

博士論文

建築のフィクティブな性質が持つ可能性についての研究
～20世紀以降の建築、小説、映画の比較考察を通して

要約

鈴木隆之

目次

【I 序論】

1：背景と目的

1-1 背景

1-2 目的

目的(i) 歴史的位置づけ -20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示

目的(ii) 同時代性とその喪失 -小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証

目的(iii) 小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示

1-3 既往研究

1-4 フィクティブの語の定義

2：手法

2-1 手法

2-1-1 Step 1 建築、小説、映画の性格を分類するための座標軸の作成

2-1-2 Step 2 座標軸への位置づけと、フィクティブな性格の表現の抽出

2-1-3 Step 3 フィクティブな性格の構造分析と、提案への結びつけ

【II 本論】

3：座標上の評価指標

3-1 共通評価指標

3-1-1 real-unreal についての共通評価指標

3-1-2 pure-plural についての共通評価指標

4：分析

4-1 分析(i) 建築-<目的(i)>への答えとして

4-1-1 基礎資料

4-1-2 建築の評価指標

4-1-3 建築の座標への位置づけ

4-1-4 座標の意味の読み取り

4-2 分析(ii) 小説-<目的(ii)>への答えとして(1)

4-2-1 基礎資料

4-2-2 小説の評価指標

4-2-3 小説の座標への位置づけ

4-2-4 座標の意味の読み取り

4-3 分析 (iii) 映画-〈目的 (ii)〉への答えとして (2)

4-3-1 基礎資料

4-3-2 映画の評価指標

4-3-3 映画の座標への位置づけ

4-3-4 座標の意味の読み取り

4-4 比較

4-4-1 全体の比較

4-4-2 第 2～第 4 象限の比較

4-4-3 第 1 象限の比較

【Ⅲ 結論】

5 : まとめと発展 小説、映画から建築へ-〈目的 (iii)〉への答えとして

5-1 分析のまとめ

5-2 フィクティブな表現のインタージャンルな性質

5-3 同時代性を取り戻すために～小説や映画の発想から建築をつくる手法の提案

5-4 フィクティブな建築の方法

5-5 フィクティブな建築の意義

【脚注】

【個別評価全文】

0：構成

本論文は下記のような構成を持つ。

【I 序論】

1：背景と目的

研究の背景・目的を明確にし、既往研究から「フィクティブ」の語の定義を導き出す。

1-1 背景

「フィクティブ」の語の一般的な意味、およびこの語に基づいて研究を行うに至った背景と研究の必要性について述べる。

1-2 目的

研究の目的を3つに整理する。

目的(i)	目的(ii)	目的(iii)
歴史的位置づけ-20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示	同時代性とその喪失-小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証	小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示

1-3 既往研究

3つの目的それぞれについて、既往研究を批判的に提示する

既往研究(i)	既往研究(ii)	既往研究(iii)
建築はフィクションと通じる性質があることが指摘された。主として、それは記号論の論理を用いるものであった。	建築をフィクションと比較する研究は少なくなった。小説や映画は新しいフィクティブの試みを続けている。	建築のフィクティブな性質を取り戻すには、記号論だけでは足りない。文学とグラフについての研究が参照可能である。

1-4 フィクティブの語の定義

既往研究に基づいて、本研究における「フィクティブ」の語の定義を行う

2：手法

本研究の手法を明示する。

<p>2-1 手法 本研究は次の3段階からなる手法をとる。</p> <p>Step 1 建築、小説、映画の性格を分類するための座標軸を作成する</p> <p>Step 2 座標軸への位置づけを行い、フィクティブな性格の表現を抽出する</p> <p>Step 3 フィクティブな性格の構造分析を行い、提案へと結びつける</p>
--

【Ⅱ 本論】

3：座標上の評価指標

<p>3-1 共通評価指標</p> <p><2-1 手法>で作成した座標に建築、小説、映画を位置づけるための共通の評価指標を、既存研究をもとに決定する。</p>
--

4：分析

<p>4-1 分析(i)建築-<目的(i)>への答えとして</p> <p>4-1-1 基礎資料</p> <p>4-1-2 建築の評価指標</p> <p>4-1-3 建築の座標への位置づけ</p> <p>4-1-4 座標の意味の読み取り</p>	<p>4-2 分析(ii)小説-<目的(ii)>への答えとして(1)</p> <p>4-2-1 基礎資料</p> <p>4-2-2 小説の評価指標</p> <p>4-2-3 小説の座標への位置づけ</p> <p>4-2-4 座標の意味の読み取り</p>	<p>4-3 分析(iii)映画-<目的(ii)>への答えとして(2)</p> <p>4-3-1 基礎資料</p> <p>4-3-2 映画評価指標</p> <p>4-3-3 映画の座標への位置づけ</p> <p>4-3-4 座標の意味の読み取り</p>
<p>4-4 比較</p> <p>4-4-1 全体の比較</p> <p>4-4-2 第2～第4象限の比較</p> <p>4-4-3 第1象限の比較</p>		

【Ⅲ 結論】

5：まとめと発展

<p>5：まとめと発展 小説、映画から建築へ-<目的(iii)>への答えとして</p> <p>5-1 分析のまとめ</p> <p>5-2 フィクティブな表現のインタージャンルな性質</p> <p>5-3 同時代性を取り戻すために～小説や映画の発想から建築をつくる手法の提案</p> <p>5-4 フィクティブな建築の方法</p> <p>5-5 フィクティブな建築の意義</p>
--

【I】序論

1 背景と目的

1-1：背景

1-1-1 今日の建築の状況-失われた「フィクティブ」

今日、建築はもっぱら、現実の問題に対しての現実的な回答になろうとしているのではな
いか。それもすぐに実現する回答に。

そのような疑問は、私が 25 年以上、大学で建築を講じ学生の設計案を見てきた経験から
きている。かつて学生は想像力はたくましく、理念については饒舌だが、その設計案はしば
しばリアリティを欠き、それを教員たちが指摘する、というのがよくみられる構図であつた
だろう。私自身も、卒業設計のテーマにしたのは村上春樹の小説であり、結果、設計案も想
像的なものであつた。教員として学生に特定の思考方法を強制したことはないが、それでも
かつては、私の学生時代と同様、抽象的な思考と想像力とで建築の構想に挑戦するものが多
くいた。しかしそうした思考と想像力は、学生たちの作品から徐々に姿を消したように思え
たのである。

建築という、経済にも法律にも密実に関連する行為が、現実的であろうとするのは当然だ
と考えることもできる。だが、それだけではなかつたはずだ。建築は空想に形を与え、未来
を描き記憶や歴史を物語った。ただよく機能して需要にこたえるというのではなく、想像力
を経由して人間の心理と社会の理想を描き出そうとすること、それもまた建築の大きな役
割であつたはずだ。

そうした傾向が消えたのは、学生の作品からだけではない。学生は、建築界の流行に敏感
なものである。世界の建築の大きな流れから、抽象的な思考や想像力が消えていく傾向にあ
り、学生たちはただその傾向を鏡のように映し出しているだけなのかもしれない。実際、と
くに 20 世紀の終わりごろから、そうした想像力を駆使した建築が、すっかり少なくなった
ように思えるのである。

本当に、そうであろうか。建築から抽象的な思考や想像力が、本当に消えつつあるのか。
そもそも想像力はどのような経緯をたどって建築のなかで重要な位置を占め、そしてどの
ように減衰していったのか。減衰の理由は何か、そしてそれは復活する機会を持ちうるか。
こうした疑問を抱いたことが、本研究のそもそもの背景にある。

日本では、「バブル」の崩壊後、経済の低迷が長く続いている。人口は減少を始め、高齢
化が進み、地方都市や村落の消滅が予測の範囲に入ってきた。経済や社会の「成長」の神話
が終焉を迎えたのである。1995 年に阪神淡路大震災、2011 年に東日本大震災があり、現実
の厳しい局面が目前に迫ってきた。1995 年のオウム真理教テロ事件は、チープな虚構の危
険さを教えた。建築家は、そのような過酷な現実に向かい合うことになり、その結果、
問題に対する効果について合意可能な建築を目指すようになった。

伊東豊雄は、現代建築のデザインをリードしてきた建築家だが、東日本大震災以降に、被災地の復興にも取り組んでいる。伊東は次のように語っている¹。

僕がコミュニティという言葉を使うと「なんでそんなわかりやすい言葉を持ち出すのか」と嫌がられるけれど、あえて使っています。釜石に合掌造を提案すると「なぜ建築家がこんな提案をするのか」と言われますが、あえて批判を甘んじて受けようと思っています。復興計画案は、街の人たちがつくってみたいと思うものにしないといけません。いくら論理的に考えを説明しても、見向きもしてもらえません。まずは僕らが同じ視線で話しているという姿勢を示さないとなりません。それは論理の問題ではないと思っています。

このような姿勢を、芸術思潮上の言葉で呼べば、リアリズムということになるだろう。リアリズムは、現実をそのまま写し取り、そこに現れた問題に対して現実の回答を行おうとする態度のことである。(歴史的には、リアリズムとは「1850年代以降フランスを中心にヨーロッパ全体に広がった文学上の思潮」であり、「社会の現実を理想や情緒にとらわれることなく、冷静に記述しようとする」²ものである。)

世界的に見ると、2001年のアメリカにおける同時多発テロ、それ以降の戦争やテロの多発、2008年のリーマンショックと経済危機などの厳しい現実がある。むしろ、過去にも厳しい現実があったが、現在が決定的に異なるのは、地球の自然環境が、時に世界の終末を論じさせるほどの危機を迎えている点だ。環境危機は、やはり「成長」という概念に深刻な疑問を突きつけている。リアリズムは、世界的には、リノベーションやリテンションへの傾斜として現れている。環境という現実の課題、「成長」を終えた経済という現実の条件への、現実的な回答を示そうというのが、世界の建築家たちに多く見られる傾向である。

とはいえ、日本の社会ほどの急速な縮小傾向を見せているのではない海外においては、建築家たちの態度はもう少し楽天的かもしれない。中国や中東など、今も成長を続けている都市もある。急速に進化した3Dソフトウェアを使って、今までに見たことの無いような形態をつくり出そうという建築家は多くいて、それはテクノロジーによる想像力の拡大と呼んでもいい。だが、コンピューター制御の機械が実際の建築部材の制作にも応用されるにつれ、形態への想像力は早速現実を追いつかれるという事態も生んでいる。そしてそうした建築は、今なお成長を続ける現代の都市において、実現している。

たとえばザハ・ハディドの建築は、そのデビュー作となった香港ピーク・コンペ案の時には、そのままではまず実現不可能と思われたし、実際に実現しなかった。しかしその建築案の重要さは、実現しようがしまいが変わらなかったし、むしろ、実現しないことによって、より大きな建築的想像力を見せていた³。ハディドは2017年に死去したが、生前に設計した建築案は、コンピューター・テクノロジーの力によって、香港、マカオ、中国の諸都市そ

して中東などで現実の建築として姿を見せている。実現することがすなわちリアリズムということではないし、それによって想像力が失われるわけでもない。だが様々な想像力のなかでも、形態への想像力については、形態が実現することによって、そして類似した形態が数多く実現することによって、その意味が変質する。風景の異化への想像力が生み出したはずの形態が世俗化し、その形態はただ経済に寄与するのみという事態にもなりかねない。経済というリアリズムに、想像力が回収される⁴。

失われたのは、空想に形を与え、未来を描き記憶や歴史を物語る建築である。本論文ではそれを、フィクティブな建築と呼ぶ。苛烈な現実と直面する状況でそれは失われた。だが本当は、そのような状況でこそ、人間の心理と社会の理想を想像力とともに描き出そうとするフィクティブな建築が必要なはずである。本研究の背景には、そのような時代の状況と認識がある。

1-1-2 フィクティブの語の背景—その一般的な定義とともに

フィクティブの語について、その背景を見ておきたい。

フィクティブ Fictive の語は、Oxford Dictionary Online (ODO)の定義によれば、*created by the imagination*⁵で、日本語訳すれば「想像によって創造される (た)」ものを示す。同辞書には文例として'*the novel's fictive universe*'とある。

フィクティブの類語に、フィクション fiction がある。fiction は、同 ODO によって2つの定義すなわち 1. *Literature in the form of prose, especially novels, that describes imaginary events and people* 2. *Something that is invented or untrue* が与えられている。すなわち、フィクションは小説などの文学を意味する場合と、真実ではない何ものかを意味する場合がある。前者の場合、小説に類するものとして、映画を含めてもよいだろう。映画の冒頭にはしばしば、「この物語はフィクションです」という断り書きが現れるほどなのだから。

ODO の定義からすれば、フィクティブ、フィクションのどちらの言葉も「架空の」「想像上の」あるいは「創造上の」と日本語訳されて差し支えないと思われるが、フィクティブが純粹にあるいは単純に「想像力」によって生み出される何ものかという感覚であるのに対し、フィクションには「小説」「物語」「お話」といった意味も含まれる。つまり、フィクションのなかにフィクティブな力が—すなわち大きな想像力が—含まれることは大いにありうるが、さほど含まれないこともまたありえる、ということである。

本論文におけるフィクティブという語の意味は、基本的にはこの ODO の fictive の定義に基づいている。また類義語 fiction=フィクションという語の意味から、小説と映画を参照していくことを方針とする。ただし、上記の通り、フィクションにフィクティブな力が大きく含まれることもあるが、そうでないこともある。というのも、フィクションのなかには、日常の real を描くものもあるし、むしろ、そのようなものこそが小説であるという主張も

あった。その主張が、リアリズムである。

前項で示したように、リアリズムは、本論文が取り上げようというフィクティブという性質にとっての対抗概念である。したがって、フィクティブという性質は、リアリズムの概念を検討することでよりはっきりと浮かび上がるだろう。

リアリズムは、「日常の出来事の模倣（ミメーシス）」であると、アウエルバッハ⁶は言っている⁷。また日本では、近代小説の黎明期の文学理論として坪内逍遙の『小説神髓』があるが、坪内はこのなかで「小説の主脳は人情なり、世態風俗これに次ぐ」とのべ、これが写実主義（リアリズム）としての日本近代小説の幕を開いた⁸とも言われている。潘文東によれば、「逍遙がここで指摘した情欲とは、善悪の道徳基準に基づいて判断を下すものではなく、心理学の規律で人物の真実の細やかな『情感と欲望』を小説に描くことによって表現されているもの」⁹である。

アウエルバッハは「出来事」を、坪内は「人情」を、という違いはあるが、両者とも現実を写し取ることを小説の基本としている。とはいえ、小説のなかの人物や出来事は現実(real)そのものではない。坪内は「美術」のように何かを「写し取る」ことを考えていたようで、「小説神髓」のなかには何度も美術についての言及があるが、絵画や写真のような対象と表現との直接的な関係は、小説には求められていない。するとリアリズムとは、現実を「写し取る」ことに力点があるのではなく、あくまでも「現実」のほうに力点があるように思われ、その点では、リアリズムは写実主義というより現実主義と訳されてもいいはずである。実際、その後のリアリズムは社会主義リアリズムを生んだが、この場合リアルとは労働者の現実である。その現実に向かい合って、革命に寄与するものが社会主義リアリズムの作品であった¹⁰。その例が、プロレタリア文学である。

建築においては「社会主義的リアリズム」を「社会主義的写実主義」と訳したのでは意味をなさない。「社会主義的リアリズム」の建築は、労働者の貧弱な生活という「問題」を解決しようと試みたのであり、貧弱な生活を「描写」しようとしたのではないからだ。こうした事情から、本論文ではリアルあるいはリアリズムに特に日本語訳を与えず、カタカナで表記する。

さて、フィクティブな性質はリアリズムの対抗概念であるのだから、その性質は現実から離れるか、少なくとも一旦は自由である。realの反対語はunrealであるから、フィクティブとはアンリアルな性質を帯びるもの、ということになるだろう。ただしそれは、リアルとまったく無関係になる、ということではない。科学的にありえないことがすなわちアンリアルということでもない。リアルとは、ある実際の時間と場所の、実際の出来事や自然、規則のことであるから、アンリアルとはそれとは異なる性質である。異なり方の大小や方法は思潮や作品によって異なるので、その評価指標は第2章で詳しく述べるが、ここで文学や映画のいくつかの例を挙げる。

川端康成の『雪国』に描かれる「雪国」は、実際の時間と場所であるかのように描かれるが、「長いトンネル」を超えたところにあるその場所は「夜の底が白く」なったある種の幻

想の場所でもあり、その点でアンリアルである。ガルシア・マルケスの『百年の孤独』に描かれる「村」には、ある時点で雨が降り出して、それはそのまま3年間ひと時たりとも止むことなく降り続ける。雨自体はリアルな自然であるが、この降りかたはアンリアルである。シェークスピアの『マクベス』には3人の魔女が現れ、未来を予言する。これは科学的にあり得ないことであり、その点で著しくアンリアルであるが、人間が実際に直面する役割や運命あるいは欲望と関連付けて考察することができ、その点でリアルとの関係を強く持っている。一方、やはり「魔女」がしばしば現れるディズニー映画は、「マクベス」のようにリアルとの強い関係を持たない。ディズニー映画のようなフィクションは、ファンタジーと呼ばれる。本論文は、リアルとの関係を持つアンリアルを研究対象とするが、ファンタジーについて論じようというのではない。

また、リアリズムのひとつである社会主義リアリズムはしばしば単純あるいは純粋な価値観や意義（例えば貧困からの脱出）を示そうとする。そのような純粋化は現代のリアリズムにもしばしばみられるものである。したがって、リアリズムの対応概念であるフィクティブな性質は、純粋主義的とは異なるもの、すなわち複数的あるいは複層的な価値観や意義を示すものになる。とはいえ、本来はリアリズムも純粋主義を目指していたわけではない。坪内逍遙が「小説神髓」を書いたとき、例えば勧善懲悪のような単純な価値観を示そうとする近世の物語文学こそが批判の対象であった。しかしながら現実の社会は、常に善悪や正義・不正義の判断を迫るものとしてあり、それは社会主義リアリズム期における貧困の問題や、あるいは現代におけるポリティカル・コレクトの問題として現れてきた。リアリズムすべてが純粋主義的であるわけではないが、純粋主義に陥りやすい性質を持つことは確かである。フィクティブであることは、そのような純粋主義的傾向から離れることでもある。

この項をまとめると、フィクティブの語の背景には、

- ・想像力
- ・小説や映画といったフィクション
- ・リアルからの自由
- ・純粋主義的なものの否定

があることがわかる。

フィクティブの語のこうした背景を踏まえたうえで、1-3で既往研究を検討し、本論文中におけるフィクティブの語の定義を1-4で行う。

1-1-3 フィクティブの必要性

前項で書いたとおり、フィクティブは小説や映画のようなフィクションに含まれることが多い性質である。そこで、フィクティブの必要性について、小説においてどのように言及されているかを見てみたい。

大江健三郎は、ドストエフスキーの『罪と罰』および志賀直哉の『暗夜行路』のなかの病

気についての描写を例にとりながら、次のように書いている。

私たちが生きているこの時代は、人間も世界も自然までも、大きい病を病んでいるように感じられます。それが総ぐるみで回復に向かうこと、人間の間には和解が行なわれ、未来への希望が生じることをだれもが望んでいることでしょう。そういう時、これら大病の回復と和解を説得力をこめて語っているふたつの小説は、私たちの再生を思い描かせてくれる未来のモデルであるように感じられるのです¹¹。

ここで小説の役割が「未来」とかかわりがあることが提示されるのだが、それはあからさまに描かれるわけではない。

大江はバフチンの『ドストエフスキー論』¹²を引きながら、小説の方法として、ポリフォニーとカーニバルというふたつの理論をあげている¹³。

ポリフォニーとは小説のなかに「作者の声、語り手の声、主人公やすく主人公それぞれの声にとどまらず、実に多様な人物たちの声が現れる」方法である。

カーニバルは「小説の祝祭性」のことであり、それはより具体的には、グロテスク・リアリズムという方法によってもたらされるものだという。それはリアリズムのように写実的に見えるが、描かれているのはときに現実的ではなく、アンリアルなものである。

ポリフォニーは、前項最後に示したフィクティブの語の背景のうちの「・純粹主義的なものの否定」を行うものであるし、グロテスク・リアリズムは同背景のうちの「・リアルからの自由」を得ようとするものである。

大江が、小説は「未来のモデル」であると考え、そしてそれがフィクティブな方法によって提示されると考えていることが、ここから明らかであろう。

建築も、古来から、「私たちの再生を思い描かせてくれる未来のモデル」たらんとしていた。宗教的な建築がそうである。古代ギリシャの神殿は「ギリシャ神話」という物語（フィクション）に基づいており、想像的で、そしてその物語は「多声的」である。フィクティブの定義の要件をある程度満たしているようにも見えるが、当時の人々にとってそれがアンリアルであったか、そして建築自体が多声的な仕掛けを持っているかについては、十分に肯定はできず、フィクティブな性格に満ちているとまでは言えないかもしれない。

建築においてフィクティブなものが顕在化するのには、やはり「未来」が重要な概念になってからであろう。近世まで、「来世」「や「終末」など宗教的な未来が語られることはあっても、社会の未来が変化とともに思い描かれることはなかった。18世紀に、ルドゥーClaude-Nicolas Ledouxが『ショウの製塩工場』の建築ドローイングを描いた¹⁴。社会主義的ではあるが、サン＝シモン Comte de Saint-Simon の空想的社会主義に近い。つまりユートピアとしての未来の構想でもある。未来は、目の前の現実ではなく、空想としてのアンリアルで

ある。未来は、現実と理想、人間と社会、記憶と歴史など多義的なものが入り混じった時間である。この意味で、未来とは本質的にフィクティブである。『ショウの製塩工場』はドローイングに示されたものが部分的に実現されているが、ユートピアとしての未来が実現したわけではなく、それはいわば永遠にフィクティブである。

フランプトン Kenneth Frampton は、著書 *Modern Architecture* で近代の準備段階で現れた建築思潮について論じ、ルドゥーと『ショウの製塩工場』については次のように書いている¹⁵。

彼（引用者注：ルドゥー）の理想都市の中のすべての施設を含むための限定されたタイポロジーを創作的に（*fictitiously*）発展させながら、ルドゥーは建築の「様態（*physiognomy*）」の考えを拡大して、抽象的な形態で社会的な意思を象徴させた。これらの意味は一方で伝統的な形態、例えば正義や法廷での一体性を想起させる立面—たとえば *Pacifere* と呼ばれる棟—によって達成されるか、あるいは *Oikema* 棟にあるような、男性器の形の平面を持つ同型法（*isomorphism*）によって達成される。（鈴木訳）

またフランプトンは次のようにも書く¹⁶。

啓蒙主義ののちに現れた近代建築の発展は、前衛運動のユートピア主義の間で分岐していたように思われる。それは 19 世紀の初め、ルドゥーによる重農主義的な理想都市によってはじめて定式化された。そしてそれは、ピュージンが 1836 年にその著書 *Contrasts* で宣言したとおり、反古典的で、反合理主義、反実利主義なクリスチャン改革派の態度でもあった。それ以来、労働の分配と、工業生産と都市化の厳しい現実（原文 *harsh realities*）を乗り越えようとする努力のなかで、ブルジョア文化は計画された工業的ユートピアの極端さと、機械生産による歴史的なリアリティの喪失との間で、揺れてきた。（鈴木訳）

ユートピアという未来を描くことが建築家の課題として浮上した時、歴史的なリアリティは失われ、リアリズムとは異なる方法が模索された。ルドゥーはそうした時代に現れ、近代以降の建築家の先駆けとなった。

20 世紀の建築は、ことさらこの「未来」という概念と強く関係を持ち、そのフィクティブな力に大きく頼った。例えば 20 世紀の初めには、「未来派」と自らを任ずる建築家が現れた。それはフィクティブな未来こそが、モダニズムの原動力だったからだ¹⁷。その後、モダニズムの理念が疑われる時代がやってきたが、建築家はフィクティブな想像力とともに

モダニズムとは異なる未来を構想し、それは「ポストモダニズム」と呼ばれる思潮を生んだ。

だが今、時代はその原動力を失いつつある。地球環境は壊れかけている。だが私たちは未来なしでは今を生きることもできない。大江健三郎が言うように、「人間も世界も自然までも、大きい病を病んでいるように感じられ」るこの時代においてこそ、「それが総ぐるみで恢復に向かうこと、人間の間に関係が行なわれ、未来への希望が生じること」が望まれるのだし、建築もまさにそのためにこそ構想されてもよい。

私たちが見つめなければいけないのはただ目の前にあるリアルではない。リアルから一旦は自由になったもの、今ここにおいてはアンリアルなもの、それを見つめなくてはならない。それは単純な未来像でもない。理想と現実、記憶と歴史などが入り混じった多義的なものである。そのような未来を思い描くために、建築にはフィクティブな性質が必要である。

1-1-4 ポストモダニズムとの関連-その批判的再評価

前項で述べたように、フィクティブなものはポストモダニズムの思潮のなかでよく現れた。このことの詳細については後に詳述する。本項では、本論文が、ポストモダニズムを批判的に再評価するだろうこと、そしてそのことの意義について述べる。

ポストモダンと呼ばれる思潮は、建築のみならず、文学や映画、芸術、思想そして様々な学問分野でも同時代的に大きくせりあがった。『哲学・思想辞典』¹⁸の「ポストモダン」の項には、次のように記述されている。

理性による啓蒙を基盤とした近代の制度、実践、思考は、真理を提示する力においても、批判的な分析力においても袋小路に陥ったと指摘し、消費社会や情報社会に対応する知や実践のありかたを提唱し実践する哲学的、文化的思潮。分野によって用法は多義的であるが、近代全体を問題視し、しかも対抗する一元的な原理を展開しない点で共通している。
(中略)

とくに建築の領域では、1970年代半ば以降、ジェンクスの『ポストモダニズムの建築言語』(1977)によって定着し、バウハウスに発する機能主義を否定し、様々な建築言語をアイロニカルに引用するラディカルな折衷主義を意味した。

20世紀後半には、近代の成長や発展の原理—それは確かに「理性による啓蒙を基盤とした近代の制度、実践、思考」であった—は様々な問題を引き起こしていた。発展が引き起こした地球規模の環境危機についての指摘がなされるようになったのもこのころであり、そのひとつであるレイチェル・カーソン『沈黙の春』は1962年に出版されている¹⁹。とはいえ、上記のように、「近代全体を問題視」する動きは、「対抗する一元的な原理を展開

しない」傾向にあった。というのも、「一元的な原理」こそが、硬直した近代が抱える大きな特質であると考えられたからである。ジェンクス Charles Jencks も、こう書いている。

合理的教育、合理的建築、はたまた女性の下着の合理的デザインなどとまったく同じに、モダニズム建築は、合理性を背景として、自らをまったく新しく作りあげようという一時代の過ちをそなえているのだ。(中略) ぼくは、この病がどのように現代に流布した哲学と深く関連しているかを示し、モダニズム建築を深く、かつ広く攻撃するよりは、むしろ、それについて戯画や風刺を描くつもりである、このやり方の長所は、(その欠点もさることながら) なにかというと、それによって、広範にわたる一般的原則のある種の気楽さと楽しさをもって通り抜けることができるし、議論の上で起こりかねない例外や難解さなどを全部大目に見ることも許されるからだ²⁰。

あとの時代から見ると、ジェンクスのこの態度にはいくつかの問題があったと指摘できるだろう。ここではそのうちのふたつを指摘しておきたい。

「モダニズム建築を深く、かつ広く攻撃する」のではなく、それについての「戯画や風刺を描く」というのは、「対抗する一元的な原理を展開しない」というポストモダンの重要な戦略であっただろうが、結局のところそれは「折衷主義」のデザインという、ある種の「一元的な原理」の擁護へと向かったことである。ポストモダニズムの「原理」はもっと多様でありえただろうし、実際、多くの試みがなされたはずだが、折衷主義こそがポストモダニズムであるかのように見られてしまうことになった。それは先の『哲学・思想辞典』の説明を見ても明らかである。

もうひとつは、「戯画や風刺」という言葉に象徴されるような、遊戯性である。モダニズムの合理主義、啓蒙主義、理性中心主義などに対抗するためには、遊戯性は有効であったかもしれないが、折衷主義の建築が好景気のもとで—日本ではバブル経済のもとで—多くデザインされたこともあり、好景気がひとたび去ってしまうと、それらは単なる「お遊び」であったかのように見えてしまうことにもなった。

ArtScape の ArtWords 「ポストモダン」の項²¹には次のような解説がある。

(前略)ポストモダンの手法は模倣しやすく、商業主義と結びつき、量産されるなかで消費された。特に日本の場合、80年代の好景気やバブル経済と結びつき、本来の批評性を維持することが難しくなった。(中略)21世紀初頭から振り返るとき、ポストモダン建築はしばしば単なる記号的なデザインとしてその評価が矮小化され、一過性の流行現象として語られることが多い。

ポストモダニズムが「一過性の流行現象」になってしまった理由を、特定することは難しい。だが「量産されるなかで消費された」ことを原因のひとつだと考えることは間違いではなかろう。

磯崎新は『ポストモダン原論』²²の「ディスコのヒエロファニー」と題した章のなかで、自身が設計したニューヨークのディスコ Palladium(1985～97)について、それまで「そういうエンターテインメントの仕事、したことない」としたうえで、「テクノロジーが欲望を励起させている」と語っている。「欲望」を支えたのは経済であり、好景気が終われば「欲望」はしぼむ。それとともにポストモダニズムの建築の「流行」も終わる。

しかし「欲望」を「ヒエロファニー」へのものと考えるのであれば、それは「流行」の終わりとともに消え去らなくともよかった。それは今を生きやがて滅ぶ身体に閉じ込められている人間が本質的に持つ欲望である。ヒエロファニーはフィクションの一種であり、磯崎はだからこそそれを映像と光の祝宴が毎夜行われるディスコの空間におけるテーマとした。祝宴が終われば空間も過去のものとなる。だが、ヒエロファニーというフィクションの重要性が変わるわけではない。ポストモダニズムという「一過性の流行現象」の終了とともに、「欲望」や「ヒエロファニー」についての思考—これらもまた、大江健三郎の言葉を用いれば、人間と世界が「総ぐるみで回復に向かうこと」に必要な思考—が消えてしまうのは、残念なことである。

経済的な事情のほかに、「1-1-1 背景」の項で書いたような、苛烈な現実のせり上がりという事態もあった。「遊戯性」や「多義性」は、そうした現実の苛烈さによっても否定される傾向にあった。

カーソンの『沈黙の春』のころから着目され始めた環境問題は、20世紀の終わりごろには、もはや避けがたい地球規模の危機として議論されるに至った。地球温暖化に対する対策の世界会議が相次いで開かれ、1997年には『京都議定書』が採択された。こうした環境問題についてマイアソン George Myerson は、こう書いている。

エコロジーは、モダニティの終焉を告げると考えられている—近代が築き上げてきた自信の決定的な崩壊、搾取された自然と搾取する社会の間の損得勘定の清算を告げると。²³

だがマイアソンはこうした「考え」を否定して、次のように論じる。

エコロジーは主流をなす近代化の強力な資源である。(新たな) 反動分子の抗議に対抗して、民主主義的権力はその近代化の道を追求している。エコロジーはこのような新しい近代化—低炭素時代、環境税や新しい基準を有する時代—をつかさどる科学である。ハーバーマスの言葉で言えば、エコロジーは、新しい近代化の第一歩にふさわしい理由を与えるために動員されることができる。あるいはリオタールのポストモダンの表現を一逆さまに一利用して、エコロジーは新しい政治問題をめぐって大きな物語を、新種の進歩の物語を織り上げているということもできるだろう²⁴。

リオタールは哲学者で、『ポストモダンの条件』という著作があり、モダニズムを「大きな物語」、ポストモダンはそのような「大きな物語」が失効した後の数多くの「小さな物語」の肯定なのだとして規定した²⁵ことで有名である。ハーバーマスはそうしたポストモダンの思想に批判的で、近代とは「未完のプロジェクト」であり²⁶、「大きな物語」は終わってはいないのだと論じた。

マイアソンはハーバーマスの立場を受け継いでエコロジーの問題を論じ、それは「近代」という「未完のプロジェクト」のひとつであると言いたいのであろう。

環境問題が大きな問題であることは間違いない。それがポストモダンの問題であるか、それとも近代の問題の一部であるかに関わらず。そして、これが「科学」の問題であることも確かであり、その点ではマイアソンの言い方は正しいだろう。だが、それは「科学」だけの問題ではない。「欲望」や「ヒエロファニー」にもかかわる問題である。人間や社会、自然が複雑に関連しながら得た「大病」であり、「総ぐるみで恢復」に向かう課題である。したがってそれは多義的でアンリアルな問題を大いに含んでいる。「科学」の問題に純粋化されない問題が残る。環境危機は、純粋化された「科学」への「信仰」がもたらした結果なのだ。こうした意味で、モダニズムに対してポストモダンが行なった批判は、この環境危機という「大きな問題」の理解と解決のために、依然きわめて有効なはずである。

建築にとっても、環境危機は大きな問題である。そのことを考えるとき、ポストモダニズムの建築やポストモダンの思想を、今一度批判的に検証し、それを今日の建築に再接続していくことには、大きな意義がある。

本研究は、ポストモダニズムの建築を、「単なる記号の操作」とする「矮小化」から救い出す意味も担うことになろう。

1-2 : 目的

本研究の目的は次の3点である。

- (i) 歴史的位置づけ -20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示
 - (ii) 同時代性とその喪失 -小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証
 - (iii) 小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示
- 以下に、各目的についての説明を述べる。

1-2-1 目的(i) 歴史的位置づけ -20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示

フィクティブの語は建築史や建築論によく現れる言葉ではない。しかしながらフィクティブな性質は近代以降の建築にたびたび現れているはずであり、そして重要な役割を果たしていたに違いない。これを明らかにしようというのが本研究のひとつ目の目的である。

1-2-2 目的(ii) 同時代性とその喪失 -小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証

フィクティブな性質はフィクションすなわち小説や映画がよく持つ性質でもあろう。とはいえ、小説や映画にも、フィクティブな性質が強く現れるものと、さほどでもないものがある。フィクティブな建築は、フィクティブな小説や映画と、どのような関係を持っているだろうか？ どのようなフィクティブ性が共有され、何が共有されなかったか？ 共有によって、それらは強い同時代性を獲得することが一あるいは失うことも一あったはずである。共有されたフィクティブ性の存在と内容を明らかにし、そこにあったはずの同時代性を描写するのが、ふたつ目の目的である。

1-2-3 目的(iii) 小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示

1-1で示してきたとおり、今日の建築からはフィクティブな性質が失われているが、人間と世界の「総ぐるみの回復」のために、それは今なお必要なはずである。建築がフィクティブな性質を取り戻すために、小説や映画のフィクティブな性質を構造的に分析し、その構造を建築に応用することが有効な方法となろう。この方法の提示と有効性の検証を行うことが、本研究のもう一つの目的である。

1-3：既往研究

1-3-1「目的(i) 歴史的位置づけ-20世紀以降の『フィクティブな建築』の系譜の明示」 に関わる既往研究

これまで述べてきたように、「フィクティブ」はリアリズムの対抗概念でもある。1930年代、ヨーロッパで、リアリズムと非リアリズムをめぐる芸術論争が起こった。「表現主義論争」と呼ばれたこの論争は、ドイツの雑誌『ダス・ヴォルト』を皮切りに様々なメディアで行われたが、そのほとんどをまとめて日本語訳したものが池田浩士編訳『表現主義論争』²⁷であり、リアリズムとそれに対抗的な芸術思潮、そしてそれらの社会的役割を知るうえで重要な資料となっている。この資料のなかでルカーチ György Lukács は、こう論じている。

思想的及び芸術的な作業は、現実のほうへと動いていくか、それとも現実からはなれて動くか、どちらかであらざるを得ない。²⁸

このルカーチの論については、2-1以降で再び触れる。

文学、美術、建築、演劇などジャンルを超えて行われたこの「表現主義論争」を、池田浩士は「今世紀（引用者注：20世紀）における最大の、さらにはほとんど類を見ないほど深刻な文化論争だった」と述べている。当時の芸術論は社会論や政治理論、とりわけ共産主義やファシズムと密実な関連を持っていた。その関連のなかで、芸術論はある種のユートピア論とも読めるものになっていった。

船戸満之の『表現主義論争とユートピア』（情況出版、2002）は、近代初期のユートピア意識をこの論争を通して明らかにしようとしている。マルクス主義がすなわちリアリズムであったのではない。むしろ、現実への強い関心が、フィクティブな表現を生んだ。船戸は表現主義論争に参加したブロッホーマルクス主義者ながら、共産主義リアリズムのルカーチに反論した一を引きながら次のように書く。

ブロッホにおいてもユートピアは、現実世界に対して統整的理念として機能する。ブロッホのユートピアの独自性は、このユートピアがすでに完成されたものとしてあるのではなく、日々形成されつつあるということだ。過去から現在にいたる多様なユートピア志向が織り成す彩り豊かなテクスタイルなのである。現在を導く統制的役割を持つだけではなく、ユートピアの側も、現在からのフィードバックを受けて、絶え間なく更新されていく。

過ぎ去った盛期の文化遺産のかけらを拾い集めながら、新しい世紀を歩む道を模索する私たちに、ブロッホの、開かれたユートピア観が示唆するところは少なくないと思う²⁹。

フィクティブという言葉は出てこないが、ユートピアという概念を通して、近代がある種のフィクティブな意識とともに始まっていることを理解できる。そして、フィクティブとは何か、その必要性とは何か、という問いに対してこのブロッホの「ユートピア観」³⁰はひとつの回答を示している。

ピーター・クック Peter Cook は著書 *Drawing ~The Motive Force of Architecture*³¹で、近代以降の建築ドローイングを多数選定し、その建築思想について論じている。ドローイングには実現を前提したものもあれば、そうでないもの、すなわちアンビルトの建築も多く含まれる。アンビルトには、本論文の定義に即して、フィクティブな性質をもつものも多い。ピーター・クック自身が描くドローイングもアンリアルで多義的であり、従ってフィクティブである。近代以降のフィクティブな建築のイメージについて、深く考察した研究であると言える。

クロッツ Heinrich Krotz の著作 *The History of Postmodern Architecture*³²の“Postmodern Architecture”の章は Architecture as Fiction の項から始まる。同著及び同項目については本論中で詳述するが、この事実からも、ポストモダニズムの建築にとってフィクションは重要なキーワードであったこと、そしてそれはすなわち<フィクション=小説、映画>と建築との類似性が、この時期に探求されていたことを想起させる。本論文の目的はフィクティブな建築について考察することにあるが、それに際してポストモダニズムの建築にとりわけ着目しようとするのは、こうした事情による。

表現の領域を横断的に論じる議論は、比較文化論や表象文化論の中に見ることができる。ヤンポリスキー M. B. Iampol'skii は著書『デーモンと迷宮』³³でこう書いている。

本書に集めたエチュードはあるテーマで統一されている。それらは皆、文化に反映した身体性をめぐるものなのだ。身体性はまた、一定の視座のもとに吟味される³⁴。

そしてこの「身体性」のひとつである「視点」をもとにして、次のような考察が行なわれる。

造形美術においては、都市を高みからパノラマ的に描く最初の試みは一四八〇年代にさかのぼる (Libman 1988 を参照)。都市のパノラマ的描写への関心は高まりつづけ、十九世紀前半に頂点へ達した (Hyde 1988 を参照)。それに比べるとかなり遅れてはいたが、文学でも同様の事態が生じる。パリを高みからパノラマ的に叙述しようという流行は、一

八三〇年から一八六一年のあいだがピークであった³⁵。

また別の章で、ソクーロフの映画『ストーン』をめぐる考察においては、次のように書く。

迷宮—それは空間的形成物である。しかし迷宮は引き伸ばされ、もつれあっており、そこに滞在するものに出口なき絶望の経験を強いるため、迷宮空間には時間感覚が書き込まれることになる。

(中略)

迷宮内の移動は長きにわたる運動であり、彷徨を全うする能力や忍耐力のテストとなる。したがってこの運動は、時間経験の観点からは二重である。一方でそれは長さの体験であり、他方では時間の停止なのだ。迷宮では暗闇が支配し、無限に連なる分岐が直線性を壊すため、「長さ」と「日時間性」との奇妙な結合が生じ、そのどちらもが、身体に変形を書き込んでいく。

(中略)

アレクサンドル・ソクーロフは映画『ストーン』(一九九二)において、まさにこのデフォルメのなかに表彰された非時間性という題材を扱っている。そこでの非時間性は、映画の主人公の死とそれに続く蘇生というかたちで示される³⁶。

こうしてヤンポリスキーは、空間と時間、そして映画や物語をつなげて議論する方法と哲学を提示し、その方法と哲学をもって個別の作品へと深く分け入っていく。それは多くの示唆に富み、個別の作品の可能性を大きく引き出すのに寄与するが、本研究の目的のひとつである歴史の概観と系譜の発見のためには、これとは異なる方法が必要である。

上述のように、建築の想像的な性質に言及する研究や、領域横断的な研究はあるが、その性質に定義を与えて中心的に論じ、さらにはそれを近代建築の歴史の中に位置付けた研究は見当たらない。本研究が歴史的な位置づけ・20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示を目的とするのは、このためである。

1-3-2「目的(ii) 同時代性とその喪失—小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証」についての既往研究

文学と空間というテーマについての研究や論考は少なくはない。例えば前田愛(国文学、1931-1987)の『都市空間のなかの文学』³⁷は、そうした論考の重要な成果である。しかし、前田のものも含めて、そうした研究の多くは「文学に描かれた空間」の性質の分析に大部を当てており、つまりは文学の理解のためには極めて有用だが、空間を構想する方向に発展しない。その点で、原広司による論考は際立っていて、『内子町立大瀬小学校』を設計する際、

大江健三郎の小説の詳細な構造分析を行っている³⁸。

映画と空間というテーマについての研究や論考も少なくはない。五十嵐太郎『映画の建築／建築的映画』³⁹、鈴木了二『建築映画 マテリアル・サスペンス』⁴⁰がある。映画のなかに、都市や建築的な空間を発見し、その性質を分析はするが、空間を構想する方向にむけてその考察を発展させるには十分ではない。

すでに述べたように、「表現主義論争」はジャンルを超えた論争であり、建築とフィクションすなわち小説や映画との間でいくつもの用語や概念が共有された。「未来派」「表現主義」など個々の思潮についての研究は多いが、全体としてどのような性質が共有されたのかについての論考は少ない。すでにあげた船戸満之『表現主義論争とユートピア』（情況出版、2002）はそうした論考のひとつである。

建築と文学や映画を直接比較して検討するというのではないにしても、同じ用語や手法で、それぞれが研究されたことはあった。

ポストモダニズムの主張及びその研究は建築においてのみならず、文学、映画、思想など様々な分野でそれぞれに行われてきた。

ジェンクス Charles Jencks が 1977 年に著した『ポストモダニズムの建築言語』*The Language of Post-Modern Architecture* は文学や映画の領域でも参照された。例えば *Cambridge History of Postmodern Literature* では、ポストモダン文学の思潮を説明するのに、ジェンクスがポストモダニズムを規定するのに用いた **double coding** という概念を使用している。ジェンクスがこの語とともに主張しているのは、建築が単一の意味体系＝code に置かれるのではなく、多重な意味体系のもとで理解されるあるいは設計されるということである。このジェンクスの定義や、ベンチャーリ Robert Venturi の『建築の対立性と複雑性』⁴¹『ラスベガス』⁴²の諸著作そして哲学などの諸潮流の影響などもあって、ポストモダニズムの建築は多く記号論の理解のもとに研究されてきた。

例えば酒谷粹将、岡本賢吾、門内輝行は雑誌『新建築』の 1993 年、1998 年、2003 年、2008 年に取り上げられた建築作品を対象に「メタファーの類型化と構造分析」⁴³を行っている。彼らは「20 世紀の大量生産・大量消費の時代が終わり、設計を行う上での条件が複雑化し」「設計者の想像性がより一層求められるように」なったとした上で、次のように書いている。

こうした設計における創造性に関する研究の中で、「メタファー（隠喩）」(metaphor)や「アナロジー（類推）」(analogy)の概念が注目されてきた。(中略) 建築におけるメタファーへの注目は、ポストモダニズムの時代に顕著である。C.ジェンクスの『ポストモダニズムの建築言語』には、メタファーが人々の詩的想像力を喚起し、建築の解釈や表現に驚くほど豊かな可能性をもたらす多くの事例が示されている。

ジェンクスの他にもポストモダニズムの記号論的傾向を決定づけた理論家はいたが、その中でも、クリストファー・アレクサンダーの『パターン・ランゲージ』⁴⁴や『都市はトリーではない』⁴⁵の影響は大きかった。都市内にある様々なイメージ（＝記号）の相互の結びつきは、トリー状ではなくセミ・ラティス状の構造を持つことをアレキサンダーは明らかにしたが、文芸批評家の柄谷行人が『隠喩としての建築』⁴⁶で論じたように、このセミ・ラティス構造はドゥルーズとガタリが哲学の分野で提唱した「リゾーム構造」と、図らずも同期していた。

記号論あるいはポスト記号論自体は、むしろ建築のみならず様々な分野で盛んに論じられていた理論であり、建築はむしろそれらを援用していたということもできる。

文学の領域では、岡順寛が、1970年代～80年代のイエール学派の文学理論についての『ド・マン／ブルーム／デリダ』⁴⁷と題した論文で、ポール・ド・マンらが巻き起こした「デコンストラクション」および「ニュー・ヒストリシズム」を、「〈ポスト・モダニズム〉と〈ポスト構造主義〉を脱した次の段階の批評」と位置付けたうえで、「〈ポスト構造主義〉そして〈ポスト・モダニズム〉の〈アポーリア（解決の困難な局面）〉は、早く言えば、記号論と解釈学からの脱却とその超克の試みの長い繰り返し、そしてその失敗の連続にあった」と書いている。

デコンストラクションをポストモダニズムの中にも含めるのか、それともポスト・ポストモダニズムと位置付けるかは議論の余地がある⁴⁸ように思われるし、建築においては、デリダらと思想的に近かったピーター・アイゼンマンの位置づけもそれによって微妙に変わってくるだろうが、それはともかくとして、岡が論じるように、ポストモダニズムが「記号論と解釈学」を大いに参照していたことは間違いがない。

