

抜粋版

二〇二二年度 入学試験問題

選択(国語・数学・化学・生物)

	受験番号
	氏名

「国語」または「数学」または「化学」または「生物」のいずれかを選択して下さい。
 「数学」「化学」「生物」は反対側の表紙から開始ページ数を確認して下さい。

注意事項

- 開始の合図があるまで、問題用紙にふれてはいけません。
- 途中で提出したり、退室したりしてはいけません。
- 問題についての質問は一切受けつけません。
- 鉛筆を拾う等、用がある場合は、挙手して下さい。
- 終了の合図とともに鉛筆をおいて下さい。
- 解答用紙に、正しく記入・マークされていない場合は、採点できないことがあります。特に、解答用紙の科目欄にマークがない場合、または複数の科目にマークされている場合は、0点となります。
- 解答は、解答用紙の解答欄にマークして下さい。例えば、

10

と表示のある問いに対して③と解答する場合は、

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
---	---	---	---	---	---	---	---	---

とマークして下さい。
- この注意事項に記載のないことは、監督者の指示に従って下さい。

(例)

解答番号	解 答 欄
10	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

国
語

— 次の文章を読んで、後の問に答えなさい。

画家とカメラマンの関係を呪術師と外科医に見立てたのは、ヴァルター・ベンヤミンである。病人の身体に手を置いて病を治す呪術師が患者とのあいだに自然な距離を保つのに対し、外科医はメスで人間の身体に入り込んでいく。対象との自然な距離を観察し全体的なものを表現する画家と、対象のなかに入り込み、器械とともに断片化された部分を新たに結合して表現していくカメラマン。そこで生み出された映像は、編集を経て、独自の幻影を生み出す。

「トウルール・ライフ・アドベンチャー」(※)の特徴は、この呪術師と外科医の技法のユウゴウにある。ディズニーの場合、カメラが切り取る「現実」、つまり実在する指標に軸をおいたドキュメンタリーが、虚構に軸をおいた絵画の運動によって、アニメーションに固有の手つきで物語化されていく。「ワイルドライフ・フィルムズ」の著者デレク・ボウズは、ディズニー独自のこの幻影の効果を「ファンタジアのアウラ」と呼んでいる。「ファンタジアのアウラ」はアニメーションとドキュメンタリーを往還するなかで創出され、それを端的に示しているのが「トウルール・ライフ・アドベンチャー」のオープニングだという。

「トウルール・ライフ・アドベンチャー」は、冒頭、地球儀が描き出され、テンポよく自然の風景が絵筆で描き込まれる。つぎにカメラが映画のトビツクとなる土地に焦点をあて、絵解きによる解説が始まる。その後、スクリーンは実写に切り替わり、ドキュメンタリー映像によって動物たちが暮らす自然界のドラマが繰り広げられていく。

『白雪姫』をはじめとするヨーロッパのおとぎ話では、まず原作の書物が実写で映しだされ、その後アニメーションの世界に入っていった。しかし、「自然」と「科学」を重視した「トウルール・ライフ・アドベンチャー」は、まず絵筆(のちのテレビ放送ではディンカーベルの魔法の粉)によってディズニー流の「魔法」をかけたうえで、視覚的無意識を切り拓くカメラが大自然の野生動物の生態とその神秘を鮮やかに映し出していくのだ。

「トウルール・ライフ・アドベンチャー」は「科学的正確さ」「簡明さ」「文章の美しさ」を重視し、野生動物のドキュメンタリーを謳っているが、じつは実写の映像はイメージを構成する一要素にすぎない。じつさいには、脚本、編集、音楽、そしてナレーションを通して、ディズニーアニメーションに慣れ親しんだ古典的なテーマ、神話的なモチーフ、「間違いないストーリー」を存分に織り込み、それによって、動物たちのしぐさや行動をテンポよく物語として読んでいけるように観客を巻きこんでいくのだ。

大衆が見たいものを見せるといふディズニーのマスメディア的な欲望は、ザルテン原作のリスの話動物だけで映像化した『ペリ』(一九五七)によつて「トウルール・ライフ・ファンタジー」へと向かい、実写でありながら『ファンタジア』を想起させる幻想的な夢の光景を描き出すことになる。

しかし他方で、のちに捏造が指摘される『白い荒野』(一九五八)のレミングの集団自殺シーンのように、神話の映像化の顛末が裏目に出てしまったものもある。

このように、ディズニーは、世紀転換期に始まる自然保護運動やその後に展開するアメリカの環境保護、動物愛護思想とも共振しながら、口当たりのよい糖衣をまとった「驚異」と「冒険」のエンターテインメントに取り組んでいった。そうすることで、従来の観客を手放すことなく、映像の超現実化に活路を見出し、独自のジャンルを切り拓いていったのである。

