戲劇研究　第25期
Journal of Theater Studies
2020年1月　頁109-142
DOI: 10.6257/JOTS.202001_(25).109

# 野田秀樹劇作中的「時間」：論《The Character》與《逆鱗》*

黃資絜
大阪大學大學院文學研究科文化表現論博士

## 前言

集劇作家、導演、演員於一身的野田秀樹（1955-），爲日本現代戲劇界的代表人物。七〇年代後期，野田帶領前身爲東大戲劇研究社的「劇團・夢之遊眠社」（下文簡稱「遊眠社」），一躍成爲所謂「第三世代」[1]的「旗手」，引領「小劇場風潮」。遊眠社在一九九二年解散，團員各奔東西，少數仍在戲劇界活動，野田則依舊人氣不減，以新成立的製作公司「NODA MAP」延續過去編導演合一的創作方式，持續活躍於最前線。二〇〇八年，位於東京池袋車站旁的「東京藝術劇場」重新改裝開幕，野田接下初代藝術總監的職位至今。在東京獲得二〇二〇年奧運主辦權後，爲了藉機打造「文化之都」的形象，野田與衆多藝術家在日本全國各地展開一系列跨領域的表演藝術計畫「東京Caravan」[2]，持續爲奧運盛事暖身。

四十多年來，野田持續引領風潮，他的創作風格與轉變，也如同日本現代社會與文化變遷的縮影。野田戲劇之所以歷久不衰，一般廣爲接受的說法是，因他在NODA MAP成立以來的創作後期，捨棄早期遊眠社的風格——奇想、大量的

* 本文審查期間，承蒙兩位匿名審查委員惠賜寶貴建議，在此誠摯感謝。

1 目前對日本現代劇場之研究，爲方便討論，多以十年爲界線，將小劇場運動分爲第一（1960s）、第二（1970s）、第三世代（1980s），九〇以後則尚未有定論。

2 詳見第二之（一）節。



臺灣大學學術期刊資料庫

文字遊戲、多重時空穿插、拼貼、聚焦個人經驗特別是少年少女的成長等等，轉而關注日本的社會問題與歷史文化。不過野田也非完全拋棄奇想風格和文字遊戲，而是將其運用在嚴肅議題上，發展出近似寓言的獨創體裁。如此「包裝」議題，使他在處理硬題材時較爲觀眾所接受，因爲劇中充滿華美的象徵、譬喻與機智的言談；另一方面，複雜的結構和龐大的訊息量，則讓研究者和評論家感到棘手。

本論文嘗試由關鍵字著手，逐步解開、闡釋野田劇作的構成；而「時間」是野田相關研究中屢被提及的關鍵字之一，依創作時期而有不同意涵。遊眠社時期，評論家和研究者常用「多重時間」或「複數時空」，來描述野田作中的時間軸；在創作後期的NODA MAP時期，「時間」則不僅是劇中時空場景，更以「物體」形態出現，成爲劇中的象徵符號。例如在二〇一〇年的作品《The Character》中有一只名爲「時間」的大立鐘，或二〇一六年的作品《逆鱗》，海水中的「鹽」被視爲「時間」的同義詞。此外，遊眠社時期的劇中人物，經常是無意識的、被動穿梭於複數時空當中；NODA MAP時期則不然，登場人物明確提及「時空」的轉變，使之成爲重要的問題點。

本論文試圖檢證NODA MAP時期的兩作品《The Character》與《逆鱗》。二作的共通點，除了如前述有化作物體出現的「時間」之外，也都以野田擅長的文字遊戲推動故事進行，並牽涉到該技法與文化之間的關係。本論文希望透過對劇作中作爲象徵符號的「時間」之不同意涵，進行比較探討，釐清劇作家對之乃至於社會、文化問題的思考。

## 一、析論《The Character》

### （一）創作背景：由「普遍性」到「特殊性」

首演於二〇一〇年的《The Character》，是野田在暫時捨棄其看家本領「文字遊戲」後重拾這項技法，甚至蓄意大量使用的產物。由標題來看，「character」包含多種意義，諸如「字體」、「角色」、「風格」，可說是明白昭告劇作家對文字遊戲的回歸。野田寫到，他意圖令此作「難以翻譯」、「在世界上不能通用」，並置入「外國人必須費盡心力方能一探究竟的文化」。[3]此舉

[3] 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》（東京：新潮社，2011年），頁6-7。



臺灣大學學術期刊資料庫

的背景與兩件事有關：其一，爲一九九八年以來，野田持續將「番外公演」[4]帶到國外，並與外國戲劇人合作。其二，爲野田受到意圖改革歌舞伎的名演員中村勘三郎邀請，投入製作新編歌舞伎。上述兩個轉折，使得接連數年間，野田頻繁往來於日本國內外進行跨國創作，也積極參與傳統歌舞伎的活動。乍看下兩件事的性質恰好相反，實際上卻爲野田帶來十分相似的影響。

將番外公演作品帶到國外，由野田執導、外國演員演出，這種合作方式的開端是一九九八年上演的番外公演《赤鬼 泰版》。野田將九六年首演於日本的番外公演《赤鬼》[5]腳本，與泰國導演尼米特．皮皮德庫（Nimit Pipithkul）共同執導，結合泰國傳統歌舞成爲「泰版」，並於九七年東京首演，隔年再帶到曼谷上演。兩次上演皆獲得熱烈迴響，令當時的野田相信自己的作品具有某種「共通性」或稱「無國籍性」[6]，可以超越日本文化的限制，讓世界各地的觀眾產生共鳴。爲了讓此「普遍性」能夠眞正的普遍化，亦即希望自己的作品能在世界各地廣爲搬演，野田坦承他在當時曾動過「邪念」，刻意避開他最廣爲人知、也是最拿手的技巧「文字遊戲」，因爲這類台詞難以翻譯。[7]然而，歷經之後其他番外作品的創作，並接連在劇中使用外國語或日本方言，野田的作品開始觸及地理與言語權力的關係，他的想法也逐漸轉變，改爲關切地方性與特殊性。[8]在二〇〇四年，野田將《赤鬼》歷年來的國際版本於東京一舉呈現，連續演出原本的日本版、後來的泰版和倫敦版。當時，野田的發言可謂替多年來的國際交流作出總結：他認爲當今文化界乃至他身爲戲劇人所應對抗的，是在世界各個角落都正在發生的全球化，甚至可以講得更難聽一點，明確稱之爲同質化或「美國化」。[9]

---

4 NODA MAP的作品，可分爲大型、正式演出的「本公演」，以及野田爲了挑戰小劇場、少人數、空舞台，而另外製作的小型作品「番外公演」。日文的「番外」，意爲「在原本的編制以外的、非普通的」。本論文中如未特別註明「番外公演」，則提及的作品均爲「本公演」。

5 本劇曾有臺灣之EX亞洲劇團以《赤鬼 RED DEMON》爲題，於2013年演出。中文譯本詳見平田織佐等著，林于竝等譯：《日本80後劇作家選》（臺北：書林出版有限公司，2013年）。

6 野田秀樹、鴻英良：《赤鬼の挑戦》（東京：青土社，2006 年），頁87。

7 詳見底下段落之引文。

8 詳見筆者拙稿。黃資絜：〈野田地図番外公演における（多）言語使用と文化の問題——『赤鬼』『Right Eye』『農業少女』について〉，《フィロカリア》第33卷（大阪：大阪大学文学部美学科，2016年），頁59-83。

9 詳見兩篇野田秀樹專訪，分別爲野田学採訪：〈なくしていくもの——野田秀樹インタビュー〉，《シアターアーツ》第21號（東京：晩成書房，2004年），頁5；以及河合祥一



臺灣大學學術期刊資料庫

爲抵抗同質化，野田開始與日本的傳統文化界交流，也在作品中大量引用傳統經典。二〇〇八年上演的番外作品《THE DIVER》，是野田與英國演員合作的成果，題材包含精神治療、古典文學《源氏物語》及能劇《海人》。野田自敘創作的契機，最早雖是英國演員主動表達對能劇的興趣，不過在野田這方，也有意識的「想把《源氏物語》丟給英國人，看看會發生什麼樣的碰撞」[10]。除此之外，野田同時進行新編歌舞伎的工作，在二〇〇八年執導第三部新編歌舞伎作品《野田版・愛陀姬》，隔年再演第二部作品《野田版・鼠小僧》（2003）。這些成果，在在顯示出野田的關心由普遍性朝傳統、在地特殊文化的轉向。

儘管如此，在野田心目中，文化的狀況也並非「西洋=霸權文化」對上「東方=異質的他者、特殊文化」如此簡單的二元對立圖式。當被問到應以何種態度面對海外觀衆時，野田在訪談中展現出想回頭使用日文，重新面對日本特有問題的決心：

> 有一陣子被不必要的邪念所困，一旦寫到使用文字遊戲的部份，便會想到「這要是翻譯了就會全部不見」。但是現在，我會覺得當我用日文創作時，就只要面對日文的閱聽者就好。（中略）因爲對於所謂的普遍性，我不太相信那種東西了。[11]

文化的特殊性，其實並不僅侷限在傳統文化裡。就如同採訪者的長谷部浩在訪談最後所總結的「日本的某種特殊情勢」，實際上也是文化的側面之一。

經由上述歷程，野田重拾日本社會問題作爲創作主題，成果便是本劇《The Character》，距離他上一部處理日本經驗的作品《Oil》（2003）已有七年之久。本劇在首演後目前尚未透過NODA MAP再演，主題爲一九九五年由奧姆眞理教所引起的東京地下鐵沙林毒氣事件，野田稱之爲「我心中一直記掛的事件」[12]。奧姆眞理教雖在該事件後廣爲全世界所知，其最活躍的時代，主要是日

---

郎採訪：〈野田秀樹インタビュー〉，《シアターアーツ》第32號（東京：晩成書房，2007年），頁64。

10 野田秀樹、大江健三郎：〈特別対談 愚坐と験者の対話〉，《新潮》第106卷（東京：新潮社，2009年11月號），頁161。

11 野田秀樹專訪，長谷部浩採訪：〈なぜロンドンで芝居を上演しつづけるのか——野田秀樹インタビュー〉（初稿2008年刊出），收入長谷部浩：《野田秀樹の演劇》（東京：河出書房新社，2014年），頁221-222。

