際存在的鞋；更不是藉由製鞋過程的報告；也不是經由對四處可見的鞋子實際運用的觀察；只是藉由將我們帶到梵谷的傑作前，讓這幅畫如同活生生般地就開口傾訴。當觀賞者接近作品時，霎那間似乎置身於他方，而不是處在原先認為的所在。所以，藝術的本質或許就是讓「存有者的真理把自身設置入藝術作品之中」，才是其珍貴的價值。

小結

許多人認為這部影片乃為失敗之作，但是研究者仍試圖尋找其他的可能性，以榮格的「個體化過程」探討主角亞刃的成長之途，在書中榮格的許多案例中，為我們揭示出如何將潛意識內容提昇至意識，從而使得意識得以擴展的方法，從意識與潛意識互動關係說明，這是一個從「無」到「有」的過程。以中國的「道」來理解「個體化過程」的話，其實兩者十分相似，重點是它不是有限的「概念」、它也沒有固定的意涵，因為心靈的提昇是一條永無止盡的道路；另外，在《地海戰記》這部動畫電影中，不單單只是將電影藝術的美學觀作出呈獻，所以不僅可以以美學來作出論述，也可將社會現象、文化、心理也一併融入討論，除此，也提升動畫電影的社會及精神上的意義，用動畫來表現生死意義，並且已融入了吉卜力工作室動畫許久以來的堅持理念，還有致力於維持吉卜力工作室的風格，以電腦的繪圖來說，依舊維持像吉卜力那樣堅持手製繪圖，原因在帶來的色彩飽和度。而且到了現今社會，動畫的發展迅速，許多社會文化問題等都融合進動畫中，都像宮崎駿將其關懷的自然也是如此，而這也算是吉卜力動畫的風格的擴展，還有工作室的文化延續上的傳承，對於這些文化或環境的社會關懷，就像面對自我及成長，都是一條持續的道路。

研究者透過本論文的撰寫，得以去理解日本文化的特殊性，還有他符合時事

的議題，也因為對動漫畫進行研究，理解讀者可以用不一樣的觀點去接近了解動漫畫。由以上可以相信這是一部值得探究的作品，如果動漫畫可以傳遞些什麼的話，或許就是可以將其與更多不同的生命、知識進行不同的交流對話，除了對於個人能有所啟發以及了解到生命的意義，也希望對他人提供對生命反思的想法。

貳、研究反思

現代的人，生活越來越快速而緊湊，我們的世界往往都被不安和恐懼的波浪搖撼和滲透。人心時常會“在黑暗中徬徨”產生絕望，在此時也往往會作出一些出乎意料之事，這是因為對現實有著深沉的絕望，而產生了想要破壞、毀滅這個現實的想法。人會產生這種痛苦的念頭，就是因為不明白自己人生的意義為何？所以，對生命意義的尋找是人類的根本探究，許多人一生都在做的課業，只有澄清生命的意義問題，才能使我們的生存超越愧疚、混亂，和因死亡導致的不確定性。許多人對意義的尋覓，可能是從書中得來，或許就是因為小說時常富有許多意義，而且，它有時稍微給予我們，無法從自身命運中獲得的溫暖或是生命的意義，而電影和小說都具有同樣效果，所以也同樣的都能在觀賞者身上引發共鳴。

除了要找到生命的意義外，還必須知道生命中的目標是什麼？或許只有當人開始成就人的責任，並且接受自己的生命時，必須認清某些程度的痛苦和犧牲，是生命必然的過程而非全部的責任，並且體認到人生中的許多苦難，可能就是生命中所創造的最大喜悅，而且也由此會昇華，如在《地海戰記》裡，由主角旅程的轉化，呈現社會現象、內在陰影、生死的面對與個人的整合，看起來似乎是一段紀錄個人的轉化，但都由其中象徵了生命，同時在影片中顯現出面對死亡時的真正意義。

當研究者在觀賞這部影片時，時常會思考兩個問題，一個是「面對」的勇氣，

人的一生需要面對的事情何其多，家庭、工作、日常生活等，最重要但是卻容易被逃避的是必須面對自己，尤其是要面對作過的事情負責、承認自己的不足及人生，這是需要很大的勇氣；再者就是什麼才是「生命的意義」呢？追求永恆是人類自古以來的企求，研究者雖然不曾想要求永生，但是卻也與大多數人一樣，對「死亡」的不確定性也存有懷疑及懼怕，這也可知道是對人的一種挑戰，始終擺在人們面前要求要解決的問題。

