

家具を題材とする絵本の描画表現と言語表現にみる生活空間のイメージ The Image of Living Space on Pictures and Words from Picture Books of Furniture

奥山研究室 18M50329 高橋 千那美 (TAKAHASHI, Chinami)

1. 序 家具は、人間の生活を支える道具であると同時に、日常の様々な行為と場所の関係を結び結ぶことで身体性・空間性・社会性といった生活空間における意味を象徴するものでもある。そうした家具を題材とするメディアの一つである絵本は、独自の形式で展開する平易な物語で人間関係やモノの使い方に関する普遍的なメッセージを伝えるものであり、そこから人々が共有する生活空間のイメージを読み取ることができる。その空想を伴う物語には形式や機能など、家具の既成概念に捉われない感性豊かな視点による柔軟な着想を見出すことができ、そこには生活空間の想像力の可能性が内在していると考えられる。そこで本研究では家具を題材とする絵本を資料に、モノと身体の関係から成り立つ生活空間のイメージの一端を明らかにすることを目的とする。

2. 絵本に描かれる生活空間の内容

資料とする絵本では、タイトルに掲げられる家具^(註1)(登場家具、表1)を中心として物語が展開する。ここでは、人間と家具の日常的な世界が描かれるだけでなく、例えば図1の分析例のあらすじにおける「人間の女の子が立ち去った後に登場家具が意志を持って動き、登場家具が出会った動物たちも話し出す」といったように、絵本特有の空想の世界が描かれることがある。そうした日常とは異なる世界観を伴う表現からは、家具を基点として展開される生活空間における想像力のひろがりを読みとることができる。本章では、場所の内容および日常/非日常の世界観により分節される一連の画面のまとめ

表1. 登場家具の種類

登場家具の種類	資料数
[ch] いす/チェア	50 (42/8)
[bc] ベンチ	6 (6/0)
[sf] ソファ	2 (2/0)
[dk] つくえ	5 (5/0)
[tb] テーブル	10 (8/2)
[kt] こたつ	4 (4/0)
[cb] たんす	8 (6/2)
[dr] ひきだし	3 (3/0)
[bs] ほんだな	3 (3/0)
[bd] ベッド	19 (5/14)
[cd] ゆりかご	7 (5/2)
[ft] ふとん	29 (24/5)
[bk] もうふ/ブランケット	13 (4/9)
[cp] じゅうたん/カーペット	21* (11/10)
[zb] ざぶとん	2 (2/0)

*註「空とじゅうたん」同名5作品を含む。

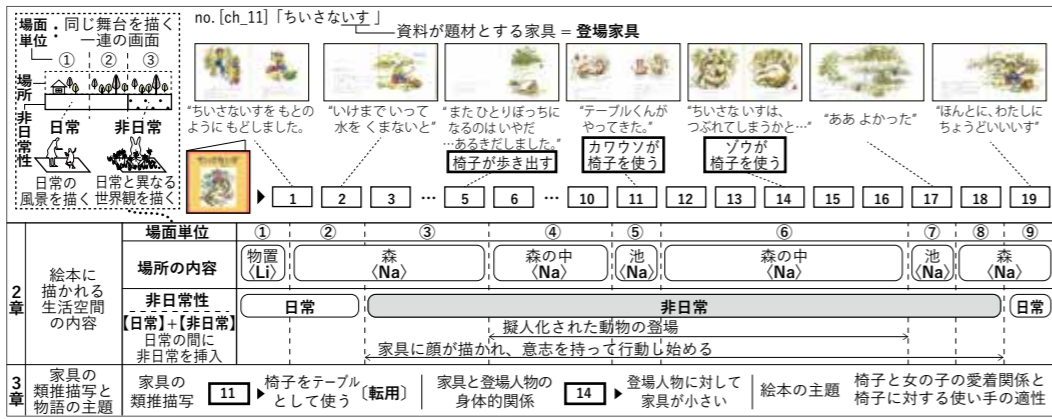


図1. 分析例

を場面単位とし、その内容を検討する。

2-1. 場所の内容 まず、各場面単位における描画表現と言語表現から場面単位の背景となる場所の内容を検討し、ふとんの中のように家具自身が擁する空間を〈家具〉、家の中の各部屋や家の周辺を〈居住〉、公共的な施設や広場といった街の中の空間を〈公共〉、森や海などの街の外の自然の空間を〈自然〉、空や宇宙などの地面から切り離された上空を〈空〉として捉えた(図2)。