12 野田秀樹、別役実：〈大震災と演劇〉，《文芸別冊2012KAWADE夢ムック<総特集>野田秀樹》（東京：河出書房新社，2012年），頁82。



臺灣大學學術期刊資料庫

本泡沫經濟出現的八〇年代，而那也是以野田爲首的第三世代小劇場人嶄露頭角的時期。野田更與教主麻原彰晃同年出生，可說是站在教主同代人的立場回顧此事。

## （二）故事大綱：詩人與詐騙師的對立

野田爲「本公演」所作的劇本，向來以結構複雜、意象繁多著稱，以下將先介紹歸納後的劇情大綱，再依據欲探討的不同面向，分別爬梳、分析其內容。

場景是某鎮上的書道教室。自稱曾在希臘修行過的〔家元〕[13]帶領學員們體驗奇異的「希臘寫經」[14]，據說如此一來，便可藉由練習書法通往與現實世界截然不同的希臘神話世界。戲的開頭，有數位新學員來到教室，其中兩名分別爲正在找尋失蹤弟弟的年輕女子〔微睡〕[15]，和找尋失蹤兒子的〔大嬸〕。兩人尋找的親人，眞實身分都是潛入取材的記者，自從加入後便音訊全無。微睡裝瘋以取得家元的信任，一路攀升到教室裡的高階幹部，並且看到教室的秘密。該秘密以希臘神話中變形故事的樣貌在她眼前展開：加入書道教室的學員，首先會被賦予希臘神話中神祇或人物的名字，之後被剝奪財產、洗腦、染指殺人事件。微睡的弟弟〔阿波羅〕便是如此下場。阿波羅在受到洗腦後，冷眼旁觀他屬意的〔達芙妮〕被毒殺，並親手殺死前來助他脫逃的大嬸兒子〔阿爾戈斯〕。最終，微睡意識到自己在書道教室中體驗到的一切，全是幻夢一場，都是阿波羅的「過去經歷」。成爲瘋狂信徒的阿波羅在家元的命令下，帶著人魚歌聲所製成的毒藥「警笛」[16]到地下鐵散布。在知曉弟弟犯行後微睡的祈禱中，本劇落幕。

儘管從故劇情大綱暫且難以看出，但本劇的主要內容，皆圍繞在漢字的文字遊戲。除了如前所述，標題採用可多義解釋的單字「character」之外，戲甫開場便是微睡的獨白，藉由漢字分解來解釋她所作的夢：「每當警笛聲響徹街道中，便會緊緊揪住我衣袖、年幼的『俤』[17]……在『俤』之中的是我弟弟。在

---

13 日文「家元」，意爲某種傳統技藝的宗家、帶領該流派的傳承者。野田作品中的人物名稱經常爲頭銜、泛稱、非生物、動詞等，本論文在人名首次出現時加上〔〕符號，以資辨別。

14 原文「ギリ写経」，由於「希臘」（ギリシャ）的字尾與「書寫經文」（しゃきょう，写経）的字頭皆爲「しゃ」，劇作家自創新字，將兩字接合成一字。

15 原文「マドロミ」，漢字「微睡み」，淺眠、瞌睡之意。

16 「警笛」（サイレーン），音近「沙林毒氣」。

17 日文「容顏」之意。此段台詞也可意譯爲「每當警笛聲響徹街道中，便會緊緊揪住我衣



臺灣大學學術期刊資料庫

『儚』[18]之中的是夢。」[19]從這段開場白，可窺見本劇的基調，乃是由日文漢字（俤）拆解，加以釋義（「在『俤』之中的是我弟弟」），而後連結到主角的行動（找尋失蹤的弟弟），並以下一個漢字遊戲預先暗示這只是「幻夢」一場。換言之，劇中多數的文字遊戲，並非僅止於增加趣味性，有些更被用以暗示、推動劇情前進的方向。這是野田文字遊戲的一大特點。

上述的漢字拆解，也出現在書道教室。原本爲教室的「房東」因而被尊爲「大師」[20]的〔古神〕，對學員們講解家元的教義如下：「只要把文字肢解了，就能看到文字的靈魂」，好比「人在山裡就是『仙』人，人靠著木便是『休』息。」只是古神的這番論述，很快就被新加入的大嬸駁倒。大嬸也不承認他的「大師」身分：

大嬸：房東先生，所以「仇」這個字爲什麼是仇呢？

古神：把仇肢解的話，就是人跟九。拼起來就變成仇……。

大嬸：所以說啊，爲什麼人跟九就是仇呢？

古神：我被殺了，救……聽起來很像仇吧。

大嬸：房東先生，這樣根本算不上答案……。[21]

古神難以說明的「仇」之中「九」字旁的字源，其實是「必定追究其人罪責」之中「究」的省略型，不過這段插曲的意圖，當然不是要從語源學的角度解釋漢字的眞正由來。從無法令人信服地解釋「仇」的場面可以得知，以古神爲代表的教室幹部們，並不具備眞正的解釋能力，只是依據家元所述照本宣科。

至於家元的說法，也遠非一套完整的論述體系，經常破綻百出，引來觀衆訕笑。每當家元的講法又出紕漏，無法自圓其說時，家元便會運用自己在教室裡的權威，強行要求學員們承認其正確性。好比下一個場面，從希臘修行歸來的家元講述的旅遊經歷便是一例：家元描述自己在希臘被遊民們團團包圍，遊民們還叫嚷意義不明的話語：「殺了我，讓我改變！」（kill me change）但在接下來的學

袖、年幼的容顏」。由於本文探討重點爲漢字的文字遊戲，故在台詞中保留劇作家使用的漢字。部份日文漢字無中文的對應字，將直接使用日文漢字，並於註中解釋涵義。

18 日文漢字，「虛幻」之意。

19 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁110。

20 由於日文「房東」（おおや，大家）和「大師」（たいか，大家）的讀音不同、漢字相同，在此是劇作家的文字遊戲，指古神只因身爲「房東」而被尊爲「大師」。

21 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁14。



臺灣大學學術期刊資料庫

員討論中，會發現那其實是家元誤聽了「給我零錢」（give me change）。[22]儘管如此，家元仍堅稱自己的版本才正確，並指出學員們也需要「改變」。此處家元犯下的錯誤，不僅點出他所主張的「教義」，只是一場可笑的自圓其說，也將後半的劇情——「變化」其實等於「被殺害」一事，藉由這段英文錯誤，在劇本前段便先行暗示。

隨著故事進行，微睡登場。觀眾會發覺，除了家元以外，她是另一個擁有「解釋」特權的人物，因爲她擁有非常優秀的解釋與想像力。微睡假裝成「爲不存在的弟弟的幻影所苦」的瘋女人，假意尋求家元的解救；後者對她大爲賞識，要贈予現寫的墨寶。微睡要求家元寫下她被弟弟扯壞的衣「袖」，家元卻因一筆之缺，誤將衣字旁寫成了示字旁，便以爲已經完事。面對陷入窘境的家元，微睡解釋道：「原本要寫成『袖』的，不料發生變化變成『神』了。」

> 微睡：當家元傲立於奧林匹斯山頂，雷霆轟然、暗雲湧現，宙斯翩然降臨。然後祂說過了對吧？「從此以後，你就是地上的宙斯了」。
>
> 家元：沒錯！從那一天起，我變成了宙斯。「老夫」我與「和紙」成爲一體，而「紙」又變化爲「神」[23]，翩然降臨了。[24]

經常陷入窘境的家元，並不會靠一己之力去化解困境，總是等待其他人來解圍。爲了迎合他，所有的幹部和學員努力解釋，其中又以微睡的說明最爲想像力豐富，最令他龍心大悅。上述場面，也是在彰顯微睡敏捷的文思和解釋力。直到本劇末段，微睡才點出，家元經常使用的希臘神話故事，甚至是從微睡這裡偷來的主意。從前，爲了安慰被街上的警笛聲嚇得睡不著的年幼弟弟，微睡講的床邊故事便是希臘神話：「那些話語，是被那孩子帶到這裡來的，然後被那死胖子[25]從他口中偷走了！」[26]微睡如是說。

眞正擁有解釋能力和文采的微睡，以及解釋力算不上優秀、身邊卻聚集一票信眾的家元，兩者互相對照下，點出野田在許多作品中一再探討的主題——詩人與詐騙師的對立與對照。早在一九九二年遊眠社尚未解散之際，野田便曾在《非

22 同前註，頁21。

23 日文中「老夫」（わし，儂）與「和紙」（わし）讀音相同，而「紙」（かみ）又與「神」（かみ）讀音相同。

24 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁45。

25 指家元。本劇首演時，由身形微胖的演員古田新太飾演家元。

26 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁110。



臺灣大學學術期刊資料庫

國語》一書中解釋過自己的語言觀。該書爲九一年東京電視台製作的一系列市民講座，邀集各領域的專家擔任講師，並在隔年將講稿彙整出版爲套書。野田擔綱的科目是「非國語」。從科目名稱一反慣例的「國語」之名，便可看出野田講述的並非所謂「正規」的日語，而是他的主觀意見。野田在書中將語言分爲兩類，第一類是只能有一種涵義、不可變動的「素言葉」[27]，其代表爲天皇的「敕命」。然而認爲「敕命」不可作多義解釋，僅只是幻想，因爲語言的意義總是隨上下文、不同語境而變動，故「素言葉」也是不符實際的想法。野田認爲語言的眞正樣貌是第二類，乃是多義、經常變化的「污言葉」，其代表是文字遊戲，使用者是詐騙師。所謂的詐騙師，又可再細分爲貶義、眞正的騙子和神棍，或褒義的劇作家和詩人。兩種「詐騙師」都使用詩意的「污言葉」，直接作用於人的情感，表現出「眞實世界中不存在的現場」。[28]

上述語言論，也被野田實際運用於作品《透明人的蒸氣》（1991）中。野田在作品中讓只以「敕命」形式出現、實際上並未眞正登場，因而可說是「透明」的昭和天皇，對比上與之相反又相似的透明人主角，天皇戲擬分身的騙婚師〔透明〕[29]。劇作家藉如此對立，表現「素言葉」與「污言葉」的關係。本論文探討的作品《The Character》，可說是劇作家將其語言觀進一步闡釋，讓同樣使用「污言葉」的兩種詐騙師——詩人，以及眞正的騙子神棍——登場，並展示他們截然不同的語言運用。如果說在《透明人的蒸氣》表現的是蘊藏在「污言葉」中質疑並撼動「素言葉」的顚覆力量，在《The Character》裡，則展現濫用「污言葉」的後果，以及劇作家對世人輕易相信花言巧語的擔憂。

### （三）中間的世界

家元的花言巧語，羅織出一個與現實世界截然不同的時空「古希臘的時間」。在該時空中，事物均按照神話既定的發展進行，因此它既可說是「神話的世界」，也可說是話語織就的「文字的世界」。在劇作家的創作早期，即遊眠社的作品中，多重時空構造的功能常是爲修復主人翁在現實世界中的創傷經驗；但

27 「素」在日文中，指未經矯飾之意。日文的「言葉」，雖然經常被譯爲「語言」、「話語」，但「言葉」較偏向「字詞」，特別是指「傳統的日文字詞」。由於中文難以表達此意涵，故採日文漢字示之。