對研究者而言，動漫畫一直是研究者用來理解自我、理解社會與世界的基石，電影的魔力始終讓研究者很著迷，除了可以增加生活中的趣味以外，其實也可以刺激思考，並且能與生命經驗作呼應，猶記得高中時看到一部影片《親親小媽》，那時後觀看影片時，正是家母癌症發病之時，那是研究者生命中重要的變化時段，或許電影在當下帶給我們的，是因為劇情有趣味、感動，但是要能夠對欣賞者本身產生持續的吸引，必須是電影裡的某些訊息傳達出了個人或集體的內在想法，透露出某些生命的模式，又或是在影片裡，欣賞者的愛戀、贈恨、希望、恐懼、挫折、渴望等感受，一切都被膨脹，在電影裡要呈現的，就是把這些感覺具體表達，探究觀賞者內心深處隱藏的秘密。

由綜合此上的研究，研究者得到如下的結論：

(一) 人生終有一死，這是人不可擺脫的命運，世界上只有兩件事是真實的，一個是思考者本身，「我」正在思考；另一個就是我必然要死。人雖然最終的命運都是死亡，但死亡產生的意義則會有所不同，所以，重要的不是死亡會到來，而是人們面對死亡及對生命的一種態度。生／死、身體／精神、哀傷／快樂、禁錮／自由…等，都是生命裡時常出現令人困惑的事情，人常常會陷在這樣極端矛盾之中，必須不斷的協調，只有從原先的生命突破，擴展出自設的活動空間，紓解人們的精神痛苦，將自身整合、轉化及成長，才把人從苦難中解脫出來。

(二)「你願意正視自己的靈魂嗎？」這是研究者在討論時不斷思考的問題，也是研究《地海戰記》的目的，榮格心理學的「個體化過程」的意義，是要去理解「二元對立」的矛盾，而獲得意義與潛意識的平衡。由此去探討這部動畫的主角亞刃在旅程裡歷經生死、個體化過程的轉化，同時也讓研究者正視自己的生命旅程，「旅行」對人而言，或許是一種天性，尤其是在生命遇到困頓的時刻，一段「啓程到完成旅途」之過程，人要經過事情的磨練，才會成長，或許才可以找尋到某些人生的意義及自我存在的價值。但是所謂的旅程，並不是一個單純的線性方向地前進，而可能是一種循環或者迴旋式的推進，可以在成長中自身安全自在地和自己的心靈相處、對話，並且了解到生命裡的有所不同，或許轉化必須透過作出一些冒險特立獨行的舉動，促使跨出不同的步伐，人生的契機才會到來。

參考書目

書籍

- 久石讓著。2008。《感動，如此創造》。台北：麥田。
- 王珉著。2000。《田立克》。台北：生智。
- 土居健郎著，王新生、韓琳譯。1995。《依依愛戀—日本人獨特的人際心理》。台北：錦繡。
- 田永勝著。1998。《心靈的守望者—西格蒙德·弗洛伊德》。中國：河北大學。
- 卡爾·榮格 (C.G.Jung) 著，劉國彬、楊德友合譯。2005。《榮格自傳—回憶·夢·省思》。台北：張老師文化。
- 卡爾·榮格 (C.G.Jung) 主編，龔卓軍譯。1999。《人及其象徵：榮格思想精華的總結》。台北：立緒。
- 卡爾·榮格 (C.G.Jung) 著，鴻鈞譯。1980。《榮格分析心理學—集體無意識》。台北：結構群。
- 卡爾·榮格 (C.G.Jung) 著，黃奇銘譯。1975。《尋求靈魂的現代人》。台北：志文。
- 卡爾·榮格 (C.G.Jung) 著，鴻鈞譯。1990。《榮格分析心理學—集體潛意識》。台北：結構群。
- 申荷永著。2004。《心理分析入門》。台北：心靈工坊。
- 申荷永等譯。2003。《榮格之道：整合之路》。北京：中國社會科學。
- 卡蘿·皮爾森 (C. S. Pearson) 著，朱侃如、徐慎恕、龔卓軍譯。2000。《內在英雄：六種生活的原型》。台北：立緒。
- 伍至學著。1998。《人性與符號形式：卡西勒《人論》解讀》。台北：臺灣書店。
- 安貝托·艾柯 (Eco, Umberto) 著，王宇根譯。1997。《詮釋與過度詮釋》。北京：生活·讀書·新知三聯書店。
- 安東尼·賽加勒、墨瑞兒·柏格著，龔卓軍、曾廣志、沈台訓譯。2000。《夢的智慧：榮格的世界》。台北：立緒。
- 江亦麗、羅照輝譯。2001。《榮格心理學與西藏佛教—心理分析曼荼羅》。台北：台灣商務印書館。
- 李幼蒸著。1996。《人文符號學》。台北：唐山論叢。
- 岑家梧著。1987。《圖騰藝術史》。台北：駱駝。
- 青井汎著，胡慧文譯。2009。《宮崎駿的動漫密碼》。台北：大地。
- 波特萊爾 (Charles Baudelaire) 著，葉俊良譯。2007。《人造天堂》。台北：臉譜。
- 帕瑪著，嚴平譯。1992。《詮釋學》。台北：遠流。
- 佛洛伊德 (Sigmund Freud) 著，葉頌壽譯。1988。《精神分析引論、精神分析新論》。台北：志文。
- 河合隼雄著，羅珮甄譯。2000。《如影隨形：影子現象學》。台北：揚智文化。

