

— 次の文章を読んで、問いに答えよ。

私は芸術という分野に身をおいているので、日頃から「作品」という言葉をよくつかいます。毎日、「作品」のことばかり考えているといってもおおげさではありません。

しかしおおくの人びとの日常生活ではどうなのでしょう。スーパーマーケットやコンビニにいつても、「作品」なんてものには、めったにおめにかからない。おなじ「品」でも、みかけるのは「作品」ではなく、そうですね、たいていは A のほうではないでしょうか。

いま「品物」といいました。山に自生する樹木や川べりにころがる石とかは「品物」とは呼びません。「品物」とは自然そのものではない。人間の手がはいっているもの、人間が加工したものをさしているようです。そういう意味では「作品」も「商品」も、おなじように人間の手がはいった「品物」なのだといえそうです。であれば、「作る品物」「作品」と「商う品物」「商品」は、それがあつかわれる場所がちがうだけで、似たようなありかたをした「品物」であるようにも思えます。じっさい、画廊にいけば「作品」は購入可能なわけですから、「作られる作品」は「商われる商品」でもある。

だったら「作品」と「商品」とのちがいはなくて、ことさらにあげるのも無意味なような気がします。たしかに「商品」と「作品」の境界線は、まあグラデーションですね。「商品」にも「作品」的要素はあるだろうし、その逆もある。

そのとおりなんですけれど、しかしそのように理解したうえでなお、「商品」が「商品」たるゆえん、「作品」が「作品」たるゆえんを考察してみるとのはけっして無意味ではないようにも思えるのです。

話をもどします。「商品」とはなにか。そして「作品」とはなにか。私の結論をさきにします。

「商品」とは、「あったらいいな」の世界である。

「作品」とは、「ありえへん」の世界である。

私たちが日々のくらしのなかで、「こういうものがあつたらたのしいな、便利だな」といろいろと、ないものねだりのリクエストをしておりますと、このいわゆる消費者ニーズ、私たちの「あったらいいな」のねがいにきちんとこたえてくれる「品物」

商品」が製造され販売される。単純化すれば以上のような流通の経路がつけられていくことが「商品」の理想型、つまり「良い商品」「健全な商品」のありかたなのではないでしょうか。

売る側と買う側に共通の「欲望」、あるいは「夢」が「あったらいいな」なのであり、この「あったらいいな」の B が「商品」となる。すべてのはじまりには「あったらいいな」があるんですね。ですから生産者や売り手がかつてに「これだ!」「これがいい!」ときめこんで売りだしたとしても、結局は倉庫に在庫をかかえてしまうことになる。うごかない「商品」は、「商品」としては失格だといわれても反論の余地はないのではないかと思います。

「作品」のほうはどうでしょうか。一九世紀後半のオランダの画家、フィンセント・ファン・ゴッホ。この画家は三十七年のみじかい生涯に、油絵八六〇点、水彩画一五〇点、素描一〇三〇点と、膨大な数の「作品」を残しました。

しかし生前に売却されたのは、『赤い葡萄畑』（一八八八年）という晩年の一作だけでした。ゴッホの絵画を「商品」としてとらえるなら、売れない絵画は「商品」として確実に失格です。いくらゴッホが「これだ!」と確信しても、消費者ニーズにマッチしないのであれば、もうしわけないけれど、売れないのも当然というほかありません。当時のたいていの人びとにとって、あらっぽい筆致で描かれた奇抜な色彩の人間の顔や風景は、「自分の部屋にこんなのが一枚あったらいいな」ではなく、「なんでこんな絵を描くのだろう」と拒否反応を呼びおこしてしまう「ありえへん」世界だった。へ 1

私たちは夜空をみあげて、「キレイだなあ」などとありきたりな表現で終わらせようとしてしまいます。ところがゴッホはちがっていた。ゴッホにはメイジョウ^③しがたい不定形な生命体が夜空にうずまきさまがありありとみえていた。へ 2

その幻視が『星月夜』（一八八九年）をはじめとするさまざまなゴッホ作品にあらわれている。ゴッホにはみえていたけれど、当時の人びとにはみえなかったし、みようともしなかった、そんな「ありえへん夜空」が「作品」となる。へ 3

しかしいまではゴッホ展が開催されると、美術館は行列のできる店みたいになる。へ 4

私たちはいまごろになって、やっとゴッホの「ありえへん」に追いついてきたということなのでしょう。へ 5

「商品」と「作品」の関係を考察するにあたり、もうひとつのキーワードをとりあげてみます。なにかというと「エン

ターテインメント」です。「エンターテインメント」、俗にいう「エンタメ」。ウィキペディアによれば、「エンターテインメントは、人々を楽しませる娯楽」とあります。「エンタメ」の世界、私はけっしてきらいじゃありません。白状しますが年末にテレビで生中継される『M・1グランプリ』、毎年たのしみにしています。事前に出場者たちの研究をしたりしています。