映画の領域では、1974年⁴⁹に Christian Metz によって *Film Language : A Semiotics of The Cinema*⁵⁰が著され、映画を記号論及び言語として分析する理論が、他の多くの映画研究に影響を与えた。哲学者のドゥルーズも、映画の記号論的分析を行っていて、これについて小林直樹は次のように書いている⁵¹。

映画のイメージ (*image cinématographique*) と、H.ベルクソンが見出した運動イメージ (*imagemouvement*) との接合を目指して、ドゥルーズはイメージと記号の分類を試みた。そこでは、映画が他の諸芸術と峻別され、「映画によって、世界がみずからのイメージへと生成する」(Deleuze) という重要な命題が提起される。そして、運動イメージとしての映画に出現するイメージ、すなわち記号の分類をつうじてとらえ出された感情イメージ (*image-affection*) が、「顔一般のクローズアップのほとんどに見いだされる」ことをドゥルーズは明らかにした

このように、映画でも記号論に基づいた分析が行われ、その理論が発展していった。

建築の領域では、夏目欣昇、萬川直荘、若山滋は、アイゼンマンを主宰として1973年に創刊された建築批評誌『OPPOSITIONS』をめぐる研究を行っている（『建築批評誌「OPPOSITIONS」の批評対象』⁵²）。1973年から1984年の間に26巻発行されたこの雑誌には、「全号で184の評論が掲載され」「初代編集長はP.アイゼンマンが務め、副編集長のK.フランプトンの他」コーリン・ロウなど様々な理論家や批評家⁵³が編集と寄稿を行った。近代以降の建築が批評の対象であるが、同研究によれば、ニーチェやマルクス、アドルノら哲学者も批評の対象に含まれた。同研究はさらに、『OPPOSITIONS』に現れたキーワード⁵⁴を分析し、次のように述べている。

対象評論全体から、延べ763個のキーワードが抽出された。＜背景＞では「idea」「city」「language」などが多かった。（中略）＜その他＞では「meaning」が最も多く、「image」「metaphor」などの含意性のある語や「death」「body」といった従来の建築評論としては中心的に論じられなかった語も抽出された。

この分析からも、ポストモダニズム隆盛期に、記号論的な用語が建築を論じるうえで重要な役割を果たしていたことが理解できる。

とはいえ、ポストモダニズムは、本来その多様性にこそ存在意義があったはずだ。それはモダニズムの「合理主義、行動主義、実利主義の哲学的教条」すなわち「純粹主義的な様式」への反発（「」内はジェンクス『ポストモダニズムの建築言語』からの引用）であったのだから、統一的な理論では説明されつくされない多様性を持つものであったし、実際、建築家たちはその多様性が生み出す豊かさこそを目指した。チャールズ・ムーアやマイケル・グレイブスが歴史的な様式に再注目したのは歴史を記憶として呼び起こそうとしたからだし、ロバート・ベンチューリがラスベガスに着目したのは建築を閉じた建築界から解き放つため、そしてベルナルド・チュミが映画に着目したのは、映画が語る(narrate)ように、narrativeな建築を目指す試みであった。だがこれまでの研究は、ポストモダニズムの建築を記号論で読み解こうとするものが多く、ほかの可能性に十分な光を当ててこなかったように思われる。

例えばコンテクスチュアリズムには、地域の持っている物語性—フィクティブなものも含め—が生み出すコミュニティや生活に着目する可能性を与えたはずだし、そしてそれは今グローバルズムに対抗する地域主義へと影響を与えてもいるはずだが、ポストモダニズム期のそれに対しては、これもまたコンテクストを記号が織りなすテキストとしてのみとらえる傾向があった。秋元馨『1970年代後期および80年代建築思潮におけるコンテクス

ト概念』⁵⁵によれば、コーリン・ロウら「コーネル派」は「慣習を非慣習的に用いる」手法やコラーージュの概念によって「文脈効果」が発揮されると論じていた。こうしたいわばテキストの構造的組み換えという方法は、本論文でもフィクティブなものを生み出す手法として論じていくことになる。しかしながら、実際には、ポストモダニズム期の「文脈効果」は、表層的な記号の置き換えとして捉えられてきたのである。同論文では、やはりコーネル派のコーエンが、コンテクスチュアリズムの命名者のひとりとしてその概念を補完したと指摘している。コーエンはコンテクストには「物理的(physical)」/「文化的 cultural」のふたつの水準があることを示した。「文化的」コンテクストがベンチャーリが用いた形態操作のような表層的な記号によるものなのに対し、「物理的」コンテクストはより空間的ではある。秋元馨は同論文でそれを「形態を、具象性ないし意味性を捨象した単なるまとまり、あるいは『分擬 segregation』それ自身としてみる「ゲシュタルト Gestalt」の水準にある文脈」であるとしているが、これは結局のところ、空間からシニフィエを部分的に捨象してシニフィアンとして扱うという記号論的扱いに近い。

記号論や構造主義(ポスト構造主義)が、建築や文学映画を同一に論じる基礎を作った。だが記号論はポストモダニズムを表層の建築に代えてしまい、その空間のフィクティブ性を十分に捉えることができなかった。

構造主義自体は、表層の記号ではなく、記号の現れ方を支える深層構造—建築であれば空間構造を論じることが可能であり、したがって、フィクティブ性はただ表層の記号として論じられるのではなく、空間構造として捉えられる可能性があるものであった。実際、空間を構造主義的に分析する試みも、磯崎新『建築の修辞』⁵⁶などによって行われている。しかし磯崎は、その前著『建築の解体』⁵⁷においては現実を離れた記号的な建築すなわち”architecture as fiction”を論じていたのに、『建築の修辞』では“fiction”から遠ざかっている。

これらの既往研究を振り返ると、ポストモダニズムの議論のなかでは、次のふたつ(a)(b)の尺度が一ただし別々に一すでに検討されたのだと考えられる。

(a)記号のふるまいによって、「現実からの離れ具合」を図るための尺度。(これが”architecture as fiction”の主要な議論であった。)

(b)空間の複数的な構造、つまり純粋主義的なモダニズムの空間との対極性を測る尺度。

そしてこれらのふたつの尺度はポストモダニズムの建築理論として重要であるが、別々の尺度として扱われ、重ねあわされることがなかったがゆえに、”architecture as fiction”はやがて記号の「遊戯」として捉えられた。空間構造の分析は、やがて建築計画の方法の範疇に収まった。本論では、このふたつを重ねあわされることによって、ポストモダニズム期には予感されながらもはっきりとは見えなかった「フィクティブな建築」を検討することになる。

この点で、着目される既往研究は、原広司が、雑誌『ユリイカ』「幻想の建築 <空間>と文学」特集号に書いた「文学における建築的空間」⁵⁸という講演録である。原は世界の集落調査から空間の構造を研究するのだが、それが文学の構造と極めて近いことを指摘し、そのうえで記号のふるまいについて論じる。それは上に記した「ふたつの尺度」を同時に用いているということであり、この点で、本論が参照する講演録である。

ポストモダニズム以降、すなわちポスト・ポストモダニズムの思潮はいくつもある。建築に直接関連するところでは、ターナー Tom Turner が *City as Landscape: a post-Postmodern view of design and planning* (Spons, 1996) を著し、エコロジカルな視点と、心理主義的な視点との融合を図ろうとしている。エコロジーは現代の大きな課題であるからそれが建築にとっても重要であることは論を待たないが、それだけが「大きな物語」であり、そしてポストモダニズムが開拓したさまざまな可能性が顧みられることがなくなっている傾向が見て取れる。

一方で、文学理論家のエプスタイン Mikhail Naumovich Epstein は、1997年にシカゴ大学で行われた Conference on After Postmodernism⁵⁹で提示した論文 *The Place of Postmodernism in Postmodernity*⁶⁰の中で、次のように書いている。

ポストモダニズムの次の時代を名付けるための言葉を考えていくと、trans-という接頭語が際立ってくることに気が付く。20世紀の後半30年余りは、post-という記号のもとに展開した。それは「近代性」の概念、すなわち真実と客観性、精神と主観性、ユートピアと理想、根源と独自性、誠実と感情。こうしたすべての概念は、trans-（超）をつけて生まれ変わる。超主観性、超理想主義、超ユートピア主義、超独自性、超抒情主義、超感情主義など。この新しい抒情主義は、どうあれ、魂から自然と湧き上がるといったものではない。この理想主義は世界の上を尊く飛翔したりしない。このユートピア主義は20世紀の初めにあったようなものとは異なるし、世界の作り替えを積極的に求めたりもしない。それはあたかも理想主義のようであり、あたかもユートピア主義のようであり、それ自体の欠点に自覚的で、実体的ではなく、そして代理的なものである（鈴木訳）。

このエプスタインの理論は、ポストモダニズムを「大きな物語」のなかに再回収しようとしたハーバーマスやターナーとは異なり、ポストモダニズムの多様な試みをさらに押し広げようとしているものとして解釈ができる。

ポストモダニズム以降を、メタ・モダニズムと名付けるものもある。文化論のヴェルムレン Timotheus Vermoulen は次のように書いている⁶¹。

実在論的には、メタ・モダニズムは、モダンとポストモダンとの間で揺れている。それはモダンの熱望とポストモダンのアイロニーとの間で、希望と憂愁の間で、無垢と知識の間で、共感と無関心との間で、統一と複数性との間で、完全さと断片化との間で、純粹性と曖昧性との間で、揺れている。実際のところ、そちらこちらに行きつ戻りつしつつ、メタ・モダニズムはモダンとポストモダンを仲介している。(中略)メタ・モダンの熱望が熱狂にまで振れるたび、重力はそれをアイロニーの側に引き戻し、アイロニーが無関心の側に倒れようとするとき、重力はそれを熱狂の側に押し戻すのである。

このヴェルムレンの「メタ・モダニズム」理論はいささか折衷的にも読めるが、ポストモダンの多様な試みの可能性を引き継ごうとしていることには間違いがない。

山田仁は、ポストモダン以降の小説について次のように書いている⁶²。

ポストモダン以降の小説で、メタフィクション的特性から完全に自由でいられる作品は不可能になっている。ますます膨張する自意識。眠りにつく瞬間を見極めようと意識を凝らしているうちに回復不可能な不眠症に陥った患者よろしく、「書くこと」そして「読むこと」に対する自意識は眠ることを拒絶されてしまっている。ほとんど知覚過敏に陥っているといっても過言ではない。

(中略)

しかし反面、この慢性的な知覚過敏は入れ子物語の鉱山からメタフィクションという鉱脈を再発見し、この有望な鉱脈を不眠不休で開発してきたということもできよう。

あるいは認知科学の分野から、文学の現在そして次の段階について、「ハイパーテキスト」という語を用いた次のような議論⁶³もある。

ハイパーテキストは、読者に読む順序や読みたい箇所を選択する可能性を与える。(中略) Nelson は、ハイパーテキストを「順序のない著述」と定義し、「雑誌のレイアウト、新聞の第一面、ドラッグストアの本棚で見かけるシュシュのプログラムされた本(ページの最後である選択をすると、次にどのページに進むべきかを指示される本)」と具体例を挙げている。ここで触れている「プログラムされた本」とは、インターネットやコンピュータがブームとなる前に、従来の表現に飽き足らない作者と、言語芸術作品の中ない新たな娯楽性を求める共謀のように成立した「ゲームブック」と呼ばれるものである。(中略) こうしたゲームブックに先立つものとしては『石蹴り遊び』(Cortazar,1963)がある。著

者による読み方の指定があるために、読者による恣意性を特徴とするゲームブックとは趣を異とするところもあるが、マジックリアリズムとハイパーテキストの関連を考えるうえでも重要な存在である。

現代の文学は多様であり、すべてがこうした傾向があるというわけではないが、ポストモダン文学までに切り開かれたフィクティブな性質とその力は、「メタフィクション」や「ハイパーテキスト」等の、新しい試みとともに今なお探求され続けている。

映画についても同じことが言える。Sonia Bablo Allue(Universidad de Zaragoza)はポストモダンの時期に作られたウディ・アレンの映画⁶⁴について論じているが、その特質はパロディとメタフィクションにあるという。そして次のように書いている⁶⁵。

パロディとメタフィクションは慣習の土台を崩すためにとか、断片を再現するためにいつも使われるというわけではない。ウディ・アレンはその両方の手法（鈴木注：パロディとメタフィクションという手法）を習得したことを証明し、それを拡張して彼の特徴的なスタイルとした。

そして現在も、ウディ・アレンはパロディとメタフィクションの手法を使って新しい映画を撮り続けている⁶⁶。

これに比べると、建築では、ポストモダニズムの衰退以降、“architecture as fiction”についての研究も実践も少なくなり、今日ではほとんど見当たらなくなっている。

1-3-3「目的(iii) 小説と映画の『フィクティブな構造』を、建築空間に応用する方法の提示」にかかわる既往研究

すでに見たように、建築のフィクティブな性質を論じた既往研究は記号論的なものが多く、小説や言語表現、あるいは映画から建築を発想しようという場合にも、記号論を応用しようとするものが多かった。

アイゼンマンは、言語によって意味されるものの間に浮かび上がるものに着目し、これを建築において表現しようとした。アイゼンマンはポスト構造主義の哲学者のひとりデリダ Jacques Derrida と協働して、パリのラ・ヴィレット公園（ベルナール・チュミ設計）のなかに、庭を設計しようと試みた。これについて、Eleanor Morgan が Derrida's Garden と題して、次のように書いている⁶⁷。

このコラボレーションは著述と建築という二つの創造的領域を結び付けようという試

みであり、理論と実践の統一を生み出そうとするものだ。課題は共通の土台を探し出すことだった。インスピレーションを導き出せるものとして、デリダはアイゼンマンに、執筆途中のプラトン論を提示した。

(中略)

デリダとアイゼンマンはこの庭のテーマとして、記述不可能な「コーラ」を選んだ。アイゼンマンは「コーラ」の状態の空間は建築における「現前」の優勢に挑戦する試みだと信じていた。(鈴木訳)

いわゆる脱構築すなわちデコンストラクティビズムは、様々な領域のポストモダンにおける試みのひとつであり、なかでもアイゼンマンとデリダ、言語が記述しえない何ものかを、その言語そのものによって示そうと試みた。デリダが著述において行おうとしたことを、アイゼンマンはデリダと協働しながら建築言語においてなそうとしていたのである。これは建築を言語として、そして記号として捉えていたからこそ可能なことだった。著述と建築とを共通の「土台」に置いている点でこの試みは本論の参考研究ともいえるが、彼らは小説や映画のようなフィクションを題材に用いているのではない。また本論が目指すものよりも、記号論への傾斜が大きいことも確かである。

映画については、ジャン・ヌーヴェルやベルナル・チュミが、そこから建築を発想しようとした試みがある。

五十嵐太郎は次のように書いている⁶⁸。

実際、ヌーヴェルと映画との関係には興味深いものがある。彼は少年のころから夜中に家を抜け出しては映画をこっそりと見に行き、若いころにはオーソン・ウェルズと会ったこともあったらしい(オディール・フィリオンは両者ともが黒い帽子に葉巻のイメージだと指摘する)。例えば「ロックコンサートホール案」(1983)では『2001年宇宙の旅』のモノリス、「明日のベルリン案」(1990)では『ブレードランナー』の風景に想を得ているが、とりわけ彼はダイナミックに移動する視線の持ち主ヴィム・ヴェンダースの影響を受けていた。とすればヌーヴェルをダーティ・リアリズムの建築家にあげたリアンヌ・ルフェーブルが、その概念を説明する際、ヴィム・ヴェンダースにも言及したことは全く正しい。

ヌーヴェルが映画から建築の発想を得ていたのが確かだとしても、それは上述のように「ダイナミックに移動する視線」というような、視覚的なものからである。ヌーヴェルはポール・ヴィリリオに大きな影響を受けており、五十嵐太郎はこうも書いている。

先のヴィリリオの著作（引用者注『戦争と映画』⁶⁹）から、ヌーヴェルの建築を連想させる言葉を引用してみよう。

映画館は物質非在化をめぐる取引、つまりは物質ではなく光を生産する新しい産業マーケットの特権的空間と化したのであり、かつての大建築物が誇ったあの巨大ガラス屋根を通過する光が突如、スクリーンの上に集光されることになった。（傍点原著）

ヴィリリオ-ヌーヴェルのこうした映画への関心は、本論の関心と重なるところも大きい
が、構造的な分析とその応用を考える本論とはやはり異なる部分もある。

それに対して、ベルナール・チュミが **Manhattan Transcript**⁷⁰で示した映画分析とその建築への応用の方法は、構造的であり、本論が既往研究として参照するものである。その内容については、本論中で言及したい。

映画のシーンの構成がどのようになされるかを実践を持って学び、そこから建築空間の構成を行うワークショップが **Richard Douzjian**、門内輝行によって行われている⁷¹。この実験は手法として興味深い
が、本論文が求めているフィクティブな性質に着目しているのではない。

小説については、すでに述べたように、小説のなかの空間についての研究や書籍は少ないものの、小説から建築を発想していく方法を論じているものは少ない。とはいえ、そうした方法に関心をもつ建築家は少なからずいる。

ジリアカス **Ariana Zilliacus** は、**ArchDaily** に次のように書いている⁷²。

建築家として、私たちは、物質から地形へ、時間へ、人間へ、経験へ、そして自らの信念の表現へとつながるおよそ終わりのない連続が、組み合わせさせて空間のデザインに存在していることを知っている。小説は、したがって、想像の可能性を思い出させる重要な方法であり、それは建築が何をなしえるか、経験が何でありうるかについてあなたに想起させようとするものである。（鈴木訳）

このように、小説に建築へのヒントを認めるものはいるものの、このジリアカスもそうであるように、特定の小説の興味深い部分について若干の言及をすることで終わる建築家が多く、系統だった方法論として論じた研究はなかなか見当たらない。

方法論ではないものの、分析のなかから、方法へのインスピレーションを与える論理を生み出している研究はある。

ハッチェン **Linda Hutcheon** は、*A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*

で、こう書いている⁷³。

アナロジーとして、フィクションにおいてポストモダニズムと性格づけられるものは、私が **historiographic metafiction** と呼ぶものになるだろう。その例は、ガルシア・マルケスの『百年の孤独』やグラスの『ブリキの太鼓』、ファウルズ『マゴット』、ドクトロウ『Loon Lake』、リードの『Terrible Two』。キングストンの『チャイナタウンの女武者』、フィンドレイの『The Famous Last Words』、ラシュディの『恥』ほか、さらにある。これらはポストモダンの映画、ビデオ、写真、絵画、ダンス、音楽そして他の文芸ジャンルに共通してある逆説的な宣言であり、これらの例のある部分からさらに派生した詩学でもある。

「**historiographic⁷⁴ metafiction**」とは、辞書的には「史学史的なメタフィクション」という意味であるが、ここにあげられている作品に共通するのは歴史を組み替え系譜をフィクティブに入れ替えるという手法であり、その感覚からは「歴史グラフのメタフィクション」と訳すこともできよう。歴史という時間をグラフという空間的なものと重ね合わせ、フィクションとしてさらに操作し直したフィクション。これは原広司が、『文学における建築的空間』⁷⁵において「時間の空間化」と呼んだものと同じである。

本論文ではこれらを参照しながら、文学理論のフランコ・モレッティ⁷⁶が *Distant Reading*⁷⁷あるいは *Graphs, Maps, Trees*⁷⁸で示した図式による方法を発展させる。

1-4:フィクティブの語の定義

「1-1-2:フィクティブの語の背景」および「1-3:既往研究」から、本論文におけるフィクティブの定義を、次のよう定める。

- (i) リアルから一旦自由であり、アンリアルな性格を持つ
- (ii) 純粹主義から離れ、複数的・複層的な価値観を示す

2 手法

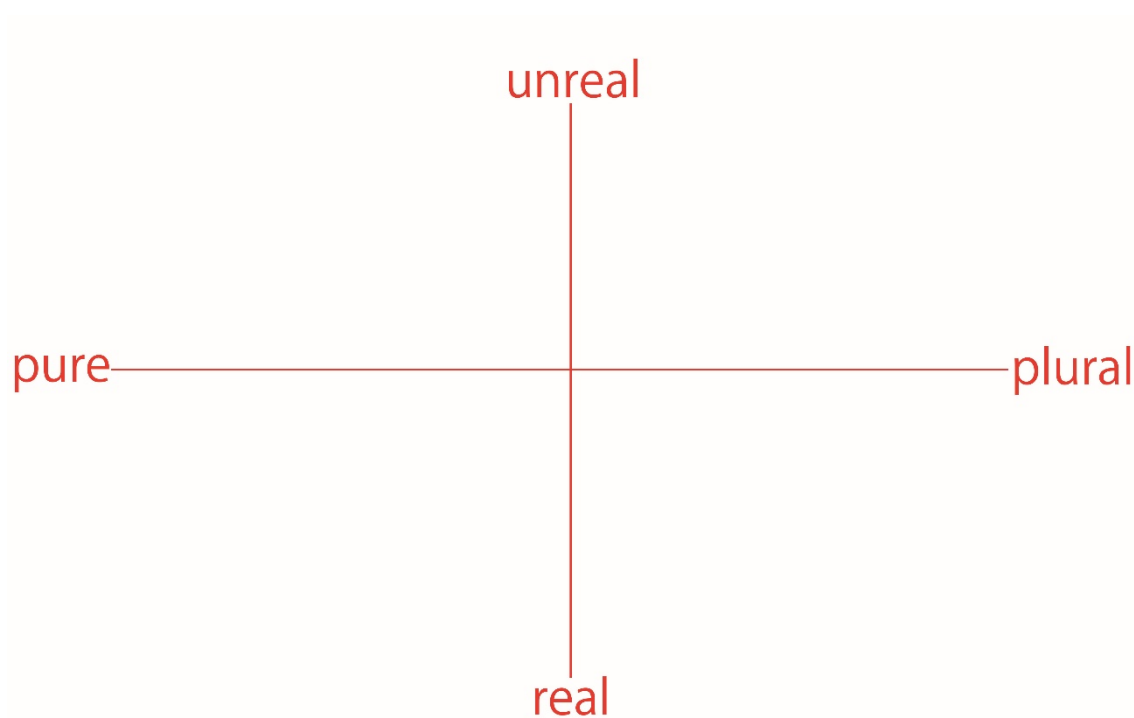
2-1:手法

2-1-1 Step 1 建築、小説、映画の性格を分類するための座標軸の作成

20世紀以降の建築、小説、映画の主たる作品をその性格から分類し、そこからフィクティブな傾向を持ったものがどのあたりに浮かび上がるかを、歴史的に、および性格的に分析する。

この分類のために、縦軸に real-unreal、横軸に pure-plural をとった座標を設定する<fig.1>。

<fig.1>



この縦軸 real-unreal は、前項「1-4:フィクティブの語の定義」で示した定義のうちの、
(i)リアルから一旦自由であり、アンリアルな性格を持つ
ことについての評価を示している。また、既往研究 1-3-2 で見た既存の尺度のうち

(a) 記号のふるまいによって、「現実からの離れ具合」を図るための尺度
に近いが、本研究では記号論の視点にこだわらない点が異なる。

またこの横軸 pure-plural は、「1-4」で示した定義のうちの、

(ii) 純粋主義から離れ、複数的・複層的な価値観を示す
ことについての評価を示している。また、既存研究 1-3-2 で見た既存の尺度のうち、

(b) 空間の複数的な構造、つまり純粋主義的なモダニズムの空間との対局性を測る尺度
に近いが、本研究ではモダニズムすべてを純粋主義とする前提には立っていない点が異なる。

る。

(a)(b)は既存の研究や批評の尺度であるが、(a)と(b)を関係づけるために座標を作成した例は見当たらず、この点で本研究の手法は新しい。

この座標に、20世紀以降の建築を位置づける。これによって、<1-2-1>で示した目的

(i) 歴史的な位置づけ-20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示
を行う。

次に、同じ座標軸に、20世紀以降の小説、映画を、それぞれに位置付ける。これによって、<1-2-2>で示した目的

(ii) フィクティブな性質の共有とその喪失-「フィクション」すなわち小説と映画との
比較検証

を果たすべく、分析資料を得る。

2-1-2 Step 2 座標軸への位置づけと、フィクティブな性格の表現の抽出

次に、この座標のどこにどのようなフィクティブな建築、小説、映画が浮かび上がるかを分析する。この際、フィクティブの強度、性質は、この座標上でどのように表れるかも考察する。さらに座標に位置付けられた作品の手法、内容及び時代背景など、より詳細な分析を行っていくことになる。そして、それぞれ他のジャンルのフィクティブな作品と共通する可能性の大きいものを見出していく必要がある。作品が他ジャンルの作品と共有性を持つと考えられるのは、扱っている題材＝内容に共通性があるか、作品の形式＝構造に共通性があるかのいずれかである。

また、フィクティブではないものがこの座標中にどう表れるか、そしてそれらはどういう役割を担ってきたかについても分析を行う。特に、フィクティブな性質の対抗概念であるリアリズムが、座標中のどこに、そしてどのように表れるかは、正しく分析する必要がある。こうした分析によって目的

(ii) 同時代性とその喪失-小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証
を果たすべく分析を行う。

2-1-3 Step3 フィクティブな性格の構造分析と、提案へと結びつけ

Step2 までで得られたフィクティブな小説と映画の作品と思潮に的を絞って、その構造を分析する。そしてその構造の建築空間への応用方法を検討する。これによって、目的

(iii) 小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示
を果たすための分析を行う。

【Ⅱ】本論

3：座標上の評価指標

3-1 共通評価指標

前項 2-1 で述べたように、縦軸 *real-unreal*、横軸 *pure-plural* で構成する座標上に、20 世紀の建築、小説、映画の作品を位置づけていくわけだが、そのためには、位置づけのための評価指標を明らかにする必要がある。建築、小説、映画はそれぞれに異なる表現形式であるから、その評価指標も最終的にはその形式にそって検討する必要があるが、*real-unreal*、*pure-plural* はそれらに共通する性格の分類であることは、すでに見てきたとおりである。したがってまず建築、小説、映画に共通する評価指標を構築し、そののち、それぞれの表現形式に対していかにこの指標を適用するかについて明確にする手順を取る。

建築、小説、映画それぞれに適用する評価指標については、4-1-2, 4-2-2, 4-3-2 で詳述する。

3-1-1 *real-unreal* についての共通評価指標

「1-3-1 既往研究」で述べたように、1930 年代に行われた表現主義論争は、現実 *real* について考える際に、重要である。ルカーチは、この論争の主たる論争者のひとりであり、その立場は共産主義的リアリズムであり、特にプロレタリア文学を念頭に置いているのは明らかであるが、それでもさらにそこから、リアリズムの普遍的な根拠を見出すことが可能である。

ルカーチはこう書いている。

思想的及び芸術的な作業は、現実のほうへと動いていくか、それとも現実からはなれて動くか、どちらかであらざるを得ない。この後者の動きは、すでに一いつけん逆説的に見えるが一自然主義のなかに生まれていた。環境(ミリュー)理論だの、物神化されて神話と化した遺伝だの、直接的な生活のさまざまな外面性を抽象的に固定してしまうような表現形式だの、その他だのが、ここですでに、現象と本質との生きいきとした弁証法への芸術的な突破を妨げていた。

(中略)それゆえ写真や録音にとったようにきわめて忠実に模写されている自然主義の生活表面は、それにもかかわらず死んだままで、内的な動きを持たず、ある状態に固定してしまわざるを得なかったのだ。

こうしてルカーチは「現実のほうへと動いていく」リアリズムを擁護したわけだが、この軸は、まさに、<real「現実のほうへと」⇔unreal「現実からはなれて」>を評価する軸である。ここで注目したいのは、ルカーチが現実を単に「写真や録音にとったよう」なものではない、と述べていることである。ルカーチはこうも言っている。

(前略)重要なのは、その前衛主義の社会的及び人間的内容であり、「予言的」に先取りされるものの幅と深さと真実なのである。

また別のところで、

ある作家が本当に前衛のひとりなのかどうかは、さまざまな人間タイプの重要な特性や発展方向や社会的機能をその作家が正しく認識し、持続的な効果を持つやり方で形象化していたのだということを実証することによって、ただ発展そのものが証言しうるのである。

と論じている。

ルカーチが「発展」の語を唯物史観そして共産主義革命を念頭に置いて行っていることは間違いないが、それを経済の「発展」、産業の「発展」などのモダニズムの歩みと読み替えてもこの論理はそのまま意味を成す。20世紀以降の日本の、小さな地域社会の小さな発展と置き換えてもよい。「『予言的』に先取りされるもの」とは、その「発展」の先に必然的にあらわれるもののことである。必然的なものだから、それはリアルである。

これらの考察から、リアルとは、まず「写真や録音にとったような」現実であり、それに加えて、「社会的・人間的内容」の「発展」である、とすることができる。

「写真や録音にとったような」現実とは、その時間とその空間である。その時間と空間のなかに、物も人間も存在する。物も人間も形態を持ち、風景を形成する。それはルカーチが批判する「自然主義者」たちが描き出そうとしたものであり、主題としたものである。ルカーチはリアリズムには、これに加えて「社会的及び人間的内容」の発展がなければならないという。したがって、ある表現がリアルであるという評価は、その表現における次の<a~c>について分析することでなされる。

縦軸の評価指標 = <a 空間、b 時間、c 社会・人間>

この評価指標に従えば、その表現がリアルであるとは、その表現の<a~c>がこの世界の現実に即していることを意味するし、逆に<a~c>がこの世界の現実から離れている場合、その表現はアンリアルであるということができる。

評価を行う際、それが作品が発表された時代の視点によってなされるように、極力留意する。例えば 20 世紀前半の、貧困、革命、戦争といった状況は、当時にすれば大きく重たい現実であり、それをリプレゼンテーションしようとする表現はリアルな性格を強く帯びる。しかし「革命」の語にリアリティを感じるものは、例えば現代の日本では少ないし、貧困や戦争も、当時と現代では大きく様相が異なる。したがって、当時の社会状況や人間のリアルを重視し、表現しようとした作品から、後世のものが必ずしもリアルを感じ取るわけではない。あるいは、その当時のものであっても、階級や生活様態が異なれば、それらをリアルと感じ取るかどうかは定かではない。また、テクノロジーの進化も、リアルの内容を変えてきているという事情もある。とりわけ、メディア・テクノロジーの進化は、リアリティのありかたに大きく関係する。インターネットやスマートフォンによる情報の流通にリアリティを感じている現代の人間を、20 世紀初期の人間がもし見たとすれば、ずいぶんと奇異に映ることであろう。重要なのは、その時代のリアルを最大の根拠としようとしているのかどうか、その態度の強弱である。これについては、建築、小説そして映画の評価基準を論じていく中で、より明快になるだろう。

こうして、その時代のリアルを根拠としようとしているかどうかをよく考察したうえで、上記の 3 要素のそれぞれについて、この世界の現実に即している場合を-1、現実から離れている場合を 1 と評価し、その中間を 0 と評価する。例えば、3 要素すべてがその時代・その場所の現実に即している場合は<a -1, b -1, c -1>となり、unreal についての a から c の総和 u (unreal 度) は-3 となる。逆に 3 要素すべてが現実から離れている場合は 3 となる。これによって作品は、縦軸の -3 から 3 の間で位置づけられる。

3-1-2 pure-plural についての共通評価指標

<1-3-1 既往研究>で述べたように、建築において「ポストモダニズム」を唱えてモダニズムを批判したチャールズ・ジェンクスの言説は、小説や映画の分野にも大きな影響を与えた。そのジェンクスのモダニズム批判の軸のひとつが、純粹主義的なものへの批判である。ジェンクスはユニヴァレンスという言葉を使って、こう論じている。

ここで使うユニヴァレンス（一義性）という言葉は、一つ（あるいは、少数）に単純化された価値観で作られた、建築の一般的様相に対して用いられたものである。表現においてみれば、ミース・ファン・デル・ローエとかれの一派の建築が、疑いなくぼくらの知る限りもっともユニヴァレントな形態のシステムをもっている。それは数少ない種類の材料を用い、直線と直角だけの単純な幾何学に頼ってできているからだ。この切り詰

められた様式は、その特徴を見ると（それが不経済な場合には）合理的なものとして、あるいは（それが単にほんの限られた機能にしか適応しない場合には）普遍的なものとして、正当化されてきた。⁷⁹

「ユニヴァレンス（一義性）」は「単純化された価値観」であり、それは「数少ない種類の材料」「単純な幾何学」によってもたらされるのだとジェンクスは言う。

<1-1-3 フィクティブの必要性>において、大江健三郎を経由してバフチンの文学理論に触れた。それはポリフォニーやカーニバルの理論である。そこにおいても、単純化された価値観や「声」ではなく、多数の声、様々な出来事の示す多義性の重要性が説かれていた。

ジェンクスが先に引いた文章のなかで批判しているのはミース・ファン・デル・ローエであり、そのなかでもとりわけ事務所建築、すなわち『シーグラム・ビル』や、あるいはミースの「一派」であるC.F.マーフィーの『シカゴ・シヴィック・センター』であった。ジェンクスはこれらの事務所建築が、ミースの『レイクショア・ドライブ・アパートメント』などの集合住宅等」と見分けがつかないものになっていることを批判して、こう書く。

つまり形に表現された働くことと住むことの意味が、もっともありふれた直訳的な意味のレベルでも見分けがつかなくなり、ましてやより高次のメタファのレベルでも実に漠然としたものとなってしまったわけだ。だからこのままだとこれら二つの異なった行為に対する心理的な連想などは、そのまま探られることなく偶発的で不完全なままにされてしまうだろう。

単純な幾何学による単純な形態と単純な空間。そこではすむことの意味も働くことの意味も同一化されて「見分けがつかなく」なる。

ジェンクスはやはりミースが設計した「イリノイ工科大学」の「キャンパスの仕事」についても批判している。

特徴的なあの矩形の形態からは教室群が、まるで工場みたいにみえて、あたかも学生がすっかり流れ作業の工程にのせられ、つぎからつぎへと同じ考えをかき回しているような場所に思えてしまうだろう。なぜならここには明らかに工場のメタファがあって、それがこうした判読を促すからだ。

矩形の「形態」、「工場みたい」な「空間」、「流れ作業」のような「時間」、工程にのせられたような学生という名の「人間」、大学という「社会」。ジェンクスはそれらを「工場のメタファ」だとして批判する。工場はその意味が極めてシンプルな建物である。それは生産という一義のために、空間も時間も人間もそして社会も捧げられた建築である。ジェンクスはミースの「イリノイ大学」の建築群を、そのような意味で一義的なものだと批判するのである。

ミースには、“less is more”という有名な言葉がある。単純で純粋なものこそ、むしろ豊かであるという意味である。しかしこの言葉は、R.ヴェンチャーリによって“less is bore⁸⁰”と皮肉られた。ジェンクスも、“less”すなわち単純で純粋主義的なものは結局のところ工場のような一義的なものになると論じているのだと考えていい。

したがって、多義的なもの、多様なもの、反純粋主義的なものとは、やはり次の3つの指標から評価することができるのである。

横軸の評価指標＝<a 空間、b 時間、c 社会・人間>

<a 空間>の指標は、縦軸の場合と同様、形態や風景という要素も含む。また、ポリフォニーの概念は、a、b、cのいずれの指標にも表れ得る。反純粋主義的なものとして、ポリフォニーは、様々な場所、時間、物、風景が現れ、それによって、様々な社会や人間を多義的に表す。

real-unreal の評価と同様、ここでも、作品が発表された当時の基準によって、pure-plural を判断する。例えば現代では性的マイノリティや人種・民族などの多様性 diversity が重視されているが、20世紀の社会にそれが欠けていることを指摘するのは、本論の趣旨ではない。

さて上記の評価指標に従えば、その表現が pure であるとは、その表現の<a~c>がただひとつあるいは同質性の高い少数であることを意味するし、逆に<a~c>が異質性の高い複数あるいは多数である場合、その表現は plural であるということができる。

この3要素のそれぞれについて、同質性の高い少数である場合を-1、異質性の高い複数である場合を1とし、その中間を0とする。例えば、3要素すべてが同質性の高い少数である場合は $C\langle a-1, b-1, c-1 \rangle$ となり、a から c の総和 p (plural 度) は-3 となる。逆に5要素すべてが異質性の高い複数である場合は3となる。これによって作品は、横軸の-3から3の間で位置づけられる。

こうして、すべての作品について、縦軸の評価指数 C_y 、横軸の評価指数 C_x を得る。これらは-3から3の間の整数となるから、<fig.1>で示した座標軸のなかに、次の図<fig.2>で示す区画のなかに整理できるはずである。

<fig.2>

			Unreal					
(Cy3, Cx-3)	(Cy3, Cx-2)	(Cy3, Cx-1)	(Cy3, Cx0)	(Cy3, Cx1)	(Cy3, Cx2)	(Cy3, Cx3)		
(Cy2, Cx-3)	(Cy2, Cx-2)	(Cy2, Cx-1)	(Cy2, Cx0)	(Cy2, Cx1)	(Cy2, Cx2)	(Cy2, Cx3)		
(Cy1, Cx-3)	(Cy1, Cx-2)	(Cy1, Cx-1)	(Cy1, Cx0)	(Cy1, Cx1)	(Cy1, Cx2)	(Cy1, Cx3)		
Pure	(Cy0, Cx-3)	(Cy0, Cx-2)	(Cy0, Cx-1)	(Cy0, Cx0)	(Cy0, Cx1)	(Cy0, Cx2)	(Cy0, Cx3)	Plural
(Cy-1, Cx-3)	(Cy-1, Cx-2)	(Cy-1, Cx-1)	(Cy-1, Cx0)	(Cy-1, Cx1)	(Cy-1, Cx2)	(Cy-1, Cx3)		
(Cy-2, Cx-3)	(Cy-2, Cx-2)	(Cy-2, Cx-1)	(Cy-2, Cx0)	(Cy-2, Cx1)	(Cy-2, Cx2)	(Cy-2, Cx3)		
(Cy-3, Cx-3)	(Cy-3, Cx-2)	(Cy-3, Cx-1)	(Cy-3, Cx0)	(Cy-3, Cx1)	(Cy-3, Cx2)	(Cy-3, Cx3)		
			Real					

この項で示した評価基準に加え、建築、小説そして映画それぞれについて、4-1-2、4-2-2、4-3-2において、さらに詳細な評価基準を示す。それによって、評価に十分な客観性が確保される。その結果、直観的に予測していたのとは異なる評価を得ることにもなるだろう。とはいえ本研究の目的は、ひとつひとつの作品の定量・定性分析の厳密化を行うことではない。1-2で示した本研究の目的〈(i)歴史的位置づけ・20世紀以降の「フィクティブな建築」の系譜の明示〉および〈目的(ii)同時代性とその喪失・小説・映画との「フィクティブな性質」の共有の検証〉を行うために十分な客観性は、こうした数値による座標への位置づけによって確保できるし、それはさらに、4-1-4、4-2-4、4-3-4の〈座標の意味の読み取り〉および4-4の〈比較〉における様々な作品の比較考察によって補強される。そしてそれらはまた、〈目的(iii)小説と映画のフィクティブな構造〉を、建築空間に応用する方法の提示〉のために必要な資料となる。

4 : 分析

4-1 分析(i) 建築<目的 1-2-1>への答えとして

4-1-1 基礎資料

座標に位置付けていく建築については、

資料 1. フランプトン Kenneth Frampton, *Modern Architecture ~ a critical history*

を用いる。

資料 1 は近代の建築思潮を、プレモダンの建築思潮も含めると 37 の項目に分けて分類していて、言及されている建築や建築家は多岐に渡り、それは 2007 年の建築までを含んでいる。この書籍の、図版とともに紹介されている建築をすべて（建築家の肖像などを除く）抜き出して、評価する。その数は 346 になる。

この書籍を資料として単独で用いるのは次の理由による。

- ・モダニズム以降の建築思潮を、特定の主義主張に偏らず、広く研究・記述している。もとより本論文が分析しようとするフィクティブな特性の分析とは関係を持たず、そのため、本研究の目的に対して客観的に中立なサンプルの提供が可能である。
- ・欧米のみならず、日本も含めたアジア、ラテンアメリカなどへの言及も多く、世界的なモダニズムの全体像を明らかにしている。
- ・2007 年までの建築が研究対象であり、それ以降のものについては含まれないが、現在の建築思潮を形成する素地としては、これで十分であろうと考えられる。
- ・資料として他の研究や書籍を含めない理由は、それにより、時代や思潮にサンプル数の偏りが出ないようにするためである。

このひとつの資料で、20 世紀以降の建築思潮の全体像をほぼ把握できるとはいえ、もちろんこれですべてを網羅できるわけではない。建築作品も建築理論も多様である。しかし本研究の目的は、20 世紀以降の建築思潮の大きな流れのなかで、フィクティブな性質がどのように表れあるいは減衰したかを見るところから始まるのだから、この資料の分析で必要を満たしている。もし他の資料を用いて同様の位置づけを行ったとして、フィクティブな性質のあらわれかたが異なるとしたら、それはフィクティブな建築史の別の可能性を示すものになるだろうが、本研究の成果を否定するものにはなりえない。

4-1-2 建築の評価指標

前章で、この座標軸に位置付けるための共通評価指標<a~e>を示した。この項では、この共通評価指標を建築に適用した場合、どのような指標になるのかをより具体的に述べる。この際、具体的な範例として、レンゾ・ピアノ設計の『ポンピドー・センター』（1977）を

あげ、この建築を評価することで、評価指標の基準を明らかにする。

ア：縦軸 real-unreal

<a 空間>

その建築の空間が real か unreal かは、次のことから判定する。

それはその空間が、「生活表面」の再現であるかによっている。この場合「生活表面」とは、持続的な、すなわち慣習的な生活機能の様態である。

例えば工場は「生産」という生活機能の様態を再現している。その様態が「写真でとったように」クリアに再現されていればいるほど、工場としての空間にふさわしいものになる。

工場の空間は、したがってリアルな空間のよい例であり、様々な建築空間を評価する際、それが工場のようなかどうかを判断することがその評価の補助となる。

とはいえ、ほかのすべての評価についても言えることだが、これは建築の良しあしを評価するのではまったくない。

モダニズムの初期の重要な建築作品に、ペーター・ベーレンスの AEG タービン工場（ドイツ、1910）がある。モダニズムの建築家のなかには、こうして積極的に工場的な空間をつくり出そうとするものも多かった⁸¹。そしてそれは確かに 20 世紀の初期においては、新しい空間であった。そして新しいリアルであっただろう。

この工場的な空間は、工業型産業資本主義が終焉を迎えた 20 世紀末には、別の用途に転用されることも多くなった。古い工場がそのまま飲食店やアートギャラリーなどに転用されることもあるし、あるいはレンゾ・ピアノとリチャード・ロジャースによる『ポンピドー・センター』（フランス、1977）のように、アートの鑑賞と「生産」のために、あえて工場的な空間をつくり出そうとする試み⁸²もあった。工場は工業的な生産という機能をもったときにリアルな空間となるのであり、アートの「生産」がそこで行われるとなると、もはや「生活表面」を写真のように再現しているとは言えない。したがって、「ポンピドー」の内部空間は、工場に似てはいるが、「AEG」ほどリアルではない。さらに、「ポンピドー」の形態はパリの歴史的風景の中に置かれたときに、歴史的なリアリティに対する異化効果を発揮しており、この点でもアンリアルである。したがって、「ポンピドー」は、<a 1>と評価する。

<b 時間>

写真や録音がとるのは、それがとられる瞬間の時間である。したがって、建築についても、その建築が現れたその時代が、その建築自身を強く規定している場合に、それをリアルと呼ぶ。

ただし、この項で再三触れているように、モダニズムは常に「発展」を目指してきた。その意味で、近い未来については常に「予言的」である。この<時間>の評価軸では、10 年程度までの近い未来についての「発展」をその構想に含む建築をリアルと呼ぶことにする。

逆に、モダニズムは、伝統的な様式など、歴史（過去）からの分離をその出発点に持って

いた。したがって、モダニズム以降の建築においては、歴史や過去がないことに、むしろリアリティがあったと評することができる。

例えばル・コルビュジェの『300万人の都市』(1922)構想は、歴史から分離されている。その時代にすぐに実現した構想ではないが、「発展」を見据えて、近い将来に実現すべく構想されたし、実際、その構想のままではないものの、そこから学んだ建築や都市は建設された。したがってこれは、〈時間〉という要素においてリアルである。

これに対して、菊竹清訓の『海上都市』(1959)は、10年程度の未来での実現は当初から困難であることはわかっていた。その後、沖縄海洋博の『アクアポリス』(1975)でその構想の一部が実現したが、すでにそれも撤去されている。「海上都市」はその実現性においてのみ評価されるのではなく、構想の自由さにおいて評価されてもいい。また、この「海上都市」を含む「メタボリズム」の建築思潮は、やはり都市や建築の発展や成長という概念を背景に持っていたものの、それを拡大や高層化といった現実の開発とは別のシステムを提示しようとしている。この点で、メタボリズムは〈時間〉の要素においてリアルではない。

またポストモダニズム期に現れた歴史折衷様式は、現在から切断された歴史(過去)を、その歴史そのものからも切断して用いており、リアルではない。

「ポンピドー」も時期的にポストモダニズムに分類されることもある。だが少なくとも「ポンピドー」は歴史折衷様式に傾いてはいない。現代芸術の展示と制作の場所として、「ポンピドー」の建築は「現在」という時間を強調して表現しようとしており、その点ではリアルである。しかしパリの周辺地域に流れる歴史的な時間からは切断されて浮かび上がっており、その点ではリアルから離れる。こうしたことを考慮して、「ポンピドー」は〈b0〉と評価する。

<c 社会・人間>

モダニズムの建築は、政治的なイデオロギーに関わらず、「発展」に重要な価値を見出す。多くの場合これらの建築は、経済成長や工業技術の進化、そして人口の増加などの近未来予測と結びついており⁸³、リアルな社会像の一部となろうとした。人間についても、身体のスケールが重視されたり、その時代の主要な勤労者像やその家族像をターゲットにしたりと、リアルなことが多い。だが一部の建築は、少し遠い未来の社会や、よりユートピアあるいはディストピア的でアンリアルな社会像を描き出そうとした。あるいは人間の無意識や欲望など、定量化しがたい、アンリアルなものを設計の根拠に置こうとした。