28 野田秀樹：《非国語》（東京：マドラ出版株式会社，1992年），頁68。

29 原文「透アキラ」，寫成漢字便是「透明」。



臺灣大學學術期刊資料庫

在本劇，言語羅織出來的世界，則被家元用以掩飾罪行。

「古希臘的時間」在劇中出現的方式，憑藉的又是劇作家擅長的文字遊戲。戲的前段，與〔家元夫人〕一同歸來的家元，向教室中的學員們闡述此行的目的和成果：「老夫在世界各地旅行，尋找與我靈魂相契合的紙張，然後被我找到了。（中略）果然還是要希臘製啊，希臘生產的紙。」家元所述的書法用「紙」，在接下來家元夫婦的對話中，先是變成了「衆紙」，又轉變爲希臘神話中的「衆神」[30]：

家元：可不只有一張喔，希臘的「眾紙」。

（突然忘記要講什麼，一陣發愣。）

家元夫人：唉呀，大家不知道嗎？希臘那地方呀，（展示寫著毛筆字蜘蛛的宣紙）有變成蜘蛛的女人，（展示寫著毛筆字絲柏的宣紙）有變成絲柏的少年，有變成蟬的美青年，還有人變成蝙蝠的，像這樣，可說是富於變化的世界？這樣解釋行嗎？

家元：啊啊很好。[31]

舞台上，書道教室的佈置令人聯想到神社：幾乎是空台的舞台正中央，立著一座巨大、形似鳥居的木框；隨著劇情進行，木框旁邊被擺放一台壞掉的冰箱。依照場面不同，木框有時代表「通往地下室的入口」，或者也可以是「教室四樓的窗戶」。無論木框代表何種配置，登場人物之一的阿爾戈斯——希臘神話中不眠不休的百眼守衛——都會守在木框旁邊。戲的前半段，阿爾戈斯持續背對觀衆，多數時間趴在木框上打盹，與教室中的學員毫無互動，衆人彷彿也沒有察覺到他的存在。偶爾他會醒來，試圖向家元搭話。從家元的反應來看，他似乎可以聽到阿爾戈斯一部份的質問，不過家元只當是聽錯。

與家元偶爾能接收到阿爾戈斯的隻字片語相比，微睡則是能清楚聽見、看見阿爾戈斯，甚至能與他交談。這項差異，顯然也在表現家元與微睡的高下之別：由於同樣擁有文字之力，使得兩人皆能藉由鋪陳詞彙和意象，創造並感受到「另一個世界」的存在，但微睡的「收訊」更爲清晰，顯示她比家元技高一籌。當書道教室的其他人物退場，僅剩微睡獨留台上時，阿爾戈斯便會甦醒，引領其他衆多希臘神話的人物，從木框後面侵入舞台前半書道教室的空間。由此可見，木框

30 家元將「眾紙」（かみがみ，紙々）轉化爲讀音相同的「眾神」（かみがみ，神々）。

31 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戯曲集》，頁24。



臺灣大學學術期刊資料庫

乃是「境界線」般的存在，區隔出在舞台前方的現實世界，以及位在舞台後方、存在於文字中的世界「古希臘的時間」。

還有一項舞台裝置也被用以表現「境界線」，那便是放在木框旁邊的壞掉冰箱。與木框的多重涵義相同，冰箱也會隨著場面被賦予不同意涵：起初，它是家元從希臘帶回來的土產，被取名爲「時間」的大立鐘；其他時候，則如外表所示，代表著一台壞掉（或沒壞）的冰箱。冰箱與木框併列爲「境界線」，劃分出舞台的前與後，亦即劇中的兩個世界。

從與阿爾戈斯的交談中，微睡得知他是教室中某事件的目擊者，但阿爾戈斯的話語充滿象徵，微睡只聽懂他說眞相藏在神話《阿波羅與達芙妮》裡。微睡因而參加教室的「希臘寫經」——不斷抄寫希臘神話的修行，想藉此破解經文裡的秘密。當微睡開始抄經，原本藏在木框和冰箱後方的神話人物也跨越境界線，滲透到現實當中：

古神：但是，神話故事其實是人編出來的吧？

微睡：不，希臘神話裡記載的都是眞的發生過的。

新人：所以妳的意思是，妳現在抄的《阿波羅與達芙妮》也是眞人眞事囉？

（達芙妮與阿波羅，再度從大立鐘後方現身。）

達芙妮：天神宙斯，懇求祢終結我漫無止境的逃亡，讓我從這河岸邊消失，把我變成別的東西吧！

阿波羅：妳是眞心想變成別的樣子嗎？

達芙妮：Give me change！

（場面依舊在書道教室裡。書道教室與希臘神話的世界並存。）

家元：妳認爲這是眞的發生過的？

微睡：是的。

家元：在很久很久以前的遙遠過去發生的，是吧。

微睡：才不是那麼久以前的事！／（中略）因爲這個阿波羅，應該就是我弟！

會計：這女人眞的很怪啊。

家元：看來妳還是被幻覺所困。



臺灣大學學術期刊資料庫

微睡：咦？啊，是的，我還是會幻聽。[32]

原先界線分明的現實世界與希臘神話的世界，隨著微睡的抄經，境界益發模糊；那些入侵書道教室的希臘神話人物，則與書道教室中過去的學員形象重疊在一起。微睡逐漸發覺，這些神話人物不只是從前的教室學員留下的殘像，更是一群已死的學員。最先透過微睡的抄經而甦醒的達芙妮，便是教室的第一個死者。經由阿爾戈斯的轉述，並在舞台上搬演他的過去，微睡親眼目睹了達芙妮死去，緊接著弟弟似乎也遇害的場面：

家元：（對著阿爾戈斯和阿波羅）你們倆看到了什麼？

阿爾戈斯：有人被殺了。

阿波羅：有人變成月桂樹。

微睡：騙人！我弟不可能說那種話。

阿爾戈斯：（對微睡）但他就是那麼說的。

（中略）

家元在宣紙寫下「冰箱門」。

（家元張貼宣紙，冰箱門旋即出現。他打開冰箱門。）

家元：給我進去。我讓你們倆自己決定，到底是誰在說謊。[33]

在上述場面，眞相終於顯露：「古希臘的時間」裡發生的「變化」意謂著殺人，家元藉此進行忠誠度測試，看學員是否夠格晉升爲幹部，好被指派執行更大的計劃。由於這段「過去」是阿爾戈斯講述，微睡自然認定弟弟已被阿爾戈斯殺害，然而到頭來，微睡發覺阿爾戈斯也是教室裡的亡魂。就連這一連串在教室的經歷，也不是微睡的親身經驗。此一事實，在接近劇末微睡的長段獨白中點破：「我本打算要花費日月光陰，慢慢堆砌出的『魂胆』[34]，原來只是一瞬間的幻覺。在警笛聲響徹的東京市內，早上八點九分，昏沉沉淺眠中所見的幻覺。」[35]

劇中，現在與過去、生者與死者並存的狀況，與日本傳統能劇的概念相似。野田也明確指出，他在本劇運用了能劇的概念：

夢境幻覺與現實之間壁壘分明的劇世界，令我覺得很無趣。長年來我一直在描繪的，可說是兩邊重疊在一塊的中間的世界，本次作品更是如此。雖

32 同前註，頁50-51。

33 同前註，頁116-117。

34 日文漢字，意爲「意圖、策略」。詳細分析見底下第一之（四）節內文。

35 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁135。



臺灣大學學術期刊資料庫

> 說我能這麼講，也是因我曾在《THE DIVER》中以能劇爲題材的關係。話說回來，原本日本的舞台，就是在表現中間的世界。（中略）在能劇裡，死者通過橋掛降臨，在舞台上與生者對話，然後飄然而去。或可說是死者與生者的交流……這次的作品也可說是遵循那樣的系譜。[36]

能劇理論中並未特別提及「中間的世界」，不過歷史悠久的能劇，向來都被認定仍保有嚴肅的古代儀式性質。好比人類學家透納便認爲，能劇與希臘悲劇具備「通過儀式」（rites de passage）構造。[37]如此功能，特別顯見於野田文中提及能舞台的特殊構造「橋掛」上。橫道萬里雄指出，橋掛經常被用來表現異於主要空間「本舞台」的場域。[38]石井倫子更直接點明：「橋掛不僅是人物登、退場時的走道。（中略）在夢幻能裡，它是神明、魂靈與鬼怪等異界的存在，用以現身在現實世界的空間——名副其實的『橋樑』，便是它重要的功能。」[39]簡言之，橋掛可說是一個「降靈」、中間的場所。

### （四）複數的「時間」

爲表現上述「降靈」，讓過去的死者與現在的生者同時登場，故事中當然至少要有兩個「時間軸」，分別爲過去和現在。除此之外，各角色對於「時間」一詞在象徵意義上，也有著迥異的解釋和思索。經過前述對結構和技巧的分析鋪墊，本節將進一步釐清人物口中的「時間」，分別代表何種涵義。

首先是一般學員與幹部陣營。當學員們進行「希臘寫經」的修行時，他們會齊聲朗誦咒語似的台詞，試圖召喚「過去」：「寫、寫吧、去寫、來寫、來寫過去吧！」[40]此外，從希臘修行歸來的家元帶回來的紀念品大立鐘，也被家元如是

---

36 野田秀樹、橋爪功：〈野田秀樹×橋爪功〉，《シアターガイド》第221卷（東京：モーニング・デスク，2010年7月號），頁7。

37 Turner, Victor, *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play* (NY: PAJ Publications, 1982), p. 40.

38 橫道萬里雄：《岩波講座 能・狂言IV 能の構造と技法》（東京：岩波書店，1987年），頁85-87。

39 石井倫子：《能・狂言の基礎知識》（東京：株式会社角川学芸出版，2009年），頁184。

40 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁16。原文爲「書く、書き、書け、書こ、過去を書こう」，乃是動詞「書寫」的不同變化型所構成的文字遊戲，分別爲動詞原型（書く）、連用型（書き）、命令型（書け）、未然型（書こう）；其中，第四項將動詞未然型加以省略（書こ），使之與「過去」（かこ）讀音相同。



臺灣大學學術期刊資料庫

命名：「就叫它『時間』吧！」[41]乍看之下，他們似乎都對「時間」特別是「過去」相當關心，意圖令已流逝的時間復甦，才會在台詞中反覆提及，然而這並非對過去發生的事件「眞相」、「眞實過去」的關心。倒不如說，就如同希臘神話的衆多人物在本劇的前半段，一直被封印在境界線「彼方」的舞台深處，無法進入教室空間裡的狀況一樣，他們所代表的「眞相」，也被藏在大立鐘——「時間」——的後方。家元的意圖，乃是讓「眞相」轉化爲遙遠、古老的過去，即希臘神話的世界，使眞相湮沒在「時間」彼方，不再爲人所知。這可從家元的台詞得知：「古希臘跟現在的時差，有2628萬8467個小時！」簡言之，家元所做一切與「時間」相關的舉動，目的均在於儘可能拉長「現在」與「過去」的差距。

