

物語作品の想像空間と地理空間の再構成

池田宏美

キーワード: 児童文学, 梨木香歩, 頭の中の地図, イラストマップ, 舞台図

1. 研究の目的と方法

私たちは日々の生活の中で、常に頭の中に地図を思い描き行動している。頭の中の地図とは一人一人の人間の精神の中に構成されるメタファー（隠喩）としての地図である。

本研究では、物語を読み進める過程において頭の中に構成される地図に着目する。言葉や文章のテキストをたよりに、物語作品の中に広がる空間を分析して、イラストマップを作成し、具体的な舞台として再構成してみる。その過程でいくつかの頭の中の地図が構成されるが、これらの想像空間は現実の地理的空間とどのように対応しているのだろうか。本研究の目的は、このような物語作品の想像空間と現実世界の地理空間との対応関係を探ることである。

物語作品の想像空間を分析・再構成するにあたり、梨木香歩の『西の魔女が死んだ』を選出した。テレビやビデオなどの視聴覚メディアが発達した現在、物語作品の中に自然描写や視覚的要素が少なくなっている。とくに大人向けの作品は、フィクションの作品にしる、ノンフィクションの作品にしるストーリーが重視され、空間や場所を構成する上で重要な要素である視覚的描写が少ない。その点、児童文学は子どもに分かりやすく読んでもらうために視覚的描写をまだ比較的細かく示している。子どもたちにとって分かりやすい作品であり、自然描写がはっきりしている作品ということでジャンルは児童文学に決定した。

一言で児童文学作品と言っても、その数と量は膨大なものである。そこで、比較的新しく、現実の世界との距離が近いものを選出することにした。なぜなら、時代背景や作品の中に登場する事物が、子どもたちにとって身近に感じられるものであって欲しかったからである。自分なりの選出基準を決め、図書館などで多くの児童文学に当たった結果、最終的に、梨木香歩の『西の魔女が死んだ』を選出し、本研究の対象とすることに決定した。この作品は、現代の子どもたちに多くなっている不登校の子どもが主人公であり、また、自然描写が美しく、視覚的描写も多く書き込まれている。

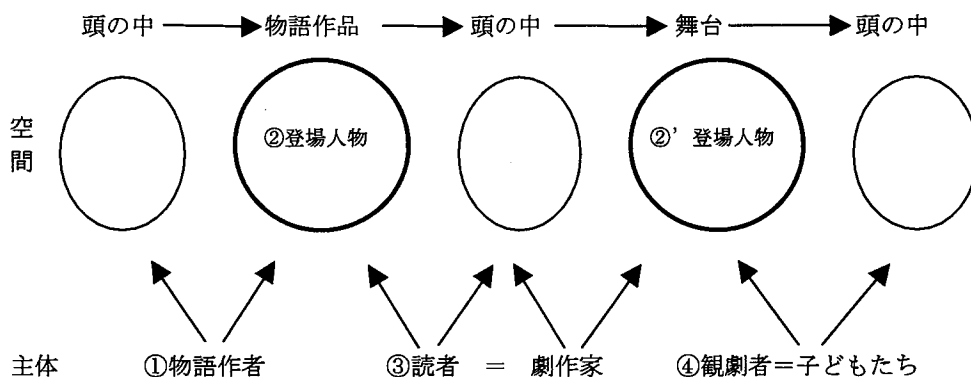


図1. 物語作品に関わる4つの立場の関係(出所:筆者作成)

本研究の方法は、まず、物語作品の全体をシーン・カット割りしたことである。次に、物語の中に広がる空間を意識的に分析し、分かりやすいイラストマップと舞台図に構成した。なお、舞台図については、対象を小学生に設定し作成した。

物語作品の空間を再構成し、子ども向けの演劇を上演する場合、図1のような4つの視点に関係してくる。すなわち、①物語作者（梨木香歩）、②登場人物（物語の中の一人称）＝作者が想像している人、③読者（物語を解釈する人）＝私＝劇作家、④舞台に臨場する観劇者＝子どもたち、の4つの立場である。