『同潤会アパート』や前川国男設計の『晴海アパートメント』などは当時の新しい社会と人間のライフスタイルを追求するもので、未来志向ではあったものの、あくまでも当時の需要と技術とに基づいており、〈c〉の指標においてリアルであると言える。これに対して、黒川紀章設計の『中銀カプセルタワー』は、その時代を離れた未来社会にも通用するものとして構想されており、その点でリアルを離れている。

『ポンピドー』は、新しいアートのかたちをつくり出そうとするもので未来志向であるが、現

代の芸術の需要と制作の現実に忠実であろうとして計画されており、この点でリアルで、従って<c-1>と評価する。

範例としての『ポンピドー』は縦軸について<a 1, b 0, c-1>であり、結果として縦軸の値Cyは0を取る。

イ：横軸 pure-plural

<a 空間>

ジェンクスが論じたように、モダニズムの建築の空間は、ユニヴァレント（一義的）なもの、あるいは均質なものに向けて純化する傾向があった。オフィスや工場の空間がそうしたpureな性質をよく表す。それらの空間は、世界のどこであれ、どのような気候に対してであれ、同じであろうとする。したがって、たとえ個数が増えようが、単一である。これに対して、質の異なる複数の空間を設けるものが、pluralと評価される。

範例として、ここでも『ポンピドー』について評価してみる。ポンピドーの内部空間には可変性があることが大きな特徴であるが、これは工場やオフィスのようなユニヴァレントな空間が先にあることが前提で、だからこそ自由に区切ったり、繋げたりすることができる。したがって、内部空間は純粋なものに近い。外部には、大きな広場を持つことがこの建築の特徴である。広場は、カラフルな工場のような『ポンピドー』の形態と、歴史的な街並みの形態との間に挟まれていて、ここで多様なアクティビティが期待されている。こうした外部空間も含めて評価して、『ポンピドー』は<a 0>となる。

<b 時間>

空間と同様、時間にも、モダニズムはユニヴァレントなもの、あるいは均質性を求める傾向があった。オフィスや工場は、いつどのようなときであれ、同じような時間が流れていることが理想的である。その時間とは、固有性のない無性格な「現在」—例えば office hours のような—である。これに対して、複数の異質な時間が想定されるものもある。例えば住宅には、本来は、子どもの時間と老人の時間、今はそこにいないものの記憶の時間など、それぞれに異なる時間が流れるものであった。だが、工業化住宅はそれを機能のうちに統合し、均質化してしまった。あるいは、宗教建築には、現世の時間と常世の時間とが併存した。しかし宗教は力を失った。それでも、歴史や地域性、あるいは記憶などに着目することによって、「現在」とは異なる時間を建築に導入しようという試みはある。また、SF的な未来像を描き出そうとする建築もある。それらを実評価する場合、pluralを+1とする。

『ポンピドー』はこの指標においても、内部と外部に流れる時間を見て評価される。内部には現在という時間が流れるが、外部広場には歴史や生活、観光やパフォーマンスの時間が流れる。これらを実評価して、<b 0>とする。

<社会・人間>

単一の、あるいは単純な社会像や人間像に基づくものを **pure** と評価する。モダニズムの根底にあった「発展」する社会という社会観もその一つだが、「持続可能な社会」「伝統的な社会」あるいは「学校」「家族」なども、それが単一であれば **pure** である。人間とはそれぞれが複数の社会に属しているものであり、身体的でもあれば心理的でもあり、そして時間とともに変化している。人間を、そして社会をそうした複層的なものとして捉えるものを **plural** と評価する。

『ポンピドー』が示したアートの社会・人間像はそれまでの美術館建築が持っていたそれとは異なっている。芸術作品と鑑賞者、という関係のみを想定していた展示空間とは異なり、制作を通じた芸術家と作品、教育者と市民などの社会的な多様な関係がアクティビティを持ちうるような空間となっており⁸⁴、これによって、<c 1>の評価をつける。

範例としての『ポンピドー』は横軸について<a 0, b 0, c 1>であり、結果として横軸の値 C_x は 1 を取る。

4-1-3 座標への位置づけ

<4-1-1>に示した資料 1. の建築を、逐一評価していく。

評価する対象は 346 であり、年代順に 1 から 346 までの番号を割り当てた。この番号は資料 1. の書籍中の図版番号とは別のものである。また、同資料は、建築思潮ごとにまとめ、それを章立てして論じているので、同書籍中では、建築例は必ずしも年代順に論じられるのではなく、多少の前後がある。しかし本研究では、建築のフィクティブな性格が時代とともにどう表れ、あるいはどう消えたかを発見しようとしているのであるから、その議論をわかりやすくするために、すべての建築を年代順に並べ替えているのである。

最初の例として、ブレ『ニュートン記念館』をあげる。

1. ブレ『ニュートン記念館』1785

縦軸 **real-unreal** の評価 = <a 空間 1, b 時間 1, c 社会・人間 1> = C_y3

横軸 **pure-plural** の評価 = <a 空間 0, b 時間 1, c 社会・人間 0> = C_x1

* 空間は当時の現実的なものから離れており、人間観・社会観も独自である。外部の時間とは別の時間が流れているが、空間の種類は少ない。

建築のすべての評価は、論文の最後に掲載する。

4-1-4 座標の意味の読み取り

<fig.3> 建築の分類

(Cy3, Cx-3)	(Cy3, Cx-2) 145	(Cy3, Cx-1)	(Cy3, Cx0) 168	(Cy3, Cx1) 1	(Cy3, Cx2) 17,65,137,173,198,254	(Cy3, Cx3) 58,221,229,230,237,239,242, 243,284,295
(Cy2, Cx-3) 98,101	(Cy2, Cx-2) 75,134,174,178	(Cy2, Cx-1) 18,167,332	(Cy2, Cx0) 22,32,263,300,319	(Cy2, Cx1) 30,59,76,87,93,179,240,343	(Cy2, Cx2) 52,77,138,220,261,293	(Cy2, Cx3) 3,5,68,157,267
(Cy1, Cx-3) 102,109,126,149,185,306	(Cy1, Cx-2) 94,96,121,122,146	(Cy1, Cx-1) 9,12,26,29,48,148,250,322 324	(Cy1, Cx0) 55,66,78,147,171,183,186,195, 216,224,235,278,286,298,302, 338,340	(Cy1, Cx1) 39,85,92,130,193,213, 238,246,256,264,265,268, 337	(Cy1, Cx2) 7,31,35,45,51,56,74,163 184,212,257,262	(Cy1, Cx3) 222,288,313
(Cy0, Cx-3) 4,10,15,46,97,155,158,191, 275	(Cy0, Cx-2) 127,133,180,244,245,277	(Cy0, Cx-1) 6,8,33,61,79,89,228,273,321,	(Cy0, Cx0) 63,106,139,153,170,236,248, 274,280,287,303,324,335,344	(Cy0, Cx1) 41,105,131,132,241,247,250, 253,255,258,271,272,282,292, 296,305,310,329,342,346	(Cy0, Cx2) 2,47,62,80,104,106,152,233, 279,294,315,327,337,345	(Cy0, Cx3) 11,232
(Cy-1, Cx-3) 20,24,28,49,81,111,156,175, 215,285	(Cy-1, Cx-2) 34,36,72,103,113,119,154, 197,234,290,297,314,318,	(Cy-1, Cx-1) 140,160,169,194,210,225,266, 291,309,311,331	(Cy-1, Cx0) 50,136,161,182,190,217,260, 307,312,325,326,333	(Cy-1, Cx1) 14,37,38,64,205,211,251,270 289,330,336	(Cy-1, Cx2) 105,187,227,317	(Cy-1, Cx3) 141
(Cy-2, Cx-3) 21,67,86,100,107,123,181, 334	(Cy-2, Cx-2) 54,128,151,164,165,177,188, 196,219,269,	(Cy-2, Cx-1) 23,42,53,166,214,259,308, 320,328	(Cy-2, Cx0) 27,44,82,83,90,116,172,189, 281,283	(Cy-2, Cx1) 40,43,84,88,99,201,206,276, 301	(Cy-2, Cx2) 91,203	(Cy-2, Cx3) 16
(Cy-3, Cx-3) 19,57,60,69,112,114,115,124, 125,129,135,142,143,144, 159,202,209,218,339	(Cy-3, Cx-2) 25,70,71,150,176,192,199, 200,223,252,299,304,316, 323,341	(Cy-3, Cx-1) 13,73,108,110,117,162,207, 226,231	(Cy-3, Cx0) 118,204	(Cy-3, Cx1) 120,208	(Cy-3, Cx2) 95	(Cy-3, Cx3) 249

Unreal

Real

Pure

Plural

4-1-4 (1)概観

前項の評価を、座標<fig.2>上で表したものが<fig.3> (A3 差込みページ) である。

この<fig.3>をもとに考察する。

まず、評価ごとの作品数を集計すると、<fig.4>のようになる。

<fig.4>

建築	Cx								
Cy	-3	-2	-1	0	1	2	3	総計	
3		1		1	1	6	10	19	
2	2	4	3	5	8	6	5	33	
1	6	5	9	17	12	12	3	64	
0	9	6	9	12	18	14	2	70	
-1	10	13	11	12	11	4	1	62	
-2	8	10	9	10	9	2	1	49	
-3	19	15	9	2	2	1	1	49	
総計	54	54	50	59	61	45	23	346	

この<fig.4>からは、 $y=x$ あるいはそれに近いものが若干多いようにも見えるが、その偏りの数値は下記<fig.5>でわかるように、相関性はさほど高くない。

<fig.5>

	year	Cya	Cyb	Cyc	Cxa	Cxb	Cxc		Cy	Cx
year	1									
Cya	0.07397	1								
Cyb	0.07782	0.51731	1							
Cyc	-0.2004	0.38157	0.48021	1						
Cxa	0.11386	0.33061	0.31981	0.14743	1					
Cxb	0.07111	0.31357	0.48377	0.28082	0.54674	1				
Cxc	0.04737	0.27178	0.31763	0.36487	0.43667	0.52206	1			
	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	1		
Cy	-0.0192	0.8216	0.80613	0.76789	0.33414	0.44021	0.3949	#DIV/0!	1	
Cx	0.09713	0.37519	0.45385	0.31576	0.83089	0.83476	0.78429	#DIV/0!	0.47323	1

Cx と Cy の相関係数は 0.47 であるし、Cxa, Cxb, Cxc, Cya, Cyb, Cyc のそれぞれの評価指標どうしの相関も、最大で 0.54 で、0.4 以下のものがほとんどである。

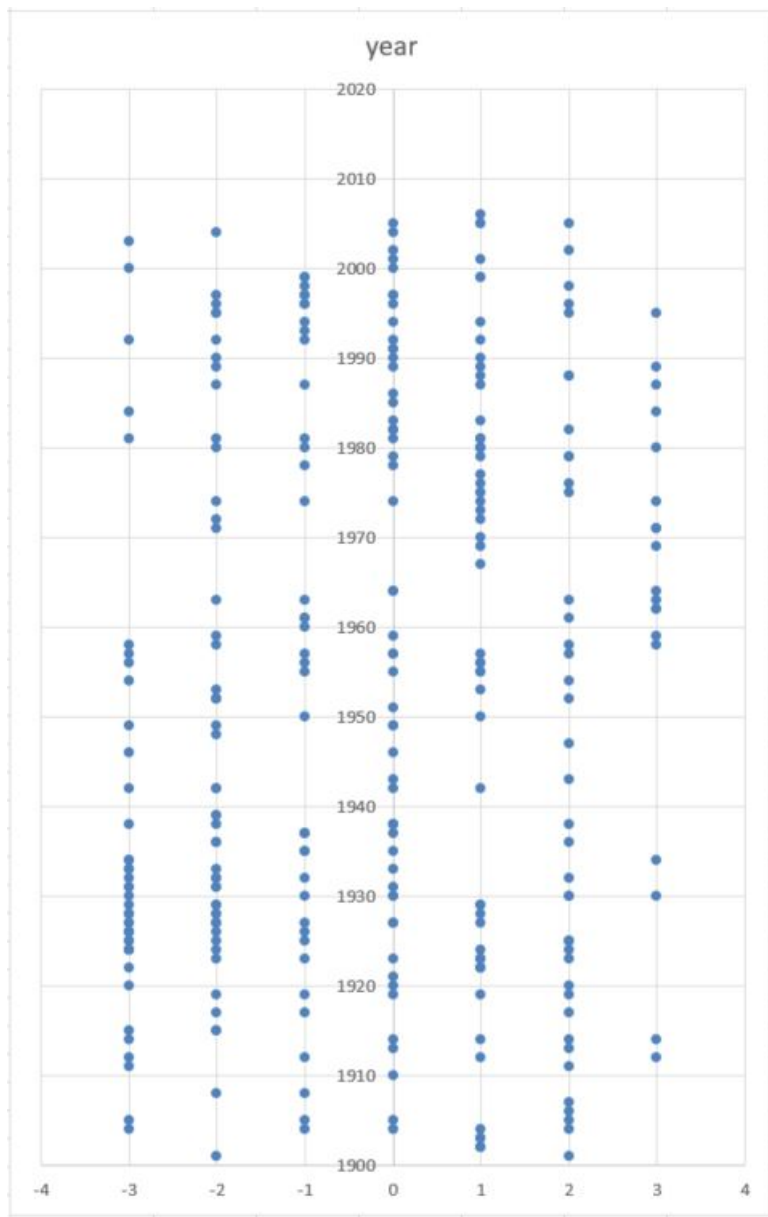
したがって、これらの評価指標は独立性を保っていると言える。

4-1-4 (2) 時代的な傾向

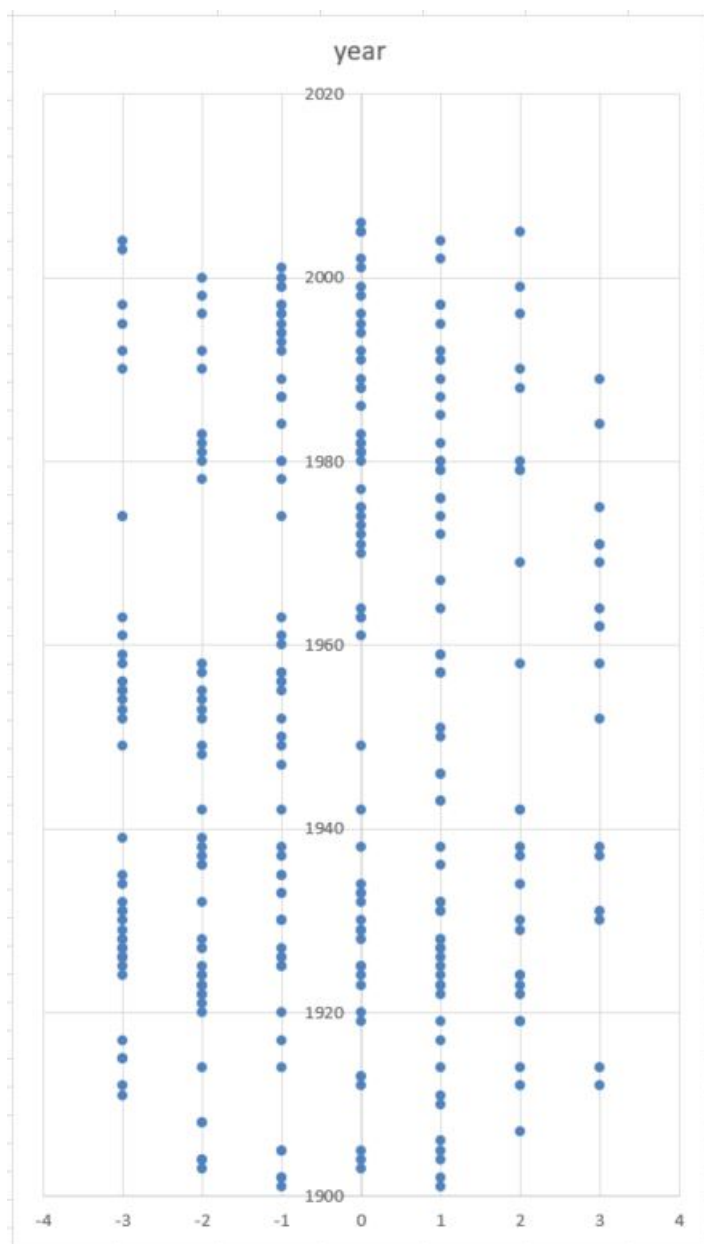
次に、時代による傾向を分析する。

<fig.6><fig.7>で、その年の対象建築に、どのような評価が与えられているかがわかる。

<fig.6>x についての評価



<fig.7>y についての評価



この図から、 x についても y についても、+側に多くが現れるのは、1930年くらいまでと、1960年から1990年くらいまでであることが見て取れる。

この傾向を確認するために、1910年～1930年の傾向、1960年～1990年の傾向と、それ以外の時代の傾向とを、<fig.8>～<fig.14>において見てみる。以下の年代区分は、時代の傾向を客観性を担保するために機械的な区切りとしているが、同時に、戦争の影響やポストモダニズムの出現などが現れるように考慮された区分である。4-2-4、4-3-4の小説と映画の座標の意味の読み取りにおいても、これと同じ年代区分を適用することで、これらの同時代性を読み解くことに資する。

<fig.8> ~1909

建築	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3						1	1		2
2				1	2	1	1	2	7
1				5		1	5		11
0		4		3		1	2	1	11
-1		4	2		1	3			10
-2		1	1	3	2	2		1	10
-3		1	1	1					3
総計		10	4	13	5	9	9	4	54

<fig.9> 1910~1930

建築	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3							2	1	3
2		2	2			4	2	1	11
1		3	4		3	3	2		15
0		1	2	3	2	2	4		14
-1		2	4	1	1	1	1	1	11
-2		5	1		4	3	1		14
-3		11	2	4	1	1	1		20
総計		24	15	8	11	14	13	3	88

<fig.10> 1931~1945

建築	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3				1		1	1		3
2			2	1		1		1	5
1		1	1	1	3		2		8
0		2	1		2		1		6
-1		2	1	2	2				7
-2		1	4	1	1				7
-3		3	2	1					6
総計		9	12	6	9	1	4	1	42

<fig.11> 1945~1960

建築	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3							1	1	2
2							1		1
1					4	2	1	1	9
0		1							1
-1		1	1	3	2	2	1		10
-2			3	1	1	2	1		8
-3		3	4	1	1	1			10
総計		6	8	5	8	7	5	2	41

<fig.12> 1961~1975

建築	Cx								
Cy		-2	-1	0	1	2	3	総計	
3						1	6	7	
2					1			1	
1				1	1	2		4	
0		2	1	2	4	1	1	11	
-1		1			1	1		3	
-3		1	2				1	4	
総計		4	4	3	8	3	8	30	

<fig.13> 1976~1990

建築	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3								2	2
2					2		2	1	5
1					3	4	2	1	10
0		1	1	1	3	6	2		14
-1		1	2	2	1	2			8
-2			1	1	2	2			6
-3			1						1
総計		2	5	4	11	14	6	4	46

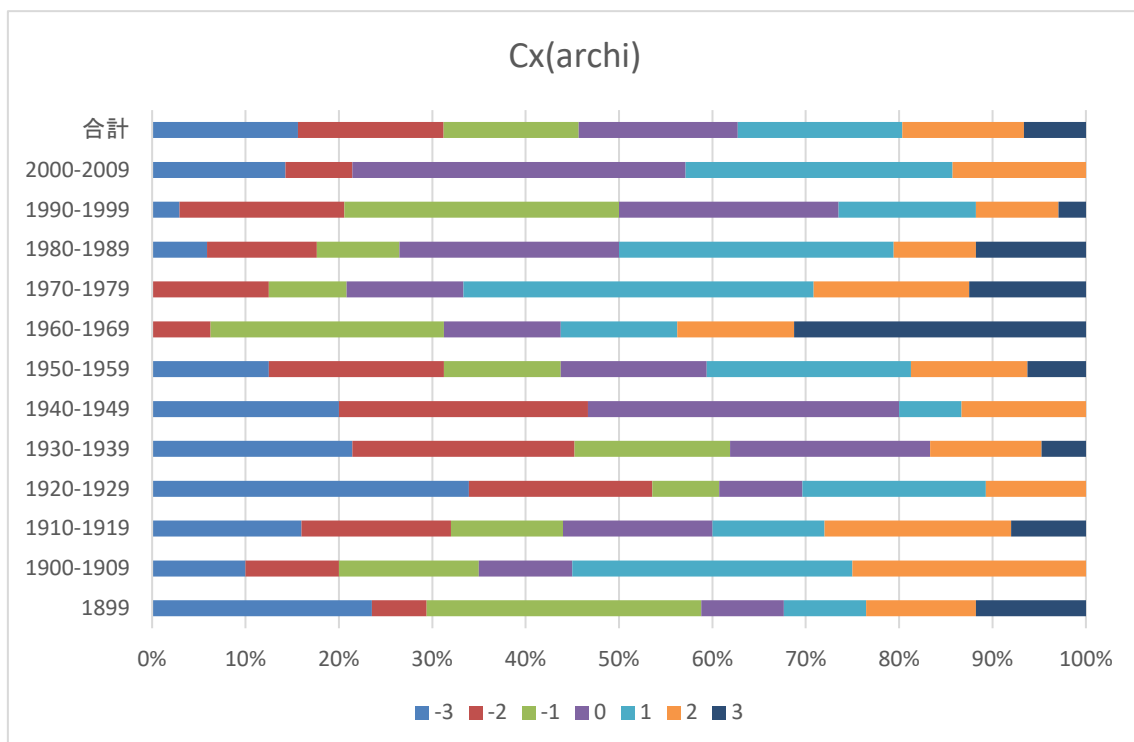
<fig.14> 1991~2007

建築 Cx								総計
Cy	-3	-2	-1	0	1	2	3	
2			1	1	1			3
1		1	2	3			1	7
0			1	3	5	4		13
-1		2	3	5	2	1		13
-2		1	3					4
-3	1	4						5
総計	3	6	10	12	8	5	1	45

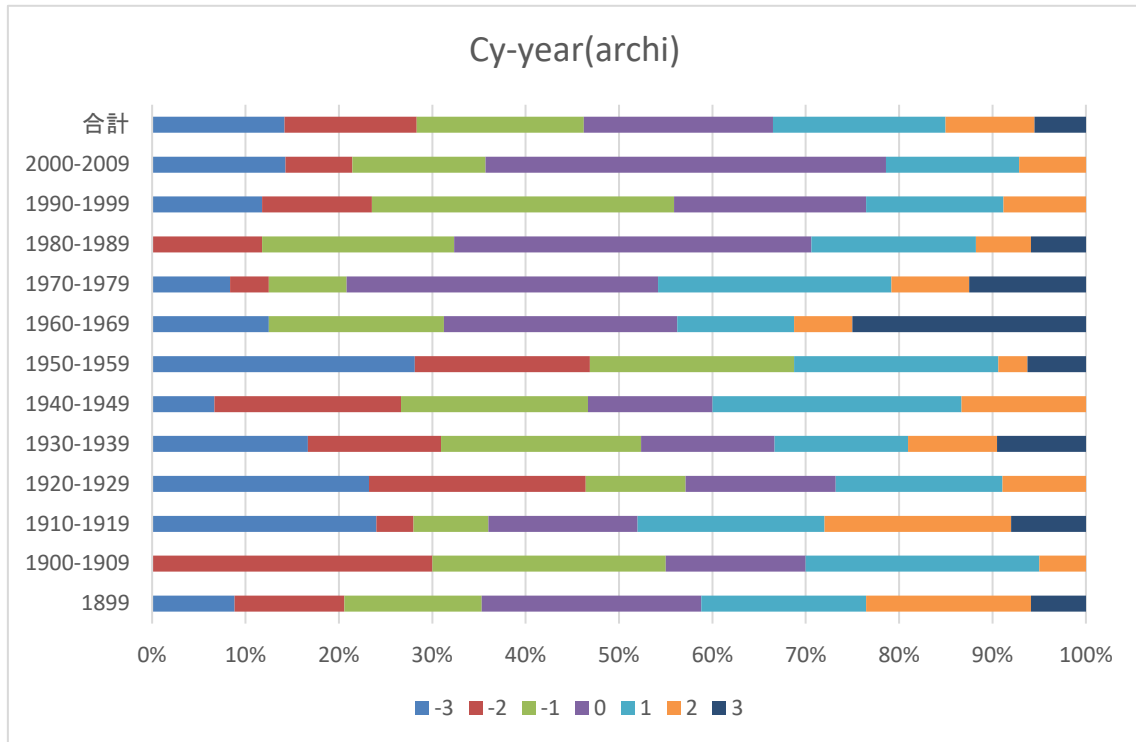
上記のようになっており、やはり、1910年~1930年と1960年~1990年ごろに、第1象限に現れる建築が多いことがわかる。

ちなみに、1900年から、機械的に10年ごとに区切った場合、その割合を棒グラフによって示すと、<fig.15><fig.16>のようになるが、この区分は、<fig.6><fig.7>から読み取れる動向をよく示しておらず、<fig.8>~<fig.14>の時代区分のほうが、フィクティブな建築の動向をつかむためには適切であることがわかる。

<fig.15> x軸についての評価分布

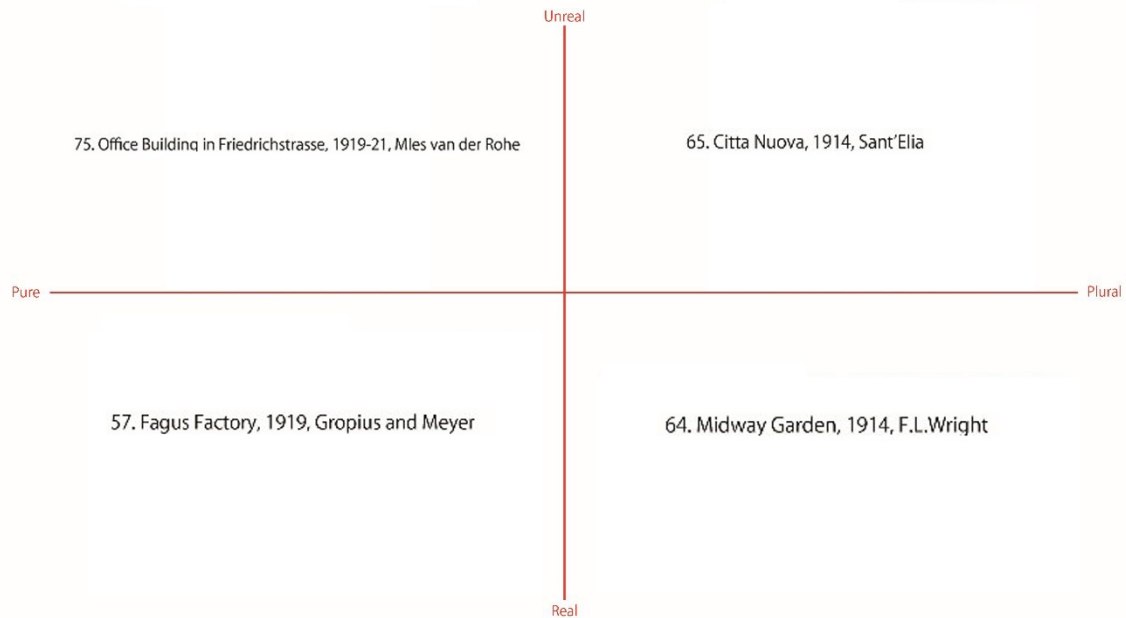


<fig.16>y 軸についての評価分布



1910年～1930年で、座標の各象限に現れる建築には、例えば次の<fig.17>のようなものがある。

<fig.17>



第2象限のミース、第3象限のグロピウスともバウハウスの教員だった建築家であり、純粹主義的な傾向、ミニマリズム⁸⁵的な傾向を共有している。1920年ごろに、グロピウスにおいてはそれが工場建築のリアルな空間として、すなわち機能や経済と結びついた空間として現れたのに対し、ミースにおいてはもっとコンセプチュアルでアンリアルな、すなわち経済や機能によっては説明され尽くされえない空間として現れた。それはやがて世界中の都市の風景を埋め尽くすきわめてリアルな建築の原型となるものではあるが、しかしこのドローイングにおいてはまだ、歴史や地域性という現実から離れ、ただ透明な空間が空に伸びていくというアンリアルな性質を帯びていた。このコンセプチュアルなドローイングーアンビルトの建築のひとつと評してもよいが、後の時代にリアルな空間、時間、人間・社会と結びつく。その例が、同じミースの188.『レイクショアドライブのアパートメント』(1948-51)や218.『シーグラム・ビルディング』(1958)である。

第4象限のライトによる建築は、インターナショナルリティと土着性、ハイ・カルチャーと大衆文化、様々な機能の複合など、pluralな性質がみられる。

第1象限の、サンテリアは未来派の建築家であるが、この1910年から30年ごろのヨーロッパにおいては、未来派や表現主義、ロシア構成主義やシュプレマティズムなど、様々な前衛主義的な芸術運動があったことは、本研究でもすでに見てきたとおりである。そうした前衛運動の理論的な背景として、ロシア・フォルマリズムがあった。フォルマリズムはリアリズムと対立する概念であり、この第1象限にあらわれる1910年~30年間の建築の多くも、そうしたフォルマリズムの影響を受けているか、あるいはフォルマリズムによって説

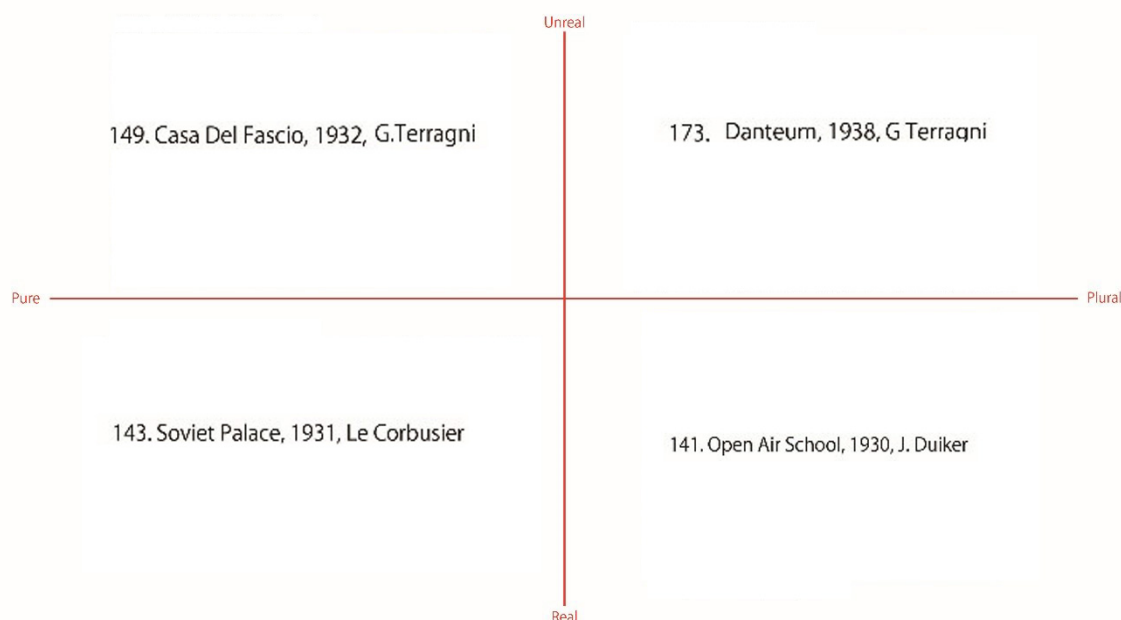
明がされうる建築である。

ただし、この座標で明らかになったのは、そのような単純な2項対立、すなわちフォルマリズム対リアリズムということではない。アンリアル性において、ミース的なミニマリズムと未来派などの前衛主義が共通するということ、プルーラル性において、前衛主義とライトの地域主義的な傾向に共通性があることなどが、この座標の分類によって明らかになったのである。

そして、1910年～30年のこれらの建築が作り出した4つの象限が、時代の移り変わりを超えて、その後の建築のありかたをも大きく規定していったと考えることができる。

1930年～1945年の建築について、<fig.18>の例を挙げて考察する。

<fig.18>



第1象限、第2象限の両方に、テラーニによる建築を入れることができる。それらはともに、機能や経済といった現実に規定されないものを目指している。だが第1象限の171.『ダンテウム』が空間のプルーラル性によってダンテの『神曲』の世界を表わそうとしているのに対し、149.『カサ・デル・ファッショ』は数学的な合理性という純粹主義への思考を強く見せている。その意味で149.『カサ・デル・ファッショ』はミースの75.『ガラスの超高層ビル』のドローイングと同じ第2象限に分類されるべきであり、171.『ダンテウム』は未来派が示したような物語性を受け継いで第1象限に分類されるべきものなのである。

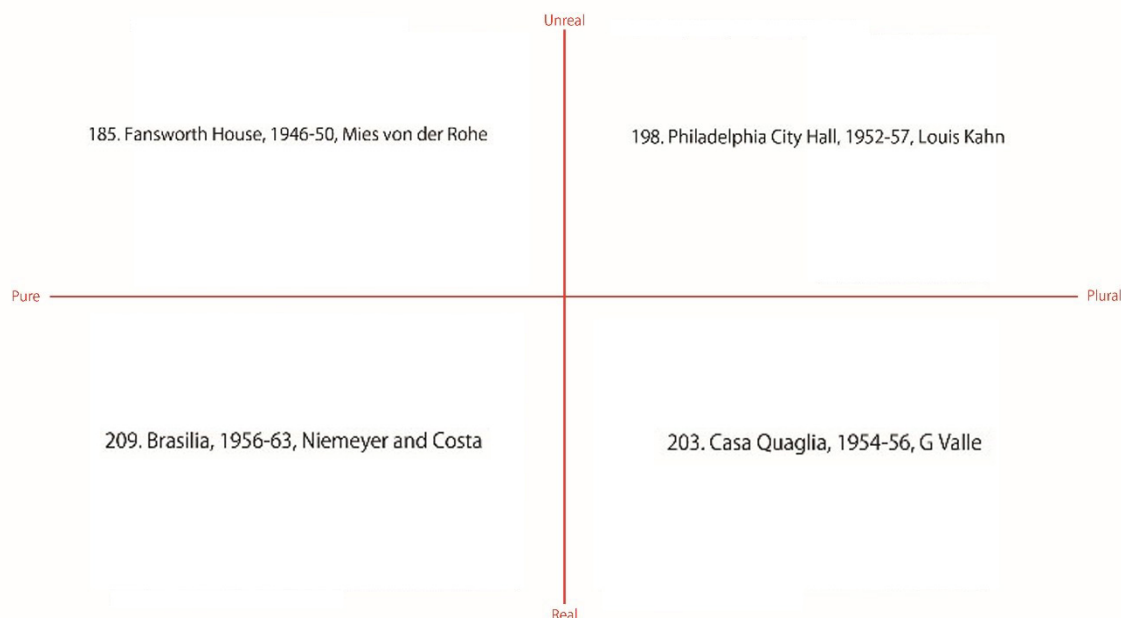
第3象限のル・コルビュジェ143.『ソビエト・パレス』は、この象限の建築のひとつの

類型で会った「工場」のタイプの次の段階を示している。それは、「政治」という現実の反映である。第2次世界大戦へとむけて、「政治」が現実としてせりあがってきたのが、この時代であり、それは45年の戦争終結の後まで続く。ファシズムであれ、共産主義であれ、自由主義であれ、建築が政治を表徴していくのである。

そのようなイデオロギーが純化されて強い力を持つ時代には、第4象限そして第1象限に現れるような、プルーラルな性質を持つ建築の数は少なくなる。とりわけ、リアルな建築は、ピュアなイデオロギー表現の方向に向かうので、第4象限建築は少ない。<fig.18>は、そうした時代を反映しているものとして読み取れる。

次に、1945年～60年は、戦後の復興と成長の時代であり、近代建築の理念が、にわかに現実の力を得た時代であるとも言ってよい。

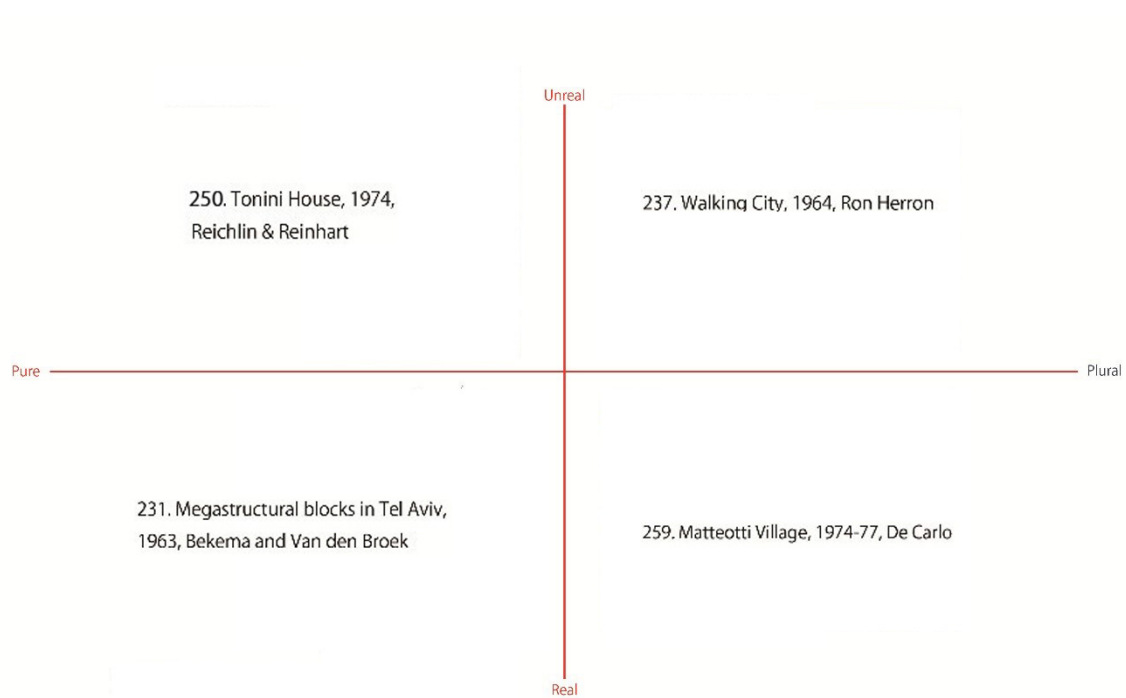
<fig.19>



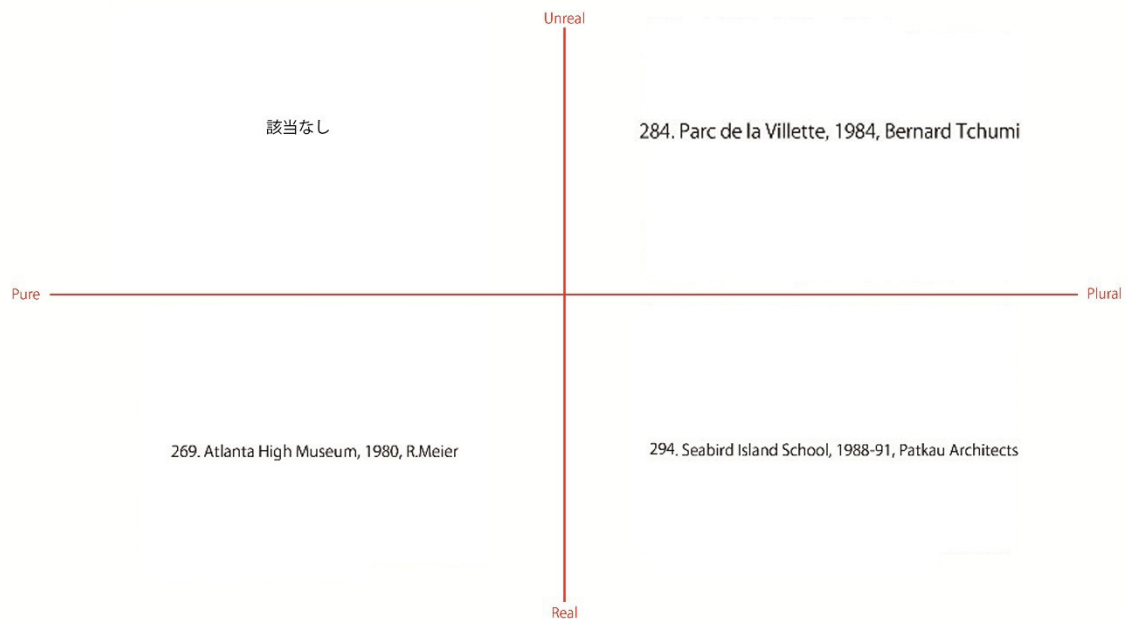
1945年～1960年は、リアルな建築が力を得た時代であり、大規模な建築や都市の実現 (realize) の時代であった。<fig.19>の第3象限に例として挙げた209.『ブラジリア』(O. ニーマイヤー)が、この時代を雄弁に物語っている。近代の理念の純粋な現実化こそが、建築家の仕事であり、そしてそれが可能になった時代だった。この時代は第1象限や第2象限にある建築の数は多くなく、あったとしても、そのアンリアル度は高くないことは、<fig.19>に例として挙げた185.『ファズワース邸』(ミース)や198.『フィラデルフィア・シティ・ホール』(L.カーン)を見てもわかる。他方、リアルかつプルーラルな建築すなわち第4象限の建築が現れてきており、地域への関心が芽生え始めた時期である。<fig.19>の第4象限に例として挙げた203.『クアーリャ邸』(ヴァッレ)に、それが現れている。

この発展と成長の時代、リアルとリアライズの時代に対する批判と反動が現れたのが、続く 1960 年～1975 年<fig.20>、そしてポストモダニズムの時代である 1975 年～1990 年<fig.21>である。

<fig.20>



<fig21.>



これらの時代において第 1 象限および第 4 象限に多く建築が現れるが、それでもまだ第 3 象限すなわちリアルかつピュアな建築も少なくない。例に出したリチャード・マイヤーの 269. 『アトランタ・ハイ・ミュージアム』を見てもわかるとおり、それは 1960 年までのモダニズム興隆期の建築言語を発展的に継続使用している。これに対して、第 2 象限すなわちアンリアルかつピュアな建築の数は少なくなる。これは、社会から、純粋な幻想、例えば宗教的なもの、あるいは「透明な空間」のようなイノセントな感覚の幻想が、失われていったことを示すものかもしれない。「祝祭」の場もまたピュアかつアンリアルな空間であるが、それが 20 世紀後半においては、スポーツやエンターテインメントの場においてのみ、目立つようになってきた。R. ピアノの 306. 『サン・ニコラ・スタジアム』(1992) も、そうしたもののひとつである。

第 4 象限には、地域の人々の意見に耳をかたむけ、地域の気候や環境に配慮し、そしてその地域の材料の使用を心掛けるなど、地域主義的な傾向が強くなる。

また第 1 象限には、ロン・ヘロンの 237. 『ウォーキング・シティ』を始め、B・フラーの 230. 『マンハッタン』、スーパースタジオの 239. 『ジャーニー』など、想像的な建築が姿を現すようになる。

これら第 4 象限及び第 1 象限の新しい傾向の作品群は、モダニズムのピュアでユニヴァレントな傾向にあきらかに批判的であり、その意味で、ポストモダニズムの先駆的な建築であるといえよう。ポストモダニズムという言葉が流通するようになったのは、C. ジェンクスが 1977 年に著した『ポストモダニズムの建築言語』の影響が大きいですが、実質的には、モダニズムに対しての批判的立場としてのポストモダニズムは、1960 年代に始まっているこ

とが、この座標軸への位置づけから見て取れる。

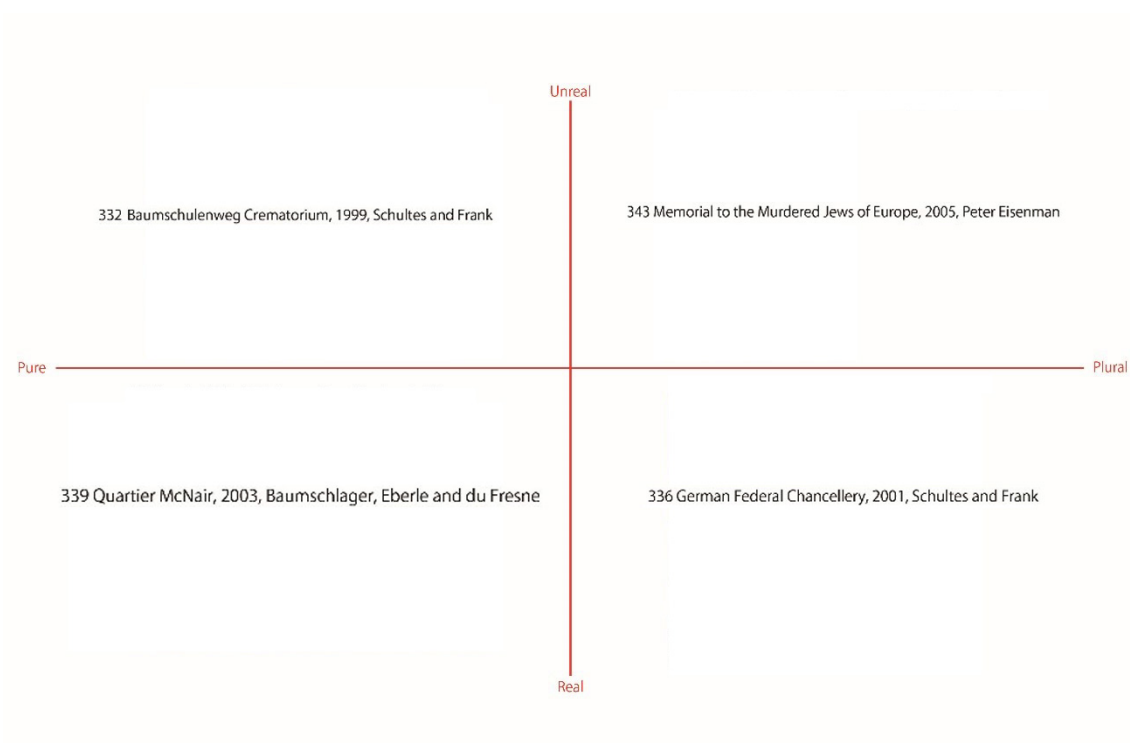
このポストモダニズムの始まりは、第 1 象限の新古典主義的な傾向、あるいは歴史折衷主義的な傾向にも表れている。<fig.20>の 306. 『トニーニ邸』（レイチリン&ラインハルト）がその例である。