「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」は、ドキュメンタリーであつてドキュメンタリーではない。じつはこの逆説こそが、ディズニーのネイチャー・フィルムを解く鍵なのである。

ところで、「ファンタジアのアウラ」は、たんに大自然の動物たちの生態をディズニーのアニメーションの論理によつて自然のドラマとして神話化しただけではない。

『マジック・キングダム』の著者ステイヴン・ワッツは、「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」に冷戦下のアメリカの政策とその価値観——外交的には共産主義を封じ込め、内政的には「結婚した異性愛カップル」による核家族を規範とした「アメリカ的生活」——との共振性を読み取り、ディズニーのこの価値転換を「ディズニー・ドクトリン」^(a)と呼んでいる。ワッツがそのイットアンとして取り上げるのは、母親が子どもたちを教育する『ベア・カントリー』(一九五三)と『滅びゆく大草原』(一九五四)だ。

たしかに「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」に映し出される光景とナレーションは、ミッキーやミニが規範的な親族関係を相対化し、ポストファミリア的な関係性をくり広げていた初期の作品とはかなり異なっている。この転換については、ハーバート・I・シラーも、「万人をアメリカの中産階級の標準に合わせるだけでは満足せず、ピーバーやクマやライオンやあひるにいたるまで、例外なく郊外に住む中産階級のように振舞わせる」「子どもと動物と自然の神秘なふれあい場面」を呼び物としながら、「階級関係の存在を否定するか、子役でそれを薄めるためにほかならない」と『ナショナルジオグラフィック』に触れながらディズニーを批判している。

シラーによれば、『ナショナルジオグラフィック』の編集方針は、その「客観的な地理的・文化的情報源としてのイメージ」とはタイショウ的に、「正確さ、豊富なイラストレーション、そして「論争の回避」(どの国や国民にとつても快いことだけを載せること)」によつて「本来的には世界を紛争のない、旅行者にとつて素晴らしい国々の集まり」として読者に提示することだという。また「この国も「快い」仕方では語らず、「かつての西欧帝国主義の名残に対する——支持ではないまでも——ノスタルジーを提供すると同時に、外国支配に抗する民衆の戦いや国内における日々の階級的搾取に目を閉ざし、あるいはこれを歪曲する」と述べている。

つまり、「トウルルー・ライフ・アドベンチャー」は、大自然に生きる野生の動物たちの生態をカメラで捕獲し、それによって「ウィルダネスの悩み」(※)を視覚的に解消すると同時に、その光景は、冷戦期のアメリカの理想的な中産階級の自画像でもあったというわけだ。

では、ウォルト自身は動物界の家族像——とりわけ母子の姿——をどのように見ていたのだろうか。彼はつぎのように述べている。

小鳥たちの子育てを見てみよう。卵孵化や強制給餌の時期にこれほど熱心に働き共感を引き起こす母親たちを他に見たことはあるだろうか。あるいは自立する時期にこれほど厳格で確固とした母親たちを見たことがあるだろうか。(略)子どもたちに捧げるこうした雌鳥たちのコウケンぶりもさることながら、ぼくはクマこそがベストな母親であると考えている。モンタナやワイオミングの荒野で写真を撮りながら、ぼくたちはクロクマの母親を密かにスパイしていた。毛並みのよい素晴らしいクマだった。ぼくたちは冬眠から目覚め二匹のコロコロと太った子グマとともに彼女が巣穴から出てきて、子グマたちにしつけをはじめのを見た。父グマには育児の術はなかった。けれども母グマは子グマたちとともに二年の歳月を過ごし、どこでエサを見つけるのかを教えた。小グマたちを愛情をもって抱きかかえ、行儀が悪いときには平手で叩いて、彼女の名の下にクマの社会で立派に育て上げた。

この発言をみると、ウォルトが動物の世界に読み取ろうとしていたのは、冷戦期のアメリカの価値観への転換というよりも、ウォルト自身がつねに憧憬していた家族像への郷愁であるように思われる。

冷戦期のアメリカが理想的な自画像として掲げていた家庭生活もまた、映画や広告イメージのなかでのみ「アメリカン・ホーム」の代名詞として言祝ことほがれる対象でしかなかった。同じように、動物たちは、自然馴化(ケ)の思考のなかで人間が自然と動物とのあいだの距離をメランコリックな同一化によって埋めるために、まさしくその喪失において、過剰にスクリーンに現前していただろだろうか。自然と対極にあると考えられてきたテクノロジーは、こうして、広大な野生動物の博物館のごとく、消えることのない動物性の貯蔵庫としての役割を果たすようになっていたのだ。