2. 作者と作品

『西の魔女が死んだ』の作者、梨木香歩について、著書のカバー裏やHPの情報をまとめてみると次のようになる。

梨木香歩という名前はペンネームである。本名のうち姓は不明であるが、名は“かおる”ということが分かった。1959年鹿児島県に生まれ、現在は滋賀県大津市に住んでいる。1983年に同志社大学神学部を卒業し、その後英国に渡り、サフォロンワードン・ベルカレッジで学ぶ。留学中、英国の児童文学者、ベティ・モーガン・ボーエンに師事する。

梨木香歩は児童文学界で多くの功績を残している。1995年、彼女のデビュー作であった不登校の女子中学生“まい”を主人公とする『西の魔女が死んだ』（楡出版）で、第28回児童文学者協会新人賞、第13回新美南吉児童文学賞、第44回小学館文学賞を受賞した。翌年の『裏庭』（理論社）では、第1回児童文学ファンタジー大賞を受賞した。子どもだけでなく、さまざまな人の中にある無垢な魂に向け、作品を書き続けている彼女の作品は児童文学界で高く評価されている。おもな作品は次のとおり。

単行本

- ①『西の魔女が死んだ』 楡出版 1994年 小学館 1996年4月20日
- ②『丹生都比売』 原生林 1995年11月7日
- ③『裏庭』 理論社 1996年
- ④『エンジェル エンジェル エンジェル』 原生林 1996年4月20日
- ⑤『哲学と子ども 子どもとの対話から』 G.B.マシューズ著 倉光修／梨木香歩訳
- ⑥『からくりからくさ』 新潮社 1999年5月 新曜社 1997年
- ⑦『りかさん』 偕成社 1999年12月

雑誌「空飛ぶ教室」収録作品

- ①『信じるものは』 48
- ②『ポストンをいま読んでみると』 49
- ③『夏の朝』 50
- ④『今江祥智さんの論評』 50
- ⑤『プライドチキンの長い助走』 51
- ⑥『吹雪の夜ウィリアム・フォースが屋敷奉公を決意』 52
- ⑦『「狭間」を読む』 52
- ⑧『月のふたご』 FINAL

その他の作品

- ①『渡りの一日』 小峰書店「日本児童文学」 1996年1月号 1997年8月
- ②『神宮輝夫さんと梨木香歩さんの対談 屹立する言葉』 パロル舎「季刊ぱろる」7
- ③『インタビュー 童話を書こう』 マガジンハウス「鳩よ!」 1997年12月号
- ④『ムシに遭ってムシしなかった話 子どもに贈るショート・ショート』
サンケイ新聞 1999年8月24日付

⑤『愛蔵版県別ふるさと童話館 25 滋賀の童話 詩「梅雨入りの朝」』

リブリオ出版 1999年10月

⑥『トリイ・ヘイデンさんとの対談 暑く語った子どものこと、大人のこと、』

抜粋編「クーヨン」 2000年1月号 完全収録編「月間子ども論」 2000年2月号

講演会レポート

①滋賀県甲西町立図書館 1999年2月28日(日)

②クレヨンハウス大阪 1999年9月4日(土)

③クレヨンハウス大阪 1999年9月11日(土)

表1. 物語のシーン・カット割り(出所:筆者作成)