これらのなかでも、第 3 象限に現れるモダニズムの正統から最も離れている建築は、第 1 象限の建築である。それは二つの評価軸で、第 3 象限とは反対に位置付けられるからだ。

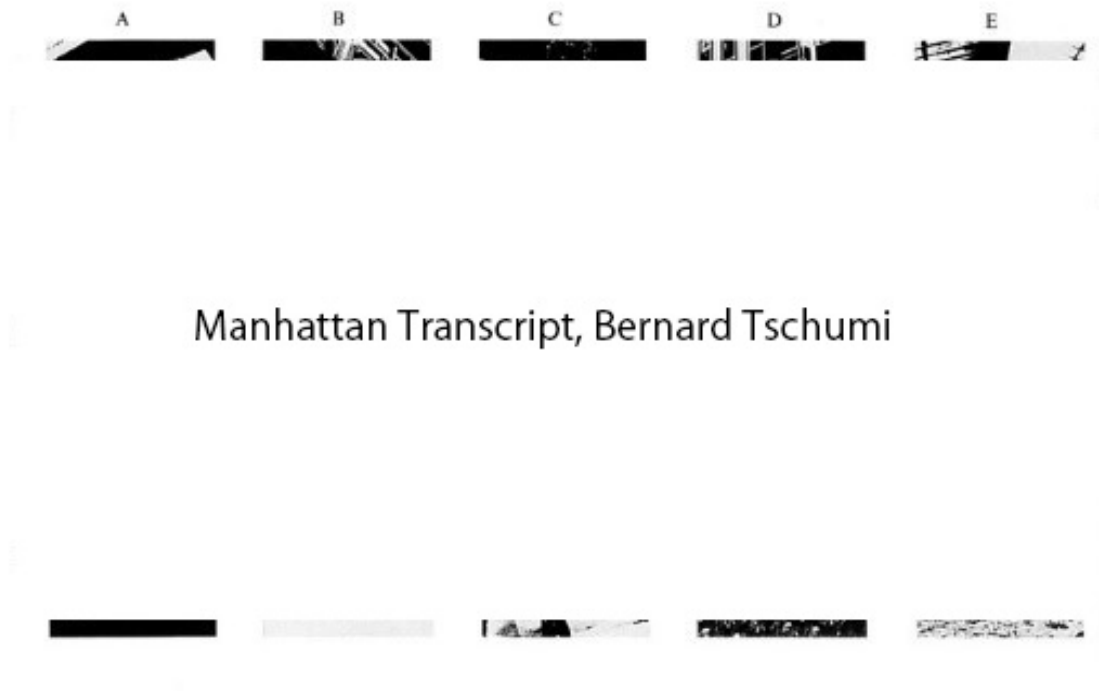
<fig.21>の第 1 象限の例として挙げた B.チュミの 284. 『ラビレット公園』は、チュミが『マンハッタン・トランスクリプト』⁸⁶<fig.23>(1976~1981)などで示した映画の分析のその建築化という手法を、建築としてよく示している。ここでチュミは、映画のカットやシーンから、空間を発想する方法を図示している。また、この時期第 2 象限の建築は少なくなる。多義的なものが多く追い求められた時代である。

ところが 1990 年以降は、第 1 象限に現れる建築が少なくなる。<fig.22>に示すアイゼンマンの 343. 『ベルリン・殺害されたユダヤ人メモリアル』はその数少ない例のひとつである。第 2 象限の建築例も少ないが、第 3 象限にはれありなモダニズムが多く復活してくる。

<fig.22>



<fig.23>



<fig.23>のチュミの建築や、ロン・ヘロン、スーパースタジオの建築などが第1象限に現れた時代に、建築は映画や小説などが持つフィクティブな性質を持っていたことがわかる。これについては、次項以降で小説や映画の座標軸への位置づけを行った後で、もう一度考察したい。

4-1-4 (3) 建築の座標による評価の総括

全体的な傾向を見ると、第3象限 (real かつ pure) にある評価対象が、他の象限にある対象よりも若干多い。これはモダニズム建築の主流がここにあることを示すものだが、その偏りはそれほど多くはない。

まず縦軸上の評価について考える。モダニズムとは機能主義である、すなわちリアルな機能こそ建築を決定していくという考え方は広く存在した⁸⁷し、それを考えれば、モダニズムはy軸上の下半分にもっと遍在していたとしても不思議ではない。3-1-1でルカーチや「表現主義論争」について論じた際に言及したように、リアリズムは近代の芸術表現にとって重要な意義を持ったし、また4-1-2で「工場」が近代建築のモデルの一つになったことを論じたように、リアルであることは近代建築の重要な要素であるように思われてきた。だからこそ、ポストモダニズムはそれを批判したのだともいえる。すなわちクロッツ H. Klotz が *The History of Postmodern Architecture* の「Postmodern Architecture」の章を「Architecture as Fiction」の項で書き始め、その代表的な例としてムーア Moore の 254. 『イタリア広場』を挙げているように、モダニズムの real への偏向への批判としてのポストモダニズムが存

在した。しかし今回の評価で明らかになったのは、ポストモダニズム以前においても y 軸上の上半分すなわち **unreal** と評価される建築が多数あったということである。ちなみに、ムーアの「イタリア広場」への縦軸上の評価は、もっとも **unreal** に近い「3」となっている。

次に横軸上の評価について考察する。3-1-2 で、ジェンクス C.Jencks を引きながら論じたように、モダニズムにはユニヴァレンス（一義性）こそが重要であるとする傾向があった。機能と形態との純粹な（一対一の）対応をよしとするのが機械を参照しようとしたル・コルビュジェらの「純粹主義」の理論であった⁸⁸。ミース・ファン・デル・ローエが掲げた“less is more”という言葉も、モダニズムの建築の「pure」への偏向をうかがわせる。したがって、少なくともジェンクスやポストモダニズムが現れるまでの建築は x 軸の左半分に集中するかのようには思われたが、これも本研究の評価基準でよく見てみると、必ずしもそうではなかった。**real** でありながら、**plural** であるという建築は、モダニズムの初期から、少なからず存在していたのである。

次に、各象限について考察する。

第1象限については、この項の最後に詳述する。

第2象限は、**unreal** かつ **pure** というものである。例えば 145.ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『輝く都市』が (Cy3, Cx-2) で、この象限にある。歴史のリアリティや、当時の現実から帰納的に導き出された案ではなく、まだ見ぬ未来を描いているという点で、**unreal** である。成長と発展という観点からのみ未来を予測してテーマた後に C.アレクサンダーらが明らかにしたような都市の複雑な構造を持たないという点で、**pure** である。このようなユニヴァレントな未来像は、初期のモダニズムが持つ一つの大きい特徴であったと言える。75. ミース・ファン・デル・ローエ『フリードリッヒ通りのオフィスビルディング』(Cy2, Cx-2) もそうしたモダニズム初期の特性をよく表している。

148. ピアセンティーニ『ロ・マ大学』(Cy1, Cx-1) のような新古典主義的な傾向をもつもの、149. テラーニ『カサ・デル・ファッショ』(Cy1, Cx-3) のような合理主義建築も、この第2象限に位置するものが多い。

時代的には、第2次大戦前か戦争中の建築が多い。

第3象限、すなわち **real** かつ **pure** と評価される建築は、どの時代にも多い。57.グロピウス&メイヤー『ファグス靴工場』(Cy-3, Cx-3)、69.トゥルッコ『フィアット・ワークス』(Cx-3, Cy-3) は、「工場」や「オフィス」というビルディングタイプがモダニズム建築の始まりを告げ、その後 **real** かつ **pure** な建築の主流のひとつであり続けたことを示している。そしてそれは、ル・コルビュジェが示した 71. 『ドミノ・システム』(Cy-3, Cx-2) のアイデアなどによって支えられた。215.前川国男『晴海アパートメント』(Cy-1, Cx-3) など、都市の成長と発展を支えた集合住居も、多くこの第3象限に入る。

第4象限に位置するものの例として、249. デ・カルロ『マテオッティ・ビレッジ』(Cy-3, Cx3) がある。1974年にイタリアで作られたこの集合住居は、地元住民との対話を重視

して設計がなされた。建築家はその理論に従って設計するというモダニズムへの批判的な方法であり、時代的にも、ポストモダンのひとつの例だと言ってよい。結果として、realであり、かつ plural な建築となった。他にも、地域性を重視した建築がこの第4象限にあり、それはポストモダンの時代に限らず、モダニズムの建築も含まれる。ポストモダン以降、すなわち1990年代以降の建築（番号299以降の建築）もこの象限にあらあれるが、その数は多くはない。

さて、第1象限は、本研究のテーマであるフィクティブな建築が現れる場所である。ここにはまず、モダニズム初期のなかから、未来派の65.サンテリア『新都市』（Cy3、Cx2）表現主義の68.タウト『ガラスのパビリオン』（Cy2、Cx3）などが現れる。これらの、リアリズムとは異なる建築思潮の建築が、1930年ごろまで、この第1象限に現れるが、その後その数は少なくなる。そして再びそれが多く現れるのは、1960年代の後半から1980年代の後半、すなわちモダニズムへの批判的な建築思潮が現れ、それがポストモダンのムーブメントとなり、やがてそれが退潮するまでの期間である。1990年代以降の建築がこの象限に占める割合は、たいへん低い。

1960年～1990年の建築で、この第1象限に現れている建築は下記のとおりである。

- 229. M.ウェブ『シン・センター』1962 (Cy3、Cx3)
- 230. B.フラー『マンハッタン』1962 (Cy3、Cx3)
- 237. ロン・ヘロン『ウォーキング・シティ』1964 (Cy3、Cx3)
- 238. オットー『モントリオール万博67 ドイツ・パヴィリオン』1967 (Cy1、Cx1)
- 239. スーパースタジオ『ジャーニー』1969 (Cy3、Cx3)
- 240. A.ロッシ『ガラランティのアパート』1969-73 (Cy2、Cx1)
- 242. 黒川紀章『中銀カプセルタワー』1971 (Cy3、Cx3)
- 243. A.ロッシ『モデナの墓地』1971 (Cy3、Cx3)
- 246. M.ボッタ『リヴァ・サンヴィターレの住宅』1972-73 (Cy1、Cx1)
- 254. C.ムーア『イタリア広場』1975-79 (Cy3、Cx2)
- 256. H.ホライン『ウィーンの旅行代理店』1976-78 (Cy1、Cx1)
- 257. ウォッツォン『バウスベアの教会』1976 (Cy1、Cx2)
- 261. F.O.ゲーリー『ゲーリー自邸』1979 (Cy2、Cx2)
- 262. フォスター・アソシエイツ『香港上海銀行』1979-84 (Cy1、Cx2)
- 264. R.ボフィル『アブラクサスのル・パラシオ』1979-83 (Cy1、Cx1)
- 265. シリアニ『マルネ・ラ・ヴァレ』1980 (Cy1、Cx1)
- 267. ホライン、クライフス、レオン・クリエ&ヴェンチャーリ、ローチ&スコット・ブルウン『ヴェニス・ビエンナーレ「ストラダ・ノビッシーマ」』1980 (Cy2、Cx3)
- 268. J.スターリング『スタットガルト州立ギャラリー』1980-83 (Cy1、Cx1)
- 284. B.チュミ『ラ・ヴィレット公園』1984 (Cy3、Cx3)

288. ソウト・デ・モウラ『アルカネナ邸』1987-90 (Cy1、Cx3)

293. 篠原一男『東京工業大学 100 年記念館』1988 (Cy2、Cx2)

295. P.アイゼンマン『ヴェクスナー・ビジュアル・アート・センター』1989 (Cy3、Cx3)

これらの作品は、それぞれに作風も思想も異なるが、フィクティブな性質を持つという点で共通する。

これらの作品を、「4-4 比較」において、小説や映画のフィクティブな作品と比較しながら、さらにその性質の考察を行う。

4-2 分析(ii)小説<目的(ii)>への答えとして(1)

4-2-1 基礎資料

座標に位置付けていく小説については、なるべく建築の場合の評価対象選定方法と近くなるように注意を払った。

主たる資料

資料 2. モレッティ Franco Moretti, *The Novel; History, Geography, and Culture*

資料 3. モレッティ Franco Moretti, *The Novel; Form and Themes*

補足資料

資料 4. マックヘイル Brian McHale, *The Cambridge History of Postmodern Literature*

資料 5. キルシュ Adam Kirsch, *Writing the World in the 21st Century*⁸⁹

資料 6. BBC *The 21st Century's 12 Greatest Novels*⁹⁰

を用いる。

まず、主たる資料として、資料 2, 3 を用いる理由を述べる。

文学はその国の「国語」による表現である場合がほとんどであり⁹¹、そのため文学史や文学研究は、英文学とかフランス文学等、言語や国家別になされることも多い。しかし本研究にはそのような言語系統による区別は意味をなさない。ここに用いる資料 2, 3 は小説を時代や思潮、方法やテーマなどによって分類・分析しており、有用であると同時に、4-1 で用いた建築資料 1 に近い性格を持つ。

ただ、同書は文学のモダニズム以降に限った研究を行っているのではなく、モダニズム以前の小説についても多くの紙数を割いているので、次の各章に対象を絞り、さらに各章中でも、18 世紀以前の作家や作品は参考程度にとどめた。

また、作家名が言及されながら作品名が提示されていない場合、著名な賞を受賞するなどした作品を、代表作として分析した。

資料 2. モレッティ Franco Moretti, *The Novel; History, Geography, and Culture*

1.3 The European Acceleration

p336~363 The Rise of Fictionality (Catherine Gallagher)

p364~400 Serious Century (Franco Moretti)

1.5 Toward World Literature

p703~725 The Novelist's International (Michael Denning)

p726~758 Fecundities of Unexpected: Magical Realism, Narrative, and History (Ato Quayson)

資料 3. モレッティ Franco Moretti, *The Novel; Form and Themes*

2.1 The Long Duration

p3~31 *The Novel in Search of Itself: A Historical Morphology*

p95~130 *The Experiments of Time (Frederic Jameson)*

p131~206 *Reading: Prototypes*

2.3 Themes, Figures

p449~570 *Reading: Narrating Politics & The Sacrifice of the Heroine*

2.4 Space and Story

p687 ~738 *Reading: The New Metropolis*

2.5 Uncertain Boundaries

P871~932 *Reading: A Century of Experiments*

以上を主な資料とするが、この研究は、1970年代後半以降の資料が少なく、80年代後半以降のものが含まれない。そこで、資料4~6を、補足資料として用いる。

資料4については、

PartIII *The Major Phase: peak postmodernism, 1973-1991*

PartIV *Interregnum, 1989-2001*

から、言及部分の大きいものを、資料1との数的なバランスを考慮しながら、評価対象として抽出した。

資料5, 6については、資料3でも言及のない2001年以降のものを、建築の資料1に合わせて、2007年までのものに限り抽出した。

こうして評価対象を集めたが、建築の評価対象と比べた場合、ここに日本人の近代小説が著しく少ない。そこで、ノーベル賞受賞者とノーベル賞候補となった小説家を2名ずつ、すなわち川端康成、大江健三郎、三島由紀夫、阿部公房さらにそれ以前の日本近代文学史の中から夏目漱石を加えた。

4-2-2 小説の評価指標

この項では、この共通評価指標を小説に適用した場合、どのような指標になるのかをより具体的に述べる。評価の範例として、大江健三郎『万延元年のフットボール』と『同時代ゲーム』を用いる。

ア：縦軸 real-unreal

<a 空間>

リアリズムは、自然主義の「写真や録音のように」録ってくる性質に始まるのであるから、写真にとれる範囲の空間、つまりは身近な空間や日常的な空間を變形することなく描き、そ

こには歪みもないものと信じる空間、それを **real** と評価する。それに対して、そこに描かれている空間が、身近な空間や日常的な空間とは異なるものを **unreal** と評価する。

大江健三郎の『万延元年のフットボール』の主舞台は四国の谷にある集落であり、大江の生まれ故郷であろうと思われる。つまり実在する集落がモデルであり、したがってリアルな場所・空間である。とはいえ、その地形は別として、描かれる空間は実在の場所や大江の記憶をなぞるのではない。それは日本という国家全体と重なるような、あるいは対抗するような共同体として描かれる。リアルでありながらリアルから離れている。したがって、<a 0>と評価する。『同時代ゲーム』もこれと同じ理由で<a 0>と評価する。

<b 時間>

日常的な時間、時計が示すような一定の時間、順序に変化がない時間を、**real** と評価する。非日常的な時間、早さ・速度が一定ではない時間、順序に変更がある時間が描かれている場合、これを **unreal** と評価する。

『万延元年のフットボール』は、万延元年（1860年）の出来事と現在（1960年）に起こりつつあることがシンクロする時間を持っている。今を流れる時間にそって記述が進むのでその点ではリアルであるが、そこに百年前の時間が流れ込んでくるようであり、その点でリアルから離れている。したがって、<b 0>と評価する。これに対し『同時代ゲーム』はメキシコにいる語り手から「妹」にあてた手紙という形式をとる。この形式によって、物理的な時間の流れから自由になり、神話的な過去の歴史と、現在の時間とが混合する。これを評価して<b 1>とする。

<c 社会・人間>

小説のなかにも人間がいて、互いに関係して社会を作り、そしてさらに大きい社会に属している。それらの人間や社会が、現実の人間や社会と同型である場合、それらは **real** である。それらの人間や社会が、現実とは異なるか、あるいは現実とは異なるものを目指している場合、**unreal** と評価する。

『万延元年のフットボール』では、「スーパーマーケットの天皇」と呼ばれる人物が現れ、このスーパーマーケット襲撃が「万延元年」に起きた一揆と重なり合う。こうした人物像は誇張して描かれているが、現実の人間像としてもあり得る。また、こうした出来事がおこる谷間の社会や人間は、リアルな描写で描かれてはいるものの、現実の人間や社会をそのままなぞるのでは決してない。したがって、<c 0>と評価する。『同時代ゲーム』には身の丈3メートルを超えるという「壊す人」や尻の割れ目から目をのぞかせる「尻目」といったアンリアルで怪異な人物が次々と現れ、しかもそれらは神話の空想の産物なのか現実に存在したのかもわからない。マジックリアリズムの手法によるアンリアルな人間像である。これをもって<c 1>と評価する。

範例としての『万延元年のフットボール』は縦軸について<a 0, b 0, c 0>であり、結果として縦軸の値 Cy は 0 である。『同時代ゲーム』は Cy=2 となる。

イ：横軸 pure-plural

<a 空間>

物理的な3次元空間で移動する場合、歩くか交通手段を用いなければならず、複数の場所を経験するには相当の時間がかかる。だが、小説はその制限を受けない。この性質を利用して、複数の異質な空間が描写される場合、その小説は<空間>について plural である。それに対して、同質の空間内で物語が終始する場合、その小説は<空間>について pure である。

『万延元年のフットボール』は、ほとんどすべての出来事は四国の谷間の集落の空間で起こる。東京やアメリカ、そして日本全体の空間の記述もありそれらもまた重要な要素ではあるが、それ以上に、谷間の空間が圧倒的に力を持つ。その力が単独的であるということから、<a -1>と評価する。『同時代ゲーム』も同集落が力を持つが、語り手がメキシコからそれを語るという方法によって、ある場所・空間から別の空間を観察・理解し交信するという構造が明確である。これによって、<a 0>と評価する。

<b 時間>

<空間>と同様に、物理的な時間内では、複数の時間を経験するには、その時間を待たなければならない。また時間は不可逆である。だが小説はその制限を受けない。この性質を利用して、複数の異質な時間が描写される場合、あるいは過去や記憶、未来などの時間を行き来する場合、その小説は<時間>について plural である。それに対して、物理的な法則に支配された時間内に物語が終始する場合、その小説は<時間>について pure である。

『万延元年のフットボール』には現在と、百年前の時間とが現れる。また、日本の「戦後」という時間全体も重要である。この点で<b 1>と評価する。『同時代ゲーム』ではさらに、歴史や記憶が重要な意味を持ち、時に現在という時間を凌駕する。<b 1>と評価する。

<c 社会・人間>

ア：縦軸の場合と同様、小説のなかにも人間がいて、互いに関係して社会を作り、そしてさらに大きい社会に属していることを前提に考える。質的に異なる複数の人間や社会が描かれている場合、plural と評価する。そこに描かれている人間や社会の同質性が高い場合、pure と評価する。

『万延元年のフットボール』の集落社会と人間には、実のところ小さな集落内にはとどまらない様々な社会と人—国家、左翼運動家、右翼など—が投影されている。しかし語りとしては、あくまでも集落社会と人間の描写に徹している。<c 0>と評価する。『同時代ゲーム』は歴史的な社会、記憶の人間関係、現代の世界を手紙の中に語る形式で記述している。これ

<fig.24> 小説の分類
映画の分類

				Unreal			
(Cy3, Cx-3) 27 102,131	(Cy3, Cx-2) 26	(Cy3, Cx-1) 135 2	(Cy3, Cx0)		(Cy3, Cx1) 36, 80,83 28,59,123	(Cy3, Cx2) 1,86,119 24,25,34,107	(Cy3, Cx3) 4,50,62,81,88,92,96,108 20,75,111
(Cy2, Cx-3) 74 52	(Cy2, Cx-2) 18 5,40	(Cy2, Cx-1) 2,91 8,27	(Cy2, Cx0) 79 22,72,132		(Cy2, Cx1) 32,37,73 12,16,48,80,100	(Cy2, Cx2) 61,72,85,98,102,105 46,91,92,104,105,108	(Cy2, Cx3) 42,46,91,107,111,115,124 71,97
(Cy1, Cx-3) 12 142	(Cy1, Cx-2) 15 3,38,41,47,61	(Cy1, Cx-1) 20,23,49 7,9,15,33	(Cy1, Cx0) 33,94 31,32,39,44, 137		(Cy1, Cx1) 59,64,95 11,21,23,29,30,35,53,63,82 114	(Cy1, Cx2) 47,68,93,110,118,123 55,70,110,127,128	(Cy1, Cx3) 22,34,38,97,104,109,114,116 128,137,138 45,125,141,144
(Cy0, Cx-3) 29 6	(Cy0, Cx-2) 71 4,42,51,69,115	(Cy0, Cx-1) 112 101,120	(Cy0, Cx0) 90,122 13,48,121		(Cy0, Cx1) 116,136 18,56,62,64,84,116	(Cy0, Cx2) 48,126,134 146	(Cy0, Cx3) 51,53,89,120,131 96
(Cy-1, Cx-3) 30 89,136,145	(Cy-1, Cx-2) 26,75 58,79,83,113,140	(Cy-1, Cx-1) 40,101 14,57,119	(Cy-1, Cx0) 76 65,73,135		(Cy-1, Cx1) 103,132 17,49,	(Cy-1, Cx2) 70,87 88,93	(Cy-1, Cx3) 106,129 50
(Cy-2, Cx-3) 39, 65 85,94,118,133,147	(Cy-2, Cx-2) 3,31,100 66,98,129	(Cy-2, Cx-1) 78 36,117,126,143	(Cy-2, Cx0) 43 81		(Cy-2, Cx1) 21,58 78,87,130,134	(Cy-2, Cx2) 25,55,,66,127 43,54,67,76	(Cy-2, Cx3) 28,69,113,130 95
(Cy-3, Cx-3) 5,11,44,45,60,67,82,117 1,10,37,68,90	(Cy-3, Cx-2) 10,17,52,55,63 74,86,138	(Cy-3, Cx-1) 6,7,9,13,14,99 19,60,77,99,139	(Cy-3, Cx0) 56,84,133 103,112,122		(Cy-3, Cx1) 16,41,128 106	(Cy-3, Cx2) 8,24,77,121 124	(Cy-3, Cx3) 19,35,54,57,125 109
				Real			

Pure

Plural

によって、 $\langle c\ 1 \rangle$ と評価する

範例としての『万延元年のフットボール』は横軸について $\langle a\ -1, b\ 1, c\ 0 \rangle$ であり、結果として横軸の値 Cx は 0 である。『同時代ゲーム』は $Cx=2$ となる。

4-2-3 小説の座標への位置づけ

最初の例として、セルバンテス『ドン・キホーテ』をあげる。

1. セルバンテス『ドン・キホーテ』（1605-15）

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle=Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle=Cx3$

* 現実と物語の区別がつかなくなった男の冒険譚。登場人物が作者の別の作品について批評するメタ・フィクションの構造もある。

小説のすべての評価は、論文の最後に掲載する。

4-2-4 座標の意味の読み取り

4-2-4 (1) 概観

前項の評価を、座標 $\langle \text{fig.2} \rangle$ 上に青字で表したものが $\langle \text{fig.24} \rangle$ である（差込みページ A3、緑字は映画の評価を示す）。

この $\langle \text{fig.24} \rangle$ をもとに考察する。

まず、評価ごとの作品数を集計すると、 $\langle \text{fig.25} \rangle$ のようになる。

$\langle \text{fig.25} \rangle$

小説	Cx							
Cy	-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3	1		1		3	3	8	16
2	1	1	2	1	3	6	6	20
1	1	1	3	2	3	6	9	25
0	1	1	1	2	2	3	5	15
-1	1	2	2	1	2	2	2	12
-2	2	3	1	1	2	3	4	16
-3	8	5	6	3	3	4	5	34
総計	15	13	16	10	18	27	39	138

この<fig.25>からは、第2象限に現れる作品数が他に比べて若干少ないようにも見えるが、ほぼ全体的に分布している。また、各評価の相関性は、<fig.26>で確認できるように、高くない。

<fig.26>

	year	Cya	Cyb	Cyc	Cxa	Cxb	Cxc		Cy	Cx
year	1									
Cya	0.0931	1								
Cyb	0.15211	0.559843	1							
Cyc	0.138942	0.552969	0.392829	1						
Cxa	0.300951	0.367856	0.351365	0.13584	1					
Cxb	0.306205	0.204296	0.466062	0.127516	0.548853	1				
Cxc	0.159606	0.237993	0.183654	0.055361	0.491533	0.437089	1			
	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	1		
Cy	0.156281	0.863988	0.793881	0.79389	0.348834	0.323957	0.194872	#DIV/0!	1	
Cx	0.32151	0.332276	0.422815	0.134498	0.84582	0.834411	0.75649	#DIV/0!	0.362325	1

Cx と Cy の相関係数は 0.36 であるし、Cxa, Cxb, Cxc, Cya, Cyb, Cyc のそれぞれの評価指標どうしの相関も、最大で 0.56 で、0.4 以下のものがほとんどである。

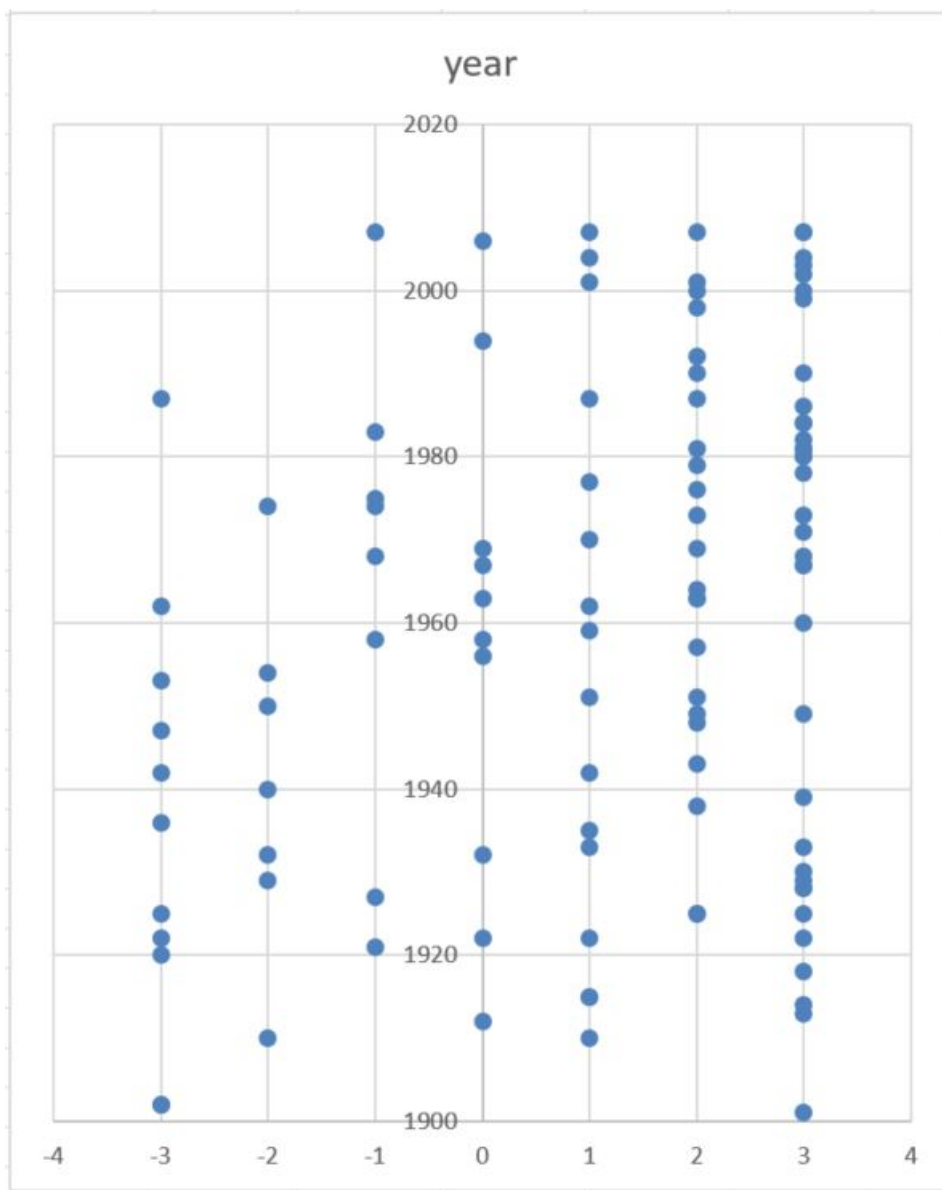
したがって、これらの評価指標は独立性を保っていると言える。

4-2-4 (2) 時代的な傾向

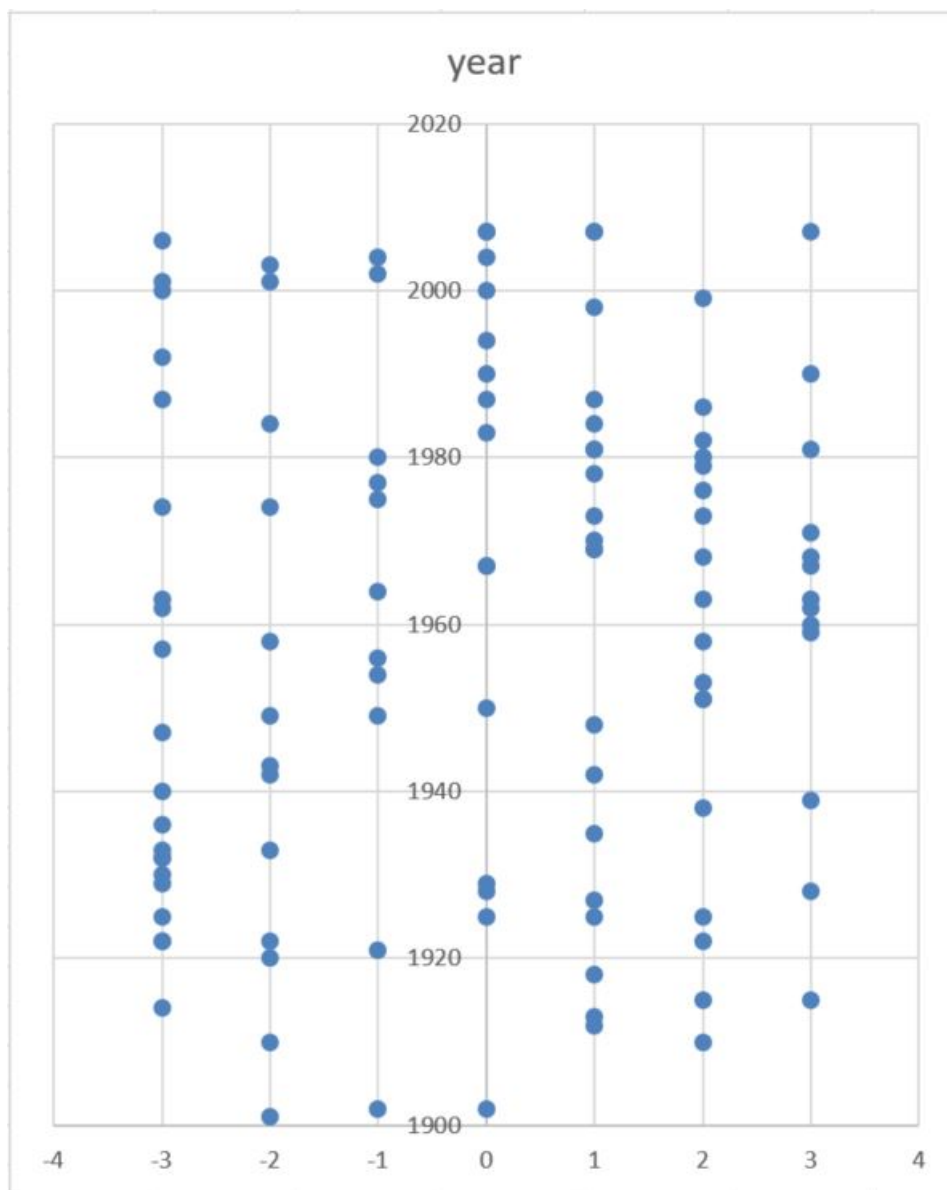
次に、時代による傾向を分析する。

<fig.27><fig.28>で、その年の対象小説に、どのような評価が与えられているかがわかる。

<fig.27>x についての評価



<fig.28>y についての評価



この図では、x 軸については、1910 年～30 年、そして 1960 年代以降に+側に多くの作品が現れ、特に 1980 年以降には-側の作品がごくわずかになることがわかる。y 軸については、どの時代においても+側-側の両方に作品がほぼ満遍なく現れる。

この傾向を確認するために、1910 年～1930 年の傾向、1960 年～1990 年の傾向と、それ以外の時代の傾向とを、<fig.29>~<fig.35>において見てみると、

<fig.29> ~1909

小説 Cy							総計
Cx	-3	-2	-1	1	2	3	総計
3	1				1	1	3
2		1	1				2
1	1	1	2			1	5
0	1						1
-1	1	1					2
-2		1		1	1	1	4
-3	2	2	5	1	2	1	13
総計	6	6	8	2	4	4	30

<fig.30> 1910~1930

小説 Cy								総計
Cx	-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3					1		1	2
2					2		2	4
1			1	1		1	2	5
0						1	2	3
-1			1					1
-2	1	1		1				3
-3	2	1			1		2	6
総計	3	2	2	2	4	2	9	24

<fig.31> 1931~1945

小説 Cy							総計
Cx	-3	-2	0	1	2	3	総計
3						1	1
2					1		1
1				2			2
-2	1			1	1		3
-3	1	2	1			1	5
総計	2	2	1	3	2	2	12

<fig.32> 1946~1960

小説 Cy									
Cx		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3						1		1	2
2		1			1	1	1		4
1							1		1
0			1						1
-1			1		1		1		3
-2				1				1	2
-3		1					1		2
総計		2	2	1	2	2	4	2	15

<fig.33> 1961~1975

小説 Cy									
Cx		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3						1	1	3	5
2				1			2		3
1					1	1	1	1	4
0					1			1	2
-1				1			1		2
-2			1						1
-3		1		1	1				3
総計		1	1	3	3	2	5	5	20

<fig.34> 1976~1990

小説 Cy							
Cx		-3	-1	1	2	3	総計
3					1	1	2
2					2	3	5
1					2	3	5
0			1	1		1	3
-1				1		1	2
-2						1	1
-3		1					1
総計		1	1	2	5	10	19

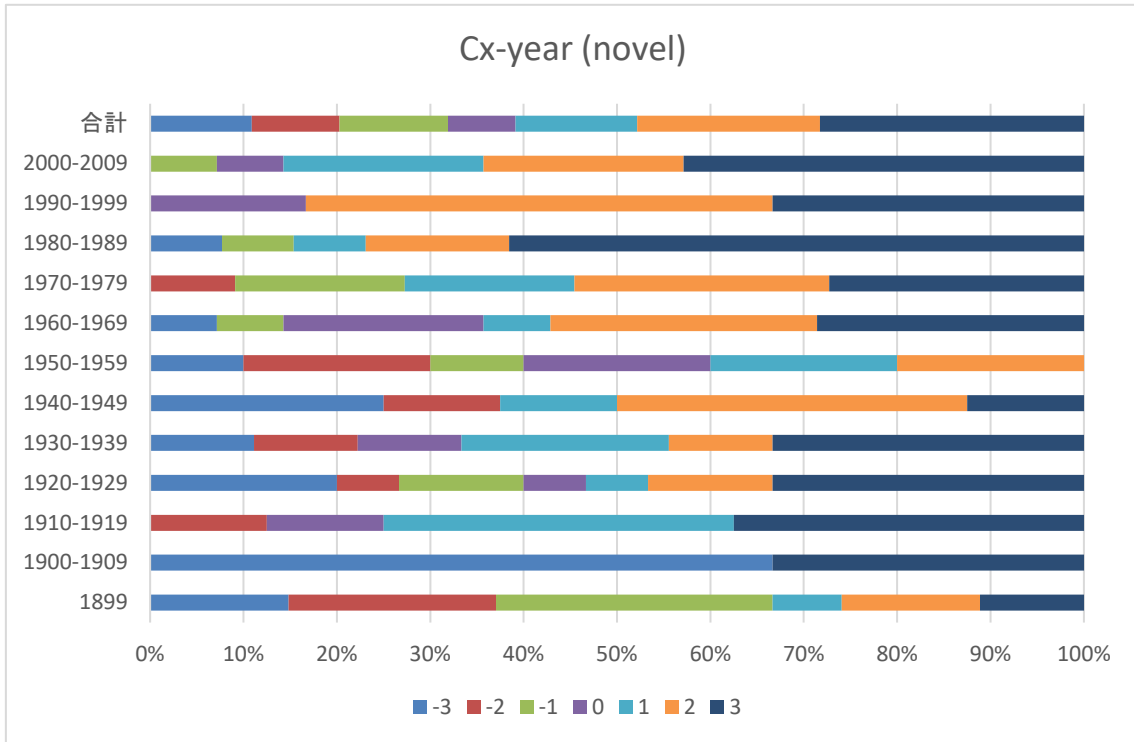
<fig.35> 1991~2007

小説 Cy		-1	0	1	2	3	総計
Cx	3	1					1
2						1	1
1					1	2	3
0			1	1	2	1	5
-1				1		1	2
-2					1	1	2
-3			1	1	1	1	4
総計		1	2	3	5	7	18

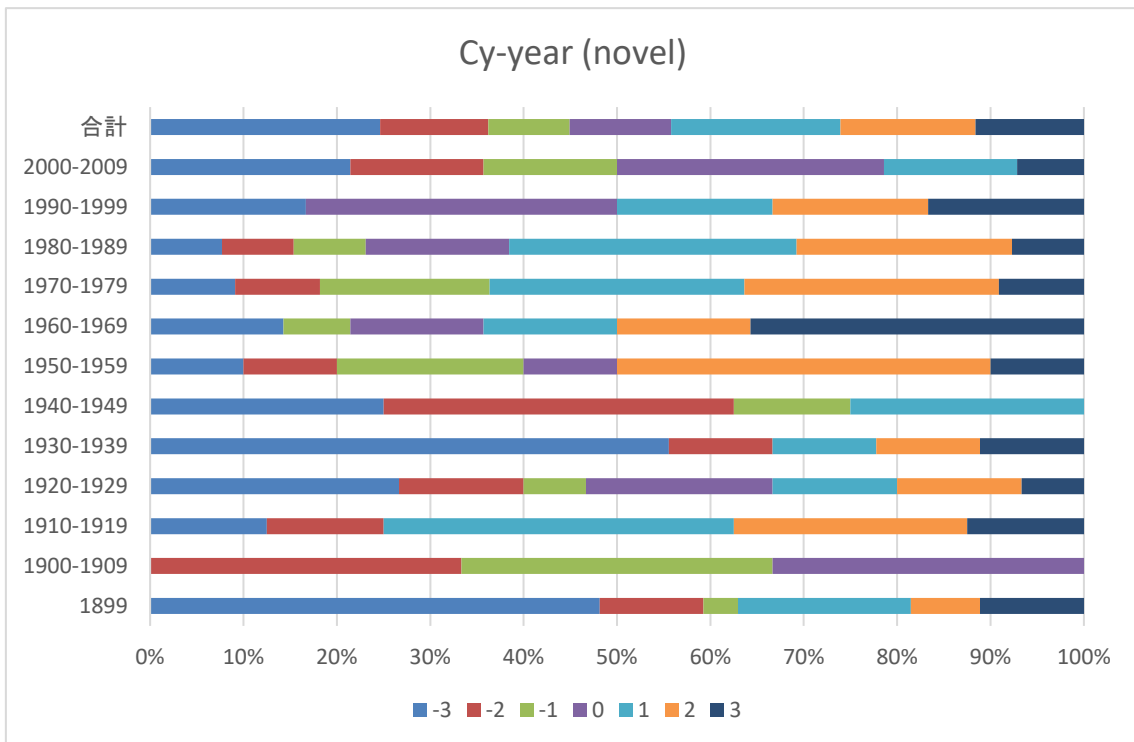
上記のようになっており、やはり、1910年~1930年と1960年以降に、第1象限に現れる小説が多いことがわかる。これは建築の場合とある程度同期している現象だが、建築と異なるのは、建築が1990年代以降第1象限に現れる数が激減したのに対し、小説では1990年以降も、第1象限に現れる作品が続いていることである。

ちなみに、1900年から、機械的に10年ごとに区切った場合、その割合を棒グラフによって示すと、<fig.36><fig.37>のようになる。

<fig.36>x 軸についての評価分布

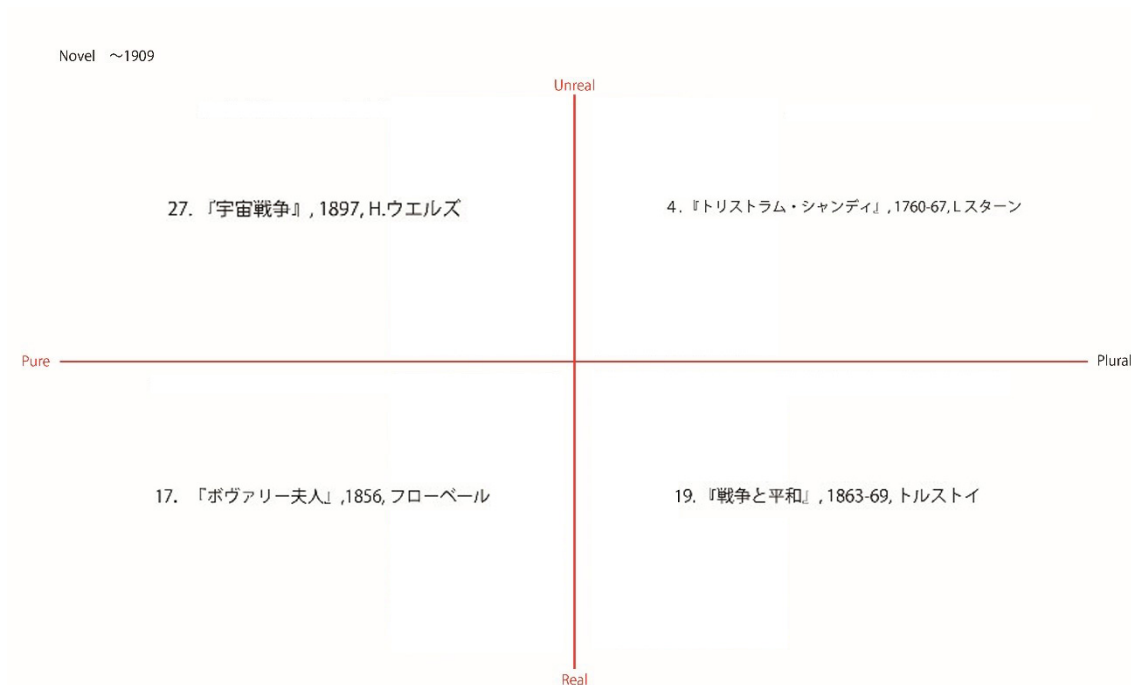


<fig.37>y 軸についての評価分布



次に、時代ごとに各象限に現れる小説のなかから、例を取り出して考察してみる。

<fig.38>



20世紀までに、近代小説の礎はできていた。その一つは17.フローベール『ボヴァリー夫人』に代表されるようなリアリズムの小説であり、もう一つは、4.スターン『トリストラム・シャンディ』が行なったような「意識の流れ」の記述である。1929年にV.シクロフスキがフォルマリズムの立場から文学理論 *Theory of Prose* を出版した際、その表紙に『トリストラム・シャンディ』からの「引用」が行なわれている (<fig.39>) ことからわかるように、20世紀のフォルマリズムやそれに連なる芸術理論に大きく影響を与えた。