與家元所爲相反，微睡和大嬸這兩位找尋家人的女性，則儘可能要縮短「古希臘的時間」與「現在」的差距，以便從被扭曲、轉化成「神話」的精美故事中，還原出事件的「眞相」。好比在前一小節的引用台詞所示，面對家元的「在很久很久以前的遙遠過去」之語，微睡立刻反駁「才不是那麼久以前的事！」另外，微睡也詮釋了其他的「時間」。微睡裝瘋賣傻接近家元，家元雖心存懷疑，卻又垂涎她的美貌，也亟須她的文采和想像力，終於還是讓微睡升格當他的副手。此時，微睡對實際上不在場的弟弟傾訴，便表現出她獨特的「時間」：

> 像這樣，坐在這男人身邊，你也曾爬到這個位置來對吧。總算，花費了日月光陰，我總算爬到這位置上來了。花費日月光陰堆砌出的我的「魂胆」[42]，追著你的「俤」來到這裡了。[43]

此處的「時間」以「日月光陰」的方式呈現，展現出微睡對尋求眞相的決心和執著。至於爲何是「日月」，則又是劇作家的漢字分解遊戲，藉由家元之口昭告觀衆：「在妳的『魂胆』之中藏著日月。妳花費日月光陰來到這裡，到底有什麼盤算？」[44]

不同於微睡花費長時間進行的潛入作戰，大嬸採取正面進攻，領著大批媒體前往教室興師問罪。對大嬸而言，放在教室中的物體，並非在觀衆和舞台上角色們動員了想像力之後所見、名爲「時間」的大立鐘，而是如肉眼所見該道具的形象——壞掉的冰箱。從大嬸責備教室成員的台詞來看，對她而言，整個書道教室

41 同前註，頁21。
42 詳見註34。
43 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁77。
44 同前註，頁60。



臺灣大學學術期刊資料庫

也如一座巨大的壞掉冰箱：

> 說什麼古希臘的時間，這些傢伙只是活在幼少的時間裡罷了。／以前在小孩玩耍的空地上，一定都會有被丟掉的冰箱。就是那種冰箱裡頭的時間。／冰箱這東西，很不幸的不能從裡面打開。／小孩子不知道會這樣，所以我們得從外面幫他們開門才行。我說你們，就是一群待在空地上壞掉冰箱裡出不來的小鬼。[45]

大嬸的台詞，戳破「古希臘的時間」這一美化後的說詞，指出「幼少的時間」才是書道教室的眞相。這個乍然出現的新名詞「幼少的時間」，究竟有何涵義？以下本文將進一步探討。

### （五）對幼稚的擔憂

「幼少的時間」出現在大嬸的台詞後，於劇末又被提及。本劇的最終場面，是知曉眞相的微睡，在幻覺中與即將散布毒藥的弟弟阿波羅相見了。微睡咒罵弟弟「給我去死吧」，身穿白衣褲和白外套的阿波羅則脫下外套，以書法在外套背面寫下一字表達自己的心意：人生如夢幻泡影的「幻」。阿波羅重新將外套穿回身上，向微睡也向觀眾展示該字。悲憤的微睡則衝上前去，以手刀刺向他的背部，延著尚未乾透的墨跡往下劃，將「幻」添上一筆成爲「幼」，並朗誦以下獨白：

> 本該在「俤」之中的我弟弟不在了，本該在「儚」之中的夢也不見了。剩下的，剩下的僅僅只有你、和你們寫下的「幼」字之中的幻覺。在你們幼少的時間裡所見的這場幻覺，實在太過悲慘了。（中略）你想抓住的到底是什麼？那可不是神啊。是衣袖，不過是只衣袖而已。是你幼少的心靈所抓住的衣袖。[46]

由此看來，「幼少的時間」應是劇作家對整起事件的最終評價。如此評價，其實也不僅限於奧姆事件。每當回顧八〇年代甚或當時自己的作爲，野田常以「幼稚」、「幼兒性」等詞彙加以批判。這些用語，都和本劇中出現的「幼少」極爲相似，幾乎可說是同義。例如他曾說：「我的戲劇之所以在八〇年代大賣，我想是因爲這國家果然很幼稚的關係。這也是自我批判，不過當然，也並非全盤

45　同前註，頁85-86。
46　同前註，頁134-135。



臺灣大學學術期刊資料庫

否定自己的所作所爲。」[47]此外，在本劇上演前一年，野田獲頒朝日賞。該獎項由朝日新聞社與公益財團法人朝日新聞文化基金會頒發，表揚人文及自然科學領域的傑出者，野田的功績被評爲「開拓嶄新的現代戲劇並推動國際交流」。獲獎演說中，野田同樣以反省自己在八〇年代的表現作開場，其中便提及了「幼兒性」：「當今文化中，瀰漫著對事物毫無批判性與防備心的幼兒性。每當我念及自己是不是曾帶頭引領過這種風氣，便覺得有些悔恨。」[48]緊接著話鋒一轉，談到幼兒性對創作者的重要性：

> 創造性或無中生有的能力，與幼兒性密不可分。我也是發揮了幼兒性的本領一路創作戲劇至今。（中略）在我開始投入戲劇創作時，是一個以言辭爲中心、文化上一本正經的時代。爲了大破大立，我的幼兒性曾派上用場。不過即便是使用幼兒性，我也有自信說自己在當時仍保有批判性。江户時代的文化也有強烈的幼兒性，但我認爲那時的「精神技術」是相當高的。[49]

從上述發言可見，對劇作家而言，幼兒性乃是一種既能載舟、又能覆舟的力量；至於要如何在使用幼兒性之際，仍能保持清明的自我，則要仰賴「批判性」與「精神技術」。此處的「精神技術」，將留待本文最後再予整理。回歸幼兒性的討論，在本劇的相關評論中，以戲劇記者山口宏子的發言最爲中肯：

> 倘若奧姆眞理教沒有引發那樣的社會事件，大概也只會被當成「一群怪人」，被消費過去吧？無論任何事物都可以當成角色商品來消費，既不去探討事物的本質，也不作任何思考的幼稚的感受力，我想本劇也有在指責這一點。[50]

結合野田的自我剖析和山口的評論，以及野田在八〇年代戲劇作品的特徵，可以得出如下結論：所謂的「幼稚」或「幼兒性」，乃至劇中「幼少的時間」，依照指稱主體的不同，可再細分爲大衆和創造者兩方面。大衆的「幼稚」或活在「幼

47 長谷部浩：〈野田秀樹　もう少し語り部を〉，《盗まれたリアル——90年代演劇は語る》（東京：株式会社アスキー，1998年），頁46。

48 朝日賞（2009年度）：http://www.asahi.com/shimbun/award/asahi/topics2009.html，讀取日期2019年5月6日

49 同前註。

50 河合祥一郎、山口宏子：〈演劇時評〉，《悲劇喜劇》第63卷第9號（東京：早川書房，2010年9月），頁50。



臺灣大學學術期刊資料庫

少的時間」一事，是指對事物的本質缺乏理解與思考，純粹將事物作爲符號消費，進而迅速地忘卻。至於創作者的「幼稚」或「幼兒性」，依照野田在八〇年代的風格來看，則是使用大量符號以便對抗言辭中心主義的行動。這些被使用的符號不見得有何深意，只是作爲與其他符號不同的差異而存在，創作者對之並無更深入的探討與理解，甚至也沒有探討的必要。更簡要言之，那可說是在日本八〇年代風靡一時的後現代主義諸般手法。[51]這些手法，在劇中反映在家元和微睡兩個文字使用者身上。從他們比拼漢字解釋之舉來看，兩人大玩表面上的文字遊戲、蓄意忽視語境、混合各種文類乃至外語、對傳統神話斷章取義無視故事的整體性……諸般手法，確實保有後現代的風格。從今日的角度而言，後現代手法或許有些陳舊老套，令人懷疑是否仍有重新提起檢討的必要，然而孕育出後現代文化的高度消費化社會，今日持續發展，且隨著全球化經濟益發擴大、複雜化。野田此番對八〇年代也是對自我的批評反省，不啻爲一種警鐘。

劇作家在本劇，雖把焦點放在微睡與家元、「詩人與詐騙師」的鬥智與對立上，但他並未忘記要留些篇幅給大眾的「幼兒性」——不求甚解、只看事物表面，加以「消費」後便迅速轉移目標至下一個對象物；換言之，也可說是迅速「忘卻」的過程。劇中明白點出對「忘卻」的批評：教室裡最後一個犧牲者是古神，上年紀的他長期健忘，因而被家元賜與座右銘「健忘」和希臘神祇名「克洛諾斯」（Cronus）。希臘神話中，克洛諾斯是宙斯的父親，後來被宙斯所殺；另一方面，此名也與時間之神柯羅諾斯（Chronos）極爲相近。最終，古神也被代表宙斯的家元所殺，財產被竊取。臨死前古神吐露他的心聲，表示他一直以來的健忘症「都是騙人的，我只是裝作忘記了。因爲不那麼做的話，如果不把一切都忘掉的話，就沒辦法在這裡活下去了。」[52]古神的臨終遺言，可說是劇作家對大眾「忘卻」所作的強烈批判。

如此，本劇對「忘卻」點到爲止，僅作爲「幼兒性」的延伸概念被簡略提

[51] 野田的演講提及江户文化的幼兒性，亦即「後現代性」，其實並非野田的獨創。在後現代理論盛行的八〇年代日本，江户文化中的「粹」（「いき」，指當時發展出來的一種美意識）與後現代的相似性經常被論及，甚至有學者指稱那就是日本後現代主義的直接來源，詳見東浩紀：《動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会》（東京：講談社現代新書，2001年），頁28。東在書中除了回顧上述論點提出的歷程外，更指出此說之所以成立，乃是刻意無視因戰爭而中斷的傳統文化傳承，以及戰後美國次文化流入日本所帶來的影響（頁35）。

[52] 野田秀樹：《21世紀を信じてみる戲曲集》，頁124-125。



臺灣大學學術期刊資料庫

及。在之後的《逆鱗》中，「忘卻」佔據更多篇幅，下文將深入探討剖析。

## 二、析論《逆鱗》

### （一）故事大綱與創作背景

由於《逆鱗》的內容亦相當複雜，牽涉許多歷史文化典故，當然也少不了大量的文字遊戲。底下將先以較長篇幅釐清故事大綱和主要情節，再說明創作背景。

海邊的某座水族館，館長〔鵜飼綱元〕[53]與專攻人魚學的〔柿本魚麻呂〕[54]教授，在館長的女兒兼人魚學助手〔雜子〕[55]的慫恿下，在館內設置了新水槽，打算廢止慣例的「海豚秀」，代之以「人魚存在嗎？秀」[56]。人魚是否存在其實無人知曉，爲了找尋並活捉人魚，館方招募七勇士組成「潛水鵜」隊伍。其中，水族館警衛〔防人〕[57]也決定轉職到隊伍中擔任領隊「鵜長」。當潛水鵜們進入減壓艙受訓時，身穿古老制服的郵務員〔青年殯〕[58]忽然出現，被雜子強迫加進隊伍中。

