

2022年度

K 3—1

国 語

2月25日(金)

人文社会科学部 (経済学科)

15 : 20 ~ 16 : 10

【前期日程】

注 意 事 項

試験開始前

- 1 監督者の指示があるまで、問題冊子、解答用紙に手を触れてはいけません。
- 2 監督者の指示に従って、全部の解答用紙(2枚)に受験番号を記入しなさい。

試験開始後

- 3 この問題冊子は、5ページあります。はじめに、問題冊子、解答用紙を確かめ、枚数の不足や、印刷の不鮮明なもの、ページの落丁・乱丁があった場合は、手をあげて監督者に申し出なさい。
- 4 解答はすべて解答用紙に記入しなさい。
- 5 文字数制限のある解答用紙の記入については、下記の点に留意すること。

- ・書き出しは、一マスあけない。
- ・改行したら一マスあける。
- ・句読点はそれぞれ一マスとする。
- ・小さな文字「っ」「ゃ」「ゅ」「ょ」は一マスで使う。

- 6 問題は、声を出して読むではいけません。
- 7 配点は、比率(%)で表示してあります。

試験終了後

- 8 問題冊子は、必ず持ち帰りなさい。

次の文章を読んで、後の問いに答えなさい。なお、筆者はこれより前の箇所、ウォルト・ディズニーがアニメーション映画『バンビ』の制作に当たって、スタジオに動物園をつくり動物画家を招いて講義を行うなど、動物の生態を徹底的に研究していたことを紹介している。(配点六〇%)

『バンビ』を制作するために写実的かつ幻想的な描画法を開発しようと、ディズニーのアニメーターたちが日夜さまざまな動物たちの生態研究に取り組んだことはすでに述べた。しかしその一方で、ディズニーは、『バンビ』が完成する一九四二年まで、数多くのカメラマンたちを各地に派遣し、米国北部に生息する野生のシカ、ウサギ、リス、フクロウ、スカンクなどの生態を撮影させていた。

じつは、『バンビ』の「コウセキ」は、アメリカの「ウィルダネス」神話の再構築、戦争への怖れ、ロマン主義的な自然回帰だけでなく、動物の生態映像の収集を通して、ウォルト自身が、アニメーションには表現できない実写映像による自然のドラマの魅力に気づいたところにある。ディズニーは、『バンビ』を機に収集した動物の生態映像と出逢うことで、動物たちの生態、習性をもとに自然界を記録する実写映画に着手することになる。

一九五三年、ウォルトは『アメリカン・マガジン』に「動物から学んだこと」というエッセイを寄稿し、つぎのように述べている。

自分が出逢ったものたちのなかでもっとも魅力的なものいくつかは動物たちである。二五年間、私は観客を笑わせるべく漫画の動物のキャラクターをつくってきた。ミッキーマウスやドナルドダック、犬のプルト、シカのバンビ、ゾウのダンボ等その他多くのキャラクターのモデルとしてじつさいの動物たちを研究し、コメディにするために彼らに人間の特徴を付加してきた。けれども、鳥や獣、魚、昆虫の世界を見れば見るほど、ぼくはますます現実の生きた動物たちのほうが想像から呼び起こしたものよりもずっと奇妙で不思議でおもしろいと感じるようになったのだ。

こうして『バンビ』の制作を機に新たに手がけることになったのが、一九四八年から一九六〇年にわたって製作されたディズニーの自然記録映画シリーズ「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」である。このシリーズは、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、シヨウシンシヨウメイの「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ィズニーは、「トゥルー・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る。

『ワイルドライフ・フィルム』の著者デレク・ボウズによれば、このシリーズの新しさは、科学教育映画、サファリ映画、動植物をめぐる伝説や神話といった数多くの要素を効果的に統合しながらも、既存の映像とはまったく異なる映像を創造したところにあるという。

「トウルル・ライフ・アドベンチャー」の特徴は、何よりもまず人間の不在である。人間が手を加えた「汚れた」自然の風景はいつさい出てこない。従来のサファリ映画が動物を射止める人間の「偉業」に焦点をあてていたのに対し、「トウルル・ライフ・アドベンチャー」は、人間の存在を映画の空間から除外し、野生動物の生態を人間が目撃者としてこっそり「のぞき見る」新しい方法を提示した。

たとえば、ウォルトは『百獣の王ライオン』（一九五五）の撮影に向かう動物写真家アルフレッドとエルマ・ミロツト夫妻にこう述べている。従来のアフリカの猛獣映画のように「人間がテッポウを振り回して動物を殺したり、逆に動物に襲われたり」するものではなく、「人間のいないときに猛獣は何をしているのか——ライオンや象自身の意見を聞いてくるんだ」と（『百獣の王ライオン』パンフレット）。