「エンターテインメント」について、私のある知人がつぎのように定義しています。

エンターテインメントとは、あらかじめわかっていることの再確認である。

わかったようでわからない説明です。私も一瞬とまどいましたが、しだいになるほどと納得できるようになりました。^⑦

デイズニールランドでもUSJでも、あるいはだれかのライブコンサートでもいいのですが、エンタメ的な催しに行くことになったとします。そのとき私たちは、そこにいけばこんなキャラクターやアイドルに出会えるぞとか、こんなスリリングな体験があじわえるぞとか、そういう期待感（＝あらかじめわかっていること）で、まずは胸をふくらませます。そして当地を訪れて、期待どおりのじゅうぶんなサービスが提供されたとき（＝再確認）、私たちは充足感にひたれます。エンタメ体験は、おもしろいと事前にわかっているところにいくからおもしろいのだというわけですね。

ところがエンタメ会場から美術館へ移動したとしましょうか。

ここではどうも気持ちをきりかえる必要があるようです。というのも、あたりまえの話ですが美術館には「作品」しか並んでいないからです。すくなくとも展示室では「商品」は売っていません。そして「作品」とは、これまでお話ししてきたように「ありえへん」の世界です。「あったらいいな」を期待しても、美術館では出会えません。

もちろんあなたのおメガネにかなう「あったらいいな」としての「作品」をみつめることもできなくはない。でも、^①おメガネばかり期待していたら、美術館にはガッカリさせられることがおおいのです。

正直にもうします。私は美術という分野で何十年と活動してきましたが、この私自身も美術館では「よくわからんなあ」と首をかしげることがフツウです。

こういうのは失礼かもしれませんが、美術館にこられている観客のみなさんも、たいていは館内で「よくわからん」ととま

どっておられるはず。美術館で腕組みをし、真剣なまなざしで絵を鑑賞なさっている方によく出会います。そんなとき私はいつもこう考えるのです。

「ああ、このひとと絵のことがよくわからないのだなあ」と。

人間というものは、こまっただときには腕組みをする。そしてだまります。わからないというそぶりをみせたくないのです、真剣な顔つきになっているだけなんです。

ですから心配する必要はまったくありません。美術館で腕組みをしているひとをみつけたら、「ああ、このひとと自分とおなじように、よくわからないんだなあ」と安心すればいいだけです。

意地悪な見方をしてしまいましたが、だれかを揶揄したいわけではありません。そうではなく美術館とは、「あらかじめわかっていることを再確認する」場所ではなく、「こんなこと、ありえへん」という「わからないさ」が常態であるということがいいたかっただけなのです。

二〇世紀の芸術表現のありかたをぬりかえたとさえいわれる、マルセル・デュシャン作、『泉』(一九一七年)という作品があります。作品ともうしましたが、単なる男性用便器です。デュシャンがつくったわけではありません。工場で製造された工業製品です。工業製品なら、それはどう考えても「商品」です。ところがこの「商品」が美術館の台座におかれ、これはマルセル・デュシャンの『泉』だとキャプションがついたとたん、「作品」となる。

こういう現象は、だれにとっても「わかっていることの再確認」でもなければ、「あつたらいいな」の世界でもありません。「なんでこんなヘンテコなものがここにあるのか、わからない」、つまり「ありえへん」世界の^④テンケイだといってもいいでしょう。

このような「ありえへん」事態に遭遇したとき、「わからない」から自分には無関係だとして、その場からすぐにはなれていくケースがほとんどかもしれません。しかし「なんだこれは、よくわからんな」と感じたあと、「それにしてもどうして、こんなありえへんものが、ここにあるんだろうか」とたちどまり、わからないから余計に気になって、もつとながめてみたくなる、

そういうケースもないではない。そしてここまできたらそれはもう、あなたと芸術とのあいだに信頼関係ができつつある証拠です。

「エンタメ」とは期待どおりのサービスの提供であり、すわっていれば、さっとお気にいりをお膳立てしてくれるという、いたれりつくせりのおもてなしの世界です。

芸術のばあいはそのではない。すわって待っているだけではなにもおこりません。芸術は不親切きわまりないスフィックス。スフィックスからの謎かけに、こちらからまえのめりになってつきあわなければ答えは得られないし、さきにもすすめない。このスフィックスの「わからなさ」にむきあってみることが「おもしろさ」だと感じられてくるとき、芸術はエンタメ世界とは異なる、別種のちよつと目がはなせないワンダーランドにみえてくる。