當隊伍潛入海底，青年殯遺失了他原本要發送的郵件。由於缺氧，他在海中作了一場離奇的夢：外表爲年輕女子、率領大批人魚的〔NINGYO〕[59]，帶著所

53 「鵜飼」爲日本與中國等地傳統的捕魚方式，將馴養後的「鵜」即「鸕鷀」（並非鵜鶘）的脖子束緊，以防吞魚入腹，腳上繫繩，令其下水捕魚。「綱元」指繩頭。結合前述姓氏，可解釋爲「以鸕鷀捕魚時握在漁夫手中的繩頭」。

54 此名戲仿有「歌聖」之稱的飛鳥時代抒情詩人「柿本人麻呂」，其人有許多在海濱見景敘情的作品。

55 原文「ザコ」，另可寫作漢字「雜魚」。

56 原文「人魚はいるか？ショウ」是劇作家的文字遊戲。由於「海豚」（イルカ）與問句「存在嗎？」同音，因此將人魚與「イルカ」合併，既可表示這是一場「不知是否存在的人魚表演的秀」，也可解釋爲「人魚所表演的海豚秀」。

57 原文「サキモリ」，即「防人」，爲古代中國與日本在律令制度下所設置的軍事制度。日本的防人駐紮在北九州的對馬、壹崎等地，藉以防止唐朝和新羅等外國勢力入侵。在此取其防範外患之意。

58 原文「青年モガリ」，其中「モガリ」的漢字作「殯」，爲古代日本喪葬制度中的一環。爲了確認死者確實死亡，並與之告別，在入土前會有漫長的停棺時間，將遺體安置在棺木中，即「殯」。

59 讀音即日文的「人魚」（にんぎょ）。



臺灣大學學術期刊資料庫

有人魚共同的母親〔逆八百比丘尼〕[60]現身。現年八十六歲的NINGYO，自稱在十六歲時與青年殯有過一面之緣。她還告訴他，人魚的生態非常奇妙，孩子必定比母親早死，以及人魚其實是被人類製造出來的；對人魚而言，吃了人類便可延年益壽。

在青年殯被救回岸上時，同樣落海失蹤的防人也現身了。記憶混亂的防人不知何時學會了讀心術。防人認爲，這是因爲他被棲息在海底的讀心怪物〔想〕[61]給附身了。

一名自稱是人魚、喪失記憶的女子NINGYO，來到水族館應徵人魚秀。眾人在她的頸上發現鱗片，推測她應該是人魚的末裔。鱗片上寫著羅馬字母，收集後得出不明所以的暗號「人魚、吃、逆鱗」（NINGYO EAT A GEKIRINN）。爲了找回喪失的記憶和郵件，NINGYO、青年殯和防人決定潛入海中。三人在海底見證了第二場夢：回到海中便恢復記憶的NINGYO告訴兩人，人魚雖會「吃人」，卻不是吃人肉，而是食用死者的「時間」凝結成的「逆鱗」。

爲捕獲更多人魚，館長擴大募集了四十七名潛水鵜，要求他們跟隨NINGYO入海；同時，雜子也點出「人魚學」其實是兵器學，而她期盼戰爭再起，好讓人魚學再度成爲顯學。爲使雜子打消念頭，NINGYO將所有人拖入海中，共同見證第三場夢：七十年前的過去。NINGYO頸上的鱗片依正確方向排列後，顯示出的是二戰中的自殺攻擊兵器「人間魚雷回天」（NINGEN GYORAI KAITEN），簡稱「人魚」。夢中，乘坐魚雷出陣的特攻隊士兵與潛水鵜隊伍的身影重疊在一塊。由於水中的電報收信會延誤，特攻隊員們在無法即時收到中止命令之下出擊了。他們臨死前的掙扎，都被擬人化的未爆發魚雷NINGYO目擊，而她努力要把見證到的慘劇帶回水面上。

《逆鱗》首演於二〇一六年春天，目前尚未再演，劇本則在前一年便已完成。由於二〇一五年是第二次世界大戰結束七十週年，本劇對二戰的反思，以及對右派再興可能導致戰爭的擔憂，皆不言自明。

此外，劇本創作的過程中，野田也參與了其他的文化活動。二〇一五年六月，野田與當代藝術家日比野克彥、名和晃平，聯合向東京都知事舛添要一提出

[60] 「八百比丘尼」爲日本民間傳說中，因吃了人魚肉而得以長生不老的女尼。在此的「逆」，指本劇中的設定，反而是人魚吃了人後得以延年益壽。詳見下文。

[61] 原文「オモウ」，即日文動詞「想」。



臺灣大學學術期刊資料庫

「東京Caravan」構想。[62]該計畫希望即將到來的東京奧運不只聚焦於運動，也能透過「藝術旅團」、「文化馬戲團」等活動，打造東京成爲「文化城鎮」。具體的運作，是讓藝術家們分別帶領不同「旅團」走訪全國各地，與居民和在地藝術工作者交流，汲取其經驗運用於作品中。衆旅團最終會帶著各自的成果回到東京集結展演，共迎開幕式。

上述活動的正式展開是在二〇一六年夏天，隊伍從該年舉辦奧運的里約熱內盧出發，不過早在二〇一五年十月，野田已在東京推出準備作《東京Caravan公開Workshop》，供日本觀衆先睹爲快。這部由野田監修的準備作，從整體提案的大主題「文化即是交通」發想，圍繞著「交錯」、「旅行」、「交通」等關鍵字展開。演出分成六場，第一場〈啓程前夜～1964年的孩子們〉[63]朗誦野田的詩作開場，緊接在後的，是一連串交融多樣領域藝術的展演。例如第二場題爲〈小提琴「交差」三味線〉、第三場〈機器人「交差」能樂師〉，從標題便可看出不同領域藝術的融合。以及第六場〈慶典的Marebito（客人）〉[64]，乃是混合了愛奴舞踊、金津流獅子躍、琉球舞踊等多種傳統民俗的表演。[65]

由上述內容可知，首先這部準備作，確實蓄意讓來源各異的表演方式，藉「旅行」與「交通」匯聚一堂，並與不同領域的表演形式「交差」進行；其次，則是在創作《逆鱗》的同時，野田與傳統文化、地方民俗的交流非常密切；最後，帶來影響的當然不僅限於傳統藝能，也有許多現代藝術家參與製作，令野田發現新的方法或素材。好比在準備作中，演員使用了一種可讓後方景物看來扭曲變形的透明薄板，相當適合製造水底風光。這種全新材料隨後也被野田運用在

62 Time Out Tokyo（タイムアウト東京）：〈野田秀樹、「東京キャラバン」構想を描く――「東京の文化」は世界一を目指せるか〉，《東洋経済ONLINE》（東京：東洋経済新報社，2015年6月25日修改版）（初稿2015年6月3日刊出），https://toyokeizai.net/articles/-/74419，讀取日期2019年5月6日。

63 1964年爲東京首度舉辦奧運的年份，即將到來的2020年則爲第二度舉辦。

64 原文「祝祭のマレビト（客人）」，其中「マレビト」漢字作「客人」或「稀人」，爲民俗學家折口信夫（1887-1953）開創之思想體系「折口學」中重要概念。折口以此名詞稱呼在節日等特定期間，自異界或外界前來造訪村落共同體，通常會化身人形的神明或魂靈，並探究分析日本傳統文化中款待、崇敬此類「客人」的習俗。詳見折口信夫著，廣末保編：〈国文学の発生（第三稿）〉，《近代日本思想大系22　折口信夫集》（東京：筑摩書房，1972年），頁137。

65 東京藝術委員會（アーツカウンシル東京）：https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/events/8420/，讀取日期2019年5月6日。



臺灣大學學術期刊資料庫

《逆鱗》舞台上，用以表現水族館的大水槽。[66]

## （二）境界線之「海」

本劇主要的敘述者NINGYO，是在野田作品中罕見的無生命「人物」，劇中主題和謎團也都圍繞在此「人物」身上。下文將依序分析該角色特性、在故事中起到何種作用，最後再談到本劇的結構。

爲何敘述者NINGYO必須是非人類，理由與作品前半段出現的海底怪物「想」密切相關。「想」最初被提及，是在以下場面——青年殯找到了失蹤的防人，後者卻對自己的身分抱持懷疑，在劇本中連名字都變成「想」：

> 青年殯：你應該儘快告訴大家「我還活著！」啊。
>
> 想：不，別這樣，我沒自信啊。我眞的是那個叫防人的人嗎？
>
> 青年殯：你就是防人沒錯。
>
> 想：你小子，是我朋友還誰嗎？跟我很熟嗎？
>
> 青年殯：不，見過一次而已。
>
> 想：既然那樣，過一陣子等更確定之後，再告訴別人也不遲吧。
>
> 青年殯：……。
>
> 想：沒膽的傢伙——你是這麼想的吧。對了！我一定是那個，住在海底、會讀心術、叫作「想」的怪物。對吧，你是這麼想的吧。[67]

這段無厘頭的對話，以及乍看之下隨口胡謅出來的海底怪物故事，隨著劇情進行，逐漸與二戰時期無人敢說出眞正想法的狀況相互呼應。到頭來能夠說出眞話，進而戳穿人類冠冕堂皇話術的，反而是魚雷擬人化的NINGYO。回想起二戰時期的過去，她對母親逆八百比丘尼如此訴說：

> 在海底，大家都閉口不語。（中略）所以，海底才會棲息著名叫「想」的怪物，讀取人類的想法。接下來我要告訴母親您的就是這個，大家儘管沉默，卻仍在內心偷偷陳述的，海底的默示錄。[68]

此事的具體呈現，則與本劇中的「境界線」相關。NINGYO的另一項特殊性質是患有失憶症，或可說是雙重人格。陸地上的NINGYO除了堅稱自己是人魚後裔以

66　野田秀樹專訪：《演劇ぶっく》2016年6月號（東京：えんぶ），頁30。
67　野田秀樹：〈逆鱗〉，《新潮》第113卷（東京：新潮社，2016年3月號），頁44。
68　同前註，頁67。