<fig.39>

Theory of Prose
Viktor Shiklovsky

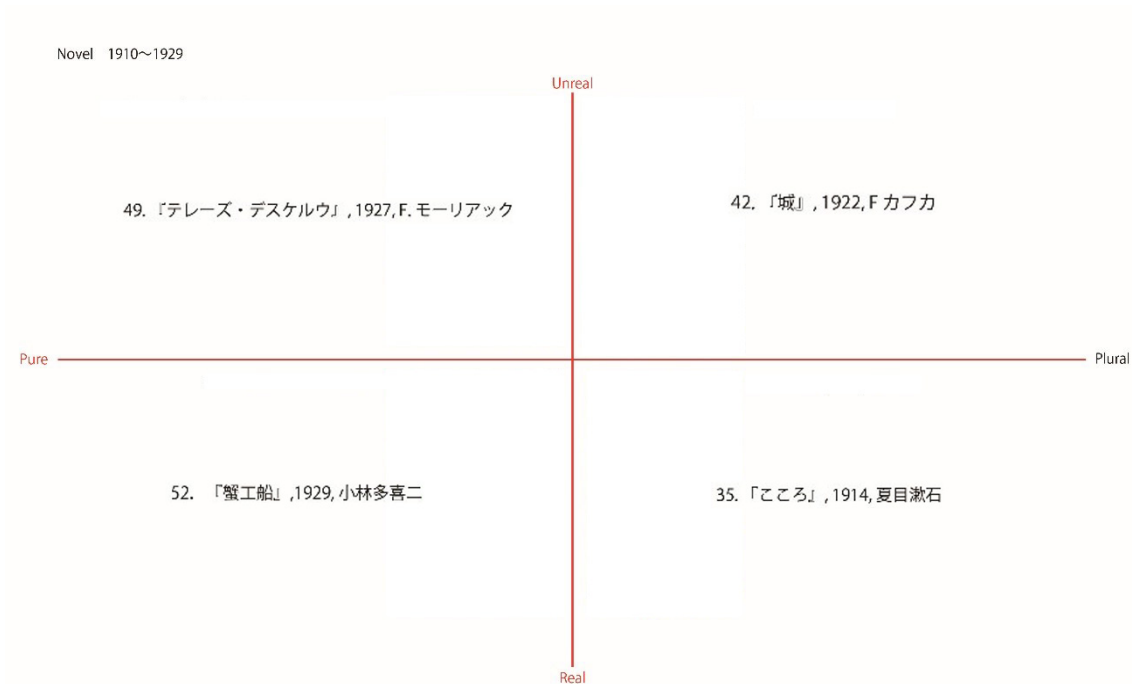
表紙

19.トルストイ『戦争と平和』はリアリズムの流れをくむが、「群像劇」のスタイルで、ポリフォニックな、そして plural な性質を獲得している。

第2象限には、27.ウエルズ『宇宙戦争』がある。この小説のようなジュヴナイル小説、ファンタジーなどはこの象限に現れることが多いことが予測される。評価対象にそうした小説を増やせば、この象限に記される小説が増えるだろう。

1910年～1929年の座標<fig.40>では、第2象限に、宗教的な罪の意識を描く小説 49.『テレーズ・デスケルウ』が現れる。宗教的なテーマはときに目の前の現実を離れがちであり、それは建築における宗教的空間と同様である。したがって第2象限には、宗教的なテーマを扱う小説が現れることが多くありうるが、宗教への関心そのものが薄まる時代の流れの中で、その数が多くなっていくことはない。

<fig.40>



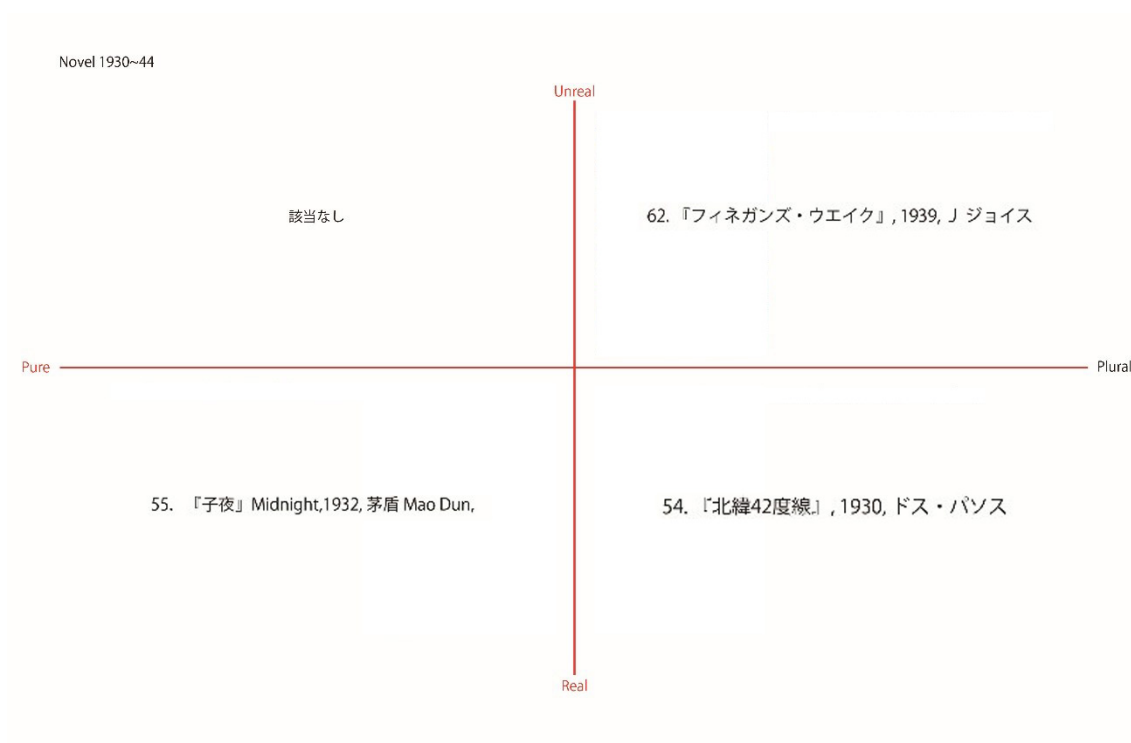
第1象限には、ドイツ表現主義の流れと評されることも多いカフカ⁹²の小説が現れる。42.『城』でカフカは、言葉によって幻想の空間を構築している。それは、ドローイング上の建築言語で幻想の空間を描いた表現主義の建築家、例えばB.タウトが行なったのと同じことである。

第3象限には、プロレタリア文学と呼ばれる小説52.『蟹工船』が現れる。社会主義リアリズムは、リアリズムの中の大きな潮流であり、そしてリアリズムの本質をよく表してもいる。そこにおける現実とは、第一に「社会」の「問題」であり、その問題に他の問題を多く重ねたりせず、ピュアに表すことこそが重視される。それに比較すると、第4象限の夏目漱石の35.『こころ』が示すように、社会や時代の問題に個人の問題を重ねる手法はリアルではあるがピュアではなく、第3象限に現れるリアリズムとは性格が異なる。

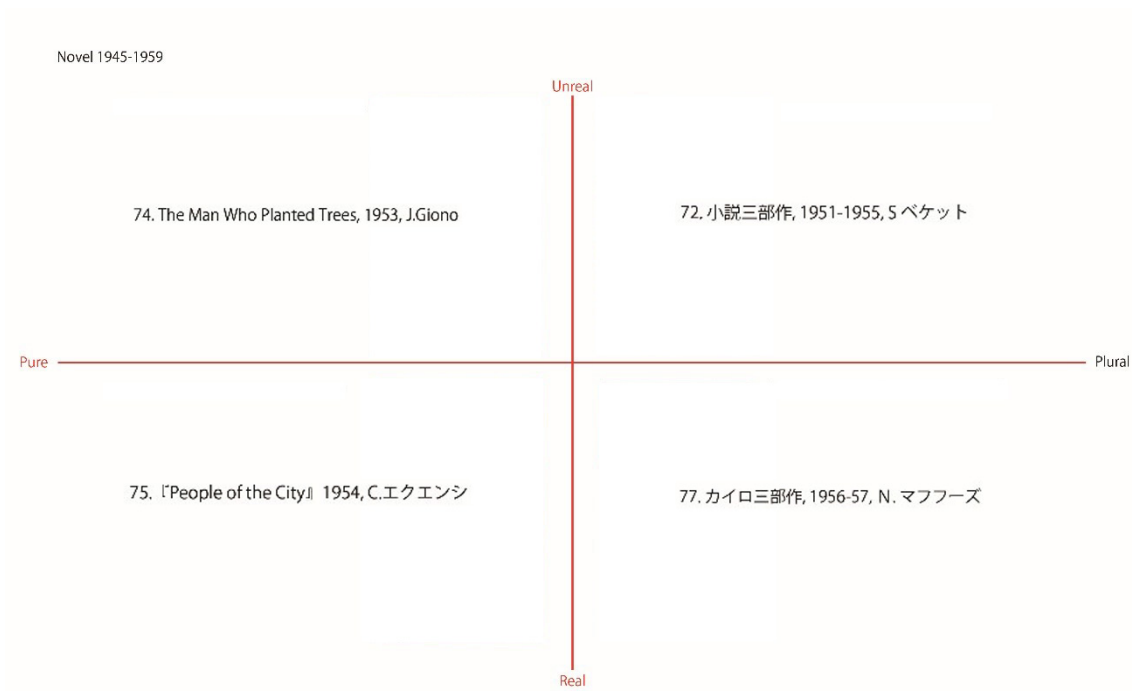
1930年-1944年の代表例を示す<fig.41>では、第2象限に現れる例がない。仮に評価対象をもっと増やすなら、この象限に現れる例があることが予測されるが、それでも他の象限に比べれば少なくなっていることは確かであろう。第2次世界大戦の時代であり、その現実の重さと、単純なジュブナイル小説やファンタジー、あるいは宗教的なテーマが避けられたことに、関連を見ることは可能であろう。実際、第3象限の55.『子夜』は1930年代の上海を舞台に戦争や革命といった政治的なテーマを扱っているし、第4象限の54.『北緯42度線』もアメリカの歴史を問い直そうという意味を持つ。戦争の時代に、リアリズムが重要な役割を持ったことは、想像に難くない。

一方、第 1 象限にも、文学史上に名を残す重要な作品が多く現れている。スターン以来の「意識の流れ」派を突き詰めていくジョイスの 62.『フィネガンズ・ウエイク』は、小説あるいは言語そのものの機能を問い直すような小説である。世俗的世界と神話的世界、現在と歴史、こことここではない場所とが、重層的に描かれる。ジョイスの他にも、61.サルトル『嘔吐』や 64. カミュ『異邦人』なども、この時代の第 1 象限に位置付けられるが、これらも、ただ目の前の現実を描こうとするのではなく、より根源的な人間の存在を描き出すために、出来事や文体によって独自の小説世界を構築している。

<fig.41>



<fig.42>



戦後すなわち 1945 年～1960 年の文学では、欧米以外の地域の作品がより大きな存在感を発揮し始める。それはとりわけ、第 3 象限や第 4 象限においてであり、その例として、<fig.42>にもあげた 75.エクエンシ『People of the City』、77.マフフーズ「カイロ三部作」などがある。エクエンシはナイジェリア出身であり、マフフーズはエジプトの作家である。それらの社会で起こる出来事を題材としており、リアルである。差別や貧困、急速に変化していく社会という題材が目の前に横たわっており、作家として、そうしたリアルに目を向けるものが多くいることもうなずける。一方で、欧米では、<fig.42>の第 1 象限に例示した 72.ベケット「小説三部作」のほか、80.W.バロウズ『裸のランチ』など、意識の流れや言葉の働きそのものを問う試みが活発に続いている。

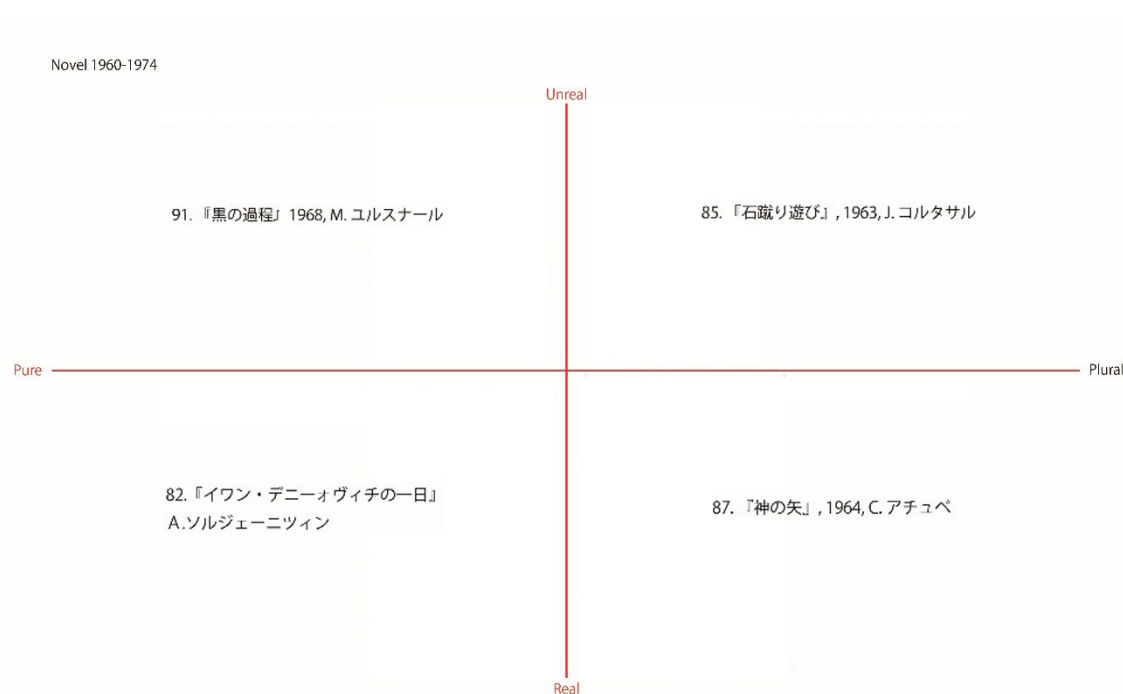
第 1 象限の活性化は、1960 年-1975 年でより顕著になる。<fig.43>に例示した 85.コルタサル『石蹴り遊び』のほか、88.G.マルケス『百年の孤独』、89.G.C.インファンテ『Three Trapped Tigers』、93.M.V.リョザ『カテドラルでの対話』など、南米の作家たちの作品がこの第 1 象限に現れる。それらの多くはマジック・リアリズムに分類される作品であり、リアルな筆致でありながら、日常とは異なる空間や時間、社会人間を描いているところに特徴がある。またアメリカ文学からは、81.J.バース『酔いどれ草の仲買人』、92.R.クーパー『ユニバーサル野球協会』、96.R.フェダ・マン『Double or Nothing』、97.T.ピンチオン『重力の虹』、98. P.ロス『素晴らしいアメリカ野球』がこの第 1 象限に現れる。これらのアメリカ小説は、のちにポストモダン文学と呼ばれることになるものである。メタフィクションの仕掛けがなされ、ひとつの小説のなかに複数の物語が多層化して織り込まれていることに特徴があ

る。前項で、建築においては1960年代にポストモダンの試みが始まっていて、それが第1象限に現れていることを指摘したが、小説の場合もまったく同様なことが起こっているのである。

第4象限においては、45年-60年に引き続いて、アフリカ文学の台頭が目立つ。

これらに比べると、第2象限や第3象限の小説は数も減り、際立った新しい特徴も少なくなっていく。91.『黒の過程』は第2象限に現れる数少ない成果で、16世紀ヨーロッパの錬金術師を描く歴史小説である。82.第3象限の『イワン・デニーソヴィッチの一日』はソ連の反体制作家ソルジェーニツィンの作品で、後から振り返れば、ある社会の末期を描いたものであったと言える。

<fig.43>



第1象限と第4象限の活性化の傾向は、1975年～1989年にはよりはっきりとしてくる<fig.44>。

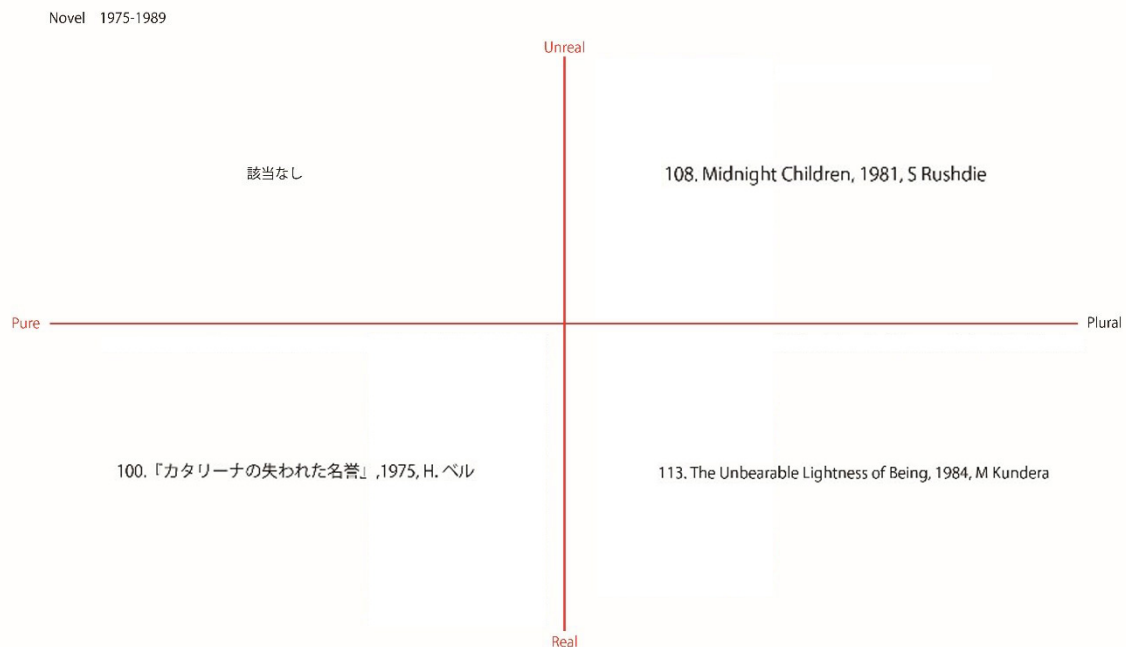
この時代の第1象限には、104.G.ペレック『人生使用法』、105.大江健三郎『同時代ゲーム』、107.ウンベルト・エーコ『薔薇の名前』、108.サルマンラ・シュディ『真夜中の子供たち』、109.M.V.リョザ『世界終末戦争』、114.K.アッカー『血みどろ臓物ハイスクール』、115.J.サラマーゴ『リカルド・レイスの死の年』など、世界中の様々な地域で行われた新しい文学の試みが次々と現れる。現実とは微妙に異なるか、あるいは大きく変形された空間、時間、社会・人間が、単線的ではない配置をされて描かれる。これも、同時期の建築の新しい試み

と共通する特徴である。

第4象限には、例えばM.クンデラの113.『存在の耐えられない軽さ』がある。東欧の厳しい政治状況の中で生きる者たちの性愛を描き、ピュアな政治的リアリズムとは一線を画す新しい小説になっている。

これらに比べると、この時代の第2象限には該当する作品が現れず、第3象限の小説も数も少ない。第3象限の例に挙げた100.『カタリーナの失われた名誉』は1970年代の左翼運動と警察そして大衆的ジャーナリズムが引き起こす騒動に巻き込まれた女性の悲劇を描く。当時のリアルな問題を鋭くえぐりノーベル文学賞も受賞しているが、plural性には欠けている。

<fig.44>

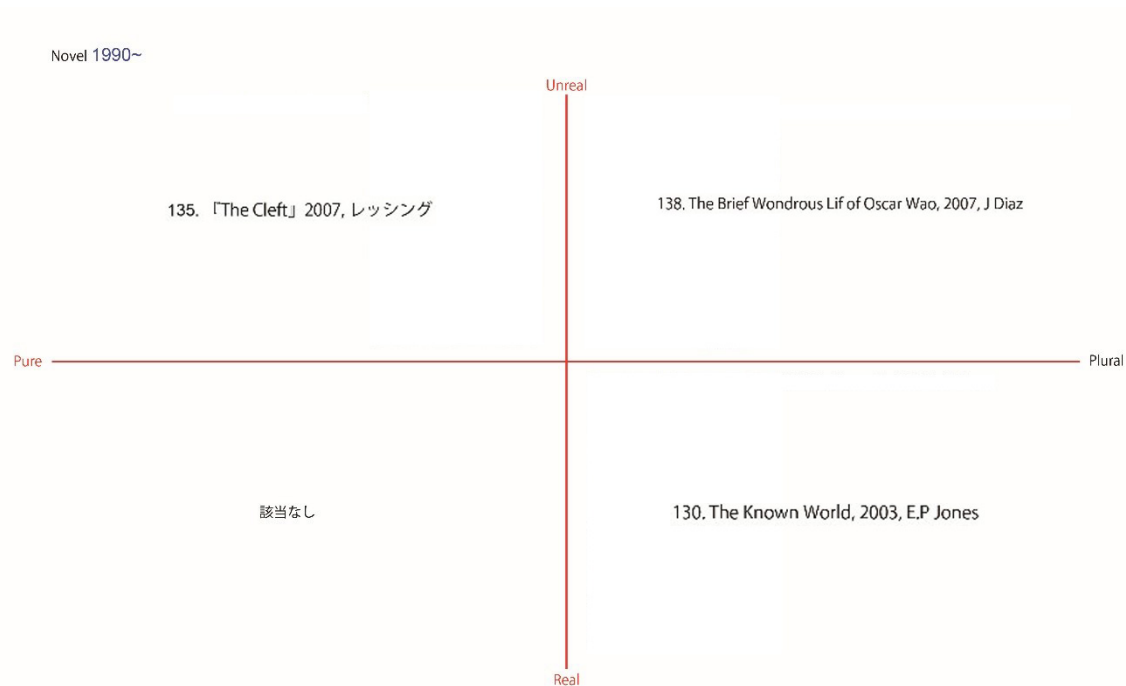


建築においても、1960年から90年まで、第1象限に多くの新しい建築の潮流が現れていた。しかし90年以降は、第1象限に現れる建築は激減し、第3象限、次いで第4象限に作品が現れる傾向にある。

これに比較して、小説では、1990年以降も第1象限と第4象限に多くの小説が現れ、第2象限と第3象限にはあまり作品が現れない。<fig.45>に例示した作品でいえば、第1象限の138.『オスカーワオの短く驚くべき人生』は、現代風の軽い文体でありながら、マジックリアリズム的な世界が展開する。第4象限の130.『the Known World』は、かつて奴隷であり、自由の身分を金で買い取った黒人の主人公が、自分の農園のために黒人奴隷を所有するストーリーである。リアルではあるが、さまざまな空間と時間とを描くことで、世界

は決して一つに収束しない。多様性が重要な価値を示す現代社会のなかで、小説はこうして plural となることで、その存在感を示している。第2象限にある 135. 『Cleft』はネロ皇帝の時代の古代ローマを描く歴史小説であり、もはやこうした歴史の直接の参照などの手法等によってしか、第2象限の小説は描かれないという現象が見て取れる。

<fig.45>



4-2-4 (3) 小説の座標による評価の総括

全体的な傾向を見ると、第2象限 (unreal かつ pure) にある評価対象が、他の象限にある対象よりも若干少ない。第1象限、ついで第3象限に数が多い。大きくは、これが、近代小説の傾向だととらえることができる。

まず縦軸上の評価について考える。小説とはフィクションと呼ばれることから、unreal への偏りがあるという予測も可能であったが、実際には、real の側に評価されるものも多い。13.オースティン『高慢と偏見』1813 (Cy-3, Cx-1)、19.トルストイ『戦争と平和』1863-69 (Cy-3, Cx3) など、19世紀の小説が、近代リアリズム小説の基礎を作っている。20世紀に入ると、現実社会の貧困層の問題が小説の主題として浮かび上がり、30.ゴーリキー『どん底』1902 (Cy-1, Cx-3)、41.魯迅『阿Q正伝』(Cy-3, Cx1) など、そうした問題をリアルに描こうという小説が世界各国で見られるようになる。また、31.ミカエルス『the Dangerous Age』1910 (Cy-2, Cx-2) に見られるように、個人の感情や性がテーマとして浮かび上がったのも、20世紀初めごろである。こうして、社会や個人の real をそのまま描

こうという機運は、小説のひとつの大きな潮流となった。

他方、リアリズム以外のルーツも近代小説にはあったことを、この評価結果は示している。

1.セルバンテス『ドン・キホーテ』1605-15 (Cy2、Cx3)、4.スターン『トリストラム・シャンディ』1760-67 (Cy3、Cx3) は、言語の能力の可能性、すなわち **real** だけではなく様々な想像や意識を描くことができるその力に着目し、それを生かして **unreal** な小説世界を構築した。そうした力は 88.マルケス『百年の孤独』1967 (Cy3、Cx3) のマジック・リアリズムや、97.トマス・ピンチョン『重力の虹』1973 (Cy1、Cx3) のポストモダン文学に受け継がれている。

横軸についての評価は、語りや文体、登場人物や社会の多様性などに関わっている。

54.ドス・パソス『北緯四十二度線』1930 (Cy-3、Cx3) は、アメリカ社会のリアルな問題を描きながら、様々な語りや新聞記事の引用などを交えて、**plural** となっている。111.アジャンデ『精霊たちの家』1982 (Cy2、Cx3) は、ペルーのリアルな歴史を描くが、予知能力を持つ女性が残したノートという **unreal** な語りを入れることによって **plural** になっている。

次に、各象限について考察する。

第1象限については、この項の最後に詳述する。

第2象限は、**unreal** かつ **pure** というものである。ここに現れる小説は、27. ウェルズ『宇宙戦争』1897 (Cy3、Cx-3) のようなジュヴナイル向けの SF 小説や、74. ジオノ『木を植えた男』1953 (Cy2、Cx-3) のような道徳的物語、あるいは 135. レッシング『The Cleft』2007 (Cy3、Cx-1) のような歴史小説である。シンプルな物語が小説内で完結するという共通性を持つ。

第3象限には、近代文学史の中で高く評価される小説が数多くある。52. 小林多喜二『蟹工船』1929 (Cy-3、Cx-2) のようなプロレタリア文学、60. ベルナノス『田舎司祭の日記』1936 (Cy-3、Cx-3) のような内省と独白による小説、100. ベル『カタリーナの失われた名誉』1975 (Cy-2、Cx-2) のような戦後左翼思想と若者の問題を描いた小説など、問題も手法も **real** かつ **pure** である。ただしここには、1980年代以降の小説はほとんど姿を現さない。

第4象限に位置するものの例として、87. アチェベ『神の矢』1964 (Cy-1、Cx2) がある。英国領時代のナイジェリアの、社会と人間の問題が **real** に描かれるが、ナイジェリアに伝わる口承文学を用いるなど、その語りは **plural** である。近代への批判として、文学においても、建築と同様に、反欧米中心主義、脱中心化、伝統的なものへの再評価が行われたが、この小説はそうした試みのひとつである⁹³。

第1象限には、42. カフカ『城』1922 (Cy2、Cx3) のような表現主義的小説のほか、38. ジョイス『ユリシーズ』1918 (Cy1、Cx3)、46. スタイン『The Making of America』1925 (Cy2、Cx3) など、1910年代～20年代に書かれた実験的な語りによる小説が位置づけられる。その後、どの時代も、この象限に現れる小説があるが、とりわけ 1960年代～80年代

には、この象限に現れる小説が多い。ポトモダン文学の先駆けとなった、81.バース『酔いどれ草の仲買人』1960 (Cy3,Cx3)、マジック・リアリズムを発展させた 108.ラシュディ『真夜中の子供たち』1981 (Cy3、Cx3)、さらに1990年の119.パムク『黒い本』、2004年131.ボラーニョ『2666』などが続いていく。

この第1象限の小説のなかから、4-4で建築との比較を行うために、1960年～1990年の小説を、下に書き出しておく。

81. バース『酔いどれ草の仲買人』1960 (Cy3、Cx3)
83. 阿部公房『砂の女』1962 (Cy3、Cx1)
85. コルタサル『石蹴り遊び』1963 (Cy2、Cx2)
86. カダレ『死者の軍隊の将軍』1963 (Cy3、Cx2)
88. マルケス『百年の孤独』1967 (Cy3、Cx3)
92. クーパー『ユニバーサル野球協会』1968 (Cy3,Cx3)
93. リョザ『カテドラルでの対話』1969 (Cy1、Cx2)
95. トウルニエ『魔王』1970 (Cy1、Cx1)
96. フェダーマン『Double or Nothing』1971 (Cy3、Cx3)
97. ピンチョン『重力の虹』1973 (Cy1、Cx3)
98. ロス『素晴らしいアメリカ野球』1973 (Cy2、Cx2)
102. バーセルミ『アマチュアたち』1976 (Cy2、Cx2)
105. 大江健三郎『同時代ゲーム』1979 (Cy2、Cx2)
107. エーコ『薔薇の名前』1980 (Cy2、Cx3)
108. ラシュディ『真夜中の子供たち』1981 (Cy3、Cx3)
109. M.V.リョザ『世界終末戦争』1981 (Cy1、Cx3)
110. トーマス『ホワイトホテル』1981 (Cy1、Cx2)
114. アッカー『血みどろ臓物ハイスクール』1984 (Cy1、Cx3)
115. サラマーゴ『リカルド・レイスの死の年』1986 (Cy2、Cx3)
118. ウォレス『ヴィトゲンシュタインの箒』1987 (Cy1、Cx2)
119. パムク『黒い本』1988 (Cy3、Cx2)

4-3 分析 (iii) 映画-〈目的 (ii)〉への答えとして (2)

4-3-1 基礎資料

座標に位置付けていく映画については、

主たる資料

資料 7. トンプソン Kristin Thompson とボードウエル David Bordwell、Film History

補足資料

資料 8. The 25 Best Films of the 21st Century So Far⁹⁴

を用いる。

まず、主たる資料として、資料 7 を用いる理由を述べる。

資料 7 は「動く写真」の発明から現代映画までを網羅しており、欧米のみならず、日本をはじめとしたアジア、ラテンアメリカ、アフリカなど、世界中において映画表現がどのような発展と変化を見せたかを調べている。またこの資料は、映画を時代や思潮、方法やテーマなどによって分類・分析しており、有用であると同時に、4-2 で用いた建築資料 1 に近い性格を持つ。

ただ、同書で行われる研究対象の映画は 2000 年までであり、それ以降には言及がない。そこで、資料 8 の映画リストから、2000 年以降 2007 年までの映画を加えた。

これによって、映画の評価対象も、建築の場合と同じ手順と、同じ範囲の選択ができていく。

4-3-2 映画の評価指標

この項では、この共通評価指標を映画に適用した場合、どのような指標になるのかをより具体的に述べる。

とはいえ、映画は小説に近い表現手法であり、大きく異なるのは映像を使うという点にあるのだから、評価指標も、映像の扱いという点を除けば、小説の場合と近いものになる。

範例として、リーフェンシュタール監督の『オリンピア』と、アレハンドロ・イニャリトゥ監督の『バベル』を用いる。

ア：縦軸 real-unreal

〈a 空間〉

映画は、3 次元の空間を、2 次元の映像として表現することにその特徴がある。この 2 次元の表現が、現実の 3 次元の空間をそのまま映し出していると信じさせるものが real であ

る。これに対し、撮影の方法やカメラのさまざまな機能、映像処理や編集などを通して、3次元と2次元との間に「ずれ」を生じさせ、その「ずれ」が表現にとって重要な役割を果たしている場合、**unreal** と評価する。

範例の、リーフェンシュタール『オリンピア』は1936年のベルリンオリンピックの記録映画ではあるが、創作のシーンや、同種競技の撮り直しなどを加えている。⁹⁵ そのたびに、通常の観客や観察者がとる視点、空間からは離れる。<a0>と評価する。

A.イニャリトゥ監督の『バベル』は、銃の発砲事件と、それに何らかの形で関係した人物たちを描いている。様々な場所が現れ、観客の目は遠く離れたこれらの空間を次々に見ることになる。それぞれの空間はリアルであるにしても、こうした離れた空間の体験はアンリアルであり、<a1>と評価する。

<b 時間>

映画の制作工程には編集という重要な作業がある。この編集によって、映画はそれがとられた現実の時間から自由になり、短縮や延長、繰り返しや過去に戻るなどが自由になる。にもかかわらず、日常的な時間、時計が示すような一定の時間、順序に変化がない時間に忠実であろうとする映画を、**real** と評価する。非日常的な時間、早さ・速度が一定ではない時間、順序に変更がある時間が描かれている場合、これを **unreal** と評価する。

リーフェンシュタール『オリンピア』はまさにこの編集の技術を使って、本来なら記録としてのリアルな時間が流れるはずのところを、時間を入れ替え、繰り返し、時にゆっくりと経過させる。これがこの記録映像を劇的にしている。<b1>と評価する。

『バベル』は様々な場所に流れるほぼ同時刻の時間が、編集という作業によってつなげられ、その点でアンリアルである。現在という時間の流れ方に近いという点ではリアルである。<b0>と評価する。

<c 社会・人間>

映画のなかにも人間がいて、互いに関係して社会を作り、そしてさらに大きい社会に属している。それらの人間や社会が、現実の人間や社会と同型である場合、それらは **real** である。それらの人間や社会が、現実とは異なるか、あるいは現実とは異なるものを目指している場合、**unreal** と評価する。

リーフェンシュタール『オリンピア』が記録映像に加えて、同種のやり直し画像や、様々な撮影技術・編集技術を用いて表現しているのは人間の身体の「美」の理想である。それがナチスの理想とする「人間」の「美」に重なる。<c1>と評価する。

『バベル』は複数の社会とそこに生活する人間たちを描いており、それぞれの社会はリアルであるが、それがただひとつの「銃」によって唐突に結びつけられていて、この点で私たちが日常的に体験する現実社会とは異なる。<c0>と評価する。

範例としての『オリンピア』は縦軸について〈a 0, b 1, c 1〉であり、結果として縦軸の値 Cy は 2 である。『バベル』は Cy=1 となる。

イ：横軸 pure-plural

〈a 空間〉

ここでも、編集という手法が重要なキーとなる。物理的な三次元空間で移動する場合、歩くか交通手段を用いなければならず、複数の場所を経験するには相当の時間がかかる。だが、映画には編集という手法があり、これによってその制限から自由になる。この性質を利用して、複数の異質な空間が描写される場合、その小説は〈空間〉について plural である。それに対して、同質の空間内で物語が終始する場合、その小説は〈空間〉について pure である。

『オリンピア』は人間の身体が統御する「美」の空間を描くことに集中している。それに反するものは省かれる。〈a -1〉と評価する。

『バベル』では、地球上の様々な空間が、舞台となる。空間の複数性が明らかであり、〈a 1〉である。

〈b 時間〉

〈空間〉と同様に、物理的な時間内では、複数の時間を経験するには、その時間を待たなければならない。また時間は不可逆である。だが映画は、編集という手法によって、その制限から自由である。この性質を利用して、複数の異質な時間が描写される場合、あるいは過去や記憶、未来などの時間を行き来する場合、その小説は〈時間〉について plural である。それに対して、物理的な法則に支配された時間内に物語が終始する場合、その小説は〈時間〉について pure である。

『オリンピア』の〈時間〉は、空間の場合と同様、美のために統御されている。それは「オリンピア」のための時間である。ただしそのために、編集技術によって、日常で経験する単線的な時間よりも複雑な時間が流れる。それらを加除して、〈b 0〉を得る。

『バベル』は様々な場所のほぼ同時刻の時間が流れるが、これは同時刻の時間が複数流れているに等しい。映画であるからこそ可能な時間の複数性であり、〈b 1〉と評価する。

〈c 社会・人間〉

縦軸の場合と同様、映画のなかにも人間がいて、互いに関係して社会を作り、そしてさらに大きい社会に属していることを前提に考える。質的に異なる複数の人間や社会が描かれている場合、plural と評価する。そこに描かれている人間や社会の同質性が高い場合、pure と評価する。

『オリンピア』が示す人間像、理想像は、まさに pure である。不完全な身体や人間像は

排除される。<c-1>である。

『バベル』では、ひとつの「銃」の流通という以外にはほとんど何の接点を持たない複数の社会と人間たちを描いており、地球上にそのようなばらばらの社会があることが描きだれている。<c 1>と評価する。

範例としての『オリンピア』は横軸について<a-1, b 0, c-1>であり、結果として横軸の値 Cx は2 である。『バベル』は Cx=3 となる。

4-3-3 映画の座標への位置づけ

評価の最初の例として、ルミエール兄弟『工場から帰る労働者たち』をあげる。

1. ルミエール兄弟『工場から帰る労働者たち』1895

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間-1, } b \text{ 時間-1, } c \text{ 社会・人間-1} \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間-1, } b \text{ 時間-1, } c \text{ 社会・人間-1} \rangle = Cx-3$

*映画技術発明期のフィルム。ただ動画として、ひとの動きを記録した。何を記録できるかが、新しいメディアの最初の課題だった。

映画すべての評価は、論文最後に掲載する。

4-3-4 座標の意味の読み取り

4-3-4 (1)概観

前項の評価を、座標<fig.2>上に緑字で表したものが<fig.24>である。

この<fig.24>をもとに考察する。

まず、評価ごとの作品数を集計すると、<fig.46>のようになる。

<fig.46>

映画	Cx	-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
Cy									
3		2	1	1		3	4	3	14
2		1	2	2	3	5	6	2	21
1		1	5	4	5	10	5	4	34
0		1	5	2	2	6	1	1	18
-1		3	5	3	3	2	2	1	19
-2		5	3	4	1	4	4	1	22
-3		5	3	5	3	1	1	1	19
総計		18	24	21	17	31	23	13	147

この<fig.46>からは、 $y=x$ あるいはそれに近いものが若干多いようにも見えるが、その偏りの数値は下記<fig.47>でわかるように、相関性はさほど高くない。

<fig.47>

	year	Cya	Cyb	Cyc	Cxa	Cxb	Cxc		Cy	Cx
year	1									
Cya	-0.30406	1								
Cyb	-0.06627	0.430621	1							
Cyc	-0.2144	0.413268	0.219762	1						
Cxa	-0.05525	0.397414	0.339787	0.021115	1					
Cxb	0.045422	0.227642	0.574057	-0.04269	0.479212	1				
Cxc	0.157629	0.03141	0.055022	0.027031	0.309694	0.276727	1			
	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	#DIV/0!	1		
Cy	-0.26154	0.81955	0.716731	0.72772	0.333061	0.326994	0.049614	#DIV/0!	1	
Cx	0.056211	0.303273	0.441116	0.001431	0.811686	0.786087	0.664579	#DIV/0!	0.324619	1

Cx と Cy の相関係数は 0.32 であるし、Cxa, Cxb, Cxc, Cya, Cyb, Cyc のそれぞれの評価指標どうしの相関も、最大で 0.57 で、0.4 以下のものがほとんどである。

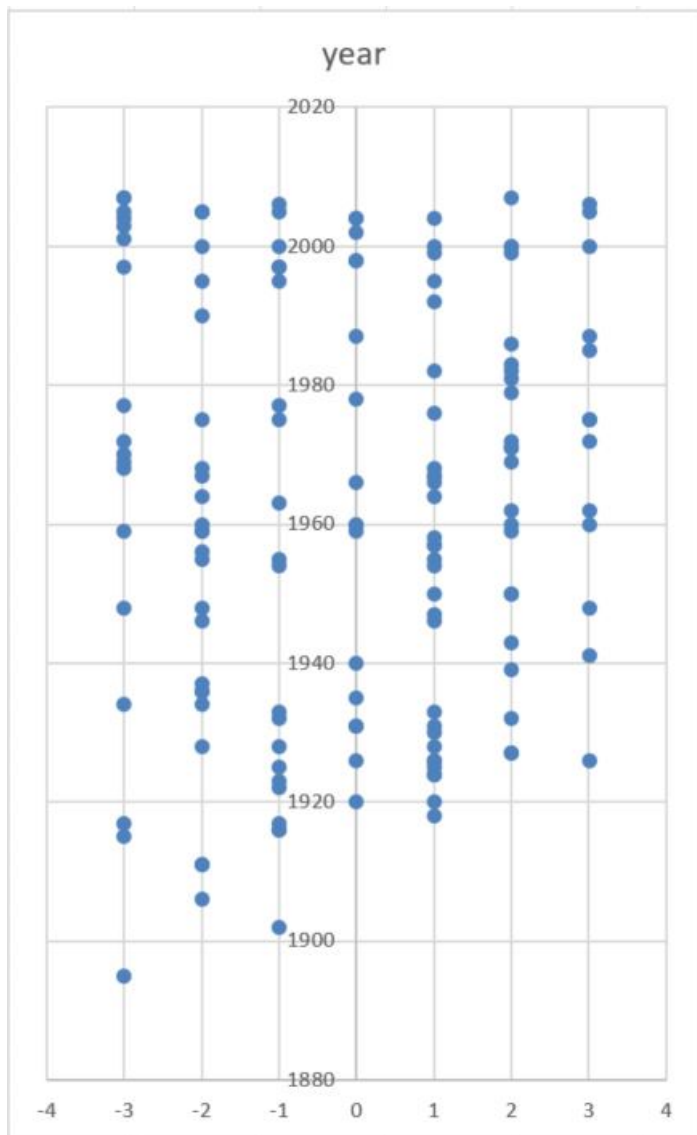
したがって、これらの評価指標は独立性を保っていると言える。

4-3-4 (2) 時代的な傾向

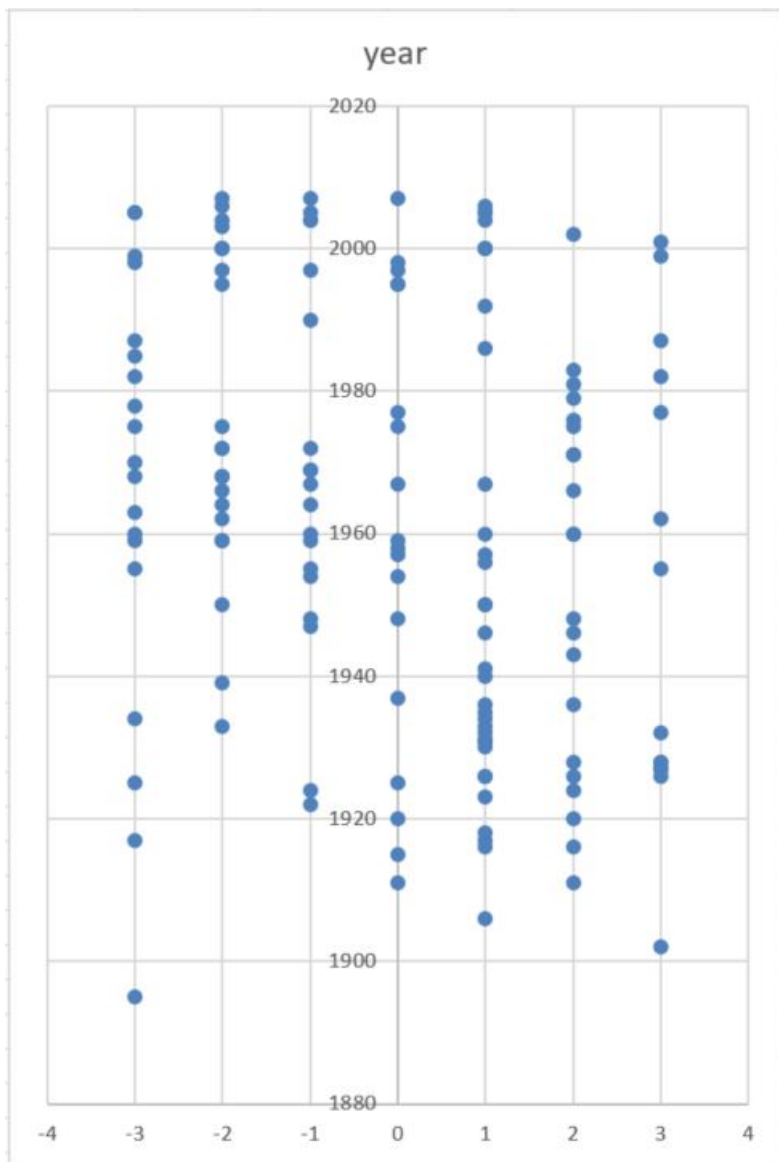
次に、時代による傾向を分析する。

<fig.48> <fig.49> で、その年の対象映画に、どのような評価が与えられているかがわかる。

<fig.48>x についての評価



<fig.49>y についての評価



この図では、x軸y軸とも、どの時代にも評価はほぼ満遍なく分散しているように見えるが、1960年代以前には数が少なかったy軸の-側（リアル側）に、60年以降作品の数が増えている印象がある。

この傾向を確認するために、1910年～1930年の傾向、1960年～1990年の傾向と、それ以外の時代の傾向とを、<fig.50>～<fig.56>において見てみると、

<fig.50> ~1909

映画	Cx				
Cy		-3	-2	-1	総計
3				1	1
1			1		1
-3		1			1
総計		1	1	1	3

<fig.51> 1910~1930

映画	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3			1			1	2	1	5
2			1	2	1	2			6
1				3		4			7
0		1	1		1	1			4
-1				1		1			2
-3		1		1					2
総計		2	3	7	2	9	2	1	26

<fig.52> 1931~1945

映画	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3							1		1
2			1				1		2
1			2	1	4	2		1	10
0			1						1
-2				1			1		2
-3		1							1
総計		1	4	2	4	2	3	1	17

<fig.53> 1946~1960

映画	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3						1			1
2			1		1	1		1	4
1			2			2	2		6
0			2			3			5
-1			1	1	2	1		1	6
-2			1				2		3
-3		1	1	1					3
総計		2	7	2	3	8	4	2	28

<fig.54> 1961~1975

映画	Cx								
Cy		-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3								1	1
2						1	2	1	4
1						1			1
0						1		1	2
-1			1	2			2		5
-2			2	1	1	2	1	1	8
-3		1	1	2					4
総計		4	4	2	1	5	5	4	25

<fig.55> 1976~1990

個数 / Cx	列ラベル								
行ラベル		-3	-1	0	1	2	3	総計	
3			1				1		2
2					1	3	1		5
1			1			1			2
0			2						2
-1				1					1
-2				1					1
-3							1		1
総計		4	1	1	1	4	3		14

