

(このページは空白です。問題は次ページから始まります。)

□ 次の①～⑩の（ ）に、生き物の名前を入れ、完成したことわざ・慣用句の意味として適当なものをあとの選択

肢の中から選び、記号で答えなさい。(二〇点)

- | | | | |
|-----------|-----------|---------------------------|----------|
| ① 犬（ ）の仲 | ② （ ）をかぶる | ③ （ ）の涙 | ④ （ ）の一声 |
| ⑤ 張り子の（ ） | ⑥ （ ）の滝登り | ⑦ 虻 <small>あぶ</small> （ ） | ⑧ （ ）が合う |
| ⑨ （ ）の歩み | ⑩ （ ）の面に水 | | |

ア 大人しく見せかける	イ 欲張ってどちらも手に入らない	ウ とても少ない
エ 進行が遅い	オ 力のある人の一言で物事が決まる	カ まったく動じない
キ とても仲が悪い	ク 実力もないのに偉そうな人	ケ 相性が良い
コ めざましく出世する		

□ 次の文章を読み、あとの問いに答えなさい。(八〇点)

岡本太郎は感性について次のように言っている。

「感性をみがくという言葉はおかしいと思うんだ。感性というのは、誰にでも、瞬間にわき起こるものだ。感性だけ鋭くして、みがきたいと思ってもだめだね。自分自身をいろいろな条件にぶっつけること^{※1}によって、はじめて自分全体の中に燃えあがり、広がるものが感性だよ」(『強く生きる言葉』)

至極まっとうな言葉だと思う。とくに哲学的な定義に頼らずとも、感性に実体などないのだから、どんな堅い石でもみがけるはずがない。にもかかわらず、しばしば僕らは「感性をみがく」などと口にしてきた。どうしてだろう。

日本人は修行が好きだ。歴史物語でも伝記物でも、努力した者が高く評価される。一種の因果(Ⅰ)思想かもしれない。高じて敗者にさえ独得の美学を見ようとする。むろん、それはそれで独自のドラマツルギーを生み出した。梶原一騎の劇画的世界などがテンケイ^アだろう。僕も決して嫌いではない。が、野球や拳闘のみならず、この筋で行くと、芸術まで苦行をよしとするようになってしまう。が、それはちよつとまずいのではないか。

スポーツや学問がある種の苦行を必要とするというのは真実だ。それは芸能でも同じだろう。たしかに芸能で修行は絶対の条件であり、技は磨かれなければトウテイ^イ見られたものではない。しかし芸術はどうだろうか。芸術に修行が必要だろうか。

たぶん、こんな疑問が出ること自体、僕らが芸術と芸能の区別をあまりうまくできていないことを示しているのではないか。はつきり言うが、芸術に技は必ずしも必要ではない。芸術に必要なのは、圧倒的に感性である。

こんなことを書くとすぐに、いや、そのような感性重視の発想が、芸術のみならず、社会から文化に至るまで、すべてをなし崩しにしてしまったのではないか、いまこそ知識や経験を地道に積み上げる教育に戻るべきだ、という声が聞こえて来そう^xだ。たしかに戦後の日本、とりわけ近年のわが国の諸分野におよぶ退潮の^x根本的^xな原因に、基礎教育の欠落があるという

のは、その通りだろう。

けれども、ここで僕が言いたいのは、もっと「根源的」なことだ。それは「芸術は教育可能か」という問題である。

美術大学で教えている手前、言いにくくはあるのだが、大学で美術を教えるのはひどくむずかしい。とにかく、他の学問分野のようにおよそ体系とといったものがない。教えられるのは、せいぜい美術の歴史をめぐる基本的な知識や、美術という制度をめぐる様々な社会的背景くらいではないか。しかし美術史や美学を修めたからといって、画家がよい絵を描くわけではない。彫刻家が見事な造形をなせるわけではない。むしろ、それに絡めとられ、わけがわからなくなってしまうことも少なくない。

そもそも、よい絵とはなんであろうか。すぐれた美術作品とはどんなものであろうか。

答えは簡単で、観る人の心を動かすものにほかならない。哀しみでも憎しみでも喜びでも怒りでもかまわない。ポジティブな感情でもネガティブなものでもかまわない。観る人の気持ちがわけもわからずグラグラと揺り動かされる。いても立ってもいらなくなる。一枚の絵がなぜだか頭からずっと離れない。それが、芸術が作品として成り立つ根源的な条件なのである。

芸術が生み出すこうした現象を、僕らはしばしば「感動」などとひとくくりにしてわかったつもりになってしまふ。これがよくない。その意味では芸術にとって「感動」は諸悪の根源だ。

感動などと言って済ませようとした瞬間に、あの苦勞物語がここぞとばかり首をもたげてくる。この絵を描くのに、画家がどれだけ血のにじむ努力をしたことか。どれだけ多くの人が関わり、波瀾（Ⅱ）の道程があったことか。などなど。