臺灣大學學術期刊資料庫

外，對其他事情一無所知；但只要回到海中，她便會憶起自己的眞實身分，並警告人類勿重蹈覆轍。至於理由，根據NINGYO在第二場夢裡所述，是因海中溶有「死者的時間」：

逆八百比丘尼：就像陸上的屍體最終會溶進土裡一樣，海中屍體流出來的「時間」，最後也會溶進海水裡。

NINGYO：溶有「時間」的海水，在經過長「時間」蒸發後，就只會剩「時間」留在鹽分裡，沒錯吧？

青年殯：……照妳這麼說，時間是鹽嗎？

NINGYO：就是這樣！／（中略）死在海裡的人類頸邊會有鹽巴凝結，久而久之產生裂痕，散發藍白色的光，那是鹽巴變成鱗片了。

青年殯：鱗片？妳說鹽巴可以變成鱗片？

NINGYO：而且死者們的時間，總會希望回到過去而逆流，所以鱗片也是反方向的逆鱗。人魚要吃的就是那個，死人頸邊的藍白色逆鱗。[69]

由於過去的「時間」包含在「鹽」裡，溶有「鹽」的大海也就成爲故事中的「境界線」。一旦NINGYO回到海中，便會憶起七十年前的「過去」。不僅如此，在第三場夢境裡，當其他人物也被拉進海中時，他們也變身爲「過去」的人物，換言之就是變成一群死者。透過NINGYO的回想，衆人皆有了另一個身分：鵜飼館長變成軍事高官，柿本教授變成政府研究員，防人變成特攻隊長〔鵜長防人〕，青年殯變成特攻隊員〔潛水鵜殯〕；至於NINGYO，則恢復爲無法與人交談的魚雷。這段過去，是從戰況一敗塗地之際，高官與研究員討論要製造NINGYO的場面展開：

柿本魚麻呂：那個……把用剩的魚雷跟魚雷之間像這樣切開，頭尾接起來，中間製造出一段可以載人的空間……你覺得如何？

鵜飼綱元：……。（啞口無言）

NINGYO：這種胡亂拼湊的東西能坐人嗎？

柿本魚麻呂：咦？你說什麼？

鵜飼綱元：哎呀確實，只要讓人坐上魚雷操控，不管是海面上的船隻或別的什麼，都能指望百分百命中。

[69] 同前註，頁48-49。



臺灣大學學術期刊資料庫

柿本魚麻呂：……。

NINGYO：百分百命中，事情會那麼順利嗎？

鵜飼綱元：咦？你說什麼？

柿本魚麻呂：沒錯啊，絕對會擊沉，會大成功的。

二人：……。（四目相接）

NINGYO：反正要是失敗了，推到這傢伙頭上就好。

二人：眞是好主意啊。[70]

兩人都想把責任推給對方，並在接下來的討論中，達成把責任上推一級的共識：「這串決策的繩頭，果然還是該交到更上面的人手裡」、「畢竟說到底，我們也只是底下的小鸕鷀罷了」[71]。由於兩人都對自己眞正的想法閉口不語，便很諷刺的只能由NINGYO來代言。本劇鋪陳許久的讀心怪物「想」，以及爲何敘述者必須是非人類的理由也在此揭露——因爲人類不肯說眞話。

只是到了下一個段落，某艘潛水艇上特攻隊員出擊的場面，就連代言的NINGYO也沉默了。該潛艇原本奉命，要在美艦印第安納波利斯號將原子彈運往天寧島以前將之攔截，但偵查結果得知，原子彈已被運抵目的地，就算擊沉也是枉然。即便如此，因爲尚未收到中止命令，鵜長防人仍下令回天隊伍出擊：

鵜長防人：殯，你最後有什麼想法嗎？

潛水鵜殯：請長官像平常一樣，讀我的心吧。

鵜長防人：……。（欲言又止）

潛水鵜殯：……。

鵜長防人：抱歉，忽然讀不到了。關閉艙門，押下發動桿，出擊！[72]

這段潛艇的情節，參考了搭載有自殺式魚雷回天的伊號第五十八潛水艇的遭遇。該潛艇在一九四五年七月三十日先以普通魚雷發動攻擊，成功擊沉印第安納波利斯號，卻因水底訊號的延遲，直至八月七日才得知前一日的廣島原子彈爆炸，亦即它擊中的美艦已是空艦，並未達成此行的最大目標。

野田將上述史實改寫，令潛艦隊伍早知任務終將徒勞，也確實使用了自殺魚雷，並在回天隊伍全數出擊後，鵜長防人才收到遲來的終戰宣言而悔恨不已。如

70　同前註，頁68-69。

71　同前註，頁73。

72　同前註，頁79。



臺灣大學學術期刊資料庫

此改寫，讓劇作家得以將重點放在多數戰爭作品皆未觸及的部分——個人的責任上。日本探討二戰的作品，多半著力於描述戰爭的恐怖與身不由己，卻鮮少提及國民或士兵身爲個人，在戰爭中除了作爲被動的受害者之外，還扮演什麼樣的角色。本劇則讓觀眾清楚看到，潛艇中的兩個代表性人物，一個不願負起判斷之責，另一個則在攸關自己性命的時刻都不願表達意見。外加上層的高官與研究員，從上到下人人都想把決策之責往上推卸的結果，便是默許戰爭持續進行，造就一場毫無意義的戰鬥，最終全隊覆沒，只剩下沉在海中的未爆發魚雷NINGYO見證事發經過。

在結構方面，本劇的手法令人聯想到日本能劇中的「複式夢幻能」。接受雜誌專訪時，劇作家也提及他有意借鑒能劇，特別是在青年殯與NINGYO這兩個角色的設定上：

> 這兩個角色是一對的。郵務員相當於能劇裡的仕手[73]（主人翁），其功用是向觀眾敘述自己的體驗或人生。人魚則可說是，等同於能劇中與仕手成對的脇[74]（負責與仕手交談並說明狀況，推動故事）……不過基於我設定她不是人類，她的存在應該還要更抽象一點，或說規模更龐大吧。[75]

野田提到「仕手」與「脇」的責任分工，以及大致的劇情結構，皆是針對「典型的夢幻能」所作的特性描述。能劇可依內容，大致分爲「夢幻能」與「現在能」兩大類。前者被視爲主要且「經典」的能劇，不過後者也非罕見；亦有許多劇目，難以被歸進任一類。[76]現在能的內容均發生在「此時此地」，典型的夢幻能

---

73 原文「シテ」，漢字可作「仕手」，不過一般以假名示之。能劇的角色分工之一，負責表現詩歌體的、歌舞的、曲線式的演技。

74 原文「ワキ」，漢字可作「脇」，不過一般以假名示之。能劇的角色分工之一，與「仕手」組成一對的談話對象。其字源來自於日文「脇役」，指配角，不過在漫長的演變過程中，已衍生出獨特的演技系統。石井倫子即強調：「雖名爲『脇』，並不表示其必爲配角」（石井倫子：《能・狂言の基礎知識》，頁191）。橫道萬里雄亦說明：「脇在後期已確立獨自的技法，成爲與仕手互爲對照的角色分工。（中略）相對於仕手負責表現詩歌體的、歌舞的、曲線式的演技，脇則以散文的、寫實的、直線式的演技回應，爲整體演出製造出厚重感」（西野春雄、羽田昶編：《新版 能・狂言事典》，詞條「役籍」，東京：株式会社平凡社，2011年，頁303）。

75 野田秀樹專訪：〈演劇の凄みと醍醐味が詰まった作品に〉，《シアターガイド》2016年3月號（東京：モーニング・デスク），頁9。

76 天野文雄指出，「現在能」和「夢幻能」的二分法雖淺顯易懂，但此說出現於大正末年，歷史尚淺，仍有許多討論空間。例如：難以歸類的模糊劇目太多，精細度不及歷來慣用的「五番立分類」。詳見天野文雄：《大阪大学新世紀レクチャー 現代能楽講義 能と狂



臺灣大學學術期刊資料庫

則有前、後兩場，故又稱「複式夢幻能」。其結構如下：

1.前場：遊覽名勝古蹟的旅人（脇），遇上通曉當地典故的當地人（前仕手），向旅人講述史蹟故事。旅人驚訝於當地人對歷史知之甚詳、彷若親見，當地人則表明其眞實身分，正是故事中人的亡靈。前場結束，當地人暫時退場。

2.後場：仕手換裝後顯露出眞實身分（後仕手）重新登場，多數情況下以生前姿態出現。後仕手以舞蹈或非舞蹈形式述懷，爾後退場。全劇爲旅人的夢或幻覺。[77]

由上述結構來看，本劇並非完全套用複式夢幻能的格式。就角色分工而言，夢幻能中的人物關係，乃是從頭到尾以「仕手」經歷爲主軸的「主角獨演主義」（又稱「仕手中心主義」），「脇」則是聆聽者、配角。[78]在《逆鱗》中，「仕手」和「脇」的責任分工顯得交錯重疊。無論是擔任「前仕手」的郵務員青年殯，還是嚴格說來並非他的「眞實身分」，只是互有呼應的「後仕手」潛水鵜殯，都不是自敘經歷；本該負責聆聽的NINGYO，反而從頭到尾主導敘述。此外，「仕手」擁有前後兩種身分的特色，則被延用至所有角色。好比戲份不多的逆八百比丘尼，也在現實世界中另有形象——徘徊在水族館中尋找孩子的瘋癲老婦〔沙丁魚婆〕。

總體而言，劇作家雖套用部分夢幻能的特性，構想仍比較類似《The Character》的構造：現在的生者進入到境界線內側——融有「時間」的大海中，即進入「中間的世界」，可與過去的死者並存。儘管不完全遵從能劇構造，仍可看出劇作家刻意向傳統文化借鏡的意圖。

### （三）文字遊戲的原理與忘卻

從故事大綱可知，本劇中有許多謎團與暗號，須仰賴文字遊戲才能解開，特別是劇中有兩個遊戲，對解謎起到關鍵性的作用。下文將探討在這兩個遊戲中劇

言の魅力と歴史についての十講》（大阪：大阪大学出版会，2004年），頁47-49。

77 參照横道萬里雄：〈解説〉，《日本古典文学大系40 謡曲集 上》（東京：岩波書店，1960年），頁5-28；西野春雄、羽田昶編：《新版 能・狂言事典》，詞條「夢幻能」，頁364-366。

78 在非夢幻能（現在能和難以歸類的模糊劇目）中，仕手則不必然爲主角。例如《羅生門》爲脇所主演，故横道萬里雄指出：「會有此種能劇存在，乃是因兩種分工差異的根本在於藝術性質不同，而非劇中擔綱角色的重要與否。」（西野春雄、羽田昶編：《新版 能・狂言事典》，詞條「役籍」，頁303。）



臺灣大學學術期刊資料庫

作家使用了何種技巧，又展現出什麼樣的態度。

最先出現的關鍵，是在開頭水族館打算推出的「人魚存在嗎？秀」。這個乍看之下僅止於玩笑的遊戲，隨著故事發展，後面的「？秀」被拿掉，轉變成「人魚是海豚」[79]的肯定句。透過雜子、柿本教授與NINGYO的對話，可以得知在水族館所在地的海域，人們有時也稱呼海豚爲「鱚」[80]，因此可說人魚便是「鱚」。[81]聽到NINGYO得出如此結論，雜子和柿本教授神情丕變，因爲這個代表海豚的「鱚」字，由「魚」字旁加上「雷」，已經透露出人魚是「魚雷」的軍事機密。這則出現在開篇看似無厘頭的文字遊戲，可謂蘊含了後來劇情的線索。