もう一つの特徴は、高度なテクノロジーによる撮影技術と映像の編集テクニックによって、人間の眼では捉えることができない視覚的空間として自然を可視化したことだ。ベンヤミンが指摘したように、カメラに語りかける自然は、肉眼に語りかける自然とは異なる。「人間によって意識を織りこまれた空間」の代わりに、レンズの独創的な使用によって「無意識が織りこまれた空間」が立ち現れるからだ。

たとえば、小動物をクローズアップできる超望遠レンズ。ミツバチの肢の先に五〇匹も乗れる小さな虫を画面いっぱい拡大してみせる超拡大レンズ。昆虫や植物をいためない「熱のない」照明。何ヶ月もの植物の成長の模様をわずか数十秒で見せる驚異的な微速度撮影。アフリカに生息するカバの生態を捕らえた水中撮影。猛烈なスピードで疾走する動物の動きをゆっくりと美しく見せるスローモーション。さらにはアフリカの大草原に生きるシマウマ、キリン、ライオンをカメラで捉えるためにドイツのスタッフがつくったカメラトラック。今となつてはどれも珍しいものではない。だが、一九四〇年代末から五〇年代は「人間のいない自然界^Aをのぞき見るドキュメンタリー映画の黎明期^{黎明期}だった。「ネイチャー・フィルム」と呼ばれるこのジャンルは、この時期に開発された新しいテクノロジーとともに確立したのである。

一方、このシリーズは、生存競争の厳しい自然環境に生きる動物たちの生態を描きだしつつ、同時に映画の視聴者である子どもたちに対しては十全な「配慮」がなされている。カメラマンたちは、複数のカメラで撮影に挑み、オペティカル・プリンターで撮影フィルムの構図を変え、巧みに編集した。それにより、野生動物たちが血まみれになつて命を落とす自然界の生々しい^{生々しい}狩^狩猛^猛さは、弱肉強食を生き抜く動物と自然の美しい叙事詩へと置き換えられていった。

またロケで撮影不可能な場面はセットを作つてのぞんだ。『砂漠は生きている』（一九五三）で母ネズミが地中の巣の中に子どもを養っているところをヘビが襲う場面は、巣の内部を見せるためにガラス張りの縦断面を用いた。このネズミは自然のままの環境下で長く^{長く}力^力い、巣に馴^馴らしてあつたという。あるいは、『砂漠は生きている』に登場するタカとヘビの決闘シーンでは、討ち取られたヘビの屍^屍体をタカの翼が覆い隠し、『百獣の王ライオン』でライオンがキリンの死骸を引き摺^摺る場面は遠方から小さく映し出されている。さらに、『滅びゆく大草原』（一九五四）では、自然を記録し「保存」することは、文明化された白人社会の「責務」として描き出され、アメリカの西部開拓というフロンティア精神を賛辞し、同時期の自然保護運動や環境保護運

動とも響き合うものになっている。

このようにみてくると、「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」は、自然界の動物を知る「のぞき窓」であると同時に、^B世界を文字通り「フレームの中」に閉じ込めてしまう「ものでもあったと言えよう」。

とはいえ、デイズニーがもっとも重視していたのは、たんに「人間不在の自然界」をのぞき見るのではなく、カメラの前に広がる「手つかずの自然」と動物の世界を「驚異」と「冒険」の物語として描き出すことだった。

「フィルムを惜しんではいけない」というのがウォルトのモットーだった。ウォルトはこう言っていた。「色々の興味深い描写をし、写実的であると同時にドラマ性を強く打ち出し、自然科学に対する知識をもたない大衆にも、面白く楽しみながら大自然の偉大な営みを学んでもらえるように努力したい」。そのためには「もっとも面白く、もっとも価値ある部分を選んで編集することだ」と（『砂漠は生きている』パンフレット）。

たんに自然を記録するだけでなく、「題材をさらに深く掘り下げ、動物の生活する社会を一層生々しく描くこと」、そして教育と娯楽をあわせもつエデュテインメント（教育+娯楽）を提供すること。それこそ、彼が本当に取り組みたいことだった。

では、その「ドラマ性」とはどのようなものだったのだろうか。

「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」の主役は野生の動物たちである。捕獲した動物は脚本にそってトレーニングを受けることもあったが、^{せりふ}台詞を覚えて演技する役者ではない。

ここで重要なのは、「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」に登場する野生の動物たちに個性と物語が与えられていることである。フィルムを逆行させ、サソリが手をつないで踊っているように見せる「サソリのダンス」。「死体の清掃人」と名づけられるハイエナ。意中のメスを射止めようと闘うカメシオンとテンポのよい音楽とともに「驚異」と「冒険」の物語として語られる。しかしよく見ると、ここに打ち出されているのは、アニメーションの制作を通してデイズニーが見出した、動物たちの個性を引き出す独自の手法である。