こうなってくると、無理矢理にでも感動しなければいけない気持ちにもなってくる。感動しなければ、自分が罪深いようにさえ思えてくる。一致（Ⅲ）して感動を支えるべきだ。そのためには、もっともっと勉強しなければならない。努力して感性をみがかなければならない。

正直言って、そういうのは疲れます。

ここには、「芸術に感動できる者はすぐれた感性の持ち主であり、ゆえに作品に込められた高い技芸や複雑な歴史を読み解く優れた感性を持つ」という偏見が横たわっている。

なぜ偏見かという、先の美術をめぐる教育の話でも出たことだが、作る側だけでなく観る側にとっても、知識や技術は鑑賞の助けにはなっても、それがあるからといって本当に心が動かされるとは限らないからだ。むしろ、それが邪魔になって目の前の絵に感性が届かない、ということだ。起きてくる。

最近、やたらオーディオ・ガイドとやらが発達して、美術館に行くと、みなヘッドフォンを掛けて絵を観ている。あれはいったい、本当に絵を観ていることになるのか。カンジンの絵の方が、解説を聞くためのイラスト風情に成り下がってはいはしないか。あんなものを付けて絵を観せられるなら、ひたすら何も考えずじっと絵を睨にらみつけた方がずっといい。

そうでなくても、芸術をめぐる感動の源泉を知識や技術にもとめようとする、^B どうしてもわかりやすい基準に頼りがちだ。「うまい」「きれいだ」「こちよいい」などがそれである。うまい絵、きれいな絵、こちよいい絵ほど、パッと観に判断しやすく、みなで価値を共有できるものはない。

実は、岡本太郎が真っ向から否定したものこそ、この三つの基準であった。「芸術は、うまくあつてはならない、きれいであつてはならない、こちよくあつてはならない」と太郎は喝破した。

要は、ある絵を観て、「うわ、なんてみにくい絵なんだろう」「こういう絵はもう一度と観たくない」「こんな絵を描いた人物は、きつとどこか変なのだ」といった反応をすることを、芸術は排除するべきではない。世間的にはネガティブだとされるこうした感情も、もしかするとその人の心の奥底に眠り、ずっと押さえつけられていたなにかに気づき、それを解放するきっかけになるかもしれないからだ。

そして、どんな絵に心が揺さぶられるかは、けつきよくのところ、その人にしかわからない。誰にもわかってもらえない。ましてや共有などできるはずがない。感性がみがけないというのは、煎じ詰めればそういうことだ。

つまり、芸術における感性とは、あくまで観る側の心の自由にある。決して、高められるような代物ではない。その代わりに、^{おとし} 貶められることもない。そのひとがそのひとであるということ、それだけが感性の根拠だからだ。

ひとたびこれをまちはげると、感性の根拠が自分のなかではなく、作られた作品や、それを作った作者の側にあるように思

い込んでしまう。しかし、芸術体験にとってこれほど不幸なことはない。

他人のことは決してわからない。ましてや他人の感性などわかるはずがない。けっきょく芸術作品は自分で観るしかない。それは誰にも肩代わりができない、あなただけの体験だ。言い換えれば、個が全責任を負って観ることができるのが芸術だ。そして、これがすべてなのである。

ところが安易にこの権利を作り手の側に渡してしまう。渡したトタン^エ、他人のことはわからないものだから、すぐにわかりやすい理由に頼ろうとしてしまう。この絵の描き手はどのくらい描写の技を持っているか、過去にどんな履歴を積んでいるか、どんな有力な流派に属しているか。これでは心は動かされない。反対に心を支配されてしまう。では、そうならぬためにはどうしたらよいか。

感性など、みがこうとしないことだ。いま書いたとおり、感性とは「あなたがあなたであること」以外に根拠を置きようのないなものかだ。一枚の絵の前に立って、いったいあなたがなにを感じるのか。たしかに、その感じ方には、当人が受けて来た教育や慣習といった様々な背景によって色が付いているだろう。しかし、それはそれでよいのである。芸術にはまっさらな気持ちで接するべきだとする、別のかたちの（Ⅳ）主義の誘いに乗ることはない。芸術作品とは自分がなものであるかを映し出す鏡なのであるから、汚れた自分のままがよいのだ。むしろ自分の汚れを絵に映してしつかりと見届け、そこから先へ進んでゆくカテ^オにすればよい。

芸術作品には芸術作品の「分際」というものがある。最終的には、あなたの生き様に何も及ぼさないのであれば、どんなに価値が高いとされている芸術でも、ほんとうのところは粗大ゴミも同然なのである。

別の言い方をすると、芸術家にとって、観る者の感性の優位には残酷なところがある。作り手が、自作の価値の源泉をできないの知識や履歴に頼れなくなったとき、作家は丸裸にされてしまうからだ。