第二個關鍵，是故事中段出現的暗號「NINGYO EAT A GEKIRINN」，也是本劇的劇名由來。暗號由羅馬字母組成，內容混合英日文，藉此大大拓展了單字與文法的可能性，很容易產生其他排列方式。劇中，水族館裡的青年殯與失憶的NINGYO爲撿拾掉落滿地的鱗片，意外發覺其他排列的方式：

青年殯：奇怪了？啊，寫有寄件人的鱗片順序排錯了。

NINGYO：什麼意思？

（螢幕上，原本排成NINGYO EAT A GEKIRINN的鱗片，現在排成了A GOING KITE IN NEAR NY。）

青年殯：妳看，排成了A GOING KITE IN NEAR NY，這麼一來寄件人就變成了「飛在紐約附近天上的風箏」。[82]

野田像是要蓄意展示文字遊戲的技術或原理似的，將各種排列方法攤開在觀眾面前。上述排列之外，尚有「去年、外國人、來店」（KYONEN GAIGIN RAITEN）、「現金、當哏、甚好」（GENKIN NETANI YOGARI），共可產生四種組合，皆帶著若有似無的涵義。複數的可能性，使得NINGYO對所謂暗號感到疑惑：

NINGYO：「NINGYO EAT A GEKIRINN」，我開始覺得這些字眼，會不會根本就沒有任何意義？

青年殯：咦？但是在海底的時候，妳確實沉著臉對我說了，說逆鱗是死者

79 原文「人魚はイルカ」。

80 原文「ハタハタ」，漢字作「鱚」。

81 野田秀樹：〈逆鱗〉，頁54。

82 同前註，頁57。



臺灣大學學術期刊資料庫

的時間。[83]

這一段對暗號的猜測，令人想起長年以來評論家和研究者對野田文字遊戲的諸多討論。常見的結論有兩大類：若非批評劇作家的文字遊戲仰仗的只是「偶然與巧合」，便是讚美這些看似輕鬆的遊戲裡，其實已隱含劇中人物宿命般的「必然」。前一類評論，在野田大學時代初露鋒芒的遊眠社公演後頻繁出現。爲此，當時年輕氣盛的野田還寫了一篇譏諷文章，提及「我的戲劇可不是飛機失事」、「我不是仰賴『偶然』，而是策劃出『偶然』」等語加以駁斥。[84]當然，並非所有提及「偶然」的評論皆是低估劇作家的文字能力，誤認文字遊戲中的種種驚奇靠的不是作者的有意安排。野田原本就對「偶然」相當著迷，至今在對談和訪問中仍會屢屢提及，也可能是誤導評論走向的因素之一。[85]

在NODA MAP樹立社會批評的新風格後，上述關於「偶然」的評論也大幅減少，取而代之的是完全相反的說法。編纂多本當代日本劇場專書的評論家內田洋一便描述，野田的文字遊戲「具有將偶然轉變爲必然的力量」，此說引用了古文學者渡邊泰明的和歌論。內田寫道：「日本人能從音韻相同的偶然中解讀出其他意義，使得偶然不只是偶然。和歌是靠如此方式串起過去和現在，近松門左衛門的淨琉璃劇本也以同樣原理寫就。」[86]因此，野田的文字技巧並非現代才出現的嶄新技術，他看似激進的語言遊戲其實恰巧相反的，是對古典文學的「返祖」，返回日本古代所謂「言靈」的世界，亦即「觀念與物體尚未分離、仍聲息相通的泛神論世界」。[87]

然而，在《逆鱗》中暗號解讀乃至得出答案的過程，看起來既非偶然也非必然。劇中將「人間魚雷回天」的羅馬字母排出另外四種組合，當然不會是毫無安排下隨機出現的產物。另一方面，如果劇作家有意展現隱含在文字中的必然與

83　同前註，頁57。

84　野田秀樹：《野田秀樹シンドローム》（東京：而立書房，1984年），頁44。

85　在上述引文中，野田反駁的重點是評論家斷定他的文字遊戲「純屬」偶然，而非完全否定偶然與機運的存在。從野田的描述「策劃出『偶然』」可得知，他認爲偶然性與人爲性兩者俱在。另一方面，在戲劇製作的其他層面，諸如獲得靈感、導演方法等，野田自述相當仰仗「偶然」之力。詳見野田秀樹、鎌田浩毅：《MINERVA知の白熱講義② 野田秀樹×鎌田浩毅 劇空間を生きる——未来を予見するのは科学ではなく芸術だ》（東京：ミネルヴァ書房，2018年），頁136。

86　內田洋一：《現代演劇の地図》（東京：晩成書房，2010年），頁67。

87　同前註，頁68-70。



臺灣大學學術期刊資料庫

宿命，就沒有必要將其他可能性一併展現給觀眾，只須如第一個關鍵文字遊戲中「人魚存在嗎？秀」那般，展示其中兩組，以顯示「原以爲是A，結果隱含著B」即可。正確答案的推導過程，其實稍微打破了原本故事的框架，亦即：答案的出現並非縝密推論的結果，而是倒果爲因。就如同前面段落的引文中青年殯對NINGYO講述的「妳確實沉著臉對我說了」，由於劇本在前半段便已昭告觀眾「這才是正解」，故事也就排除了其他答案的可能性，往「人魚、吃、逆鱗」的方向繼續發展，最終得出「人魚是魚雷」的結論。以此手法所呈現出的，毋寧是「人爲選擇」，即劇作家動用了些許後設技法，從故事框架外施加干預的結果。

劇作家爲何要凸顯這樣的「人爲選擇」？從節目手冊中野田爲公演撰寫的文章，或許可見端倪。該文題爲〈還請莫怪〉，開篇提及「所謂的忘卻，便是被人遺忘、從記憶中消卻的意思」，文中則寫到書寫與「忘卻」的關係：

> 多數事件本該被人遺忘、消失不見，但「書寫」甚至可說是「刻意去寫」這項志業，則等同於「刻意去做選擇，令其流傳下來」。（中略）現在的我，好像也變成年輕時一直夢想成爲的「時代錯誤者」了。話雖如此，事到如今我也無法去諂媚「時代」。還請莫怪。[88]

劇作家煞有其事的請觀眾「莫怪」，爲的是他運用不合時宜的素材、「時代錯誤」之故，但實際上在二〇一五至一六年的兩年間，戰爭題材恐怕是最合時宜的。自從二戰結束，日本現代劇中陸續出現不少戰爭相關作，在戰後七十週年的兩年間，相關公演更如雨後春筍湧現。諸如已故劇作家井上廈主導的小松劇團，先在二〇一五年再演井上的遺作、以戰後廣島爲題材的《如果和父親一起生活》（1994），隔年再演了蓬萊龍太整理井上原案所寫成、以沖繩戰爲題材的《樹上的軍隊》（2013）[89]；平田織佐帶領的青年團在二〇一五年再演《暗愚小傳》（1984），描繪創作過戰爭頌揚詩、戰後卻深切反省的詩人高村光太郎與其妻智惠子的人生，隔年則有海外公演《首爾市民》（1989）與《首爾市民1919》（2000），描述生活在殖民地韓國首爾的日本人筱崎一家的故事。[90]衆人也在觀望向來關心戰爭議題的野田是否會加入，果不其然，NODA MAP先在二〇一五年再演舊作，以戰爭時期舉辦未果的東京奧運和滿州人體實驗爲題材的《Egg》

88 野田秀樹：〈悪しからず〉，NODA MAP《逆鱗》公演節目手冊，未出版，2016年。
89 小松劇團（こまつ座）：http://www.komatsuza.co.jp/，讀取日期2019年5月6日。
90 青年團（青年団）：http://www.seinendan.org/，讀取日期2019年5月6日。



臺灣大學學術期刊資料庫

（2012）[91]，隔年首演本作。此外，更有大量小劇團推出二戰相關作品。如此密集的連續轟炸，想當然爾，要冒著令觀眾疲乏的風險，身爲國立劇場藝術總監的野田更不會不知。他的「莫怪」應多少包含這方面的涵義：請容許他「選擇」老調重彈。

野田強調自身的「選擇」與「書寫」，對比劇中士兵們的「不選擇」也「不負責」；另一方面，也藉由描繪甚至直接指責大眾的「忘卻」，來凸顯老調重彈的必要性。故事接近尾聲時，劇作家清楚點出「忘卻」的主題：獨自出擊的潛水鵜殯由於沒有談話對象，只能對魚雷傾訴心中所想，魚雷NINGYO於是和士兵化作一體。當士兵吐露對母親的思念，他印象中的母親，也和人魚們的母親逆八百比丘尼／沙丁魚婆重疊了。在士兵短暫的夢中，他目睹了母親收到陣亡通知的場面：

（夏天的聲音。）

（沙丁魚婆，變成了「母親」。）

（青年殯，沉默地遞上電報。）

青年殯：這個，確實交到您手上了。

沙丁魚婆：誒，要不要留下來喝杯茶再走？……也講講我兒子臨終前的狀況。

青年殯：不了，我還得趕回海底才行。

沙丁魚婆：啊啊，這樣啊，你還要繼續留在海底啊。

青年殯：是的。（臨去又折返）那、那個……您是哪一位的母親呢？

沙丁魚婆：咦？我忘了啊……我只記得，我兒子比我先死。所以，是誰都無所謂了。

青年殯：咦？

沙丁魚婆：比起我忘了我兒子是誰這件事，我的兒子被你們所遺忘，才更加的、教人心痛。[92]

在這段轉瞬即逝的夢裡，劇作家揭露了故事前半提過的人魚奇妙的生態「孩子一

[91] 儘管該劇在2015年二至四月於日本再演的行程，也是應巴黎國立夏祐劇院（Théâtre National de Chaillot）之邀，指定該劇於當年三月到巴黎公演，因而作出的暖身／凱旋場，但如此一來，確實使得野田在當年度加入搬演二戰戲碼的行列。詳見NODA MAP：https://www.nodamap.com/，讀取日期 2019年5月6日。

[92] 野田秀樹：〈逆鱗〉，頁80。



臺灣大學學術期刊資料庫

定會比母親先死」，原來是指特攻隊員們的共同遭遇。此處，劇作家蓄意調轉，不寫「個人」經驗而特筆「整體」，與慣常的戰爭劇大相逕庭。日本多數戰爭作品，經常從個人角度出發，細膩刻劃渺小人物的所見所聞、身不由己，固然容易引起共鳴，但也容易流於情感，忽略戰爭中所有「個人」也是國家機器一環的事實。劇作家逆潮流而行，刻意以共同經驗覆蓋個人，傳遞出戰爭作爲社會共同記憶，不能也不應被遺忘的呼籲，實爲截至目前日本二戰作品中罕見的反思。