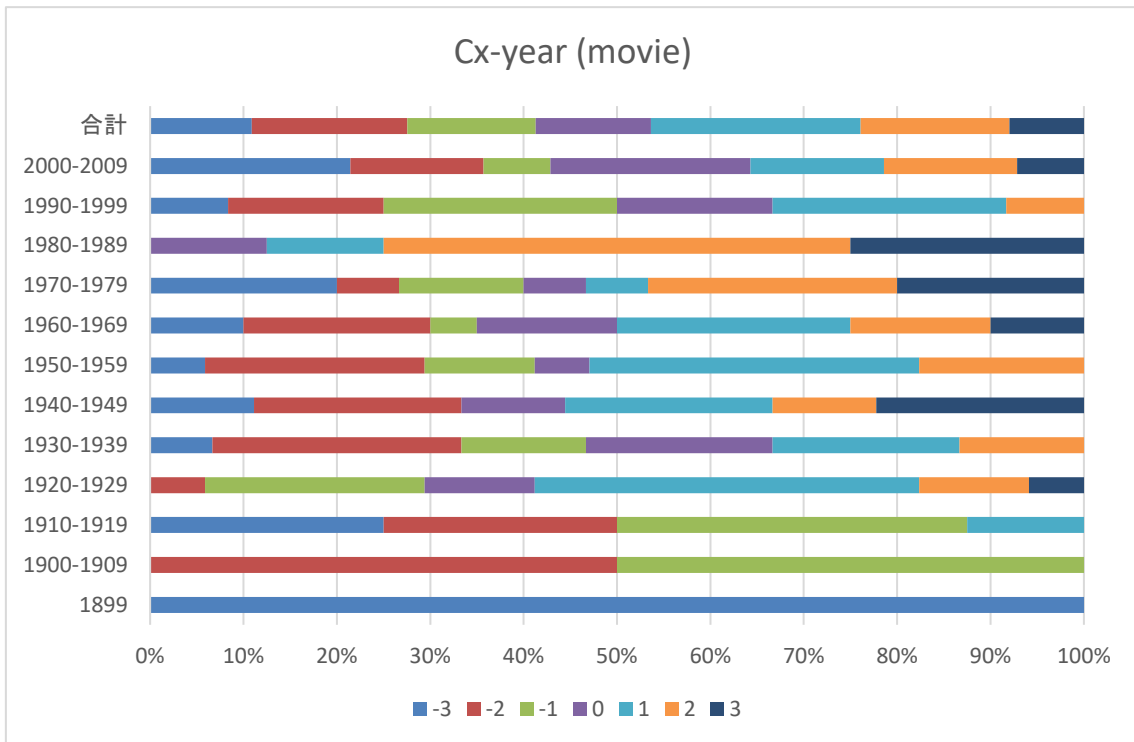
<fig.56> 1991~2007

映画	Cx	-3	-2	-1	0	1	2	3	総計
3		1				1			2
2					1				1
1		1			1	1	2	3	8
0			1	1	1	1	1		5
-1		2	1	1	1				5
-2		3	1	3		2			9
-3			1	1	1		1		4
総計		7	4	6	5	5	4	3	34

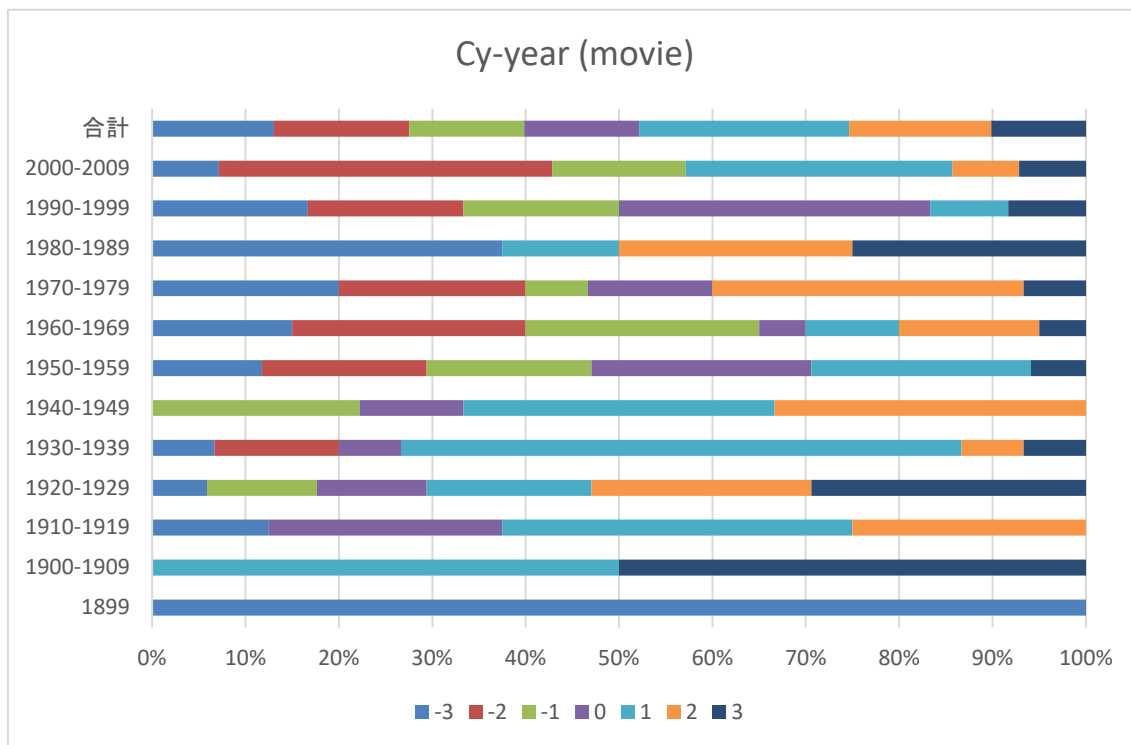
上記のようになっており、やはり、1910年~1930年と1960年以降に、第1象限に現れる映画が多いことがわかる。これは建築の場合とある程度同期している現象だが、建築と異なるのは、1990年以降も、第1象限に現れる作品が続いていることである。

ちなみに、1900年から、機械的に10年ごとに区切った場合、その割合を棒グラフによって示すと、<fig.57><fig.58>のようになる。

<fig.57> x軸についての評価分布



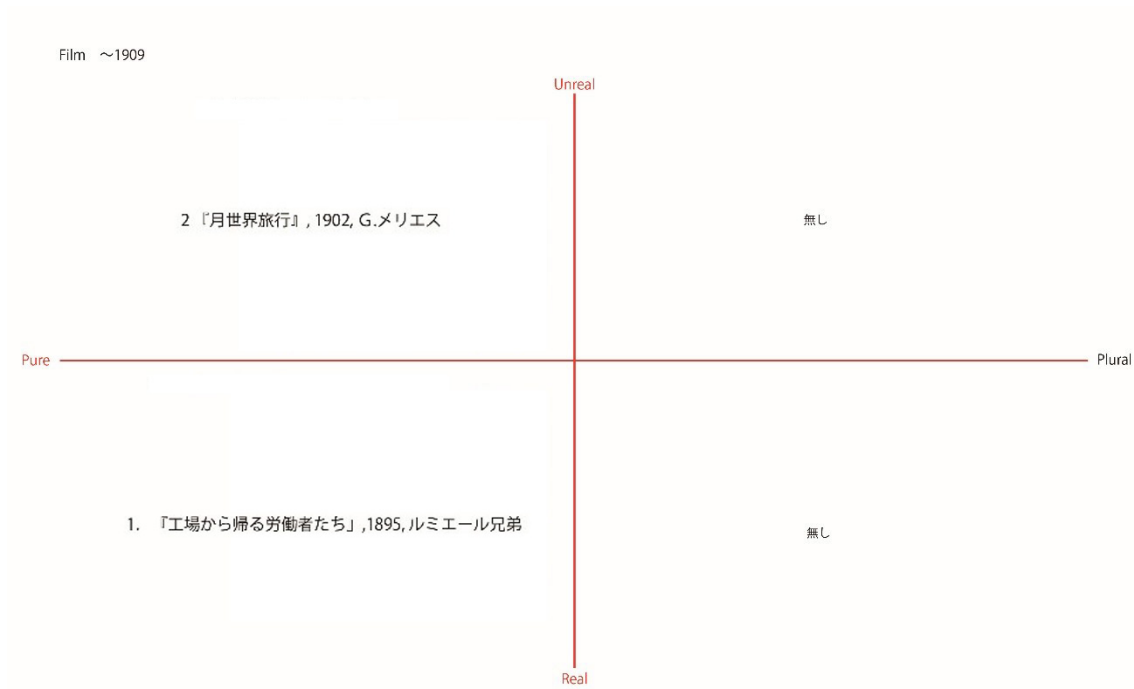
<fig.58>y 軸についての評価分布



このように、Cx については各時代とも+側と-側の数が拮抗しており、Cy については、1940 年までは+側が多く、それ以降は、やはり+側と-側の数は拮抗している。

次に、時代ごとに各象限に現れる映画のなかから、例を取り出して考察してみる。

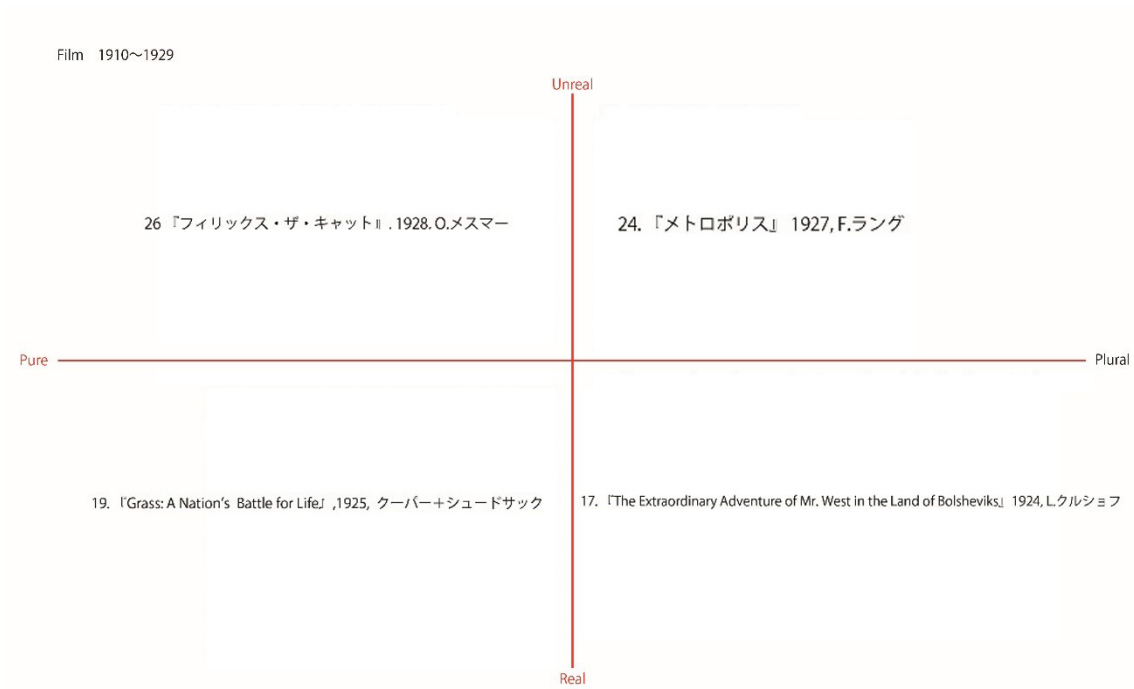
<fig.59>



映画は、建築や小説と異なり、近代においてはじめてあらわれたメディアである。その黎明期、映画は記録に役割を果たすだろうと考えたルミエール兄弟と、この技術でマジックのようなフィクションをつくり出せると考えたメリエスがいた。彼らのそれぞれの作品 1.『工場から帰る人たち』と 2.『月世界旅行』に、その後の映画の可能性が既に含まれている。

彼らの作品は映画の原始的な技術を用いており、その意味で単純である。だがその後、技術革新と作品の進化とが、高速で進んでいったのが、この映画という分野なのである。テクノロジーとかかわるという意味では、映画史は建築の近代史との近似性がある⁹⁶。

<fig.60>



1910年～1930年には、現代映画の基本的な話法やテクノロジーが早くもそろってくる。

第1象限には、表現主義のSF映画24.『メトロポリス』(F.ラング)が現れる。表現主義が現れるのは、建築、文学と共通しており⁹⁷、この時代に、表現主義をはじめとした前衛芸術運動が、ジャンルを超えて起きていたことをも示している。また、映画の第1象限は、建築の第1象限と同様、未来志向が強いこともここからうかがえる。メリエスが『月世界旅行』で切り開いたSFの手法が、plural性を獲得することで、小説や建築など、ほかのジャンルにも影響を与える映画を生んだ。『メトロポリス』の他に、20.『Secrets of Soul』(パーブスト)も、第1象限に現れる表現主義映画である。また、バウハウスで教員も務めたマン・レイの25.『L'Etoile de Mer』もこの時代の第1象限に位置付けられる映画である。

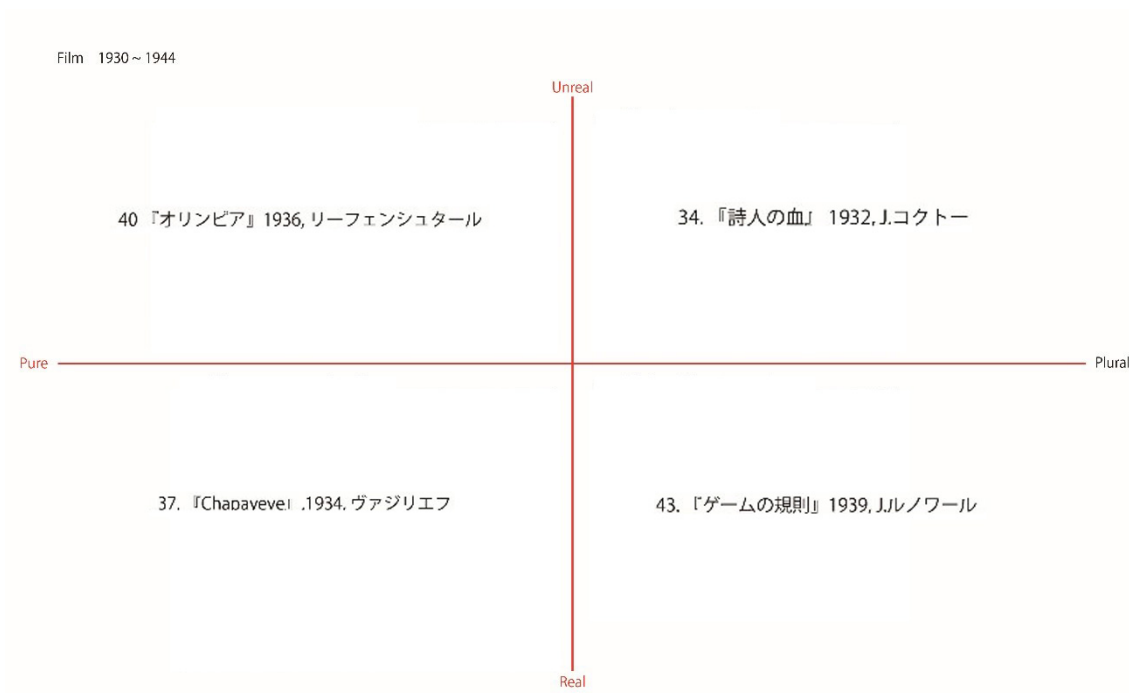
アニメーション映画の製作が始まり、その多くは第2象限に位置付けられた。アニメーション以外にも、単純なコメディ、ミュージカルなどが、この第2象限内に評価される。

映画にはドキュメンタリーというジャンルがある。ルミエール兄弟が映画によって「記録」が可能であることを示したその手法を、表現として発展させたものである。第3象限に例として示した19.『Grass: A Nation's Battle for Life』も、そうした発展による映画である。

第4象限の例17.『The Extraordinary Adventure of Mr. West in the Land of Bolsheviks』は共産主義政権樹立後のソ連映画で、反米イデオロギーの色合いが強く、その意味ではピュアなリアリズムであるが、コメディの手法が取り入れられていて、その分pluralな性格を持っている。ソ連では、政治的な主張の強い映画が多く作られたが、そのどれもがピュアな

リアリズムであったわけでもない。1925年の18.『戦艦ポチョムキン』(S.エイゼンシュタイン)は、モンタージュやミザンセーンといった映画の手法の確立に重点が置かれており、それがこの映画を第3象限から第1象限へと移動させている。21.『母』(ポドフキン)もモンタージュの手法を確立させた映画のひとつであり、その方法論的映像が、第1象限内の評価を得た。

<fig.61>



40.『オリンピア』は、第2象限に位置する映画のなかでも、傑出した映画である。ベルリン・オリンピックを題材とし、ナチス・ドイツのプロパガンダという役割を担いながら、それにとどまらず、映画の方法の可能性を様々に追求し、身体と空間の関係における「美」を表出した。「美」によって人間と空間とを調和させようとする試みは、建築のモダニズム、とりわけ第2象限と相似するところである。ただし、映画では、こうした「美」は早々にテーマの中心から退く。ナチス的なものへの批判もあった。

第3象限には、政治色の強いリアリズム映画が多く現れる⁹⁸。戦争の時代というのがその一つの理由だろう。

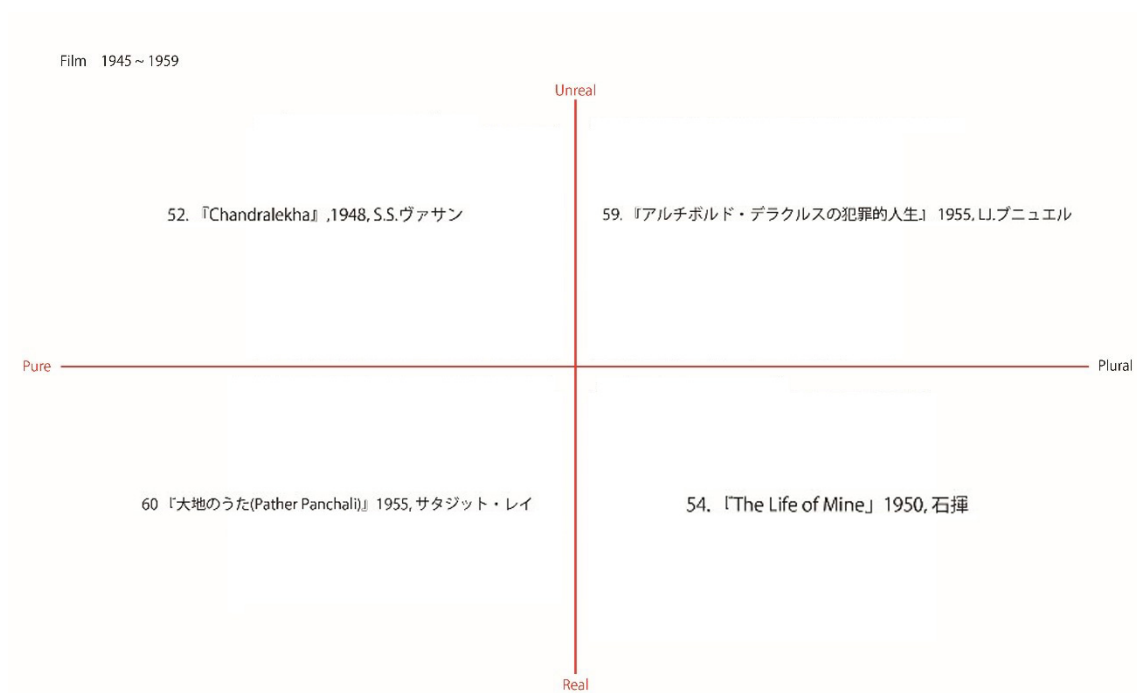
第4象限には群像劇の手法をとる43.『ゲームの規則』(ルノワール)が現れる。この研究の評価対象ではないが、『グランド・ホテル』(グールドィング)という映画が1932年に発表された。この映画の、多くの登場人物の様々な物語を追うスタイルは「グランド・ホテル形式」と呼ばれることもあり、その後こうした手法が多くの映画で取り入れられることに

なるが、『ゲームの規則』にもそれに似た性質がある。そしてそのスタイルは、映画におけるポリフォニー的なものを可能にする手法でもあった。

第1象限には、J.コクトーの映画34.『詩人の血』を例として挙げた。この映画の他にも、この時代には、様々な実験的映画が製作され、この第1象限に位置付けられる。アメリカの実験的な映画46.『Meshes of the Afternoon』(M.デレン)などがその例である。

その後の映画にも大きな影響を与えた45.『市民ケーン』(O.ウエルズ)もこの時代の第1象限に位置付けられる。登場人物にはモデルとなった現実の人物がいるとされ、物語自体も現実的だが、時間軸を解体して再配置し、そこに新聞記事や様々な象限映像などを挿入するなどして、映画内に、現実とは異なる空間と時間をつくり上げている。

< fih.62 >



戦後、第2象限に、エンターテインメントの映画が多く現れる。映画産業の大国インドにおいても、例に挙げた52.『Chandralekha』(ヴァアサン)などがつくられた。

第3象限60.『大地のうた』は、イタリアのネオ・リアリスモに影響を受けてつくられたインド映画であり、監督のレイは、インド映画のエンターテインメント路線に反発してこの映画を撮った。

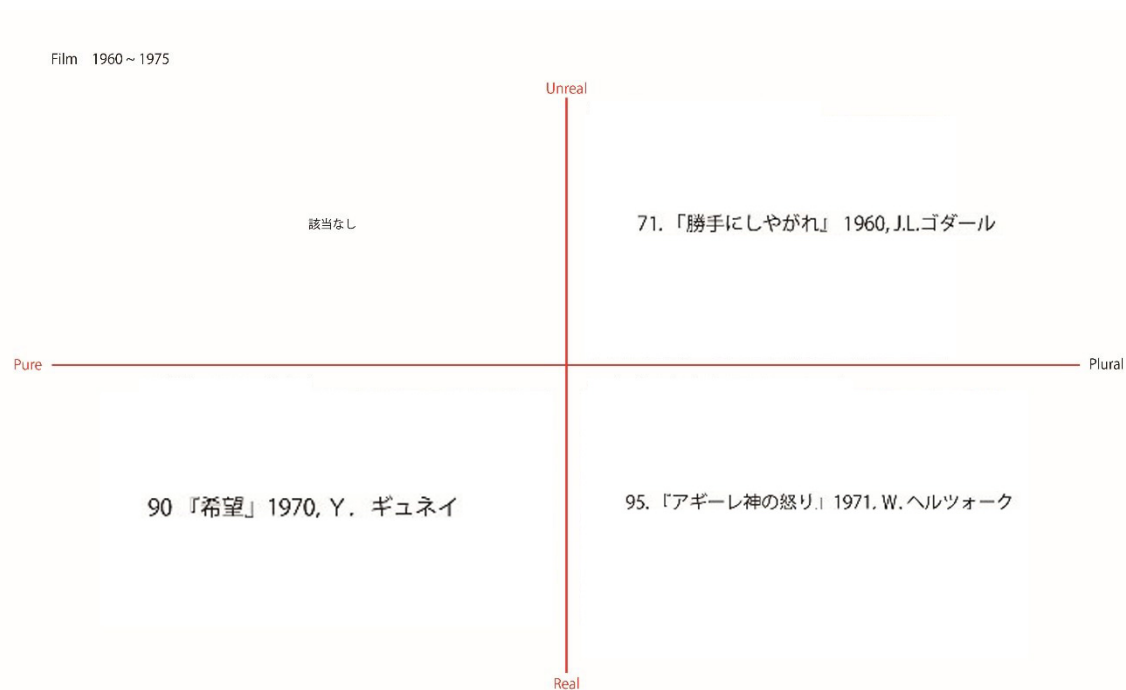
レイに影響を与えたイタリアのネオ・リアリスモのこの時代の作品にはフェリーニの56.『道』やヴィスコンティの50.『揺れる大地』がある。『道』は確かに人間をリアルに捉えよ

うとしているが、幻想的ともいえるサーカスの旅一座の風景とともにそれを描いていて、y軸上の評価は0である。複数の空間や社会を描いていて、x軸上の評価は1である。『揺れる大地』はシリアの貧しい漁民一家を描いており、題材としては確かにリアリズムだが、その貧しさや悲劇とは対照的な美しい海の風景を描き、強い plural 性を得ている。このように、ネオ・リアリスモは単純なリアリズムではなく、多様性を描こうとしており、その後の第4象限の映画にも連なる性格を持っていた。

石揮の 54. 『This Life of Mine』をこの時代の第4象限の例として挙げた。戦後の中国を舞台にしており、共産主義社会成立という現実を描いているが、そこに暮らす元宮廷警察の男とその家族を描写することで、一元的ではない空間と社会を描き出している。

第1象限にはルイ・ブニュエルの 59. 『アルチバルド・デラクルスの犯罪的人生』を例として挙げた。幼少期に手に入れたオルゴールで、人を殺す力を得たと勘違いをした男の反省。象徴的で幻想的な映像が、シュールレアリスム的な力を持つ。この時代までの様々な実験映画の手法を組み直し、新たな劇映画を作ろうとした。この流れが、次の時代の映画へとつながっていく。

<fig.63>



1960年～1975年の映画の評価対象には、第2象限に現れるものがない。エンターテインメント性の強いものや、ファンタジー色の強い映画を対象に加えるなら、この象限に現れる映画はきっと多くなるであろう。

第3象限には90.『希望』をあげている。監督のギュネイはトルコ人であり、映画はトルコの貧しい一家と、社会の矛盾を描く。この時代に第3象限に現れる映画は多く、その一つの理由として、貧しい、あるいは政治的な混乱のうちにある地域で、多く映画がとられるようになったことが挙げられる。エジプト映画の89.『The Land』(シャヒーン)、キューバ革命直後のハイチを舞台とした86.『Memories of Development』(T.G.アレア)などもその例である。欧米の若者たちの反体制運動と共振するような映画、たとえば87.『あたりまえの映画』(ゴダール)、85.『In the Year of the Pig』(ド・アントニオ)などが、その例である。

第4象限には、神話的な世界をリアルな映像で描いた95.『アギーレ神の怒り』がある。欧米の価値観からの脱却、文明社会への批判などが含まれており、映画のみならず、小説や建築におけるポストモダン以降のpluralな表現との共通性がある。

そして、この時代から、小説や建築と同様、第1象限の映画には多くのすぐれた作品がみられる。<fig.63>には例としてゴダールの71.『勝手にしやがれ』をあげた。メタフィクショナルな語りを含め、様々な手法で新しい表現を求めたこの映画は、「ヌーベルバーグ⁹⁹」と呼ばれる潮流のひとつとして論じられることが多いが、小説や建築のポストモダンと明らかに共通する性格を持っている。動画ではなくスチル写真の連続で描く75.マルケル『ラ・ジュテ』、観客に登場人物のアイデンティティについての謎を突きつける80.ベルイマン『ペルソナ』など、映画というメディアの可能性を拡張しようという動きも、建築のポストモダンに見られた動きと共通性がある。W.アレンは91.『アニーホール』で、映画史のこうした様々な試みを自らの手法として組み直している。

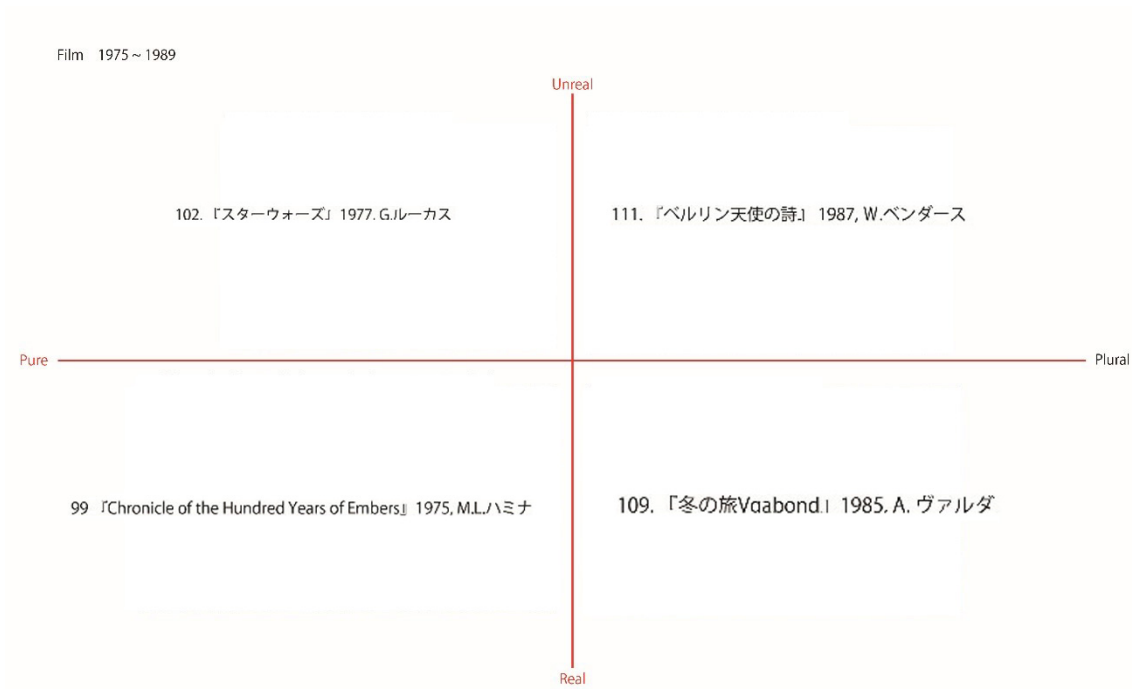
この第1象限の活発な動きは、1975年～1990年にも引き継がれる。タルコフスキーの97.『鏡』、104.『ストーカー』、108.『ノスタルジア』、ベンダースの111.『ベルリン天使の詩』<fig.64>は、現実とも幻想ともつかない映像の力を駆使して、多重的な物語を語る。110.J.ジャームッシュ『ストレンジャー・ザン・パラダイス』は小津安二郎やブレッソンの映像を模倣しながら、現代的な、収束しない物語を語っている。

こうした第1象限の活性化に比べると、第2象限はもっぱらファンタジーな商業映画の主戦場となっている。102.『スターウォーズ』(ルーカス)はその好例¹⁰⁰である<fig.64>。

第3象限に、貧困と混乱が強く残る地域からの映画が多く現れる傾向も、続いている。99.ハミナ『Chlonicle of the Hundred Years of Embers』は、アルジェリアの歴史を、ある集落の年代記として描く。

第4象限には、たとえば109.ヴァルダ『冬の旅 Vagabond』がある。ヨーロッパにおける貧困層、身寄りのない女性、社会への適合を拒むものなど、新しく顕在化してきた問題を描き、多様性を根本では受け入れない社会を批判する。第4象限の新たな可能性を示すものであり、小説や映画にも共通する問題意識を投げかけるものである。

<fig.64>



映画では、1990年以降も、こうした傾向が発展的に続いている。

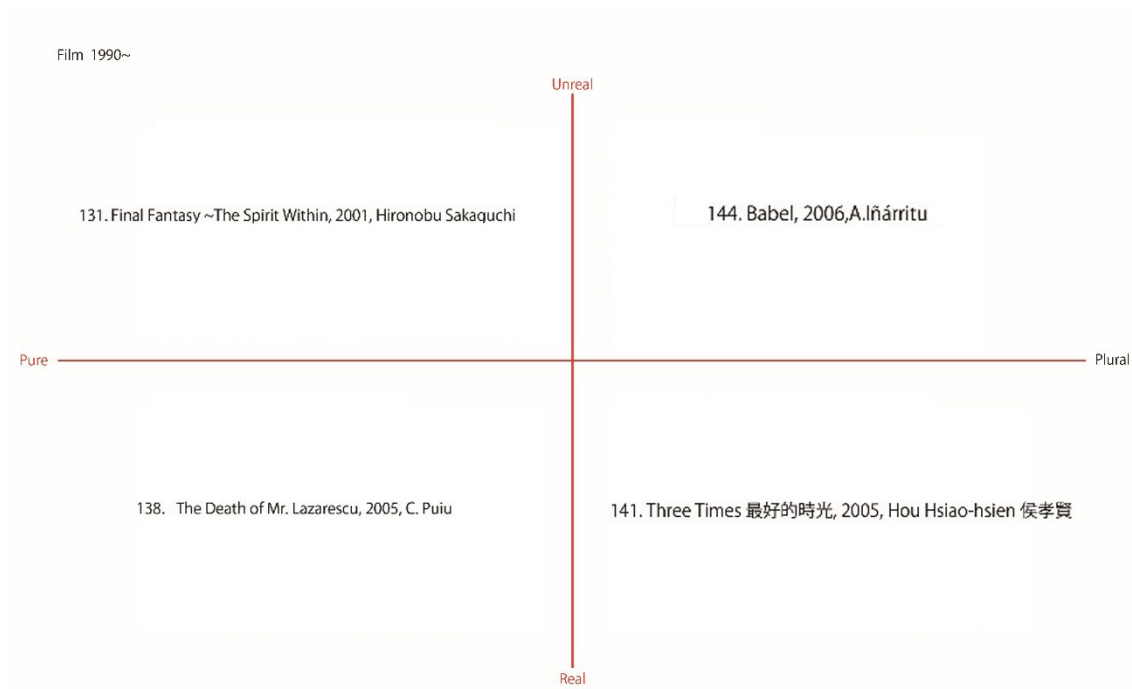
<fig.65>で示すように、第1象限ではイニャリトゥの144.『バベル』や125.『アモーレス・ペロス』など、複数の時間と出来事が並行して進んでいくスタイルの映画がある。トリアーの127.『ダンサ・ン・ザ・ダ・ク』のように、現実と幻想とがごく自然に入れ替わるような手法と技術も、映画は手に入れている。128.フィギーズ『Timecode』では、画面を4分割し、それぞれの画面で、互いに緩く関連するストーリーが映し出される。デジタル・テクノロジーが、こうした手法を可能にした。

第4象限にも、様々な映画が現れている。それらは第1象限のものほど新しい手法に満ちているわけではないが、社会の多様性を映し出すように、あるいは多様な価値を見出すように、pluralな性質を持つ。例えば侯孝賢の141.『Three Times』では、台北を舞台に三つの時代の恋愛が描かれる。

第3象限には、ルーマニア映画138.『ラザレスク氏の最後』(プイウ)や、アルゼンチン映画122.『セントラル・ステーション』(サレス)などがあるが、カソリックの男の罪の意識を描くメキシコ映画147.『Silent Light』(レイガダス)のように、現代の世界で普遍性を持ち得るかどうか不明なものもある。新しい手法を持つ映画も乏しい。

第2象限の映画は少なく、そのうちのひとつである131.『ファイナル・ファンタジー』(坂口博信)も、デジタルテクノロジーを駆使して新しい映像を追い求めてはいるが、単純なファンタジーの域を出ようという意思を持たない。

<fig.65>



4-3-4 (3) 映画の座標による評価の総括

全体的な傾向を見ると、小説の場合と同様、第2象限（unrealかつpure）にある評価対象が、他の象限にある対象よりも若干少ない。第1象限、ついで第3象限に数が多い。大きくは、これが、映画の傾向だととらえることができる。

まず縦軸上の評価について考える。映画は最初、記録のメディアとして登場した。1. ルミエール『工場から帰る労働者たち』1895（Cy-3、Cx-3）は、そのプリミティブな例であり、単純なrealを表現している。だが間もなくメリエスが、フィルムの加工や編集技術の可能性に気が付き、unrealな映画2.『月世界旅行』1902（Cy3、Cx-1）を作った。最初期に、こうして、縦軸上の両極端が現れたのである。

その後は、どの時代も、realの側にもunrealの側にも映画作品が現れる。映画にはドキュメンタリーというジャンルあるいは手法があり、そうしたものは、当然realの側に来ることが多いのだが、（例えば19. クーパー+シュードサック『Grass:A Nation's Battle for Life』1925（Cy-3、Cx-1）、そのドキュメンタリーに、純粋な記録映像ではない強度のある映像を差し込むことでunrealの力を持った映画もある。その例が40.リーフェンシュター『オリンピア』1936である。

映画のunrealな力は、この『オリンピア』の例にもみられるように、「映像自体の強度」か、あるいはその挿入の仕方という「編集の手法」によるものが多い。編集の様々な手法に

については、18.エイゼンシュタイン『戦艦ポチョムキン』1925 (Cx0, Cy1) などで試され、「モンタージュ」の名で理論化もされた。映像の強度についても、1920年という早い段階で、12.ヴィーネ『カリガリ博士』(Cy2, Cx1) で試行がなされている。

横軸についての評価は、小説と同様、語りや文体、登場人物や社会の多様性などに関わっている。映画の場合は、その語りの plural 性は、編集の手法にもかかわってくる。

36.小津安二郎『東京の女』1933 (Cy-2, Cx-1) や 38.フラハティ『Man of Aran』1934 (Cy1, Cx-2) には、物や街、自然の風景が挿入される。それらが物語の感情を高めるのに大きな役割を果たす。だが、物語の別の方向や別の感情を示唆するものは写し出されることはない。その点で、これらは pure なのである。50.ヴィスコンティ『揺れる大地』1948 (Cy-1, Cx3) も様々な風景が挿入されるが、それは主人公一家の貧困と悲惨とは無慈悲なほどに無関係な明るい風景である。あるいは、97.タルコフスキー『鏡』1975 (Cy2, Cx3) は、自伝的な物語のなかにやはり様々な風景が挿入されるが、それは「自伝」という pure な物語を破壊しかねないほどの強度を持つ。

<各象限について>

第1象限については、この項の最後に詳述する。

第2象限は、unreal かつ pure というものである。ここに現れる映画には、102. ルーカス『スターウォーズ』1977 (Cy3, Cx-3) がある。小説の場合のジュヴナイル向け SF に近い。この研究では評価していないが、ハリウッドのディズニーやマーベル制作の映画の多くはここに入るであろう。そのほかに、インドのスペクタクルな冒険活劇 52.ヴァサン『Chandralekha』1948 (Cy2, Cx-3) や、ジャンヌ・ダルクの異端審問を描いた 27.ドレイヤ-『裁かるるジャンヌ』1928 (Cy2, Cx-1) のような歴史映画がここに入る。

第3象限には、映画史の中で高く評価される映画が数多くある。37.ヴァジリエフ『Chapayev』1934 (Cy-3, Cx-3) や、68.リチャードソン『怒りをこめて振り返れ』1959 (Cy-3, Cx-3) など、貧困や革命あるいは反革命を描いたものも多く、その点で小説に似ているが、小説と異なるのは、内省や独白でこの領域に現れる映画は少ないということである。小説は言葉で人間の内側も外側も等しく描けるのに対し、映画は映像という視覚メディアによって成立しているため、内面よりも外側を描きやすいという事情がある。

第4象限に位置するものの例として、95.ヘルツォーク『アギーレ神の怒り』1972 (Cy-2, Cx3) がある。これは、小説の分類でやはり第4象限に現れたアチュベ『神の矢』と同様の性格がある。アマゾンの秘境への冒険を通して、欧米的ではない空間・時間・社会を探している。近代への批判として、映画においても、建築と同様に、反欧米中心主義、脱中心化、伝統的なものへの再評価が行われたが、この映画はそうした試みのひとつである。

第1象限には、24.ラング『メトロポリス』1927 (Cy3, Cx2) のような表現主義の映画のほか、75.マルケル『ラ・ジュテ』1962 (Cy3, Cx3) などの実験的な映画、71.ゴダール『勝手にしやがれ』1960 (Cy2, Cx3) などのヌーベルバーグの試み、そしてそれら実験的な手法をエンターテインメント映画の中で生かした 91.アレン『アニーホール』1971 (Cy2、

Cx2) などが位置づけられる。映画では、カメラの視点が観客の視点を代替する。この独自の性格を利用して、これらの映画では、俳優がカメラに向けて直接語りかけ、それはすなわち観客に向けて語りかける仕掛けになったり、カメラがさまざまな場所と時間を移動するような脚本と編集技法を用いることによって、unreal かつ plural な映画を作っている。こうした手法は、141. 侯考賢『百年恋歌 Three Times』2005 (Cy1、Cx3) や 144. イニャリトゥ『バベル』2006 (Cy1、Cx3) に発展的に受け継がれている。

この第1象限の映画のなかから、4-4 で建築との比較を行うために、1960年～1990年の映画を、下に書き出しておく。

70. アントニーニ『情事』1960 (Cy1、Cx2)
71. ゴダール『勝手にしやがれ』1960 (Cy2、Cx3)
75. マルケル『ラ・ジュテ』1960 (Cy3、Cx3)
80. ベルイマン『ペルソナ』1966 (Cy2、Cx1)
82. タチ『Play Time』1967 (Cy1、Cx1)
91. アレン『アニーホール』1971 (Cy2、Cx2)
92. フランプトン『(nostalgia)』1971 (Cy2、Cx2)
97. タルコフスキー『鏡』1975 (Cy2、Cx3)
100. クラックシャンク『Quasi at the Quackadero』1976 (Cy2、Cx1)
104. タルコフスキー『ストーカー』1979 (Cy2、Cx2)
105. フリードリッヒ『Gently Down the Stream』1982 (Cy2、Cx2)
107. スコット『ブレードランナー』1982 (Cy3、Cx2)
108. タルコフスキー『ノスタルジア』1983 (Cy2、Cx2)
110. ジャームッシュ『ストレンジャー・ザン・パラダイス』1986 (Cy1、Cx2)
111. ベンダース『ベルリン天使の詩』1987 (Cy3、Cx3)

4-4 比較

4-4-1 全体の比較

小説、映画では第 2 象限の表現はジュブナイル対象や、エンターテインメントな商業作品がほとんどであり、第 1、第 3、第 4 象限に主たる作品が集まっていた。さらに、特に小説では、時代とともに第 3 象限の作品も少なくなり、第 1、第 4 象限に作品が集中してきている。

建築も、1990 年くらいまでは、小説や映画と同じように、第 1 象限、第 4 象限に活発に作品が現れたが、90 年以降、第 1 象限にあらわれる建築が激減した。現在では多くが、第 3 象限や第 4 象限に作品が現れている。

建築が第 1 象限に多く現れたのは、4-1-3 ですでに分析したとおり、1910 年代～20 年代のモダニズムの黎明期と、1960 年～90 年のポストモダンの時期である。これらの時代に、建築は小説や映画と、多く共通の言葉でその思潮の説明がなされた。表現主義や、フォルマリズム、未来、脱中心、反欧米主義、地域主義、ポストモダニズム、多義性などの言葉である。

表現主義の映画、例えばラング『メトロポリス』には表現主義的な建築が姿を現し、表現主義の小説例えばカフカ『変身』のグロテスクなイメージは、表現主義の映画『カリガリ博士』に通じるものがある。建築が最初に第 1 象限に多く現れた 1910 年代～20 年代は、そのようにして、建築、小説、映画は互いに影響を与え合い、共通の表現思想をそなえていた。

その後、ポストモダンのムーブメントが現れるまで、建築は第 1 象限からほとんど姿を消す。それは、産業の発展と経済成長、人口の爆発的な増加などでリアルな建築の需要が圧倒的に増えたからだと考えられる。なぜならば、その時期も小説や映画は第 1 象限での作品がつけられ続けていたのだから、表現そのものとして、第 1 象限の必要性がなくなったとは考えられないからだ。

ポストモダンが第 1 象限に多くの作品が現れることによって成立したのは、モダニズムがリアルな建設の隘路に陥ったことへの反省と批判があったからに他ならない。合理主義、純粹主義、ユニヴァレンスなもの、発展至上主義とそれに結びつくリアルな建設至上主義、そうした潮流への批判が、1960 年代に起こった。そしてこうした批判を背景に、建築家は第 1 象限に現れる作品を作ったのである。そしてそれは、小説や映画の 60 年代から 90 年代への歩みと、再び同時代性をもつものであった。単純で一元的な価値観、それを支える純粹な物語が、小説や映画のなかで解体されていった。プルーラルなものが重視されるようになり、その中で、小説や映画は、新たリアルとアンリアルの可能性を求めていった。建築もまさに、そうだったのである。

ところが 1990 年ごろから、建築は再び第 1 象限から姿を消す。小説や映画は、その後もそこに多くの作品を残したし、今も残し続けているのにもかかわらず、である。建築は小説や映画との同時代性をそのころから失いつけている。

建築が unreal な場所から退いたのは、建築をめぐる real-unreal の状況が変わったから

と考えるのが妥当であろう。発展至上主義すなわちリアルな建設至上主義への批判として現れたはずのポストモダンの建築の一部は、バブル経済と結びつき、むしろ安易な建設至上主義によって、そのリアルな姿を多く見せるようになった。そしてそれは、1-3 既往研究の項ですでに論じたように、もっぱら記号論との関係において論じられたがゆえに、ただ表層的な記号の遊戯性ばかりが強調され、バブル経済によってにわかに浮かび上がった幻想のようにとらえられた。バブル経済の崩壊とともに、そうした表層的な建築が姿を消すのは、むしろ必然であったというべきかもしれない。

だが、2-1-4 に記したこの時期の第 1 象限の建築が、ただ表層的な記号の集合であったとは、とても考えられない。

にもかかわらず、90 年代以降、2000 年代に入ってから、第 1 象限に現れる建築は数少ない。これには経済の他に、テロや自然災害、そして地球環境の悪化という real な状況が影響をしているかもしれない。だが、小説や映画は、そのような real な状況のなかで、第 1 象限の作品を残し続けているのである。建築が、ポストモダニズムの建築の一部が犯したような表層的なふるまいや、建設至上主義などを、注意深く避けることができるなら、むしろ積極的に第 1 象限での表現を続けることができるはずである。近代の始まり以降、建設至上主義とさえ距離をとれば、建築は小説や映画との強い同時代性を有してきた実績があるのだから。

4-4-2 第 2～第 4 象限の比較

4-2～4-3 で見てきたように、小説や映画の主な表現は第 2 象限にはすでになく、小説は第 3 象限からも姿を消し始めている。建築は第 2 象限に今も少数現れるし、第 3 象限にはもっと多く現れる。だが小説や映画との同時代性についていえば、それは今は第 4 象限すなわち real かつ plural などところにおいてのみ存在している。

4-1 で見たように、建築の場合、第 4 象限に現れるものは、地域主義的なもの、住民との対話を重視するものなどであった。他方、4-2～4-3 で見たように、第 4 象限の小説や映画にも、様々な地域の風景や物語を丹念にとりあげるものが多くあった。ここに、建築と小説映画との共通性を発見することができる。