職業柄、よく美術館や画廊を訪れる。見事な技を持ち、様々な歴史的な文脈を踏まえ、まるで一個の構造物のようによくカ^カネ^レられた作品に出会うことは少なくない。しかし、それでいてまったく心を動かされないのだ。

こういう作品には、なにか無^キ惨なものがある。よくできていて、しかも同時に無^キ惨なのだ。いや、よくできているということ自体が、無^キ惨なのかもしれない。つまり、知識や技の痕跡は垣間見えても、直接、感性を呼び覚ます力がない。学習の対象にはなっても、絵を観ることの喜びや哀しみが無い。怒りや晴れやかさが無い。

反対に、そうした知識や技に裏付けられることがなく、まったく教育を受けたことのない者が引いた^ク素描の線に、猛烈に心を動かされることがある。けれども、そこで描かれた線が、特になにか優れているわけではない。

ここで勘違いしてしまうと、線を引いた者の無^ケ垢や天才を賞^{しょうさん}讃するという別の悪弊に陥ってしまう。安易に子供の描く絵はみなすばらしいと言ってみたり、障害をおった者の絵を格別に賛美したりしてしまう。本当は、感性を通じて自分の心のなかを覗^{のぞ}き込んでいるだけなのに、そのことに気づかない。気づこうとしない。結局、怖いからだろう。

誰でも、自分の心の中身を知るのは怖い。だからふだんはそっと仕舞っておく。けれども、ときに芸術作品はこの蓋^コをヨウシヤなく開けてしまう。冒頭に掲げた岡本太郎の言葉にある「いろいろな条件にぶつつける」というのは、まさにそのことだ。ゴツゴツとした感触がある。なにか^{※3 あつれき}軋^{あつれき}轢^{あつれき}が生じる。自分が壊れそうになる。こうした生の手触りを感じるとき、僕らは、自分のなかで感性が音を立て^{うごめ}蠢^{うごめ}いているのを初めて知る。

D 感性とは、どこまでも事後的にしか知れないものだからだ。

(榎木野衣「感性は感動しない」より)

【注】

- ※1 ぶつつける……「ぶつける」と同じ意味。
- ※2 ドラマツルギー……演劇に関する理論・法則・批評などの総称。演劇論。
- ※3 軋轢……人の仲が悪くあい争うこと。不和。

問一 —— 線部アゝコのカタカナを漢字で、漢字をひらがなで書きなさい。

問二 (I) (III) には漢字二字が入ります。直前の二字と合わせて四字熟語が完成するように漢字二字を答えなさい。

問三 ≪ ≧ 部 X 「根本的」と Y 「根源的」には、それぞれ傍点 (˘、˘) が付されています。筆者がどのように表現した意図は何か、簡潔に説明しなさい。

問四 —— 線部 A 「芸術にとって『感動』は諸悪の根源だ」とありますが、筆者がこのように述べるのは何故か、七〇字以内で説明しなさい。(句読点も字数に含む)

問五 —— 線部 B 「どうしてもわかりやすい基準に頼りがちだ」とありますが、筆者はこのような態度を批判しています。筆者が批判する理由を最もわかりやすく表した一文を抜き出し、最初と最後の五字を答えなさい。(句読点も字数に含む)

問六 —— 線部 C 「安易にこの権利を作り手の側に渡してしまう」とありますが、「この権利」とはどういうことを言っているのか、わかりやすく説明しなさい。

問七 (Ⅳ)に入る言葉として最も適当なものを次の選択肢の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 完璧 イ 現実 ウ 純粹 エ 審美 オ 潔癖

問八 ———線部D「感性とは、どこまでも事後的にしか知れない」とありますが、「感性」が「事後的にしか知れない」のは何故か、八〇字以内でわかりやすく説明しなさい。(句読点も字数に含む)

問九 本文の表現について説明したものととして最も適当なものを次の選択肢の中から選び、記号で答えなさい。

- ア 筆者は芸術に対して普通の捉え方ではない前代未聞の見解を示し、芸術への姿勢を論じている。
 イ 芸術家である筆者が徹頭徹尾「だ・である」調の硬派な表現を用いて理路整然と論じている。
 ウ 日本を代表する芸術家、岡本太郎の論を引用し、「芸術とは何か」を巧言令色に論じている。
 エ 読者に語りかける形を取っており、簡潔明瞭な語を用いつつ、難しい題材を巧みに記述している。
 オ 筆者は一般的には捉え難い「芸術」について、多種多様な具体例を挙げて説明している。

問題は以上で終了です。

受験番号	氏名	採点
------	----	----

二

⑨	⑤	①
	⑥	②
	⑦	③
	⑧	④

三

問一	ア	イ	波瀾	II	因果	問二	問三	問四	問五	問六	問七	問八	問九
	カ	キ											