## 結語

在前文中曾論及，野田在獲頒朝日賞的致詞提到「精神技術」。野田從未明確定義之，僅僅強調它的重要性：

> 在三十來歲的中段，我體認到精神技術的必要性，於是放眼目前文化成熟的歐洲。我認爲，在持續鍛鍊各種招數手段朝精神技術邁進的過程中，國際交流之門也會由此敞開。因此，像動畫這種在國外大爲風行的日本文化，假如沒有伴隨著精神技術的話，遲早有天會被厭棄、被消費過去的。[93]

從上文可知，「精神技術」乃是歷經十幾年來國際交流後劇作家所得出的結論。至於具體的作法，發表在那之後，針對日本的社會問題、文化、戰爭等諸方面反思的《The Character》與《逆鱗》，或許提供解答的線索。兩作品的共同特徵，首先是在創作過程中，野田與傳統文化工作者密切接觸、有所觸發，並於他的現代劇作品中反映出與傳統藝能的關連性。在《The Character》，劇作家借用能劇「中間的世界」概念，並且「反」國際化、蓄意使用難以翻譯的大量文字遊戲，作爲故事的中心謎題。《逆鱗》的人物關係大致類似複式夢幻能，再經過多方改良拓展，整體而言仍較偏向「中間的世界」構想。無論採用的比例多寡、是否再經轉化，劇作家將現代戲劇與傳統藝能、漢字文化密切連繫，除了展現傳統底蘊之外，也是對觀眾理解力的考驗。該考驗則連結到第二項特徵——「時間」上頭。

劇作家對歷史和文化的反思，藉由劇中人物對「時間」的探討、解釋而具象

[93] 朝日賞（2009年度）：http://www.asahi.com/shimbun/award/asahi/topics2009.html，讀取日期2019年5月6日。



臺灣大學學術期刊資料庫

化。在《The Character》，首先出現的是家元爲了隱匿眞相所使用的「古希臘的時間」，是經過修飾、美化後的虛假過去。與之相對，劇作家透過其他角色的行動，對「時間」作出不同解釋，諸如：女主角爲了追尋眞相而花費的「時間」，甚或充斥全劇的文字遊戲，召喚的正是觀衆爲了理解劇中日本文化與文字所必須花費的「時間」。後兩者方才堪稱眞正的「精神技術」。在《逆鱗》，「時間」代表了「過去」，與「忘卻」是相反的概念。爲了抵抗「忘卻」，需要人們主動而有意識的「選擇」。透過刻意展現文字遊戲的原理，劇作家昭示了他不願輕易忘卻、不讓事實就此消散在消費中，以及持續朝向「精神技術」創造作品的志向。



臺灣大學學術期刊資料庫

# 野田秀樹劇作中的「時間」：論《The Character》與《逆鱗》

黃資絜
大阪大學大學院文學研究科文化表現論博士

野田秀樹爲日本現代戲劇界的代表人物，其劇作以結構複雜、意象繁多著稱，本論文嘗試由關鍵字「時間」著手，闡釋其劇作構成。在NODA MAP的作品中，「時間」常以物體的形態出現，登場人物也明確提及劇中「時空」轉變。這兩項新特徵，既使得「時間」成爲重要的問題點，也有別於劇作家的早期創作。本文檢證創作後期以社會議題與戰爭爲主題的兩作品《The Character》與《逆鱗》中的「時間」，提供解讀的方法，也試圖釐清劇作家對自身「精神技術」之思考與實踐。

兩作品皆引用傳統藝能的概念或形式，如能劇「中間的世界」概念，或類似於夢幻能的人物關係。無論採用比例多寡，劇作家將現代戲劇與傳統藝能、漢字文化密切連繫，除展現傳統底蘊以外，也是對觀眾理解力的考驗。野田對歷史和文化的反思，則藉由劇中人對「時間」的探討、解釋而具象化。「時間」或爲隱匿眞相而使用的虛假「過去」，或爲追尋眞相而花費的「時間」，甚或充斥全劇的文字遊戲，也在召喚觀眾爲了理解劇中日本文化與文字所必須花費的「時間」。又或者「時間」代表已被忘卻之「過去」，需要人們主動而有意識的「選擇」。抵抗忘卻、去選擇，以及追尋眞相所花費的「時間」，才堪稱野田所謂「精神技術」。

關鍵字：NODA MAP　文字遊戲　戰爭劇　奧姆真理教　能劇



臺灣大學學術期刊資料庫

# The Concept of "Time" in Hideki Noda's *The Character* and *GEKIRIN*

Tzu-chieh HUANG
PhD, Division of Studies on Cultural Expressions, Graduate School of Letters, Osaka University

The concept of "time" is one of the keywords that appears repeatedly in Hideki Noda's works, and it is not a simple idea. Noda's later works, characterized as "NODA MAP," deal with Japan's historical or social problems, and "time" appears as an object like a floor clock or salt. Besides, characters in NODA MAP are well aware about the changes of time and space. Those new features make a distinction between Noda's early and later periods, making "time" an important issue in his plays. This paper aims to provide two aspects to approach Noda's construction of time in his later works: first, it will explain Noda's plays by analyzing the conceptualization of "time" in two of his later plays -- *The Character* (2010) and *GEKIRIN* (2016). Second, it will clarify the relationship between "time" and the playwright's idea about "mind technique".

In both of the plays, Noda applies traditional Noh theater's idea or structure to his modern dramas. The concept of "time" could be the past which has been mistakenly glorified, the pursuit of the truth, or the "time" that audiences had spent for understanding Japan's culture and character. In another case, "time" means the "past" that has already been "forgotten", and in order to make a resistance one should "make selections". For the playwright, actions such as selecting, finding out the truth, or spending "time" to understand tradition designate the real meaning of "mind technique".

**Keywords:** NODA MAP　word game　war play　Aum Shinrikyo　Noh



臺灣大學學術期刊資料庫

# 徵引書目

小松劇團（こまつ座）：http://www.komatsuza.co.jp/，讀取日期2019年5月6日。

內田洋一：《現代演劇の地図》，東京：晩成書房，2010年。

天野文雄：《大阪大学新世紀レクチャー 現代能楽講義 能と狂言の魅力と歴史についての十講》，大阪：大阪大学出版会，2004年。

平田織佐等著，林于竝等譯：《日本80後劇作家選》，臺北：書林出版有限公司，2013年。

石井倫子：《能・狂言の基礎知識》，東京：株式会社角川学芸出版，2009年。

西野春雄、羽田昶編：《新版 能・狂言事典》，東京：株式会社平凡社，2011年。

折口信夫著，廣末保編：《近代日本思想大系22 折口信夫集》，東京：筑摩書房，1972年。

河合祥一郎、山口宏子：〈演劇時評〉，《悲劇喜劇》第63卷第9號，東京：早川書房，2010年9月，頁46-73。

青年團（青年団）：http://www.seinendan.org/，讀取日期2019年5月6日。

東京藝術委員會（アーツカウンシル東京）：https://www.artscouncil-tokyo.jp/ja/events/8420/，讀取日期2019年5月6日。

東浩紀：《動物化するポストモダン ── オタクから見た日本社会》，東京：講談社現代新書，2001年。

長谷部浩：《盗まれたリアル ── 90年代演劇は語る》，東京：株式会社アスキー，1998年。

野田秀樹：《野田秀樹シンドローム》，東京：而立書房，1984年。

_____：《非国語》，東京：マドラ出版株式会社，1992年。

_____專訪，野田学採訪：〈なくしていくもの ── 野田秀樹インタビュー〉，《シアターアーツ》第21號，東京：晩成書房，2004年，頁4-16。

_____、鴻英良：《赤鬼の挑戦》，東京：青土社，2006年。

_____專訪，河合祥一郎採訪：〈野田秀樹インタビュー〉，《シアターアーツ》第32號，東京：晩成書房，2007年，頁57-66。

_____、大江健三郎：〈特別対談 憑坐と験者の対話〉，《新潮》第106卷，東京：新潮社，2009年11月號，頁158-171。

_____、橋爪功：〈野田秀樹×橋爪功〉，《シアターガイド》第221卷，東京：モーニング・デスク，2010年7月號，頁5-7。

_____：《21世紀を信じてみる戯曲集》，東京：新潮社，2011年。

_____、別役実：〈大震災と演劇〉，《文芸別冊2012KAWADE夢ムック<総特集>野田秀樹》，東京：河出書房新社，2012年。

_____專訪，長谷部浩採訪：〈なぜロンドンで芝居を上演しつづけるのか ── 野田秀樹インタビュー〉（初稿2008年刊出），收入長谷部浩：《野田秀樹の演劇》，東京：河出書房新社，2014年。

_____：〈逆鱗〉，《新潮》第113卷，東京：新潮社，2016年3月號，頁15-81。



臺灣大學學術期刊資料庫

_____專訪：〈演劇の凄みと醍醐味が詰まった作品に〉，《シアターガイド》2016年3月號，東京：モーニング・デスク，頁8-10。

_____：〈悪しからず〉，NODA MAP《逆鱗》公演節目手冊，未出版，2016年。

_____專訪：《演劇ぶっく》2016年6月號，東京：えんぶ，頁28-31。

_____、鎌田浩毅：《MINERVA知の白熱講義② 野田秀樹×鎌田浩毅 劇空間を生きる──未来を予見するのは科学ではなく芸術だ》，東京：ミネルヴァ書房，2018年。

朝日賞（2009年度）：http://www.asahi.com/shimbun/award/asahi/topics2009.html，讀取日期2019年5月6日。

黃資絜：〈野田地図番外公演における（多）言語使用と文化の問題──『赤鬼』『Right Eye』『農業少女』について〉，《フィロカリア》第33卷，大阪：大阪大学文学部美学科2016年，頁59-83。

横道萬里雄：《岩波講座 能・狂言IV 能の構造と技法》，東京：岩波書店，1987年。

_____：〈解説〉，收入横道萬里雄校註：《日本古典文学大系40 謡曲集 上》，東京：岩波書店，1960年。

NODA MAP：https://www.nodamap.com/，讀取日期2019年5月6日。

Time Out Tokyo（タイムアウト東京）：〈野田秀樹、「東京キャラバン」構想を描く──「東京の文化」は世界一を目指せるか〉，《東洋経済ONLINE》，東京：東洋経済新報社，2015年6月25日（初稿2015年6月3日刊出），https://toyokeizai.net/articles/-/74419，讀取日期2019年5月6日。

Turner, Victor. *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*, NY: PAJ Publications, 1982.



臺灣大學學術期刊資料庫