シーン・カット	時間の流れ	場面	ページ
1-1	現在	おばあちゃんが倒れた	3~7
2-1	2年前の5月のある日	学校には行きたくない	8~12
2-2	その次の日曜日~2日目	おばあちゃんの家へ おばあちゃんとの交流	12~47
2-3	2日目の夜	先祖は魔女?	48~59
2-4	3日目	魔女になりたい	59~77
2-5	4日目	魔女修行開始	77~88
2-6	5日目	まいの畑作り	88~98
2-7	毎日の夕食後	魔女の心得講座	98~107
2-8	3週間後のある朝	襲われた鶏	108~117
2-9	その夜	死について	117~127
2-10	次の朝	おじいちゃんの話 おばあちゃんとの約束	127~132
2-11	朝食中	ママからの電話 ゲンジさんは嫌い	132~140
2-12	それから2日後	まいの回復 ゲンジさんの家へのおつかい	140~149
2-13	ママの電話から1週間後	パパが来た パパとドライブ	150~163
2-14	その晩	パパのベットメイキング 登校拒否の理由	163~174
2-15	次の日の昼食直後	まいの決心 パパの帰宅	174~177
2-16	次の朝	引越しの2,3日前 ゲンジさんについて	178~185
2-17	その次の日	まいの頬を打つおばあちゃん 出発前日	183~191
2-18	次の日	裏山での新たな発見 おばあちゃんの家を去る日 つらい別れ	191~194
3-1	あれから2年後	新しい友達ショウコ まいの近況と心の葛藤	194~197
3-2	現在	おばあちゃんの家へ まいの後悔 ゲンジさんとの交流	198~204
3-3	メッセージ発見の直後	おばあちゃんからのメッセージ おばあちゃんとの約束 解かれた心の封印	204~205

3. テキストの分析

『西の魔女が死んだ』のテキストを分析するにあたり、時間軸と空間軸の両面から物語を追跡した。

時間による分析では、“まい”がおばあちゃんとともに過ごした時間の経過を追う。まず、物語作品全体を3つのシーンに分け、メインとなるシーン2と3については、それぞれカットに細分割した。このシーン・カット割りを表1に示す。分割の基準は作者自身の段落分けを尊重してそれに沿うことにした。