2-2. 物語における非日常性 次に、物語における非日常性については、その判断の根拠となる設定を図3のように整理した。それらは、登場家具との関係から、(i)登場家具に非日常的な性格を付与するものと(ii)登場家具のまわりの状況が非日常的となるものに大別でき、前者には、家具に人格が与えられる、浮遊するなどの能力をもつといった内容がみられ、後者には、動物などが擬人化されたキャラクターとして登場する、夢の中など物語中の世界とは別軸の世界へ移行するといった内容がみられた。登場家具に非日常的な性格が付与される場合には、「たんすの引き出しが包含する異世界に主人公が吸い込まれる」といったように、場所の移行に登場家具が介在する場合があります。そこから、家具の空間性に関する想像力をよみとれることから重要と考え、これを整理した(図4)。以上の内容を資料単位で検討すると、非日常性を提示しない【日常】が21資料、日常と非日常の双方を提示する【日常+非日常】が95資料、非日常のみを提示する【非日常】が66資料であり(図5上段)、大半の

資料が非日常性を示すことがわかった。【日常+非日常】および【非日常】については、その非日常性の内容の内訳を検討したところ(図5下段)、【日常+非日常】は登場家具への非日常的な性格の付与によるものが過半を占め、登場家具を空想の起点として描くものが多いことがわかった。【非日常】については登場人物に対する非日常的な設定および登場人物の設定と家具の人格化によるものが多く、人間の世界とは異なる動物が話をするとした世界を物語全体の舞台設定として家具との関わり合いを描くものが多いことがわかった。

2-3. 非日常性と場所の移行の関係 以上で検討した日常・非日常の組合せと場所の内容の対応を図6に示した。

まず、全体的に日常・非日常を問わず居住空間を提示する資料が多く見られ、家を拠点とした生活のイメージが家具に伴うことがわかる。【日常+非日常】については、物語における日常と非日常の移行の形式を見ると、日常の間に非日常を挿入する構成をとるものが半数以上を占めていた。それらは日常と非日常の切り替えが場所の移行に相関するか否かで4つのパターンで捉えることができる。まず、日常から非日常への移行が場所の変化がなく起きる場合と移行と同時に場所が変化する場合に分けられ、前者が提示しているのは、日常が特異に様変わりした生活空間であり、日常的な活動の場における現実性と想像性の混在を示している。後者が提示しているのは、居住空間から空へと移行するもののように、場面の転換がダイナミックに行われ、日常の活動の場を飛躍した生活空間であり、日常を離れた世界に対する期待と生活空間の拡張性を示している。非日常から日常への帰還時と合わせてみると、図6中のAとCのように非日常へ移行する前の日常における場所に戻ってくるものが多いことがわかった。また、日常と非日常を繰り返して行き来するような資料もあり、それらは特定のパターンに捉えきれない多様な生活空間の広がりを提示するものであった。絵本にみられる非日常性に着目した場面変化について検討した結果、その世界観の提示形式における日常と非日常の接続の仕方の典型を見出した。

3. 絵本に描かれた家具の生活との関わり

絵本に描かれる家具の様々な表現は、物語の内容とともに家具や人間の関係性に関する多様な想像を喚起する。本章では、登場家具に関する表現および物語の主題を検討し、生活空間における家具の意味性を考察する。