スーザン・ソントグは『写真論』のなかで、「世界を収集する」ことは「何かをカメラに収めると、それを所有したかのような感覚が得られる」と同時に、それを失うことに繋がることもあると述べている。「トウルルー・ライフ・アドベンチャー」は野生動物たちのドラマを収集し、「見たことのない世界に行く」感覚を提供する旅のメディアだった。では、それによって失われたものとは何だろうか。

ここで注目したいのは、スクリーンに回帰したディズニーの動物たちと、近代における「プリミティヴィズム」との関係である。なぜなら、現地の苛酷な自然環境に生きる動物たちと、映像のなかで物語化された動物たちの生は、たんなるモデルとアート、あるいはオリジナルとコピーという

関係であること以上の主張を隠しもつているように思えるからだ。

ディズニーによる野生動物たちの映像は、ある意味で、アメリカの砂漠、アラスカ、アフリカ等々の、カメラと映画という模倣の技術による複製コピーによつて、その本物性が成立している。だが、その世界は、それがモデルとした「オリジナル」の野生の動物たちの芸術性を遙かに凌駕するディズニー作品であることによつて、ほとんど等閑(カ)に付されているのではないだろうか。それどころか、ディズニー化されたおとぎ話がそうであるように、ディズニー作品のほうが一種のオリジナル性を与えられ、野生の動物たちはそれがディズニーの「傑作」に関連づけられる限りにおいて評価されている場合すらあるように思われる。

ここに見出せるのは、「プリミティブ・アート」が「モダン・アート」のなかではじめてその正統性を保証されたように、オリジナルのほうがコピーによつてその正統性を付与されるといふ、ある意味で転倒(カ)した関係である。

「トウルール・ライフ・アドベンチャー」は、「現実」に立脚点をおいたドキュメンタリーの形式に、アニメーションという「虚構」の形式を物語装置として組み込むことで、複数のリアリティを獲得していく。そして、「トウルール・ライフ・アドベンチャー」で得たこの着想は、のちにアニマル・キングダムの構想へと展開していくことになる。フロリダ州のディズニーリゾートに四つ目のテーマパーク「アニマル・キングダム」が誕生するのは、一九九八年四月二二日のことである。

アニマル・キングダムは「野生動物の保護に対するウォルト・ディズニーの姿勢」を反映し、動物の保護や教育、研究にも力を入れたエデュテイメント（教育＋娯楽）として企画された。世界のディズニー・パークのなかでも最大の広さを誇るこの土地には、多種多様な植物と三〇〇種二〇〇頭以上の本物の動物たちが暮らしている。燦々と陽光が降り注ぐ草原にキリンが颯爽と現れ、シマウマたちが悠々と群れをなす。パークの中央にはシンデレラ城さながらの巨大な生命の樹「ツリー・オブ・ライフ」がそびえ立ち、この樹木を軸に七つのエリア（アフリカ、ディスカバリー・アイランド、オアシス、ファイキズ・プラネット・ウォッチ、アジア、ディノランドUSA、バンドラ）が広がる。キリマンジャロ・サファリではガタガタと揺れるサファリトラックに乗つて、観光客は「アフリカ」のサバンナに暮らす野生動物たちを眺め、「アジア」を散策し、絶滅した恐竜たちの姿を見つめる。

フロリダの平地にアフリカのサバンナを移植する。この壮大な計画を立てたのは当時のCEOマイケル・アイズナーだ。彼は、ウォルトの死後すっかり低迷していたディズニー社をグローバルなメディア帝国へと再建した。アイズナーがユダヤ系だったこともあり、そのキョウコウキョウコウな姿勢と強い個性からなる方針は、しばしば「マウシユピッツ」と揶揄されてもいる。時は冷戦体制が崩壊し、資本の論理が世界の隅々まで浸透し始める一九八〇年代後半のことだった。

アニマル・キングダムは、たんに異国の動物を見る場所ではない。アフリカという現実の空間とそこに暮らす生きた動植物をまるごとアメリカに移植し、その世界を体験する大胆な試みである。それは、映画『ジュラシック・パーク』(一九九三)さながらであり、ディズニーのイメージニアにとつてまったく新しい挑戦だった。

ボードリヤールは、ディズニーランドは(実在する)国、(実在する)アメリカすべてがディズニーランドであることを隠すためにそこにあると述べた。ディズニーランドが「本物」ではないことよって作り物としてのアメリカが「本物」になることができるからだ。

しかし、人間の手よって自然が考案され、あたかも物語を語るように自然と動物が脚本化されたアニマル・キングダムは、いわゆるテーマパークとも動物園とも一線を画している。ここでは、もはやオリジナルとコピーという二分法は機能不全を起し、この二分法に回収されることのない複数のリアリティが重層的に交錯し共振しているからだ。