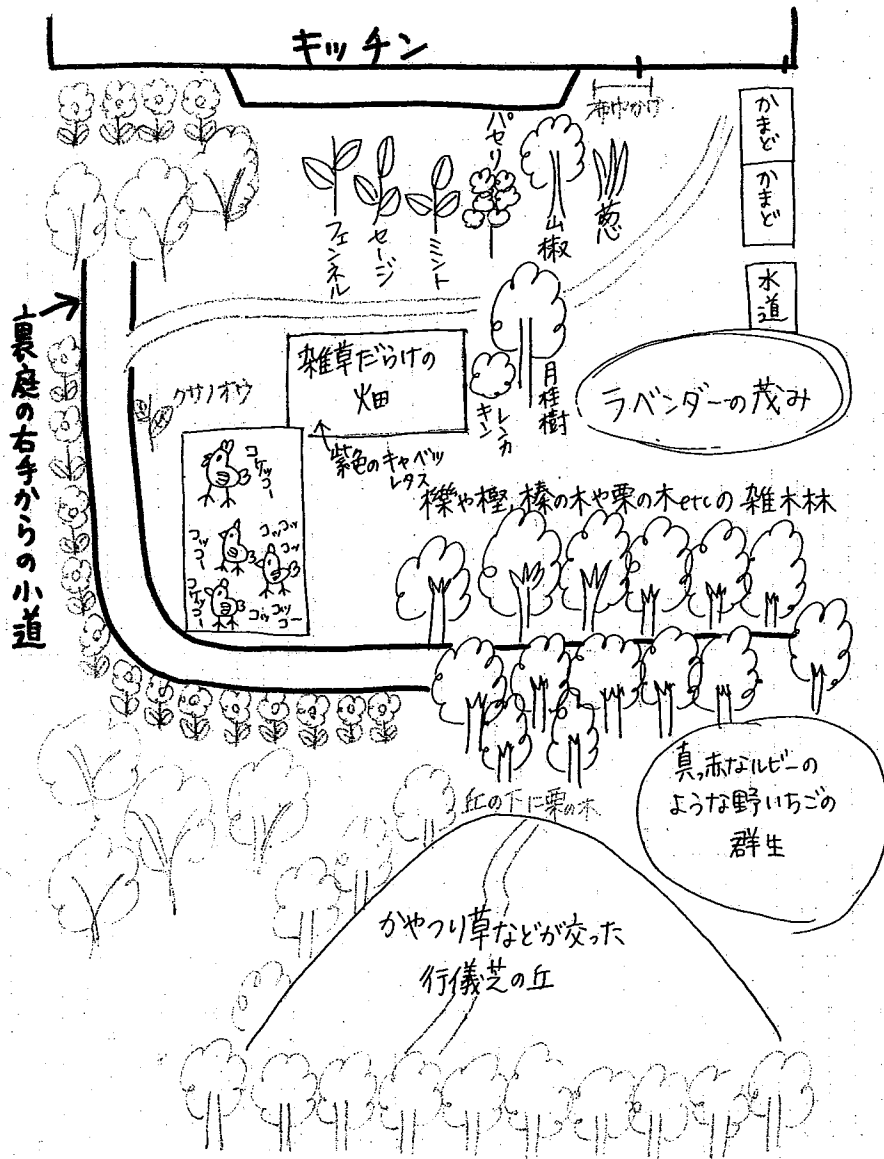


図2. イラストマップの一つ おばあちゃんの家—裏庭(シーン2-2, 2-4, 2-5, 2-6, 2-17)
出所:筆者作成

次に、空間による分析では、二人の生活空間を再構成し、イラストマップを作成する。このとき、分割したシーン・カットに従って、物語の中に描写されている事物の名前、場所や位置を示す言葉を中心に、景色や植生、音や天気などにも着目した。そして普段、文章を読みながら無意識のうちに頭の中に描かれている地図を、意識的に実際のイラストマップとして紙の上に描いた。この作業は本文の初めから進めて、物語が進むにつれ徐々に修正をかます。最初からは読み取れない部分が物語の進展につれて明らかになってくるから、物語全体を通して構成される頭の中の地図を完成させることにした。

物語の中に登場する事物には、名前と位置が確実に把握できるものと、そうでないものが存在する。児童文学の描写は、大人向けの作品よりはっきりしているが、作者の考え方により事物によって異なってくる。そこで、イラストマップを作成するにあたり、物語から読み取ることのできる鮮明さによって、描線の幅や色を変化させることにした。名前と位置ともに確実に読み取ることができる部分は黒い太線（——），名前は登場するが位置は不確かな部分は黒い細線（——），名前も位置も出てこないが通常そこにあるだろうと想像される部分は色の異なる薄い線（——）の3種類に分類して表現した。その一例を図2に示す。

4. 空間の再構成

『西の魔女が死んだ』の物語を、小学生を対象に舞台化すると想定して、舞台図を作成する。なぜ小学生向けの舞台図を作るのか。主人公の“まい”は物語の中で不登校になったという前提で話が進められる。“まい”は学校を休み、おばあちゃんとともに田舎で生活する中で様々なことを学び成長する。現代の小学校に通う子どもたちにとって、不登校という問題は決して無関係の問題ではない。そこでこの物語を通して、また、“まい”とともにおばあちゃんとの生活について考えることを通して、子どもたちに何か学びとして欲しいと考えたからである。