（森村泰昌『生き延びるために芸術は必要か』による。なお一部を改めた）

問 1 傍線①、②の読み方をひらがなで書け。

問 2 傍線③、④のカタカナを漢字に改めよ。楷書で正確に書くこと。

問 3 A に入れるのに、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- | | | |
|-------------|-------------|-------------|
| 1 「商品」という作品 | 2 「商品」という品物 | 3 「作品」という品物 |
| 4 「作品」という商品 | 5 「品物」という商品 | 6 「品物」という作品 |

問 4 B に入れるのに、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1 様式化 | 2 抽象化 | 3 一般化 | 4 定番化 | 5 具現化 |
|-------|-------|-------|-------|-------|

問 5 次の一文は、本文中の「1」～「5」のどこに入れるのが最も適当か。その番号をマークせよ。

かつての「ありえへん」が「あったらいいな」に化けてしまった。

問6 傍線㉗に「なるほどと納得できるようになりました」とあるが、「納得」の内容として、最も適当な部分を、本文中から三十文字でそのまま抜き出し、始めと終わりの五字を書け。

問7 傍線㉘に「おメガネ」ばかり期待していたら、美術館にはガッカリさせられることがおい」とあるが、その理由として、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- 1 美術館は、磨いてきた自分の美的センスにかなった作品に出会えるのが常態であるはずの場所だから
- 2 美術館は、常に自分の期待どおりの展示がなされているわけではなく、わからないことが常態の場所だから
- 3 美術館は、ほとんどの人が、あつたらいいなと好みの作品を期待して訪れるのが常態である場所だから
- 4 美術館は、美術に精通した人でさえ、まだ見たこともない作品と出会えることが常態の場所だから
- 5 美術館は、時流に逆らう挑戦的な作品を好んで展示するのが常態の場所だから

問8 傍線㉙に「あなたと芸術とのあいだに信頼関係ができてつある」とあるが、それはどのような状態か。その説明として、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- 1 わからないものに出会っても、美術館を信頼して作品にむきあわずにはいられない状態
- 2 わからないものに気をひかれて、その場にとどまっただけで、あきらめずにはいられない状態
- 3 わからないものから離れず、積極的にむきあうことにおもしろさを感じている状態
- 4 わからないものにも必ず価値があるはずだと考え、もっとながめてみようとする状態
- 5 わからないものとも関係性を保ち続けることによって、高度な理解を得ようとする状態

問9

傍線⑤に「芸術は不親切きわまりないスフィンクス」とあるが、その説明として、最も適当なものを、次のなかから選び、その番号をマークせよ。

- 1 スフィンクスがピラミッドのそばに何の説明もなく置かれているのと同様に、芸術作品もタイトル以外は何も付け加えられない。
- 2 スフィンクスは野外に置かれているために誰もが「作品」と気づくことがないが、芸術作品も美術館に展示されて私たちが気づくのを待っている存在である。
- 3 スフィンクスはピラミッドを守るために置かれていることが理解できるが、芸術作品はどうして美術館に置かれているのか理解できない。
- 4 「エンタメ」は期待させ、スフィンクスは向こうから問いかけてくれるが、芸術作品は自ら積極的につきあわなければ理解できない。
- 5 「エンタメ」は期待通りの信頼関係を築いてくれるが、芸術作品は「ありえへん」を感じなければ信頼関係を結んでくれない。

問10 本文の内容に合うものを、次のなかから一つ選び、その番号をマークせよ。

- 1 「品物」とは自然そのものではなく人間の手がはいっているものをさし、「作品」も「品物」であるので、川べりにころがる石に題名をつけて美術館に展示しても「作品」にはならない。
- 2 強いて言えば「商品」は「あったらいいな」の世界、「作品」は「ありえへん」の世界であるが、両者の境界線はグラデーションであり、ちがいを取り上げること自体に意味はない。
- 3 フィンセント・ファン・ゴッホは、膨大な数の「作品」を残したが、生前に売却された作品は一作しかないので、当時は芸術家として失格とみなされた。

4 エンターテインメントとは、あらかじめわかっていることの再確認である、と一般的に定義されるが、それ以上の充足感を提供するのがこれからの「エンタメ」の世界にとっては重要である。

5 美術館では腕組みをして真剣な顔つきで絵を鑑賞している人が多いが、それはまぎれもなく作品を理解しようとする真摯な姿である。

6 美術館で工業製品である男性用便器にマルセル・デュシャンの『泉』だというキャプションがついている状態は、「ありえへん」世界であり「作品」である。

問11 マルセル・デュシャン作『泉』と同時期の大正時代の文学作品を、次のなかから一つ選び、その番号をマークせよ。

- 1 浮雲
- 2 たけくらべ
- 3 城の崎にて
- 4 山月記
- 5 人間失格