3-1. 登場家具の類推描写 日頃から私たちは椅子が

家具	居住	公共	自然	空
(Fu)	(Li)	(Pu)	(Na)	(Sk)
家具の中(机、引出し、たんす、ふとん、こたつ)、家具の上(机、じゅうたん、ベッド、ふとん)、家具の下(机、ベッド)、家具の世界(ふとんの家、ふとんの世界)	家の中、家の外、寝室、和室、洗面所、風呂、物置、工房、ベランダ など	街中、道、公園、幼稚園、学校、工場、家具屋、古物屋、カフェ、レストラン、病院、交番、図書館、美術館、映画館、動物園、遊園地、ごみ捨て場、乗り場、バス停、駅、オフィス、市場、城、外国	野原、花畑、森、木の下、山、川、池、湖、浜辺、海、島、南極、洞窟、地下、ジャングル、砂漠 など	空、宇宙、雲の上 など

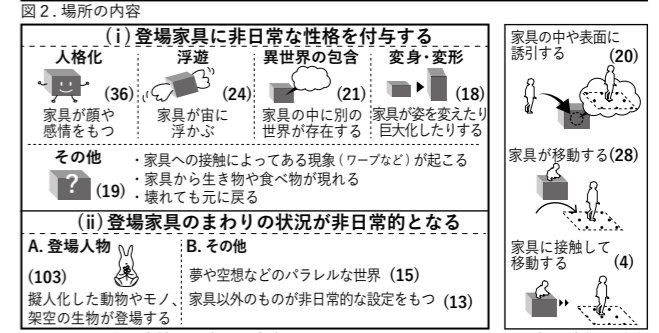


図2. 場所の内容

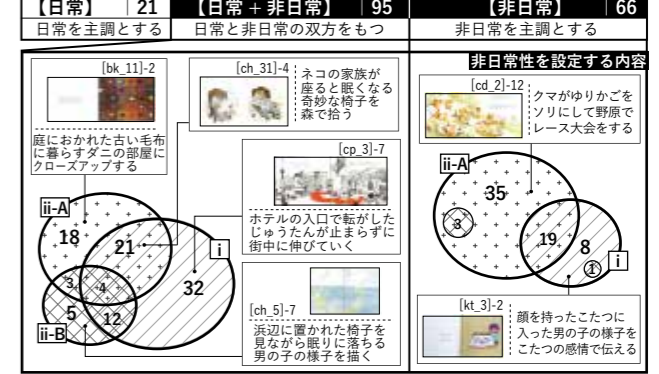


図3. 場面の非日常性を設定する内容

	【日常】	【日常+非日常】	【非日常】
日常を主調とする	21	95	66
日常と非日常の双方をもつ			
非日常を主調とする			

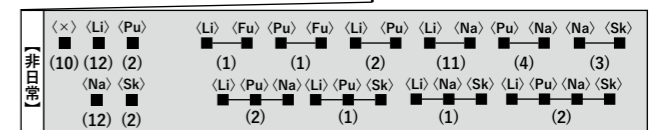
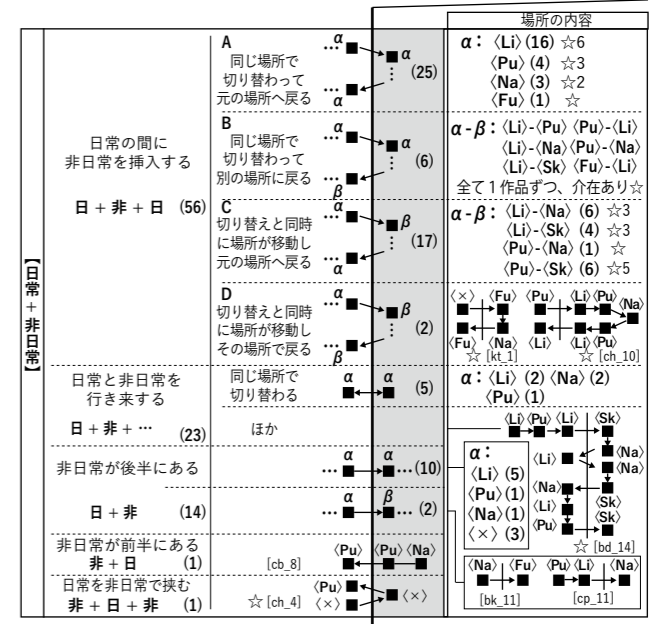