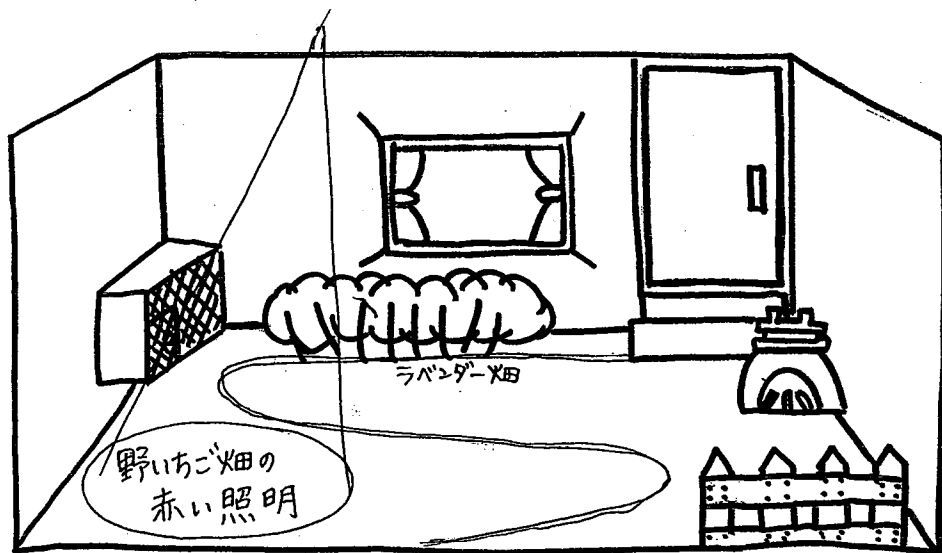


図3. 舞台図の一つ おばあちゃんの家—裏庭(シーン2-2, 2-4, 2-5, 2-6, 2-17)
出所:筆者作成

この『西の魔女が死んだ』は内向的な物語である。そのため、無理なく小学生に理解させるには、一定のリアリティが求められる。そのためには、物語の中の地域や場所を具体的に構成する必要がある。小学生にこういう物語を舞台を通して見せ、聞かせ、理解してもらいたいと思う。舞台図は、主人公の“まい”がおもに生活し、よく利用する場所を中心に作成した。その際、金銭面や舞台転換などは一切考慮せずに、子どもたちにとっての分かりやすさを中心に考えた。また、実際に描写されていても不必要と考えられるものは削除し表現している。その一例を図3に示す。

舞台図への再構成で重要なポイントとなってくるのは、図1における4つの立場での共通認識（共通理解）をどれほど矛盾なく図ることができるか、ということである。このことがある程度達成されない場合、そこに想定される想像空間は現実離れしてしまう。どこか一つの立場での“ちぐはぐ”が全体の調和を乱すことにもなる。①物語作者が伝えたかったものと④観劇者が読み取ったものが異なったものになってしまうのである。偏見をもたないで、素直に物語を解釈することに心懸けた。

5. 研究のまとめ

本研究では、物語作品の想像空間を分析して、現実世界のイラストマップと舞台図に再構成した。重視したのは、細部のディテールよりも全体的なフレームワークである。なぜかという、子どもたちの日常に接近するため、リアリティの追求を目指したからである。

細部の知識については、子ども一人一人の経験によって異なってくる。ある子どもにとっては当たり前のように日常用いられる言葉だとしても、別の子どもにとってはまるで認識されていない非日常の言葉である可能性もある。とくに、個人個人の頭の中の地図に一定の共通認識を達成しようとする場合、あまり細部にこだわりすぎると目標とする共通理解を阻害する要因ともなりかねない。たとえば、栗の木と樺の木の場合、イラストマップにおいては、すべて同じ木の図を描いて、木の種類は文字で注記した。舞台図では、木ということでひとまとめにし同じ物で表現した。誰もが当たり前のように認識している大きなフレームワークを用いることで、子どもたちの間の共通認識（共通理解）を図り、リアリティの追求につとめた。

実際に、物語作品からイラストマップと舞台図を作成してみて、細部のディテールによるリアリティは、必ずしも分かりやすさに直結するものではないということが判明した。もともと、リアリティを追求するということは木や草花の種類を描き分けたり、言葉の描写をすべて忠実に描き写すようにも思える。しかし、本研究で求めたのは、この物語を子どもたちに無理なく理解させるためのリアリティである。分かりやすさとは、構成された空間や場の全体から実現されるものであり、事物や道具立ての多さから得られるものではない。

物語作品の想像空間を現実世界の地理空間に再構成するには、全体の分かりやすさを究極の目標にして、部分の削除、縮約、拡張、変形などのプロセスが大切なのである。

参考資料・文献

- 中村豊・岡本耕平（1993）：『メンタルマップ入門』古今書院，146p。
梨木香歩（1996）：『西の魔女が死んだ』小学館，205p。
hiroshi さん <http://www.wolfenet.com/~hiroshi/japanese/nasiki.html>
まこりんさん <http://makorin.pobox.ne.jp/makorin/sakka/nashikikaho.htm>
Hermana Library へようこそさん <http://www.jungle.or.jp/sur/nashikikaho091199.html>
parimiranobenetianapori さん Yahoo! 掲示板-作家-梨木香歩