すでに見たように、デイズニーは、一九三〇年代、スタジオが飛躍的に発展するなかでさまざまな探究を試みてきた。ギャグと笑いだけでなく、「豊かな個性を通して明確なストーリーを伝えること」の重要性に気づき、キャラクターに個性を与える「戯画化されたリアリズム」の技法を生み出した。『白雪姫』にはじまる長編映画のなかで確立された、この「生命の幻影」とは、キャラクターが「自らの意志で考え、決断し、行動しているように見える。絵^{ドローイング}を生み出すこと」、本物よりもリアルな、本物らしい偽物を戦略的につくることだった。つまり、デイズニーのアニメーションに登場するキャラクターたちは、たんなる図版のような精密な現実の複製ではなく、そこから個性を引き出すことのできる絵画的で「自由な観察の余地」をと

なったモホウ^(五)によって確立されたものだった。

じつさい「トゥルー・ライフ・アドベンチャー」で数々の監督と脚本を担当したジェームズ・アルガーをはじめ、ベン・シャープスティン、テッド・シアーズ、ウィンストン・ヒプラーなど、このシリーズを担当した監督やスタッフの多くは、『白雪姫』『バンビ』『ダンボ』『ファンタジア』といったアニメーション制作と並行してこのシリーズに取り組んでいた。

なかでも注目したのは、そこで中心的な役割を果たしたジェームズ・アルガーがアーネスト・トンプソン・シートンから多大な示唆を受けていたことである。知られるように、シートンは細部にコシツ^(六)しつつも、同時にそれが知識からなる単なる図版にならないように「光や色、動き」といった要素をもとに動物の生を描き出そうとした。シートンは、エドワード・マイブリッジを踏まえて「高速写真の映し出す真実それ自体を非難するつもりはないが、真実が必ずしもすべて正しいとはかぎらない」と指摘し、その著書『美術のためのシートン動物解剖図』(一八九六)のなかで、つぎのように述べている。

画家は死んだ動物や外科的なものの見方をむしろ避けるようにすべきである。解剖によつて構造に関する、より完全な知識を得ることができるとは確かだが、それは不必要な完全さである。美術を学ぶ者にとつては、生きた動物をモデルにし、最高の解剖学の図版を入手して手引きとして用いることのほうがはるかに重要である。そして解剖学は毒薬のようなもので、適度に用いければ作品にとつて強力な刺激剤になるが、過剰摂取は命取りになる、ということをつねに心にとどめておくことが大切である。このことは特に絵画について言うことができる。生きている動物では、解剖学的に見ることができるのは輪郭だけである。そこに一番の重点をおいて描けば、それは単なる図版になってしまう、光や色、動きといったもつと重要な要素を見失つてしまうことになるのである。

動物を「画家の視点」から「絵画的に解剖」というシートンの主張は、通常の解剖学が死んだ動物を扱っているのに対し、あくまで生きた動物を、それも実験室や籠のなかに捕らわれた動物ではなく、野外の自然のなかの動物の美を描きたいと考えてのことだった。生き生きとした動物たちの姿がありありと捉えたいという欲望から描かれたシートンの動物物語は、ウィリアム・パロウスによつて「アトランティック・マンスリー」誌で「ネイチャーフェイカー」の汚名を着せられることになる。だが、シートンのこの視点は、徹底して動物のリアルさにこだわりのながら、にもかかわらず精密な図版にしまつては元も子もないという、『バンビ』に象徴されるディズニー映画のなかにも色濃く刻印されているのである。

(清水知子『ディズニーと動物』による)

(注) ウィルダネス——未開拓の土地。

問一 傍線部(ア)～(オ)のカタカナの部分に漢字に改めなさい(解答は楷書ではっきり書くこと)。

問二 傍線部A『人間のいない自然界』をのぞき見るドキュメンタリー映画』とあるが、人間がいないとはどういうことか。二点に分けて説明しなさい。

問三 傍線部B『世界を文字通り『フレームの中に閉じ込めてしまふ』とはどういうことか。説明しなさい。

問四 傍線部C『驚異』と『冒険』の物語として描き出す』とあるが、そのために「ディズニーの制作者が重視したものは何か。本文中から一語で抜き出さなさい。

問五 傍線部D『徹底して動物のリアルさにこだわらながら、にもかかわらず精密な図版にしまつては元も子もない』とあるが、なぜ精密な図版になつてはいけないのか。本文中の語句を用いて説明しなさい。

問六 波線部『本物よりもリアルな、本物らしい偽物を戦略的につくる』とあるが、現代の文化や社会に見られる同様の例を挙げ、その功罪についてあなたの考えを述べなさい。二五〇字以上三〇〇字以内で述べなさい。