4-4-3 第 1 象限の比較

1960 年から 1990 年の間に、第 1 象限に現れた建築・小説・映画は次の〈表 1〉のとおりである。

<表 1>

建築	小説	映画
ウェブ『シン・センタ-』	バース『酔いどれ草の仲買人』	アントニーニ『情事』
フラー『マンハッタン』	阿部公房『砂の女』	ゴダール『勝手にしやがれ』
ヘロン『ウォーキング・シティ』	コルタサル『石蹴り遊び』	マルケル『ラ・ジュテ』
オッター『モントリオール万博 67』	カダレ『死者の軍隊の将軍』	ベルイマン『ペルソナ』
ドイツ・パヴィリオン』	マルケス『百年の孤独』	タチ『Play Time』
スーパースタジオ『ジャーニー』	ユルスナール『黒の過程』	アレン『アニーホール』
ロッシ『ガラランティのアパート』	クーパー『ユニバーサル野球協 会』	フランプトン『(nostalgia)』
黒川紀章『中銀カプセルタワー』	リョザ『カテドラルでの対話』	タルコフスキー『鏡』
ロッシ『モデナの墓地』	トゥルニエ『魔王』	クラックシャンク『Quasi at the Quackadero』
ボッタ『リヴァ・サンヴィターレの 住宅』	フェダーマン『Double or Nothing』	タルコフスキー『ストーカー』
ムーア『イタリア広場』	ピンチョン『重力の虹』	フリードリッヒ『Gently Down the Stream』
ホライン『ウィーンの旅行代理店』	ロス『素晴らしいアメリカ野 球』	スコット『ブレードランナー』
ウォッツオン『バウスベアの教会』	バーセルミ『アマチュアたち』	タルコフスキー『ノスタルジア』
ゲーリー『ゲーリー自邸』	大江健三郎『同時代ゲーム』	ジャームッシュ『ストレンジャー・ ザン・パラダイス』
フォスター『香港上海銀行』	エーコ『薔薇の名前』	ベンダース『ベルリン天使の詩』
ボフィル『アブラクサスのル・パラ シオ』	ラシュディ『真夜中の子供た ち』	
シリアニ『マルネ・ラ・ヴァレ』	リョザ『世界終末戦争』	
ホライン他『ストラダ・ノビッシ マ』	トーマス『ホワイトホテル』	
J.スターリング『スタットガルト州 立ギャラリー』	アッカー『血みどろ贓物ハイス クール』	
チュミ『ラ・ヴィレット公園』	サラマーゴ『リカルド・レイス の死の年』	
モウラ『アルカネナ邸』	ウォレス『ヴィトゲンシュタイ ンの箒』	
篠原一男『東工大 100 年記念館』	パムク『黒い本』	
アイゼンマン『ヴェクスナー・ビジ ュアル・アート・センター』		

ここにあげた作品の共通点は、「real かつ plural」ということであり、合理的なもの、機能的なもの、ユニヴァレントなものとは異なる傾向がある、という点である。

これについて、いくつかの作品を例に、もう少し詳しく論じておきたい。

フリオ・コルタサル101の小説『石蹴り遊び』は奇妙な構成を持つ。56章からなるこの小説の第1部を巻頭からページを繰っていけば、それは当然のことながら1章、2章、3章…と進んでいってやがて第56章に至る。もちろん、この本もそうして読んでいくことができる。しかし別の読み方も示されている。第1章の章末には『*章に行け』という指示がある。それで*章を読むと、その次には『*章へ行け』と。コルタサルが各章末に記した指示に従って読むと、ページをジャンプし、戻り、またジャンプして、読んでいくことになる。

56章の「本章」の後には99の章（expendable chapter と呼ばれる）があり、こちらには、「本章」中に現れた様々なアート作品や、登場人物についての「解説」がある。ページ順に読むのなら、「本章」を読み終えた後でこの「expendable」の「解説」を読むことになるが、各章末の指示（table of instructions）に従えば、「本章」と「解説」とを行きつ戻りつ、しかも時系列によらない物語展開を見ることになる。

物語は3つの話から成る。ブエノスアイレス出身の主人公オリベイラがパリで娼婦ルシアと出会う話。ブエノスアイレスでの話。そしてその他諸々。

複数の空間（この小説の場合はパリ、ブエノスアイレスの様々な場所、そしてもっと普遍的な場所）を複数のやり方で行き来し、そのたびに異なる風景が見えるような方法は、建築や映画でも見出すことができる。

チュミの『ラ・ヴィレット公園』は、公園内に多くの異なる形態のあずまやが立ち、それらはいくつかの直線のブリッジで連結されている。このブリッジにそってこれらのあずまやを順にたどることもできるし、ブリッジから一旦降りて、地上を気の向くままに歩いてほかのあずまやに行くこともできる。その都度、異なる風景の展開がある。

映画の場合は、物語や映像の展開の順番に、観客は関与できない。しかしイニャリトゥの『バベル』には、やはり複数の場所が現れ、物語や映像はそれらの場所を何度も行き来する。それぞれの場所での物語は独立していて、ひとつの事件を除いては互いに関係を持たない。観客は、その関係を探るようにして、複数の場所の物語を見るのである。

このように考察すると、『石蹴り遊び』『ラ・ヴィレット公園』『バベル』の類似性が浮かび上がる。

あるいは、ジョセ・サラマーゴの小説『リカルド・レイスの死の年』について考察することも可能である。

舞台はポルトガルの首都、リスボン、1935。リカルド・レイスという医師が、詩人フェルナンド・ペソアの死を知り、ブラジルから帰国する。レイスはペソアの墓を始めとして、ペソアの記憶に係る場所を歩きまわり、やがてペソアの亡霊とも会話や散歩をともにするようになる。

フェルナンド・ペソアという詩人はポルトガルに実在した（1888~1935）。生前には一部を除いて一般にその名が知られることはなかったが、没後に高い評価を得たという。他方のリカルド・レイスとはいうと、これも実在したというべきか、どうか。少なくとも、レイス

は実在の医師ではなかった。レイスもまた詩人だった、というよりも、ペソアそのひとだった。

この小説の訳者の岡村多希子の解説によれば、ペソアは詩作にあたって本名の「ペソア」以外に、「リカルド・レイス」「アルヴァロ・デ・カンボス」「アルベルト・カイデロ」という3つの「異名」を用いたという。岡村はこう書いている。異名とは、「ペソア自身の説明によれば、本名者の人格とは別の人格、人生をもった人物の名前であり、ペン・ネームや別名とはちがう、要するにフェルナンド・ペソアという一個の詩人のうちに宿る人生、芸術などについての多様な価値観、側面を表現するものとして考え出された文学装置である」。「異名者たちの作品を読むと、各人それぞれに独特の特徴的スタイル、エクリチュールがあり、たとえばレイスの作品とカンボスの作品を混同するようなことはあり得ない」。

ペソアが想像／創造したリカルド・レイスというフィクティブな人間は、ペソアより一歳年長で、医師。古典主義者、伝統主義者であり、政治的には王党主義者だった。確かにレイスは独立した人格を持つ。

つまりこの小説は、死んだ詩人のもとに、別人格としての詩人自身が訪ねてくるという形式になっている。そして異名者も含めたこれらの詩人たちを、その詩の読者であるサラマーゴが描いているのだ。詩人たちの世界は互いに重なりあって層を成し、その全体でペソアという人間をなしているとも言える。作者サラマーゴはその重なりあう層全体を見ている。その向こうには歴史という層があり、これら全体はリスボンという都市の上に乗る。

また、都市リスボン自体も、多数のモザイクや、層によって形成されている。地形があり、歴史があり、貧富があり、生活の区域があり、そして死者の領域もある。

このような構造を、ロッシ『モデナの墓地』に見出すことが可能である。この墓地には、空間として感知できる死者の領域がある。生きる者と死者の領域は互いに侵食しあい、ここを歩くものは、気がつけば死の領域に足を踏み入れ、次の瞬間には生きる者の領域に戻ってくる。やがてそれは、他者の死の領域ということだけではなく、自らの死の領域という意味も帯びてくる。そうした風景が、イタリアの地形の上にある。

タルコフスキーの『ノスタルジア』も、生きる者と死者の領域をめぐる物語である。故郷のロシアを離れた主人公は、イタリアで、自らの様々な記憶と、その土地の様々な記憶と出会う。主人公は強い郷愁にとらわれ、それはやがて死に近づくほどの強度を持つ。実際の土地と建物の風景に、主人公の記憶が重ねられる。

このように、『リカルド・レイスの死の年』『モデナの墓地』『ノスタルジア』の類似性を考察することができる。

こうした類似を考察することができるのは、これらが、**real** から離れている、すなわち **real** からの自由を持つからである。**real** は、常にそのものでなければならない。**real** な表現においては、事件は歴史的に実際に起こったものか、あるいはそれと同質でなくてはならない。空間、時間、人間・社会が、実際にあるものか、あるいはそれと同質であることが、**real** な表現に求められることであり、そうでなければ表現としての価値を失う。しかし、

unreal な表現では、実際にあるものや起きたこと、あるいはそれと同質である必然性はない。

また、plural であることも、こうした領域を超えた類似を考える際には重要である。Pure な表現は、入れ替えや読み替えができない。その表現のある通りにしか、価値を見出すことができない。しかし plural であれば、上に示した『石蹴り遊び』や『リカルド・レイスの死の年』のように、様々な入れ替えや読み替えの可能性が出てくる。

このようにして、第1象限にある建築・小説・映画の共通性を考察することができる。

【Ⅲ 結論】

5：まとめと発展 小説、映画から建築へ—<目的(iii)>への答えとして

この章では、この研究の目的と成果を振り返るとともに、その発展として小説や映画から発想して建築を構想する」方法の提案を行う。

5-1 分析のまとめ

この研究の発端は、21世紀以降の建築の傾向が、現実的なものばかりになってきているのではないかという疑問であった。かつて建築には、もっと想像的なものがあったのではないか。それは、小説や映画と同じように、フィクティブな性質を持っていたはずだ。

それを確認するために、そしてその内実を明らかにするために、近代以降の建築の分類、さらには小説、映画の分類を行った。分類は、20世紀にあったリアリズムをめぐる論争や、ポストモダンをめぐる論争などを参照しながら、縦軸 real-unreal、横軸 pure-plural の座標を作成し、そこに作品を位置づけていく方法をとった。

その結果、この研究で「フィクティブな性質をもつもの」と定義する unreal かつ plural な領域、すなわち座標の第1象限に、1910年代～20年代、そして1960年代～80年代の建築が多く現れることが分かった。1990年代以降、21世紀に入ってから、建築がこの領域に現れることが激減したことも分かった。

また、小説や映画では、現代に近づくにつれ、第1象限あるいは第4象限に現れる作品が多くなっていることを確認した。1910年代～20年代および60年代～80年代には、小説、映画、そして建築は同時代性を持ち、共通の批評言語も有していた。1910年代～20年代すなわちモダニズムの初期にも示されたその同時代性を60年代～80年代において取り戻したのは、ポストモダニズムの大きな成果である。そしてその後現在に至るまで、第4象限に建築が現れているのは、こうしたポストモダニズムの成果を引き継いだものである。ただし、90年以降は第1象限からは建築は消えつつあり、小説や映画との同時代性がそこから失われたことを確認した。

建築が第1象限から消える理由として、社会や経済の状況と合わせて考察すれば、リアルな建設状況をあげることができる。20年代以降の成長・発展至上主義、あるいは90年代以降の経済危機や環境危機が、建築にリアルな課題を提示し、そのまま real の領域に押しとどめている。だが、小説や映画は、同じリアルな時代的課題に直面しながらも、unreal な領域からその課題を見つめ直し、表現することを続けている。

4-4 では、第1象限で、建築が小説や映画と同時代性を有していた1960年代～80年代の、いくつかの作品についてその共通性を考察した。

次項では、この第1象限に現れたフィクティブな表現の、インタージャンルな性質について考察する。それはこの研究を、「小説や映画の発想から建築をつくる」方法へと発展させる道筋を提示するためである。

5-2 フィクティブな表現のインタージャンルな性質

第1象限は〈空間、時間、社会・人間〉の観点において **unreal** かつ **plural** である建築・小説・映画が出現する場所である。

そして第1象限は、建築・小説・映画が、最もよくインタージャンルな性質を示すところでもある。

もちろん、第1から第4象限のそれぞれが、建築・小説・映画の共通の性格を明らかにしている。

ただし、**real** という性格は、その **real** の内容が重要なのであり、したがって他の内容に置き換え難いことが多い。例えば「貧困」や「民族」あるいは「イデオロギー」というリアルは、他のリアルとは置き換えが困難である。

また **pure** という性格は、ひとつの意味や価値に収れんさせる方向性を重視するため、その一つの意味が他のジャンルにも共有されるもの（例えば宗教）である場合もあるが、ない場合もある（たとえば機能主義）。

それに対し、第1象限すなわち **unreal** かつ **plural** では、**unreal** の内容自体（例えば『ウォーキング・シティ』の「シティ」の内実）が重要なのではない。〈空間、時間、社会・人間〉が **real** とは異なるということは、単に **real** ではない風景や物語があるというのではなく、**real** と〈差異〉のある「世界」がそこに表現されているということである。重要なのはその〈差異〉（例えば都市は動かないという **real** に対して、都市が「歩く」という〈差異〉）である。

また〈空間、時間、社会・人間〉が **plural** であるということは、そのようなく差異〉をつくり出す「世界」や、〈差異〉の関係が、複数存在するということである。

そのような関係は、建築・小説・映画が共通して持ちうるものであり、また他の表現に置き換えることが可能である。第1象限の建築・小説・映画が他の象限のそれらにもましてインタージャンル性を持つのは、こうした理由による。

第1象限の建築・小説・映画について、〈表1〉の作品のいくつかを用いてさらに考察したい。

フラー『マンハッタン』やヘロン『ウォーキング・シティ』は、そのような「差異」を持つ「世界」の出現としてわかりやすい。フラードームのなかの「世界」は外の世界とは異なる環境を持つ。光、空気、植物などが、この異なる環境下で再配置（**reposition**）されていく。その再配置は、「世界」の社会やシステム、人間も変えていくだろう。『ウォーキングシティ』は都市自体が動くのだから、その「世界」のなかの人間は動く必要はない。「世界」は、既存の都市のを形づくる要素をその内部に再配置し直し、これまでとは異なる社会、人間をつくり出すだろう。それは外の様々な社会と接続し、やがてもともとあった世界のシステムをも変えていくだろう。

『マンハッタン』『ウォーキングシティ』はアンビルトの建築であるが、同じことは実際に建設された黒川紀章『中銀カプセルタワー』にも見出すことができる。メタボリズムの思

想でつくられたこの建築は、細胞の新陳代謝と同じように、交換可能なカプセル空間によって、建築の「新陳代謝」がなされていくのだと主張している。それは既存の都市と同じ要素を持ちながら、それらを異なるシステムで入れ替え、再配置し続ける。それは既存の世界とは異なる「世界」である。

ムーアの『イタリア広場』では、「イタリア」というイメージの「欠片」が、リアルなイタリアから離れて、分散的に配置される。それは記憶や歴史の「欠片」でもあり、欠片の集合、欠片の再配置としての「世界」である。

『ゲーリー自邸』を形づくるのは、歴史ではなく、形態と物の「欠片」である。この世界にありふれているだろう物と形態とが、分解されたうえで再配置されし、別の「世界」を形づくる。

篠原一男『東工大 100 年記念館』は、カオスの様相を見せる街並みのなかに、そのカオスから峻立するかのような強度のある形態を示す。形態は機能主義者たちが好んだ単純な幾何学ではなく、1910 年代～20 年代のロシア構成主義あるいは表現主義的な形態である。カオスに規律をもって対抗する純粋な幾何学ではなく、カオスの欠片を肥大化して宙に再配置するような、モダニズムの別の方法、すなわち映画における *superimpose* のような方法をとっているのである。

このように、世界の様々な要素を再配置 *reposition* することで、*unreal* な世界が作り出され、それが *real* な世界と対峙することで *plural* な性質が生まれていく。

スーパースタジオ『ジャーニー』は、都市から建物や道路が消えた「世界」を描く。人間関係とそれが引き起こす出来事のすべてが、その「世界」では可視化されたうえで再配置され、そして旅＝ジャーニーのように動き続ける。それは *unreal* な別の「世界」であると同時に、*real* な世界への強い批評でもある。

小説や映画の多くは、この『ジャーニー』のような空間の性質を持っている。もちろん、小説や映画にも、建物や道路が出て来る。しかし言葉やカメラはときに壁や街路の不透明性を無視して、人間関係や出来事のすぐ近くに迫り、それを描写する。小説のバース『酔いどれ草の仲買人』、ピンチョン『重力の虹』、あるいは映画のゴダール『勝手にしやがれ』、アレンの『アニーホール』のようなメタ・フィクショナルな視点は、『ジャーニー』のような空間を仮想することで可能になる。

そして小説や映画においても、*real* な世界の様々な要素や欠片が、再配置されることで別の、*unreal* な世界が構築される。それが、*real* かつ *plural* な、すなわちフィクティブな小説や映画を生む。

小説のクーパー『ユニヴァーサル野球協会』はアメリカ社会が丸ごと再配置されて、主人公の想像上の野球リーグに変換される。映画のタチ『Playtime』で未来のパリの諸要素が想像的に再配置され、都市空間となる。

小説の大江健三郎『同時代ゲーム』、ラシュディ『真夜中の子供たち』、リョザ『世界終末戦争』では、*real* な世界やその歴史の諸要素が、再配置され誇張されることで、別の「世界」

の風景がグロテスクに立ち上がる。映画のタルコフスキー『ストーカー』で描かれる「ゾーン」も、グロテスクに転換され誇張された別「世界」である。

映画のベンダース『ベルリン天使の詩』は、天使の「世界」が措定される。これもまた、グロテスク・リアリズム的な設定である。天使は **real** な世界と人間を、人間とは全く異なる視点から見つめ続ける。その視点は、ベルリンの壁や、国家や社会、都市などの規制を一切受けない。時間からも自由に、永遠に生き続ける。その天使の視点から **real** な世界と人間を見るという映画の設定によって、**real** な人間の空間と時間とが再配置される。

再配置が、**unreal** で **plural** な、すなわちフィクティブな世界をつくり出すことの最も明快な例は、映画の、マルケル『ラ・ジュテ』である。それは次のような内容を持つ。

最初に、ある男が少年の時に見た風景の記憶が映し出される。少年は空港にいて、ひとが殺されるのを目撃する。

やがて第三次世界大戦が世界を廃墟に変える。地上は放射線が多く残り、死の場所となった。パリの地下では、少数の人類が生き延びている。そこで科学者たちはタイム・トラベルの実験装置をつくった。過去や未来からエネルギーや薬を持ち帰ることで、生き延びようと考えたのだ。少年時代の、空港での曖昧な記憶に執着している男が、この時間旅行に成功する。彼は大战前の空港に行く。そこで彼ははっきりと思い出す。少年時代に、彼は空港でひとりの男が殺されるのを見た。あの殺された男とは自分のことだった。未来から来た自分がこの空港で殺されるところを、少年時代の自分は見たのだ。少年が自分を見ている。自分自身が、自分の死を見ている。

この物語は、後にハリウッドでつくられた『12 モンキーズ』(1995)のもとになった。『12 モンキーズ』はアクションもあるエンターテインメント映画だ。それに対して『ラ・ジュテ』は白黒で、しかも写真(静止画)だけで構成されている。この映画は、いわばスライドショーなのである。

スライドは、どのようにも順番を入れ替えられる。複製して繰り返すことも、容易である。それは時間の入れ替えや、時間の繰り返しも容易であることを意味する。空間も物語も、ただスライドを入れ替えるだけで、再配置される。この手法を用いて、映画では記憶は未来の時間につながり、未来は記憶の空間へと戻ってくる。

小説と映画のフィクティブの方法はほぼ共通して、このような再配置の方法を用いる。異なるのは映画が視覚的なメディアであることで、したがって **unreal** な性格がしばしば映像の性質によってもたらされる点である。小説は **real** であれ **unreal** であれ、同じように文章の描写によってもたらされる。マルケスやリョサの小説にそれは明らかであり、他方映画ではタルコフスキーの映画が、映像の質によって **unreal** な力を生み出す例を示す。建築は建築言語による構成であると同時に視覚的な表現であるのだから、小説に特有な **unreal** も、映画に特有な **unreal** も、どちらも表現可能なはずである。**unreal** な表現はさらに再配置されることで、フィクティブな力に寄与する。

このような再配置の手法は、フィクティブな表現をつくる有力な手法のひとつである。

5-3 同時代性を取り戻すために～小説や映画の発想から建築をつくる手法の提案

90年代以降、第1象限に姿を現すことが少なくなった建築だが、小説や映画と、この象限で再び同時代性を取り戻すためにはどうしたらいいだろうか。

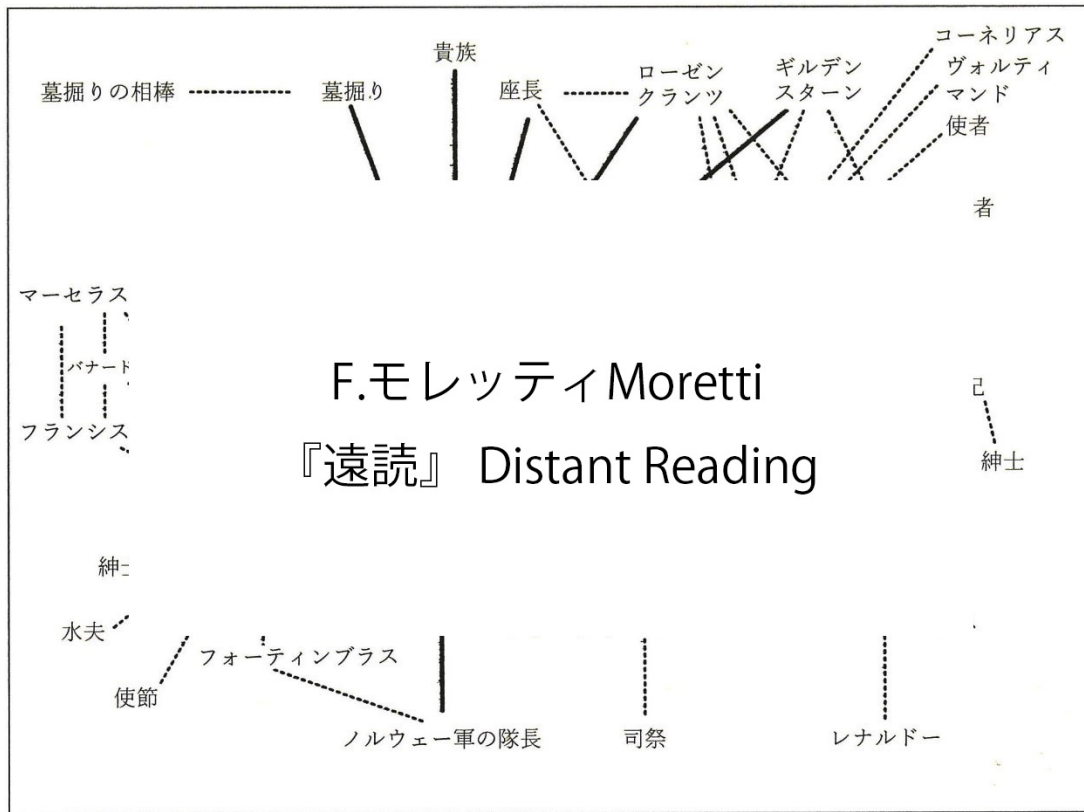
そのための手法は、様々に考えることができるかもしれない。ここでは、これまでの考察に従って、ひとつの提案を行いたい。

前項で述べたように、第1象限すなわち **unreal** かつ **plural** では、**unreal** の内容自体が重要なのではない。重要なのはその **unreal** と **real** との〈差異〉である。また〈空間、時間、社会・人間〉が **plural** であるということは、そのような〈差異〉をつくり出す「世界」や、〈差異〉の関係が、複数存在するということである。そのような関係こそが、第1象限の建築・小説・映画に強いインタージャンル性を与えている。

そこで、小説や映画におけるそうした関係を構造として図式化し、そこから建築空間を構想していく手法を提案するのである。

構造の図式化とは、単純化するというなら、「強い関係」を線で結ぶことによって表現するものである。レヴィ・ストロースは文化人類学で「親族の関係」をそうした図式によって示した。小説については、文学理論家の F.モレッティ **Moretti** が、『遠読』¹⁰²**Distant Reading** で、小説や戯曲の図式化を行い、それによる文学の分析の理論を示している。例えばシェイクスピアの **Hamlet** について、登場人物どうしの同じステージ上での会話の有無を、線によって示した〈**fig.66**〉。

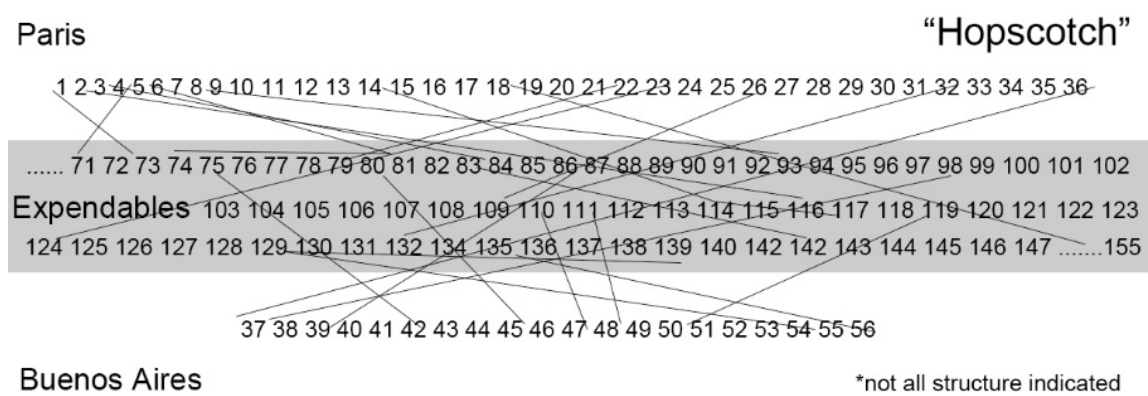
<fig.66>



ハムレットの空間

こうした、関係を線で示す手法によって、前項までに考察したコルタサルの小説『石蹴り遊び』における各章の結びつき的一端を図示すると、次のようになる（作図：筆者）。

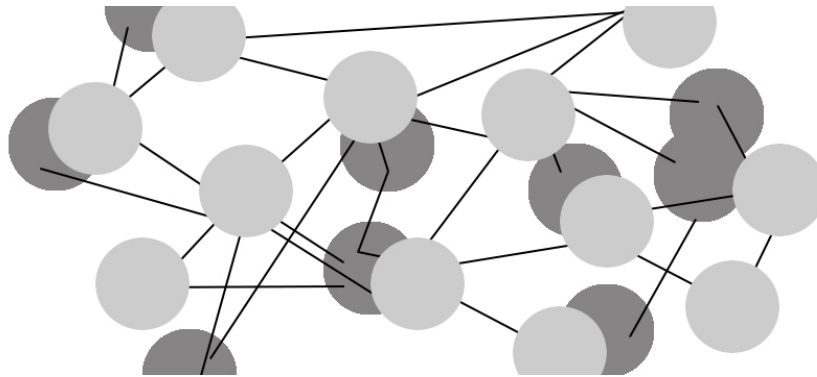
<fig.67>



このような構造は、自覚なく文章を書き連ねていてたまたま現れる、という種類のものではない。このような構造を「計画」しなくては書けない。あるいはいったん書いたものを、この「計画」上に再配置するしかない。

『石蹴り遊び』の構造は、かつてクリストファー・アレクサンダーが都市の構造として記述したセミ・ラティス構造でもある。『石蹴り遊び』は、大きな流れが1つしかない物語というのではない。複数の流れが、同時に進行する。さらに『石蹴り遊び』において次に読むべき章の選択可能性を増やすなら、構造はさらに複雑な、<fig.68>のような構造になる。『石蹴り遊び』は、そのような構造として読むことが可能なように、計画されている。

<fig.68>



ここでいう計画とは、「建築計画」という用語における計画と正しく同義である。ただしそれは新しい建築計画である。従前の建築計画では、要求用途によって諸室の面積を想定し、次に諸室をグループ化するなどして配置して、動線でつなげていく。機能的あるいは経済的には、動線は短く、そしてその数は少ないほうがいとされる。機能的かつ経済的であることを重視したモダニズムの建築では、確かに諸室はそのように配置され、動線は単純化された。それは一つの物語が、「はじめ」から「おわり」に向けて直線的に進んでいくのと、構造的に同一である。しかし今では、建築においても、諸室を分散型に配置して、相互をセミ・ラティスの構造で結びつける新しい建築計画もあらわれている。『石蹴り遊び』では、エピソードは分散され、動線は複数化して選択可能性を与えられた。

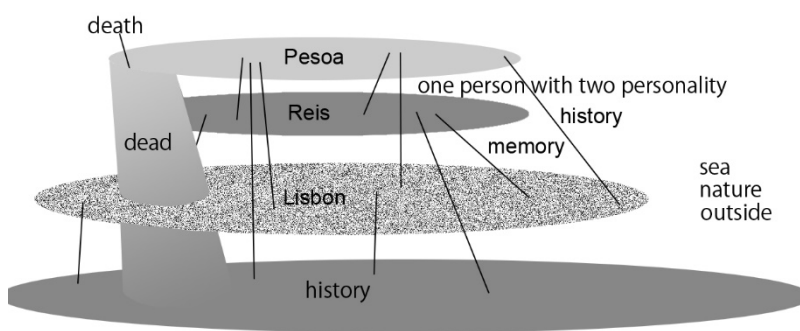
あるいは、サラマーゴの小説『リカルド・レイスの死の年』の構造を、<fig.69>の図のように示すことも可能である。

この小説では、死んだ詩人のもとに、別人格としての詩人自身が訪ねてくる。ここで、一人の人間が、二つの人格に分裂して、死の直後とその直前所時間を重ね合わせて経験している。詩人たちの世界は互いに重なりあって層を成し、その全体でペソアという人間をなして

いるとも言える。「彼ら」は記憶が至るところに染みついたリスボンの街を歩き回る。リスボンの地形の下には、彼らが生きる前の記憶、歴史が横たわっており、それはところどころに風景として姿を現す。

現在のリスボンも、多数のモザイクによって形成されている。貧富があり、生活の区域があり、そして死者の領域もある。

<fig.69>



ただし、この小説の構造がこの図式によって一意に表されているのではない。

またこれは、建築や空間を表わすものではない。

それでも、小説のなかの諸関係や、再配置のされ方、それによって出来上がる **unreal** な世界の<空間、時間、社会・人間>の図式と、その世界を含む **plural** な関係の図式を描くことができれば、それを建築の構想に変換していくことができるはずである。

そしてそこから出来上がる建築は、**unreal** かつ **plural** な性質をもつだろう。

機能や経済といった **real** かつ **pure** な根拠以外からも、こうして建築は構想可能なはずである。

5-4 フィクティブな建築の方法

前項では小説や映画の構造から建築の構想に変換することの可能性について述べた。だが、既存の小説や映画の構造を用いなくとも、フィクティブな建築の構想は可能である。この項では、フィクティブな建築の構想の方法を、一般化して提案する。

建築が設計される際に想定される諸条件は、機能、経済、敷地、環境、力学など物理的な制約、あるいは法律などの規制など¹⁰³がある。これらから、前項で示したような構造を持つ空間構成を導き出す必要がある。他方、小説や映画では、設定すべきは登場人物、時代、場所、事件、風景、意味などである¹⁰⁴。一見すると、建築の諸条件と、小説や映画の諸設定の間に共通するところは少ないように思える。そこで、まず建築の諸条件を、小説や映画の諸設定のように読み替えることが必要になる。

機能は、「どういう人間が何をするか」ということであるから、「登場人物」や「行為」として捉えることができる。経済はその人物の「生活」の問題であり、環境は「風景」の問題として捉えることができる。物理的な制約は、小説や映画の中でしばしばそうされているように、その制約への挑戦的な態度をとることが、建築にも期待できる。法律などの規制への態度は、社会への態度—例えば社会制度の可視化、逆説、批判的態度など—を表わすものになろう。

事件や意味は、小説や映画で描かれることがあるものだが、建築でははっきりと描出することは困難であるようにも思われる。だが、偶発的な事故や事件は別として、祝祭や死といった事件は、建築が存在するだろう数十年という長い時間のなかでは必ず起こることが—たとえば住宅という建築では、やがて年老いた家族が死を迎え、新しい子が生まれるという祝祭があることが—予測され、それは建築の与条件として考察することができる。また、事件とまでは呼べないまでも、建築空間における偶発的な出来事—例えば学校という建築において私たちが経験的に知っている出来事や、小説や映画で見たことがある出来事—を想定することもできる。意味については、建築言語、空間あるいは風景の記号論あるいはポスト記号論的な議論として考察することができる。『リカルド・レイスの死の年』に描かれるリスボンの様々な歴史的遺構、あるいは『石蹴り遊び』の「エクスペンダブル」の章に多数の断片として描かれるパリとブエノスアイレスの様々な事物は、意味を成し、またすぐに意味から逃れていくような風景である。そしてそれらの風景が織り成す物語があり、空間が生み出すドラマがある。建築にもそのような風景の計画は可能である。

時代についてはどうか。建築はその時代の「現在」に合わせて建設されることが多いが、第1象限の建築には、未来や歴史、記憶などを表現するものが多いことが、すでに本研究からわかっている。その意味で、小説や映画と同様に、様々な時間を主題化することができる。

上記を整理すると、<表 2>のようになる。

<表 2>

A	B
機能	登場人物、行為
経済	生活
敷地	場所
環境	風景
力学など物理的な制約	物理的な法則への挑戦的態度
法律などの制約	社会への挑戦的態度
祝祭、死、偶発的な出来事	事件
意味（記号論の援用）、風景、空間のドラマ	意味、風景
時間（現在のほか、未来、記憶や歴史）	時代、時間

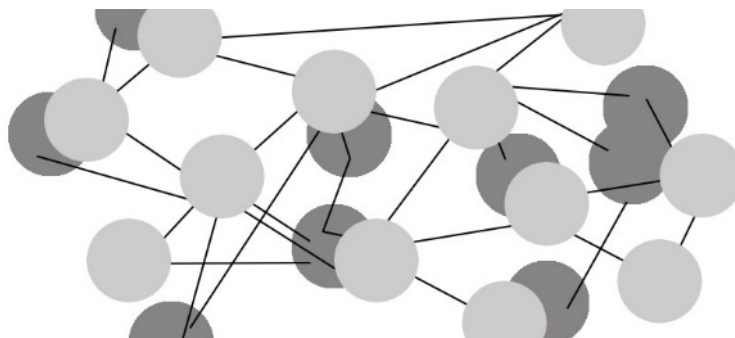
建築はこれまで与条件を<表 2>A 欄のように整理してきたが、小説や映画のようなフィクティブな性質を得るためには、それを<表 2>B 欄のように整理し直すが必要になる。

だが、それだけで建築がフィクティブになるのでは、もちろんない。現代の建築家のなかにはすでに、A のような建築計画の用語的な言語を、違う言葉に置き換えようとしているものもある¹⁰⁵。B のように置き換えられた与条件を、これまで見てきたような、第 1 象限の小説や映画の手法に学びながら、その与条件を空間へと変換していく必要がある。

前章で分析した『石蹴り遊び』では、場所や時間すなわち物理的な制約を飛び越えて通常の秩序とは異なる順序で経験する。『リカルド・レイスの死の年』では、同一人物の別人格の「死者」があらわれ、それは登場人物自体がリアルから離れていることを示している。

石蹴り遊びからは、次の図式が抽出された。

<fig.68>



『石蹴り遊び』における同図<fig.68>ではグレーの濃淡は二つの場所（パリとブエノスアイレス）を表わし、一つ一つのサークルが、短い各章（出来事や風景）を表わした。

建築の一般的な図式として、これをそのまま、二つの性格の異なる場所（空間）と、そこ

で起こる行為や出来事と読み替えることができる。それらを結ぶ線は登場人物の動きであるにとらえられ、線が重なったりぶつかることでの事件や出来事が期待できる。

さらにここに、別の登場人物や、風景を重ねることもできる。

<fig.70>

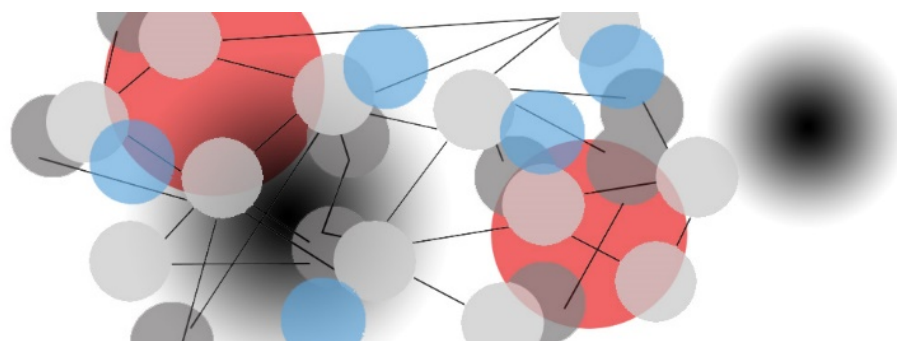


水色は別の登場人物を表わし、赤は風景を表わす。

このような図式を構想することで、諸機能のゾーニングや廊下で諸室をつなげるという発想からではない建築を持ちびき出し、そこにフィクティブな性格が生まれ始める。これはフィクティブな空間の、特に plural な性格を生み出す。

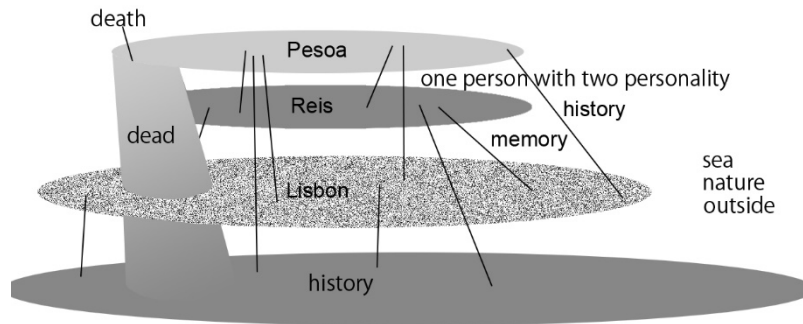
Unreal な性格も、<fig.70>の図式の、様々なサークルが不意に結び付けられたり、あるいは別のサークルが介入してくることで、生まれる。それに加えて、祝祭や死、意味、記憶や未来などを図式のなかに加えることで、unreal な性格が強くなる。それを黒いグラデーションのサークルで表したのが、<fig.71>である。

<fig.71>



この黒いグラデーションのサークルは、例えば『リカルド・レイスの死の年』の図式<fig.69>を縦に貫く「死」と同じものである。

< fig.69 >



死、そして祝祭、意味、記憶や未来は、モダニズムの初期、表現主義や未来派などによって主題化されていたものであるが、その後、機能主義や経済に価値を置くモダニズムから抜け落ちた。そしてその後ポストモダニズム期に再び主題の一部としてせりあがろうとしたが、20世紀の終わりには再び消えてしまった。21世紀、災害の苛烈化や、成長神話の終了とともに、建築は小さな「リアリズム」の枠内に閉じこもろうとしてきた。こうした経緯を、本研究はここまで明らかにしてきたが、その経緯を理解した今、そこから抜け落ちたこれらのもの、すなわち死、祝祭、意味、記憶、未来などを、私たちは見つめないわけにはいかない。死、祝祭、意味、記憶、未来の空間が、建築のなかにどのようにつくられるか、その例はこれまで本研究が第1象限に分類した建築のなかにも豊富にある。それらの先行例を参考に、<fig.71>のような図式化を試みながら建築を設計することで、フィクティブな建築、すなわち小説や映画と同時代性を持つ建築が、可能になる。

本研究はこのようにして、<目的(iii)小説と映画の「フィクティブな構造」を、建築空間に応用する方法の提示>に答えた。

本研究を発展させて、さらに具体的な提案のための研究、すなわち現代の小説や映画と同じ働きをする具体的な建築案の提示、あるいは建築と同じ働きをする具体的な小説や映画の提示に至る研究につなげていきたい。

5-5 フィクティブな建築の意義

成長と発展の神話が崩壊し、地球環境の危機は開発や建設の行為に疑問を突きつけている。

そのような状況で、都市の未来像を描いたり、フィクティブな建築を構想したりするのは、意味がないと考えるものもいるかもしれない。そして実際、こうしたリアルな問題に答えることこそが建築であるという思潮が主流になっている。これは、4-1の研究結果からも明らかである。

だが、そうした困難な状況であるからこそ、小説や映画は、その現実の世界の諸要素を再配置し、フィクティブな世界を描き続けている。それはいったい、なぜなのか、そして建築が再びフィクティブな想像力を得るとすれば、それは何のためなのかを、もう一度前章の分析、とりわけ小説と映画についての分析を振り返りながら考察しておきたい。

近代小説の始まりには、ふたつの強い起源があることが、先の分析からも読み取れる。そのひとつは1.『ドン・キホーテ』や4.『トリストラム・シャンディ』などの第1象限に属するもの、もうひとつは13.『高慢と偏見』や17.『ボヴァリー夫人』などの第3象限に属するものである。『ボヴァリー夫人』はリアリズム小説の最初期のものと考えられるが、リアリズムはその後社会主義リアリズムなどに受け継がれる。

映画においても、1.『工場から帰る人たち』と2.『月世界旅行』という、リアルとアンリアルの両側に起源があることはすでに見た。その後、第2象限は単純なファンタジーが主流となり、ファンタジーではないアンリアルな映画は第1象限に現れるようになった。他方、第3象限のリアリズム映画は、共産主義リアリズムや、発展途上国の貧困、あるいは政治的な意見の表明などの映画に受け継がれていく。

現代でも、貧困の問題は解決していない。それどころか格差の問題はより大きくなっている。にもかかわらず、小説や映画では、第2象限の表現すなわちピュアなリアリズムの表現は、少なくとも主流にはなっていない。それはプロレタリア文学や共産主義リアリズムの映画、あるいは政治的な意見表明としての小説や映画が、現代において必ずしも有効ではないと考えられているからであろう。実際、例えば小説117.『虚栄のかがり火』、あるいは映画バネット113.『To Sleep With Anger』のような比較的最近のリアリズム作品も、少し時代と場所が異なるだけで、現代とは異なる性質が多く浮かび上がり、それによってアクティブなリアリティはむしろ失われてしまう。それは例えば小説52.『蟹工船』が、たとえ時代を超えて多くの示唆に富むものだとしても、現代におけるアクティブなリアリティを感じさせないのと同じである。

現代の問題は、「格差」のように表面的には単純に見えている問題でも、ピュアなリアリズムでその本質を暴き出すほどには、実は単純ではない。だからこそ第4象限に、小説130.『The Known World』や、映画134.『華氏911』などの、リアルかつプルーラルな表現が現れ続けている。

その複雑な世界の問題をとらえながら、アンリアルに組み直すことで、隠れていた問題や

新しい問題を発見し、それを次の時代の表現につなげていこうとするのが、第 1 象限の表現である。小説 123. 『素粒子』や映画 144. 『バベル』がアンリアルな性格を持つのは、リアルな問題と関係がないからなのではない。むしろ、リアルな問題をより鮮明に描き出すために、アンリアルな手法を導入し、表現をプルーラルな複雑さの中に置いている。それによって、現実の世界の問題を再照射し、新しい世界の可能性を探っているのだと言えるだろう。

だが建築は異なる傾向にある。リアルな側、ピュアな側すなわち第 2 象限や第 3 象限に今も多くの建築が現れる。そこは、小説や映画が、上に述べた理由からもはや多くは現れなくなった象限である。小説や映画は、リアルであるとしても、プルーラルな傾向、すなわち第 4 象限に場所を移している。

今日の建築の第 2 象限には、306. 『サン・ニコラ・スタジアム』や 332. 『バウムシュレーンヴェグの火葬場』がある。建築には、今もピュアリズムへの信仰に近い傾倒が存在する。それはミニマリズムが、建築のモダニズムの主流のひとつであったことにもよる。空間、形態、ディテールなどがシンプルでピュアであるほどいいと考えられたミニマリズムは、現代建築でも依然影響力を持っている。だが小説や映画が世界の多様性や複雑性を相手にしている時代においては、このようなピュアへの傾倒が、建築とそれ以外の表現における同時代性を失わせていることは確かである。

また今日の建築の第 3 象限には、339. 『マクネール地区』、341. 『基本ハウジング』などがある。リアルな問題にピュアに応答するというリアリズムの方法は、建築においては今もなお信用されている。だが、小説や映画において見たように、第 3 象限の表現は、その時代、その場所への回答を用意はするが、時代を超えた表現とはなり難い。

今日の建築の第 4 象限には、330. 『Y-ハウス』や 336. 『ドイツ首相官邸』などがある。現代の小説や映画でも、この第 4 象限に現れる作品は多くある。したがって、この第 4 象限が、建築が小説や映画と今も同時代性を持っている領域だと評してよい。

ところが、第 1 象限だけは、現代の小説や映画は多くあっても、今日の建築は少ないのである。

現代があまりに多くの現実的な問題を持つがゆえに、アンリアルな態度でそれに臨むのは、有効ではないばかりではなく、不真面目、不謹慎、不道德であるとでも思われているのかもしれない。というのも、第 1 章でも参照した『表現主義論争』では、まさにそうした批判が、リアリズムから表現主義やフォルマリズムの表現に対して行われていた。貧困と戦争の時代において、そのリアルこそをテーマとしない芸術に対する苛烈な批判が、ルカーチら共産主義リアリズムの側から行われたことは、すでに参照したとおりである。

現在、共産主義リアリズムを標榜するものはほとんどいないものの、「リアルこそをテーマとしない」表現に対しての批判あるいは自粛が、建築においてはある。その例が、この研究の冒頭に示した、東日本大震災以降の伊東豊雄の発言である。

現代が、大きな現実の問題に直面していること、それを否定することはできない。

だが、『表現主義論争』の際に、文芸批評家で革命家でもあったトロツキーは、次のよう

に論じている。

うすっぺらになっていた日常的リアリズムにたいする未来主義的抗議が歴史的正当性をもっていたとするならば、それはまさに、日常生活を新たに芸術的に再創造するために、すなわち日常生活を破壊して新たな結晶軸にそって建て直すために、場所を用意したというかぎりにおいてである¹⁰⁶。

トロツキーは、文学者や芸術家はリアルな問題に向き合う義務があるとしながら、そのためにはフォルマリズムも有効な手段—あるいはそれ以上のもの—になりうると主張したのである。

今日でも小説や映画は、リアルな問題に向き合いながらも、プルーラルかつアンリアルな方法を駆使して、その問題のさらなる深みを描き、新たな時代を開拓しようとしている。それこそが、トロツキーのいう「薄っぺらなリアリズム」に対する抗議であり、「日常生活を新たに芸術的に再創造する」試みである。