- 威廉·文德爾班 (Wilhelm Windelband) 著，羅達仁譯。1998。《西洋哲學史》。台北：台灣商務印書館。
- 馬丁·海德格著，陳家映、王慶節合譯。2006。《存在與時間》。北京：生活·讀書·新知三聯書局。
- 曹俊峰著。2003。《康德美學導論》。台北：水牛。
- 陳大中譯。1990。《榮格心理學》。台北市：結構群。
- 郭為藩編著。1994。《人格心理學理論大綱》。台北：正中書局。
- 賀川洋著，Meridian Resources Associates 編，陳琇琳譯。2003。《被誤解的日本人》。台北：台灣東販。
- 張春興著。2000。《心理學思想的流變》。台北：東華。
- 張春興著。1994。《現代心理學》。台北：東華。
- 楊韶剛譯。1998。《可理解的榮格—榮格心理學的個人方面》。北京：東方。
- 楊韶剛譯。2002。《精神追求：神秘的榮格》。哈爾濱：黑龍江人民。
- 瑪姬·海德 (Maggie Hyde)，趙婉君譯。2001。《榮格與占星學》。台北：立緒。
- 廖世德譯。2004。《榮格：分析心理學巨擘》。台北：生命潛能文化。
- 趙金貴譯。《榮格—靈魂的現實性》。中國：河北教育。2001。
- 蔡昌雄譯。1995。《榮格》。台北：立緒。
- 潘乃德著，黃道琳譯。2007。《菊花與劍》。台北：遠流。
- 劉耀中、李以洪著。2004。《榮格心理學與佛教》。北京：東方。
- 劉立行著。2005。《影視理論與批評》。台北：五南。
- 劉耀中著。1995。《榮格》。台北：東大。
- 霍華蘇伯著，游宜樺譯。2009。《電影的魔力》。台北：早安財經。
- 羅伯特·霍普克 (Robert h. Hopcke) 著，蔣韜譯。1998。《導讀榮格》。台北：立緒。
- 羅洛梅 (Rollo May) 著。2004。《焦慮的意義》。台北：立緒。
- Anthony Stevens 著，薛絢譯。2000。《夢：私我的意義》。台北：立緒。
- Geoff Andrew 著，焦雄屏譯。2005。《導演視野：遇見 250 位世界著名導演 (下)》。台北：麥田。
- Ghibli 著。2007。《The art of tales from earthsea，地海戰記》。台北：台灣東販。
- Hans-Georg Gadamer 著，結構群譯。1980。《科學時代的理性》。台北：結構群。
- Jacques Aumont、Michel Marie 著，吳珮慈譯。1996。《當代電影分析方法論》。台北：遠流。
- Joseph Campbell、Bill Moyers 著，朱侃如譯。1997。《神話：內在的旅程，英雄的冒險，愛情的故事》。台北：立緒。
- J. Campbell 著，朱侃如譯。1997。《千面英雄》。台北：立緒。
- Homi K. Bhabha.1995.《The Location of Culture》.London and New York: Routledge.