すでに絶滅した恐竜や野生動物が死の喩えとしてアニメ工学のもとで再現され、命の化身としてその姿を現しているこの王国では、ディズニー映画を通して出会った動物たちと生身の野生動物たち、人工、自然、虚構、現実がシームレスかつパラレルに存在し、あたかも相互に連続しているかのような錯覚を創り出している。ここでは生身の動物は、ディズニー映画の動物を反映し、ツーリストが探し求める記号IIサインと化して相互に模倣しあい、いわば「キャピタリスト・アニメイズム」と呼びうる場所となっているのである。

そしてこのアニマル・キングダムの動物たちは、二一世紀の新しいテクノロジーによってスクリーンに登場することになる。それが、アニマル・キングダムの動物を撮影しながら、フルCGで制作された「超実写版『ライオンキング』(二〇一九)である。CGのアフリカ大陸をVRとして体験しながら制作されたこの『ライオンキング』の世界には、もはや現実のアフリカに存在する生身の動物はどこにも存在しない。

このように、『パンビ』に端を発する、動物をめぐるリアリティの駆け引きは、模倣のテクノロジーの進展とともに多様化し、大胆に更新されていった。そこに見出せるのは、たんなるテクノロジーの直線的な発展ではない。映像技術よって自然と人間が媒介され、人間と自然の関係性が大きく変容している現実である。

ディズニーよって映画は、「観察者」としての人間、その視線の先の動物、そして運動する像と、消費する主体としての「観客」を透明で非身体的な仕方で結びつける媒介装置へと変換された。そのなかに住まう動物たちのイメージは、たんなるメディアの産物ではなく、イメージの生産、受容、伝達を行う生きたメディアとしてのわたしたち自身の産物である。わたしたちが遭遇する動物たちは、不在の現前というイメージそのものもつ固有の性質と、わたしたちのまなざしとの逆説的な関係でしか示せなくなっている「人間と動物の関係」を示唆しているのである。

(清水知子『ディズニーと動物—王国の魔法をとく』)

(※) 「トウルル・ライフ・アドベンチャー」：一九四八年から一九六〇年にわたって製作されたデイズニーの自然記録映画シリーズ。一九四八年の短編「アザラシの島」を皮切りに、七作の短編「自然と驚異」シリーズと七作の長編「自然の冒険」シリーズからなり、八つのアカデミー賞を獲得し、真正正銘の「自然の肖像」として多くの人々に受け容れられた。予想を上回る大きな反響を得たデイズニーは、「トウルル・ライフ・アドベンチャー」を通じて、いわゆる「ネイチャー・フィルム」と呼ばれる領域を確立することになった。

(※) ドクトリン(doctrine)：教理・教えの意味。主に、政治・外交・軍事などにおける基本原則のことをいう。

(※) ウイルダネス(wilderness)：人間の手が入っていない自然、未開の地、荒野などの意味。特に、ヨーロッパ人による北アメリカ大陸の開拓から残された土地・自然などのことを指す。「ウイルダネスの悩み」とは、「手つかずの自然」は、ひとたび人間の手が触れると「自然」でなくなってしまうというパラドクスのことをいう。

問一 二重傍線部 a、e を漢字で書いた場合、同じ漢字を含むものを次の各群 ①～④の中から選びなさい。解答番号は

3
・
4
・
5

1

2

a

ユウゴウ

1

- ① ユウチヨウに構える
- ② 保険のカンユウ
- ③ 資金のユウシを受ける
- ④ 温泉がユウシユツする

b

イツタン

2

- ① 一年の計はガンタンにあり
- ② イタンの存在
- ③ ヘイタンな道
- ④ 経営がハタンする

c

タイシヨウ

3

- ① ショウジュンを定める
- ② インシヨウが薄い
- ③ 正しさをジツシヨウする
- ④ 申し入れをリヨウシヨウする

d

コウケン

4

- ① 参考ブンケンを読む
- ② 方針をケンジする
- ③ ケンメイな判断
- ④ 海外ケンシユウをする

e

キヨウコウ

5

- ① コウガン無恥
- ② コウリヨウとした風景
- ③ ナンコウ不落の城
- ④ コウカで支払う

問十五 以下の意味になる「青」を使った四字熟語とことわざをそれぞれ①～⑤から選びなさい。解答番号は

32

33

(1) 無実であること

32

- ① 青天霹靂
- ② 青松落色
- ③ 青天白日
- ④ 青山一髮
- ⑤ 青息吐息

(2) 未来を考える

33

- ① 青田買いをする
- ② 青写真を描く
- ③ 青二才
- ④ 尻が青い
- ⑤ 隣の芝生は青い