図5. 場面の性質の切り替えと場所の移行の関係

なくても適当な高さの台をみつけて座るように、家具がもつ意味は既成の家具に限らず様々なモノに対して類推可能である。資料とした絵本においても家具をモノに取り結ぶ類推的な描写がみられたため、その類推の対象を図7左に整理した。さらにそれらの類推の形式を、「リスがキノコに座る」といったモノの形や性質の類似性によって家具へと類推する〔見立て〕、作り変えられたり変身することでモノが家具へと姿を変える〔変化〕、「椅子を人形のベッドにして遊ぶ」といったモノが持つ形質のままに家具へと転用する〔転用〕から捉えた(図7右)。(見立て)の場合には自然物へと、(転用)の場合には人工物へと結びつけるものが多くみられた。

3-2. 登場家具の身体性 資料とした絵本の多くには登場人物が家具を使う様子が描かれ、登場家具と登場人物の大きさが相対的な関係を強調する描画表現で提示されていた。それらは家具と登場人物の大きさの適合を強調するものと、登場人物に対して家具が過大に大きいあるいは過小となるものであった。特に家具が登場人物より大きく示される場合には、運動場になった机や街を縦横無尽に巡るじゅうたんのよう

容がもたらす生活空間の拡張性をうかがうことができる。

3-3. 絵本の主題と家具の関係 絵本は容易で簡潔な物語を通して、子供の感性を育むような生活に関連した様々な主題を伝えている。そこで各資料のあらすじを通読した上でそれぞれの主題を要約し、その意味内容の広がりを図9にまとめた。その内容は、家具を大切に

感情や愛着に関する〔愛着〕、使い手や状況に応じた家具の形や大きさに関する〔適性〕、時間経過に伴う家具の変化や人の成長に関する〔時間〕、人間関係や守るべき社会規範に関する〔交友〕、家族のつながりに関する〔家族〕、モノに宿る不思議さに関する〔神秘〕、日常を飛び出した未知の世界に関する〔冒険〕という7つのまとまりで捉えられた。これらは物語の基底となる生活観を表すものと考えられる。