論文期刊

- 王明智 (2000), 人格結構 (中)。諮商與輔導。174。
- 王明智 (2000), 人格結構 (下)。諮商與輔導。175。
- 江鎔 (2007), 〈“藝術在現代生活中發揮著類似宗教的功能”——以榮格的理論解讀韓國導演朴贊郁的“復仇三部曲”〉, 電影評介。6, 23-25。
- 張躍軍、唐毅 (2007), 〈心靈“回歸”之旅——希歐多爾·羅特克詩歌的一種解讀〉, 山東外語教學。3, 82-87。
- 馮品佳 (1998), 〈文化「聯姻」——美國文學與改編電影〉。電影欣賞。94, 51-52。
- 馮品佳 (2002), 〈文字與影像的今古對話：《傲慢與偏見》與《愛瑪姑娘》的小說與電影改編〉。幼獅文藝, 580, 35-39。
- 曾瑋琍、黃宗堅, 《《魔戒》中的原型及其隱喻：一個榮格心理分析的觀點》。諮商與輔導。250, 33-38。
- 劉國華 (1991~1992), 〈《菊豆》：跨文化電影的闡釋學閱讀〉。電影季刊。45:2。
- 盧非易 (2005), 〈觀看黑暗：觀點、認同、寫實論之重探〉。電影欣賞。124, 55-60。
- E. Fuzellier (1990), 石秋燕譯, 〈文學與電影 (下)〉。電影欣賞。48, 92-95。
- E. Fuzellier (1990), 嚴瑞芝譯, 〈文學和電影的關係 (上)〉。電影欣賞。47, 65-69。
- 林慧羚 (2006), 《電影呈現高跟鞋符號之研究~以《偷穿高跟鞋》為例》, 世新大學廣播電視電影學研究所(含碩專班), 碩士論文。
- 吳岱珍 (2005), 《物化的愛情——王家衛的電影美學研究》, 南華大學美學與藝術管理研究所, 碩士論文。
- 胡靜雯 (2001), 《榮格之「個體化進程」(Individuation Process)研究》, 國立中央大學哲學研究所, 碩士論文。
- 袁欣祺 (2002), 《尋求本我：榮格分析心理學對易卜生三部寫實劇之探討》, 淡江大學西洋語文研究所, 碩士論文。
- 黃美鳳 (1998), 《侯孝賢電影暨其美學涵意初探》, 國立中央大學哲學研究所, 碩士論文。

網路資料

維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A0%BC%E5%BE%97%E6%88%B0%E8%A8%98>

(2009/2/15 查閱) <http://www.fantasymagazine.it/notizie/6353/gedo-senki-la-critica/>

(2009/2/15 查閱)。

閱維基百科：<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%BA%BB%E7%93%9C> (2009/08/15)

台灣電影資料庫 - <http://cinema.nccu.edu.tw/index.html> (2008/4/16 瀏覽)

網上中文電影資料庫 - <http://www.asiaonline.net.hk/~dianying/b5/> (2008/4/16 瀏覽)

Le Guin's World <http://hem.passagen.se/peson42/lgw/> (2008/4/16 瀏覽)

勒瑰恩官方網站 Ursula K. Le Guin <http://ursulakleguin.com> (2008/4/16 瀏覽)
<http://www.ocelotfactory.com/leguin/links.html> (2008/4/16 瀏覽)

維基百科 <http://zh.wikipedia.org/wiki> (2008/4/16 瀏覽)

使用文本

書籍

娥蘇拉·勒瑰恩(Le Guin. Ursula K) 著，2002。《地海巫師》(*A Wizard of Earthsea*)。新店市：繆思。

2. ____。《地海古墓》(*Tombs of Atuan*)。新店市：繆思。2002年。

3. ____。《地海彼岸》(*The Farthest Shore*)。新店市：繆思。2002年。

(以上三本由蔡美玲譯。)

4. ____。《地海孤雛》(*Tehanu*)。新店市：繆思。2002年。

5. ____。《地海故事集》(*Tales from Earthsea*)。新店市：繆思。2002年。

6. ____。《地海奇風》(*The Other Wind*)。新店市：繆思。2002年。

(以上三本由段宗忱譯。)

影音 DVD

日本動畫《地海戰記》DVD

日本動畫《風之谷》DVD

日本動畫《魔法公主》DVD

日本動畫《結界師》DVD