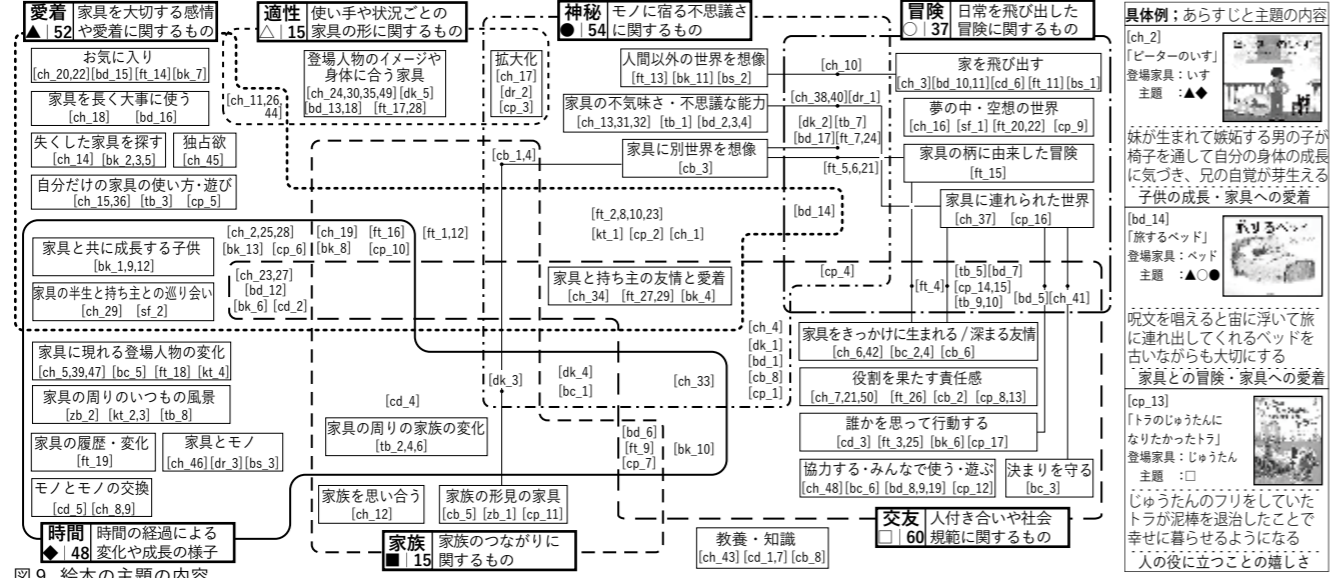


図9. 絵本の主題の内容

の内容も合わせて示した。まず図の上側に着目すると、左上は家具に対して類推と非日常性の双方が提示される資料であり、居住空間を示さない場合には主題が〔交友〕となるものが多かった。それらは日常生活の場とは異なる環境で人間関係の本質を描く典型といえる。図上段のうち、【日常+非日常】は〔冒険〕と〔神秘〕を提示するものが多く、場面展開と家具の描写の双方から日常を離れた未知の世界への好奇心を描くものといえる。図上段の【非日常】のうち、類推にならないものでは〔時間〕を提示するものが多く、日常と異なる世界を舞台に既成に宿る時間性や子供の成長を描くものである。次に下段を見ると、【日常】には、類推ありの場合は〔愛着〕と〔時間〕を提示するものが多く見られ、家具への愛着や古くなる様を生活風景の一場面として伝えるものである。居住空間を示す【日常+非日常】および【非日常】では〔交友〕や〔家族〕を提示するものが多く、家具を人間関係の象徴として描くものである。下段の【非日常】は全体的に〔愛着〕を提示するものが多く、モノとの向き合い方を仮想的な世界に取り出して描いたものといえる。2章の検討をふまえると、家具を題材とする絵本に描かれ

る生活空間は、その世界観の日常からの飛躍の度合いと接点の持ち方に規定されるところが大きく、それに対して家具に備わる様々な想像力の可能性と日頃家具との関わりの中で見出している生活観とが合わさることで、多様なイメージの典型として提示されていることがわかった。

5. 結

以上、家具を題材とする絵本を資料とし、場面の背景として描かれる場所、物語の非日常性、家具の意味性の双方の検討から生活空間のイメージを考察した。その結果、絵本が提示する生活空間は、家具への多様な意味付けと物語の主題が家具との関係の中で伝える生活観が想像力の広がりの中で提示されることで日常生活と多様な位置関係にあるイメージの典型として見出すことができた。

註1) 国際子ども図書館の蔵書を参照し、絵本のタイトルとしての使用が確認できた15種類の家具の種類の名称を対象に、国際子ども図書館の蔵書検索より収集した、それらをタイトルに含む絵本および絵で物語を追うことのできる児童文学から、182作品を家具を題材とする絵本として選定した。
参考文献) 多木浩二「視線とテキスト」: 青土社 (2012)
「ものの詩学」: 岩波書店 (2006)
藤原安弘「こんな家に住みたいナ-絵本にみる住宅と都市」: 晶文社 (1983)
中川素子「絵本の視覚表現」: 日本エディタースクール出版部 (2002)

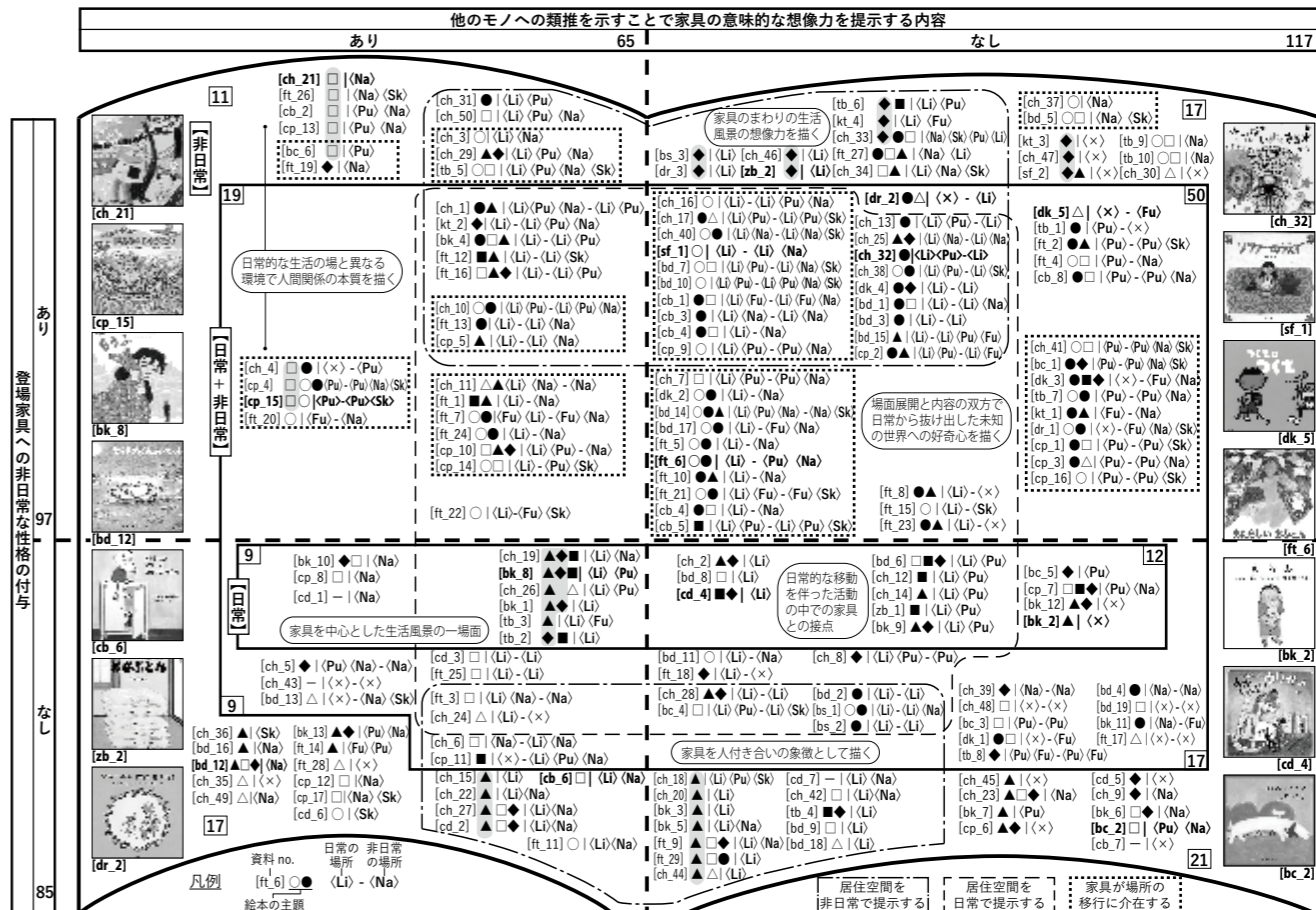


図10. 生活空間のイメージ