建築が、今日第 1 象限に積極的に参加しようとしないう、すなわち「薄っぺらなリアリズム」に対する抗議をしようとしないう、「日常生活を新たに芸術的に再創造する」試みを行おうとしないうのは、可能性の大きな損失である。建築がただリアルな問題に対する解答をすることに終始するのであれば、未来の空間は、補修された現在の姿にしかかなりえないからである。モダニズムがもたらした変化を経験し、開かれた世界に接した人間と社会が、現在の補修を永遠に続けていくことに耐えらえるとは、考え難い。

発展と成長の先の未来図を描く必要はない。だが未来とは、ただ発展と成長のみがもたらすものではない。それは、現在を大胆に再配置することによって描かれるフィクティブな世界である。建築には、フィクティブな世界を描く役割があったし、今もある。建築が小説や映画との同時代性をとりもどし、第 1 象限に再び多くの作品が現れることの意義は、そこにある。

【脚注】

- 1 『10+1』 2012-04、LIXIL 出版、<http://10plus1.jp/monthly/2012/04/1-1.php>
- 2 『哲学・思想辞典』岩波書店、1998、p1665「リアリズム」の項
- 3 Anthony Foawcett, Zaha Hadid Nigel Cates, Kyoto Shoin International, 1991、p5 でフォーセットはザハの香港ピークコンペ案を「今世紀初頭のロシア・シュプレマティストにより生みだされた作品や、彼らがいちばん最初にはじめた実験などが」その「デザインの基礎に、もしくは少なくとも出発点となっている」と評している。
- 4 Will Jones, *Unbuilt Master Works on the 21st Century*, Thames and Hudson, 2009 は 21 世紀以降のアンビルトドローイングを多く収録するが、そのほとんどがコンピューター・グラフィクスである。同著 p9 でジョーンズは “The architects is the pinch bag in the midst of financial, political and regulatory spparing” と述べ、これらのアンビルドが実現しない理由は「財政上、政治上、規制上」の問題であることを指摘している。
- 5 <https://en.oxforddictionaries.com/definition/fictive>
- 6 Erich Auerbach 比較文学、文芸評論、1892-1957。主著『ミメーシス』1946 年、邦訳は 1967-69 年筑摩書房
- 7 『哲学・思想辞典』岩波書店、p1665
- 8 潘文東『『小説神髓』についての美学的考察』花園大学文学部研究紀要 2015-03、p1-12
- 9 同上
- 10 小林秀雄、私小説論、1935（新潮文庫『X への手紙・私小説論』収録、Kindle 版 2085 行目から）で小林は、「マルクシズム文学が輸入されるに至って、作家等の日常生活に対する反抗ははじめて決定的なものとなった。（中略）作家の個人的技法のうち解消し難い絶対的な普遍的な姿で、思想というものが文壇に輸入された（後略）」と述べている。
- 11 『小説の経験』朝日新聞社、1994、p19
- 12 Victor Erlich, *Russian Formalism*, Yale University Press, 1981, p10 でエルリッヒは、「バフチンの *Problems of Dostoevsky's Poetics* の本質的に構造的かつメタ言語的な論旨は、フォルマリストの理論の成熟した段階への強い親和性を証明している（鈴木訳）」と述べている。
- 13 『小説の経験』朝日新聞社、1994、p30-35
- 14 H.F.マルグレイト、近代建築理論全史 1673-1968、加藤耕一監訳、丸善書店、2016、第 2 章第 7 節で、マルクレイトはルドゥーの建築を「啓蒙思想が秘める自由主義の急所を象徴するもの」としている。フランスの啓蒙思想は、「歴史の進歩の理論」（『哲学・思想辞典』岩波書店、啓蒙思想の項）でもある。
- 15 *Modern Architecture; A Critical History*, Thames & Hudson, 2007, p16
- 16 同上 p9
- 17 Sylvia Martin, *Futurism*, Taschen, 2005, p76 でマーティンはサンテリアの建築案『発電所』について「技術の先進性」を視覚化したものと述べ、同 p90 で Virgilio Marchi の『draft for a building』について「奇妙で遠い宇宙でのみ思いつくような parallel wrld の印象」が強調されている、と述べている（「」内鈴木訳）。
- 18 岩波書店、1998、p1491
- 19 上岡克己、レイチェル・カーソンと自然保護運動、高知大学国際社会文化研究 vol.11、2010、で上岡は、「カーソンの『沈黙の春』をもって、時代は環境の時代へと突入していった」（p33）、「当時まだ一般的でなかったエコロジーという概念を全面的にだして自然保護を唱えたことは、後の自然環境保護運動にとって大きなチャレンジでもあり、抛り所となっていた」（p48）と評している。
- 20 チャールズ・ジェンクス『ポストモダニズムの建築言語』、A+U、1978、p13
- 21 <http://artscape.jp/artword/index.php/%E3%83%9D%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%A2%E3%83%80%E3%83%B3%E5%BB%BA%E7%AF%89>

-
- 22 p37, p97, 朝日出版社、1985
- 23 『エコロジーとポストモダンの終焉』岩波書店、2007、p3
- 24 同上 p59
- 25 酒巻秀明、再帰的近代化論とモデルネ、東京女子大学社会年報第1号、2013、p9で酒巻は「今日の文化や社会は、知の正当性を別の言葉によって表さなければいけなくなっている。我々の日常で見られるように、先ほど挙げた「進歩」のような「大きな物語」は信憑性を失ってしまった。ポストモダンとはこうしたメタ物語への不信感だとリオタールは言う」と書いている。
- 26 J・ハーバーマス、「近代—未完のプロジェクト」 H・フォスター編『反美学』勁草書房、1987
- 27 『表現主義論争』池田浩士編訳、レンガ書房新社、1988
- 28 G.ルカーチ、「リアリズムが問題だ」、『表現主義論争』レンガ書房新社、1988、p337
- 29 『表現主義とユートピア』情況出版、2002、p328
- 30 ブロッホは、自著『ユートピアの精神』で論じた音楽哲学や芸術論について、「既成の世界にはまだ全然存在しないものを求める探求」こそが芸術であるという考えを示している。好村富士彦、エルンスト・ブロッホの音楽哲学、京都大学ドイツ文学研究 22、1976、p33
- 31 2nd edition, Willey, 2014。クックは同著の p203、第10章 Digital –Manual Drawing and the Power of the Eye で、目と同じ力をもつが目とは異なる言葉で言い表すべきものかによって、新しい建築ドローイングが描かれる可能性を論じている。
- 32 MIT Press, 1984
- 33 ミハイル・ヤンポリスキー『デーモンと迷宮』、2005、水声社、原著 1996
- 34 同上「序論」、p11
- 35 同上「重なりあう地図」、p137
- 36 同上「『家への帰還』ソクーロフ」、p159-160
- 37 前田愛、『都市空間のなかの文学』筑摩書房、1982
- 38 原広司、四国の森のなかの谷間、建築文化、1992年11月号、p38-p41
- 39 五十嵐太郎、『映画的建築／建築的映画』、春秋社、2009
- 40 鈴木了二『建築映画 マテリアル・サスペンス』、L I X I L出版、2013
- 41 R.Venturi, Complexity and Contradiction in Architecture, The Museum of Modern Art Press、1966
- 42 Robert Venturi, Denise Scott Brown and Steven Izenour, Learning from Las Vegas, 1972, Cambridge MA: MIT Press.
- 43 『建築作品にみるメタファーの類型化と構造分析』日本建築学会計画系論文集第78巻第685号、2013年3月
- 44 Christopher Alexander, Sara Ishikawa and Murray Silverstein, Pattern Language, Oxford University Press, 1977
- 45 C.Alexander, A City is Not a Tree, Architectural Forum, 1965
- 46 柄谷行人、『隠喩としての建築』、冬樹社、1979
- 47 筑波大学博士（文学）学位論文、2000年
- 48 Harry Francis Mallgrave and David J. Goodman, An Introduction to Architectural Theory: 1968 to the Present, Wiley, 2011 では、ポストモダニズムと批判的地域主義が同列に扱われ、その後にポスト構造主義があらあれて、デコンストラクティヴィズムにつながっていく、という認識を示している。
- 49 同著収録の最初の論文は 1964 年発表
- 50 University of Chicago 出版
- 51 「メディア表象の不可抗性とテレビ的イメージ」、「社会志林」法政大学社会学部学会、56巻4号 163-176、2010-03

53 同論文では、「主な執筆者構成を見ると、アイゼンマン、フランプトン、ヴィドラーの他、当時アイゼンマンが主要メンバーであった NY5 と対置して取り上げられたグレー派の C.ムーアや R.スターン、M.タフーリや F.ダル.コといったヨーロッパの建築史家、L.クリエや R.コールハースなど、現代においても注目される活動を展開する数多くの評論者が名を連ねている」と記述されている。

54 同論文はキーワードを、「(1)評論タイトルに用いられた語句の意味上の近接性、(2)評論の目的及び結論との近接性、(iii)評論内で継続的に扱われる概念、という 3 つの観点を満たすもの」としている。また<キーワードカテゴリ>を<建築・構成要素><形態><建築思想(固有名詞で、特定の建築運動を指す語句)><美術・工芸><用途><背景(政治、経済などの社会・歴史を表す語句や思想、理論などのうち、建築の背景として扱われる語句)><その他>に分類している。

55 日本建築学会計画系論文集第 511 号、237-244、1998 年 9 月

56 美術出版社、1979

57 美術出版社、1975

58 1983 年 3 月号、90-111

59 <http://www.focusing.org/apm.htm>

60 http://www.focusing.org/apm_papers/epstein.html

61 Notes on Metamodernism, *Journal of Aesthetics & Culture*, vol2,2010,

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.3402/jac.v2i0.5677>

62 「エクス」関西学院大学経済学部言語文化論集、2006-3-31

63 「ハイパーテキスト論」、森田仁、藤田米、「認知科学」8 巻 (2001) 4 号 p327-334

64 ポストモダンの時期につくられたアレン Woody Allen の映画には Annie Hall、1977 がある。時間の切り張り、自らの幼少期を友人とともに訪ねるなど、映画の編集技術を駆使したメタフィクショナルな narrative に特徴がある。また、Play it Again, Sam, 1972 については、Robert Stam が *Film Theory*, Blackwell Publishing, 2000 の From Text to Intertext の章 p207 で、既存の映画 (Casa Blanca, 1942) の text を取り込んだ intertext の例として挙げており、これもまたポストモダン映画の特徴を示している。

65 Parody and Metafiction in Woody Allen's *Mighty Aphrodite*, *EPOS*, XV(1999), 391-406

66 *Midnight in Paris*, 2011, は 1920 年代のパリに実在した芸術家たちの物語と、現代の人物の物語とを混ぜ合わせた intertext を見せている。Adam Nayman は cinema-scope (<http://cinema-scope.com/currency/currency-midnight-in-paris-woody-allen-us/>) で、この映画のいくつかのシーンのなかに Chris Marker、*La Jette*, 1964 へのオマージュを見出しているが、様々な映画への reference や homage を表わすのも、アレンの映画のフィクティブな性質を形成している。

67 <https://fillip.ca/content/derridas-garden>. Fillip はカナダ・バンクーバーの芸術批評出版組織。

68 『解体を超えて』INAX 出版、2001 年

69 Paul Virilio, *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Verso, 1989.

70 Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, Academy Editions, 1994

71 物語映画構造の建築的解釈に基づく設計実験、建築から映画への変換プロセス、日本建築学会計画系論文集、第 77 巻第 676 号 1333-1342, 2012 年 6 月

72 *7 Novels Every Architect Should Read*, <https://www.archdaily.com/801263/7-novels-every-architect-should-read>

⁷³ Routledge, 1988, pix - x

⁷⁴ Oxford Dictionary Online によれば、historiography の語源は historia ‘narrative, history’ + -graphia ‘writing’ である。

⁷⁵ 前出『ユリイカ』1983.3, p93

⁷⁶ スタンフォード大学文学部教授。

⁷⁷ Verso, 2013。日本語版は、秋草俊一郎他訳、みすず書房、2016。

⁷⁸ Verso, 2005

⁷⁹ 『ポストモダニズムの建築言語』 p19

⁸⁰ ヴェンチューリが less is bore と述べたのは Learning from Las Vegas の思考の延長においてであり、大衆の欲望のコードと、建築家のコード（装飾の否定）とは異なることを示そうとしたものである。本研究における plural は大衆の欲望のコードや装飾の肯定と必ずしも結びつくものではなく、その意味ではヴェンチューリの目指していたものとは異なる。

⁸¹ 関野克・村松貞次郎、日本における初期工場建築の系譜、東京大学生産技術研究所 生産研究第 12 巻、p23 で、関野・村松は「工場建築は近代社会の展開とともに建築の歴史に登場し」「建築家がそれを重要な設計対象と見、本格的な関心を寄せたのは 20 世紀になってから」と書いている。

⁸² Wouter Davidts, Art Factories: Museums of Contemporary Art and the Promise of Artistic Production, from Centre Pompidou to Tate Modern, The Journal of the Society of Architectural Historians, Australia and New Zealand, 2006, volume16, p23-42 でダヴィッツはポンピドー・センターの空間について、ボードリヤールの評「空虚を生み出す機械」を引きながら、この建物が完全なフレキシビリティと透明性のイデオロギーに貢献する建築への決定的な期待として解釈できると述べている（鈴木訳）。

⁸³ 丹下健三、『建築と都市』、彰国社、1970、p31 で丹下は「建築の機能主義は、社会が離陸から成熟に向かって前進しつつあった諸国あるいはしつつある諸地域において、旺盛な企業家精神が果たした役割と歩調をともしながら、近代的生産技術の発展と、そこからくる物的、社会的条件を基礎とし、それを反映する建築を創り出すことに成功したのである」と書いている。

⁸⁴ Nathalie Heinich, The Pompidou Centre and its public: the limits of a Utopian site, Routledge, 1988, でハインリッヒはポンピドーが Centre for Industrial Creation (CCI) や children’s studio, cinémathèque, meetings/forums, audio-visual unit, publications and periodicals などのアクティビティさらに Institute for Acoustic and Musical Research and Creation (IRCAM) の機能などを持っていることを指摘している。

⁸⁵ Daniel Marzona, Minimal Art, Taschen, 2004, p5 によれば、芸術思潮としての Minimalism の傾向が現れるのは、歴史的には 1950 年代中頃であり、Minimal Art の語が使用されたのは 1965 年 Richard Wollheim によるものが最初である。ミースの建築および less is more という言葉に現れる建築思想は確かに「ミニマリズム的傾向」を示しているが、歴史用語としては、1965 年以降の芸術思潮としての Minimal Art とは区別される必要がる。

⁸⁶ 映画版書籍としては 1981 年 St. Martins Pr から出版。

⁸⁷ 『建築大辞典』（彰国社 第 1 版 1976）の「機能主義」の項（p337）には次のようである。「...この思想が近代建築や近代デザインの展開の上で最も重要なよりどころとされたことは否定できない。例えばサリヴァンのように、有機体とのアナロジーでこの主義を主張するもの、またル・コルビュジェのように機械とのアナロジーで主張するものなど、様々なタイプが認められるが、基本的には機能を重視しながら即物的ないし合理主義的アプローチを強調するものといえる。」

⁸⁸ *Après le Cubisme*, 1918

⁸⁹ Columbia Global Reports, 2016

⁹⁰ <http://www.bbc.com/culture/story/20150119-the-21st-centurys-12-best-novels>

⁹¹ 青柳悦子、複数性と文学：移植型<境界児>リービ英雄と水村美苗にみる文学の渴望、筑波大学 言語文化論集 56、2001 で青柳は「今日、一国家＝一言語の体制を前提とする『国民文学』の枠組みに収まらない多くの作品が世界の文学を活気づけている」と書いているが、これは裏返せば、最近まで「一国家＝一言語」の「国民文学」が支配的であったことを意味している。

⁹² 寺岡孝憲、カフカと戦後日本、岡山大学文学部プロジェクト研究報告書、2012、p5で寺岡は「戦前、日本のドイツ文学研究者は、本国の文学史の影響で、カフカを表現主義文学と捉えていた。戦後もしばらくはこの傾向が続いた」と書いており、カフカに表現主義的傾向を認めつつも、表現主義のなかに含めるかどうかについては含みを持たせている。実際、カフカの小説には表現主義の性格もあるが、それ以外の性格も多くみられ、単純な分類は困難である。

⁹³ F.モレッティ、『遠読』、みすず書房、2016、p70でモレッティは「中核と周辺（そして半周辺）は、不均衡を増大させる関係のもとで結びついている。つまり、唯一にして不均衡なもの。唯一の文学（ゲーテとマルクスによれば、単数形の^{ヴェルトリテラトゥーフ}世界文学）、あるいは、（相互に関連しあった文学からある）ひとつの世界文学システムと言ったほうがいいかもしれない」と書いている。文学も建築と同様、モダニズムの表現がヨーロッパを源として世界に伝播し、「不均衡」を残しながら普遍的な「文学」を成すに至った。

⁹⁴ <https://www.nytimes.com/interactive/2017/06/09/movies/the-25-best-films-of-the-21st-century.html>

⁹⁵ 小谷内郁宏、逸脱する記録映画：「民族の祭典」の特性、静岡産業大学情報学部研究紀要 20、2018、p33で小谷内は、「映像美のための記録映画からの『逸脱』」という論点からこの映画を論じている。他方、吉田和比古、メディアあるいはファシズム(1)レニ・リーフェンシュタール論、新潟大学法制理論 1997、p217ではリーフェンシュタール自身の言葉が次のように紹介されている。「ありのままの人間を撮ったのです。スポーツに打ち込み、健康で美しく見える人たちでした。私はこれをスローモーションなどの工夫をしてみました。」

⁹⁶ K.Thompson と D.Bordwell は前掲書 Film Story の preface で、同著の問いのひとつとして “How have the condition of the film industry –production, distribution, and exhibition –affected the use of the medium?” をあげている。映画には建築と同様 industry という側面があり、テクノロジーはその生産 production からメディア medium に至るまで大きく関与する。

⁹⁷ Peter Cook の前掲書 Drawing –the Motive Force of Architecture, p67-69 で Cook は、映画『メトロポリス』のシーン・デザイナーのひとりであった Erich Kettelhut のドローイング Morgendämmerung を紹介し、それが建築家たちに大きなインパクトを与えたことを記している。

⁹⁸ 永田靖、修辞としてのソビエト社会主義リアリズム演劇、日本演劇学会紀要演劇学論集、28巻 2000年、で永田は「社会主義リアリズムはソビエト連邦の1930年代の前半に綱領化され、その後ソ連の文学芸術の基本的で唯一の公的創作概念になっていく。（中略）ソ連のスターリン時代の演劇はもとより芸術全般にわたってこのイデオロギー的傾向をそなえていることはよく知られています」と述べている。戦争映画も、リアリズムの映画ではあるのだが、政治的目的（戦意高揚）とプロパガンダのためのリアルであり、戦場のリアルを丸ごと伝えるものは少ない。

⁹⁹ K.Thompson と D.Bordwell は前掲書 *Film Story*, p409 で「ヌーベルバーグの監督たちは話法についての仮説を持っていた。アントニーニやフェリーニのように、ヌーベルバーグのフィルム作家たちはしばしば偶発的な出来事や余談のようなエピソードの周りにプロットを組み立てる（鈴木訳）」と書いている。これは物語の解体ともいえるべき手法であり、それがのちのポストモダニズムとも共通する。実際、『勝手にしやがれ』で主人公が唐突にカメラに向かって話しかける手法は、『アニー・ホール』のウディ・アレンなどに引き継がれて使われた。

¹⁰⁰ K.Thompson と D.Bordwell は前掲書 *Film Story*, p713 で「1999年5月ルーカスの『スターウォーズ：エピソードI ファントムメナス』が全米で3,000を超す映画館で始まった。だが報道の関心は、ニュージャージーとカリフォルニアの4つのスクリーンに集まっていた。デジタル・プロジェクターでの上映、すなわちフィルムの無いフィルム（映画）が始まったのである（鈴木訳）」と述べている。この指摘は、二つの事柄を明らかにしている。すなわち第2象限のファンタジー映画の商業的な成功と、デジタル・テクノロジーがもたらした第2象限の映画に用いられているという今日の状況である。デジタル・テクノロジーが今のところ第2象限にばかり現れるという現状は、建築の場合のデジタル・ドローイングの状況と似ている。

¹⁰¹ 原題 *Rayuela* 英語題 *Hopscotch* 日本語版は集英社刊。

¹⁰² みすず書房、2016年

¹⁰³ 国土交通省全国営繕主管課長会議「建築設計業務委託の進め方」

<http://www.mlit.go.jp/common/001236353.pdf>、2018年5月、には「国土交通省官庁営繕では、具体的には、事業の目標、重点整備項目、設計対象建築物の性能（整備水準）、建築物の用途、規模などの施設の概要、コスト配分、総工事費、敷地状況、周辺環境、工事工期を設計と条件として設定しています」と記されている。

¹⁰⁴ Story, Robert Mckee, Metheum 1999, p31-134 では、映画作家が最初に考えるべきものは“the Structure Spectrum, the Structure and Setting, the Structure and Genre, the Structure and Character, the Structure and Meaning”であるとしている。

¹⁰⁵ ウェブマガジン『学芸カフェ』、2011年11月号、フレーズクレーズ、

<https://medium.com/fraze-craze/>

%E5%BB%BA%E7%AF%89%E5%AE%B6%E8%97%A4%E6%9C%AC%E5%A3%AE%E4%BB%8B%E3%81%95%E3%82%93%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%82%BF%E3%83%93%E3%83%A5%E3%83%BC-217ce2049e05 で藤本壮介は、図書館の設計にあたって次のように考えたと言っている。「この建築の場合には、最初に図書館の複雑な機能をどういうふうに再解釈するかというところから始めましたが、そのとき、図書館の両義性が面白いと感じたんです。本を探せるシステムティックな機能性、つまり『検索性』と、森のように混沌とした空間をさまよい歩けるような豊かさ、つまり『散策性』です。この2つは一見、相容れない要素なので、どちらかを切り捨てて単純化してしまう危険があります。そこを何とか両立できないか、と色々試していく中で、最終的にあのようにシンプルな渦巻き状のものに行き着きました。」

¹⁰⁶ 『文学と革命』桑野隆訳、岩波文庫、1993、p188。原著1923

【個別評価全文】

<建築>

1. ブレ『ニュートン記念館』1785

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

* 空間は当時の現実的なものから離れており、人間観・社会観も独自である。外部の時間とは別の時間が流れているが、空間の種類は少ない。

2. デュラン『平面形の組み合わせと配列の可能性』1802-09

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

* 空間の形は伝統的なものだがそれをパズルのように何通りも組み合わせることができるというのは歴史的な固有性・単数性からの離脱を意味している。

3. ルドゥー『ショウの理想都市』1804

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

* 「ユートピア」という unreal な世界を建築化したもの。形態は様式的なようでいて、ディテールなどに誇張が大きく、幻想的である。半分だけ実現した実際の建築とは異なり、このドローイング内には、劇場などの機能も含まれ、場所によって異なる時間が流れる。

4. シンケル『ベルリン旧博物館』1828

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

* 新古典主義の、すでに過去のものである古典的な世界を再現しようというのは、ルドゥーとはまた異なるある種のユートピア幻想である。厳格な一つの美学で貫こうとしていて、精緻な純粹主義ともいえ、その点でモダニズムの美学を先取りして、フィリップ・ジョンソンが称賛していたことも理解できる。

5. フォンテーヌ『パリのギャルリ・ドレアン』1829

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

* W.ベンヤミンが「パッサージュ」について論じたように、パリのガラスのパッサージュやギャルリ

では歴史が空間化して複数的に表れる。商業的な現実性を求めながら、幻想的な非現実性が生じる。フィクティブな建築の一つの例である。

6. パクストン『クリスタルパレス』1851

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* ガラスと鉄の構造体だが、古典的な祖形を持つ。5. のギャルリ・ドレアンと共通点も持つが、比較すると、空間も機能も複数性はない。

7. ステファンソン&フェアベアン『ブリタニアのチューブ状の橋』1852

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 主塔は建築のようであり、その重なりを突き抜けて橋が通る。空間、時間ともに複数性があり、歴史折衷主義につながる unreal な性質もある。

8. セルダ『バルセロナ拡張計画』1858

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 都市を幾何学とともに計画することは古くからおこなわれてきたが、それを徹底させ拡大していくのは近代の特徴である。未来志向ではあるが、機能偏重であり、自然や地形を取り込んでいるとはいえ、均質で単一的である。

9. ウイリアム・モリス&P.ウェブ『赤い家』1859

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* 新しい時代の建築を人間の手の技術によって生み出そうとするロマン派としての構想はリアルから離れようとする力を持つが、同時にリアルな身体性の領域にとどまるものだった。平面形は、近代的な、リアルな機能性を追求していて、純粋性がある。

10. ゴダン『ファミリーステール』1858-1883

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* ユートピア的な新しい居住形式を示しているが、機能的で単一的である。

11. ラブルージー『パリ国立図書館書庫』1860-68

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx_3$

* 歴史性が残る空間と、書庫という機能的な空間との融合とせめぎあいがみられる。

12. R.N.ショウ『レイズウッド』1866-1869

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy_1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_{-1}$

* 9. 赤い家と同様の評価をする。

13. オムステッド『シカゴ・リバーサイド計画』1869

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy_{-3}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx_{-1}$

* 幹線を直線で通しながら、小街路には幾何学を地形によって変形する方法は現実的である。アメリカの、高低差の多い地域によくみられる、均質な郊外の風景をつくり出す。

14. J.A & W.A. ロビン『ブルックリン橋』1877

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_1$

* 当時の最先端の技術を用い、風景を変えようとしている点で real から離れる。主塔の形状や材料には伝統的なものも残り、ケーブルの工業的な現代性ととも時間の複数性をつくり出している。

15. S.S.ビーマン『プルマンの工場街区』1885

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx_{-3}$

* 機能を追求するなかで、電気回路のような平面形ができていて、物流の速度を感じさせる未来志向型である。だが、機能的空間の単一性、均質性も明らかである。

16. アドラー&サリヴァン『シカゴ オーディトリウムビルディング』1887-89

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 大きな劇場空間は、ホテルとオフィスに囲まれ外部からはその存在はほとんど感じられない。小さな塔を持つ以外には、象徴性もない。劇場というリアルから離れた空間や時間は、リアルな空間によって隠されている。複数の性質の空間を持つが、リアルな容貌を持つ。

17. ガウディ『グエル邸』1888-

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 住宅という建築形式には収まらない様々な空間、すなわち礼拝堂やパイプオルガンのホールなどが、空間の多様性を十分に発揮しながらその内部に収まっている。富豪のクライアントがあつてこそだが、近代が想定する人間を住まわせることを想定した住宅形式から逸脱している。

18. デュテール&コンタミン『パリ展示会の機械ギャラリー』1889

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 鉄骨トラスのボルト系の躯体と、機械の展示という機能とが、未来的な感覚を生み出し、real から離れている。だが複数性には乏しい。

19. ジェネイ『フェア・ストアの耐火鉄骨構造』1890-91

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 鉄骨の耐火被覆という、リアルかつ純粋な技術の実現である。

20. サリヴァン『ゲッティ霊廟』1890

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 装飾が極力控えられた箱。霊廟というよりも、住宅の入り口部分あるいは 25. ギャランティ・ビルディングの入り口部分のようにも見える。象徴性もない。霊廟というリアルから離れる機能を持ちながら、形態や空間はリアルな領域にとどまる。

21. アンネビーク『一体化した鉄筋コンクリートジョイント』1892

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*鉄筋コンクリートの、今では当たり前の技術であるが、当時では、柱、梁、床スラブを一体化してつくるということは画期的であった。リアルな新技術である。

22. オルタ 『ホテル・タッセル』 1892

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*アール・ヌーボーの曲線を用いたデザインは、植物の模倣という、空間と時間のある種のフィクションである。「オープン・プランニング」として、共有部分を広く設定している。

23. ガレン・ケレラ 『ルーヴェシのアーティストのアトリエ』 1893

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*log cabin 形式のアトリエ。

24. F.L.ライト 『ウインズロウ邸』 1893

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*ライトがアメリカの新様式を模索していた時期のこの小住宅は、新しい時代を目指しながらもその時代のリアルの空間から脱してはいない。平面形は古典的である。複数性はどのレベルにおいてもよく表れていない。

25. アドラー&サリヴァン 『ギャランティ・ビルディング』 1895

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

*頂部、中間部、基層部という三層構造が歴史とのつながりを感じさせる以外は、装飾が抑えられたオフィスビルである。形態や空間はリアルである。

26. ヴァン・デ・ベルデ 『マイヤー・グラッフェのデスク』 1896

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*アール・ヌーボーの、曲線を用いた家具のデザイン。

27. オルタ 『メゾン・ドゥ・ペーブル』 1897-1900

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cy} -2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cx} 0$

*ベルギーの社会主義労働者党のために建てられた集合住居。地元の素材を用いるなどで社会主義リアリズムの建築思想を見せるとともに、鋳鉄の部材でアール・ヌーボーの影響を見せる。

28. ベルラーヘ 『証券取引所』 1897-1903

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cy} -1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cx} -3$

*教会のような塔を持つこの資本主義社会のための建築は、内部にピアッツァのような吹抜の空間を持つ。機能的・合理的である証券取引の空間が、祝祭性を帯びる。

29. ヴォイセイ 『ブロードレイズ』 1898

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cy} 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = \text{Cx} -1$

*9. 赤い家と同様の評価をする。

30. ガウディ 『サグラダ・ファミリア』 1898-

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = \text{Cy} 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cx} 1$

*ガウディ特有の植物的形態と、いつ終わるとも知れない建設工事の時間とが、アンリアルな感覚を生み出している。構造的にはそれ以前の教会の構造を踏襲しながら発展させた合理的なものである。教会の景観が街の空間と併存する複数性がある。

31. オルビリッヒ 『ゼツェッシオン・ビルディング』 1898

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = \text{Cy} 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = \text{Cx} 2$

*歴史からの「分離」を目指した形態で、屋上の金色の球形がウィーンの歴史的な風景にアンリアルな光景を加えている。

32. ハワード 『Rurisville』 (田園都市論より) 1898

(Territorial transformations: urban developments 1800-1909)

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cy} 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 現実への提案ではあるが、ユートピア的な理想都市の提案であり、平面形も現実離れた幾何学性を持っている。自然と都市との併存という点で plural な性質を持つ。機能的な面や計算上の数値を重視していて、その点では real であり、pure でもある。

33. ギマール『メトロ・エントランス』1899-1904

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* アール・ヌーボーの造形で地下への入り口をデザインしており、地上の世界とは異なる世界への入り口を演出していて、その点でリアルから離れるが、表層的・装飾的でもある。

34. A.ペレ『サンタ・マロのカジノ』1899

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* ボザール流の歴史主義を受け継ぎつつ、近代的なスケールを取り入れている。

35. ギマール『ユンベール・ド・ロマン・コンサート・ホール』1901

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx1$

* アール・ヌーボーの造形による音楽の世界の建築化で、主たる構造の鉄骨にも植物的なカーブとプロポーションとを適用している。

36. オルビリッヒ『エルンスト・ルードウィヒ邸』1901

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 正面性の強い巨大な邸宅と、入口にいたる階段とが演劇性と祝祭性をつくり出すが、それ以外についてはリアルである。

37. ソンク『タンペレ・カテドラル』1902

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* ヒューマン・スケールの教会。log cabin (丸太小屋) の角部を持つ。

38. エリエル・サーリネン、リンドグレン&ゲセリウス『ヴィトレスク (サーリネン自邸)』1902

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* フィンランドの伝統的な素材や工法を用いながら、近代的な性格を持つ住宅建築。

39. C.マッキントッシュ『ヒル邸』1902-03

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* 外部は伝統的な形態ながら装飾をそぎ落とし、内部は白くアールデコの装飾のある形態で、空間の意外性と複数性が生まれている。

40. ガウディ『グエル公園』1903-

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* ガウディの形態の特異性は外部空間と融和し、美しい公園をつくり出しているが、その融和性は空間を現実に近い近づけている。空間の性質の種類は少ない。

41. A.ペレ『フランクリン通り 25 番地のアパート』1903

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* アールデコの直線的で現代的なデザインは、パリの街のリアルな歴史性から、離れている。

42. F.L.ライト『マーティン邸』1904

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 1$

* 引き離された棟の間の空間に中庭やパーゴラなどが配されて、複数の空間性、時間が生まれている。中庭やパーゴラそして階段などが、演劇的な unreal 性を与えている。

43. F.L.ライト『ユニティ・テンプル』1904-06

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx 1$

* ヨーロッパの教会が持っていた形式や、重厚性、暗さ、圧迫感は消え、人間的な空間になっている。

そのぶん、宗教の unreal 性は消えた。日曜学校を持ち、聖堂との間に共通のホワイエと入口がある。複数性はここで生まれている。

44. F.L.ライト『ラーキン・ビルディング』1904

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx 0$

*外部はレンガ造で重厚で掘りの深い形態であり、内部には反転したように白い吹抜けの空間がそびえる。空間はここで unreal 性や複数性を得る。視線が良く行き届き管理のしやすいオフィス空間であり、その点でリアルである。

45. O.ワグナー『ウィーン郵便局』1904

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx 2$

*街並みに考慮しながらも新しい表情の外観、そして内部の明るく斬新な空間が、ウィーンという町と歴史の現実から離れている。

46. トニー・ガルニエ『産業都市』1904-07

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx - 3$

*機能的・合理的な都市の計画。当時としては、未来を描くのに等しいアンリアルな感覚もあったであろうが、合理性・合目的性のもとに統一され、むしろ新しいリアルを示したものである。

47. C.マッキントッシュ『グラスゴー美術学校』1905-09

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx 2$

*伝統的な構造や形態を尊重しながら、工芸的な技術によって伝統を解釈し直し、独自の形態を作り上げている。平面形は古典的かつ機能的である。

48. C.マッキントッシュ『グラスゴー美術学校図書室』1905-09

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx - 1$

*“white and willowy”な独特のプロポーションでアール・デコの新しい世界を見せている。

49. オルブリッヒ 『結婚記念塔・展示場』 1905

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* シンボリックな塔が祝祭の記念性をつくるが、それ以外はリアルである。

50. ホフマン 『ストックレー邸』 1905-10

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 直方体の組み合わせの上に伝統的な形状の塔が乗っていて、形態の複数性がある。

51. ガウディ 『カサ・ミラ』 1906-10

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 中庭を持つ集合住居は南欧でよく見られる形式だが、ここではガウディ特有の造形がなされた中庭がふたつあり、それらがこの集合住居内に、別の世界があるかのような感覚を与える。

52. ソマルーガ 『ファカノーニ家霊廟』 1907

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* アール・ヌーボーの建築家であったソマルーガは、この霊廟で様々な様式を変形して組み直し、表現主義の建築のような強度を得ている。未来派のサンテリアに与えた影響はその形態からも読み取れる。

53. F.L.ライト 『ロビー邸』 1908-09

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* プレーリー様式と呼ばれるアメリカ独自の様式がライトによってもたらされた。アメリカの新しいリアルであり、統一的な様式である。

54. P.ベーレンス『AEG 工場』1908-09

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1> = Cy-2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1> = Cx-2

*シンメトリーや正面性という古典性を残しながら、近代産業の工場というビルディングタイプを実現している。機能的、合理的であり、スケールも身体や心理ではなく工業に合わせられている。新しいリアルである。そして生産という目的のための空間、時間、社会を実現している。

55. A.ロース『シュタイナー邸』1910

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 0> = Cx0

*装飾を一切排したファサードは、当時のウィーンにおいては歴史的リアリティを欠いたものと見えたであろう。面によりファサードの表情が変わり、また内部空間には様々な性格がある。

56. A.ペレ『シャンゼリゼ劇場』1911-13

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cx2

*アールデコ様式による劇場で、内部には、外のパリの街区とは別の世界が現れる。

57. グロピウス&A.メイヤー『ファグス靴工場』1911

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1> = Cx-3

*歴史から自らを切り離し、合理と機能という新しいリアルに基づいて空間・時間・社会が設計されている。

58. デ・キリコ『時間の謎』1912

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

*このシュールレアリストの絵画は、古典的な様式の建築のもう一つの側面、政治的な意図や合理主義的解釈とは異なる性格を表わしている。それは奇妙な非現実感、不在の感覚である。

59. サンテリア『モンザ墓地』1912

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cx1

*様式への参照が見られながらも、形態は独自のものになっており、まだ見ぬもの、すなわち未来的なイメージを見せている。

60. P.ベーレンス 『サンクト・ペテルブルグのドイツ大使館』 1912

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*新古典主義的な、すなわちシンケル的なシンメトリーや正面性を残している。

61. H.ペルツィヒ 『ルバンの化学工場』 1912

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

*機能と合理性を必要とする工場建築であり、近代の技術を用いてその必要に答えながら、繰り返しや誇張などの造形手法を用いている。

62. F.L.ライト 『シカゴの土地区画計画案』 1913

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cx2$

*ライト自身の「Usonia」思想（アメリカで生まれた平等主義思想を指す）に基づいたランドスケープ計画。正方形グリッドで区画された都市のなかに、小住宅（Usonia house）を主とした建築と自然とを入れ込む計画。

63. ベルグ 『ヴロツワフ百周年記念ホール』 1913

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx0$

*新技術によって実現した大空間。と同時に古典的なドーム空間の祖形も残る。リアルではあるが、当時の「未来」が感じられる。大空間によって成立する人間関係や新しい社会像もあった。

64. F.L.ライト 『ミッドウェイガーデン』 1914

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx1$

*広いカフェ・ガーデンを持つホテルを含んだ商業コンプレックスであり、ガーデンにはステージも付属した。レストラン棟はこのガーデンの背景のような効果も生む。リアルから離れた非日常性があるが、その後のアメリカ大衆文化のリアルだともいえる。

65. サンテリア『新都市』1914

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 都市と建築が一体化し、建築の形態は工場のようにも機械のようでもある。当時の、まだ見ぬもの、すなわち未来的なイメージを見せている。

66. ヴァン・デ・ベルデ『ドイツ工作連盟展劇場』1914

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

* ドイツ工作連盟はデザインの近代化、規格化に寄与した運動だが、ヴァン・デ・ベルデは規格化にはくみせず、この建築も様式から脱した近代性を持つものの、アール・ヌーボーの曲線と、アーツ・アンド・クラフト運動の職人技術を採用している。

67. グロピウス&A.メイヤー『モデル工場、工作連盟展』1914

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 頂部の造形や、シンメトリーの構成に古典性を残しながら、近代産業の工場というビルディングタイプを実現している。機能的、合理的であり、スケールも身体や心理ではなく工業に合わせられている。新しいリアルである。そして生産という目的のための空間、時間、社会を実現している。

68. B.タウト『ガラスのパビリオン』1914

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* ガラスという近代の材料と、幾何学を用いながら独自の造形を行っている。内部には、同心円状にそれぞれ異なる空間がある。結果として内部に外部とは異なる世界をつくり出している。

69. トウルッコ『フィアット・ワークス』1915-21

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*近代建築の技術は、工場とオフィスという、近代社会が必要とした空間に使用された。新時代の到来を告げた建築であり、リアルであり、また単一で均質な空間である。

70. ル・コルビュジェ『メゾン・ドミノ』1915

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*コの字型に連続する集合住居。

71. ル・コルビュジェ『ドミノ・システム』1915

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*きわめてリアルでピュアな空間を可能にするシステム。同時に、使用法によっては、複数的な空間が立ち現れる可能性を持つ。

72. ベルラーへ『アムステルダム開発再検討案』1917

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*軸線上に集合住宅を配置し、物理的な連続性を強調することで、既存の街路とのコンフリクトを強調している。フランプトンは、CIAM の影響を指摘している。既存の現実からの離脱はあるが、それ以外はリアルであり、単一的である。

73. トニー・ガルニエ『食肉処理場』1917

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

*機能的・合理的な空間としての大空間。新しいリアルである。技術として新しく、ファサードには古典性も残す。

74. メンデルゾーン『アインシュタイン塔』1917-21

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

*アインシュタインの理論の確認をするための観測施設だが、その機能のためだけではない彫塑的な造形がなされている。

75. ミース・ファン・デル・ローエ『フリードリッヒ通りのオフィスビルディング』1919-21

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*ガラスの超高層建築のスケッチ。その後鉄とガラスの超高層建築が世界中の都市を埋め尽くしていくことを考えれば、このドローイングも新しいリアルを示していることになるが、機能や合理性ではなくただきたるべき建築の姿を想像的に見せているという点で、リアルから離れている。また、あらゆる様式から自由で、透明な世界観は、理念としては、多様な人間を受け入れるものである。

76. タトリン『第3インターナショナル塔』1919-20

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx1$

*構成主義的な手法で、運動する幾何学を見せる形態。未来のイメージと、現代の問題とをリンクさせる建築。

77. H.ペルツィヒ『ベルリン大劇場』1919

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

*サーカス小屋の改装であり、外部にそのチープな外観を残しながら、内部には外部とは全く異なる世界を、独自に幾何学や繰り返しの手法によって作り出した。

78. L.ファイニンガー『社会主義のカテドラルとしての未来のカテドラル』1919

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*光を直線で表現した表現主義的なドローイング。だがカテドラルの形態自体には新しい魅力はない。社会主義の具体的な内実も示していない。

79. リートフェルト『ビュッフェ・カウンター』1919

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

*デ・スタイル派の Neo-Plasticism (新造形主義) の造形による家具。

80. アスプルンド『ストックホルム公立図書館』1920-28

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_2$

* 古典的な構成と、近代的な大空間とが、現実世界とは異なった雰囲気を出しながら調和を見せる空間。

81. A.ロース『ホイベルグ・エステイト』1920

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx_{-3}$

* タウンハウス形式に区画された住居群であり、合理性が重視され、リアルかつピュアである。

82. ル・コルビュジェ『Casa Citroen』1920

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_0$

* 直方体内に吹抜けのある小住宅。

83. メンデルゾーン『帽子工場』1921-23

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_0$

84. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『ヴィル・コンテンプレヌ』1922

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx_1$

* 共有の中庭を持つ集合住居。住居棟は機械的な反復と連続だが、中庭に自然環境を入れ込んでいる。

85. ラドフスキ・アトリエのシンビリチェフ『懸造りのレストラン』1922

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy_1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx_1$

* 技術的には実現困難なほどの構造で、構成主義的な立方体の配置と力を見せる。

86. グロピウス&メヤー『シカゴ・トリビューン・ビルディング計画』1922

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

* 直方体の組み合わせに、構成主義的な造形が加わっている。すぐに世界中を席卷することになるインターナショナルスタイルにつながり、リアルである。

87. リシツキー『Veshch 表紙』1922

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx1$

* 構成主義やシュプレマティズムの手法によるグラフィック・デザイン。斜めに配置された文字や、機関車の写真内の斜めの線などで、画面内に運動が生じている。

88. ミース・ファン・デル・ローエ『レンガのカントリー・ハウス』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx1$

* レンガ壁を、空間を囲むものではなく、直線として捉え直し、構成主義的な平面形をつくる。

89. ヴェスニン『プラウダ・ビルディング』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

* 構成主義的な造形が、オフィスビルをモニュメントのように見せる。

90. ルチェン『インド総督府』1923-31

縦軸 real-unreal の評価=

$\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価=

$\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx0$

* 古典的な様式が、リアルな政治的な意図と権威のために用いられている。

91. A.レイモンド『霊南坂の自邸』

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx2$

* インターナショナルスタイルを解釈し直し、日本の環境に合わせた建築。機能的、合理的だが、空間

や時間に独自性と非均質性がある。

92. A.ロース『ベニスのリドの住宅』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*55. シュタイナー邸と同様、装飾を一切排したファサードは、歴史的リアリティを欠く。面によりファサードの表情が変わり、内部空間に多様な性格がある。

93. ムケ&マイヤー『実験住居』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*正方形の入れ子構造の平面形を持ち、中央の正方形にダイニングの機能が入る。新しい住宅形式を模索していて、それは同時に新しい人間関係を模索することでもあった。

94. ジャッケル『着脱可能なピアノ照明』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

*機能性を追求したものではあるが、それを過度にデザインに反映させて強い形態を得ており、その点でリアルから離れている。

95. メーリニコフ『スカレフ・マーケット』1924-25

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*現実的なマーケットの小屋組み。

96. シューシェフ『レーニンの仮霊廟（木造）』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

*古典的な構成に構成主義的な造形が加わる。

97. F.L.ライト『ナショナル・ライフ・インシュアランス・ビルディング計画案』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*背面で連結する超高層建築。形態は未来的であるが、急速に拡大成長するアメリカ資本主義の必要に答えたリアルな計画でもある。

98. ルチェン『シープヴァル・メモリアル』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*戦死者を記念する構築物であり、近代国家という物語を支える役割を持つ。出来事自体は紛れもない現実だが、記念するという行為はリアルを離れる。目的・機能がはっきりとしていて、それ以外の解釈を強要しない純粋性を持つ。

99. ヘリング『ガルコーの農場』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_1$

*121. メンデルゾーン『ペーターズドルフ百貨店』と同様、曲面と、水平線を強調したデザインで、新しい時代の感覚を表現している。

100. ダイカー&バイフート『アールスメールの住宅』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*新即物主義の住宅建築。

101. リートフェルト『シュレイダー邸』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*建築の構成要素を、平面や線などに分解しそれらを構成して作り上げる造形。ユトレヒトの伝統的でリアルな形態の立ち並ぶ住居群に、アンリアルな小世界をつくり出している。

102. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『プラン・ヴォワザン・プロポーザル・フォー・パリ』1925

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*高層住居が規則正しく配置された都市計画。当時においてはきわめて未来的な構想である。

103. ル・コルビュジェ 『エスプリ・ヌーボー・パヴィリオン』 1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx - 2$

* 小さな吹抜けのある住居的な空間。

104. メーリニコフ 『パリ・アールデコ展 USSR 館』 1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx_2$

* 平面的に斜めに振られた階段、屋根、そして塔とが、機能的要求とは別の、構成主義的運動と力を示している。

105. シンドラー 『ロヴェル・ビーチ・ハウス』 1925-26

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx_2$

* 大胆な構造で、宙に浮かぶような住居空間をつくり出した。この仕掛けが、周辺の自然と景観を取り込むことを可能にする。

106. A.ペレ 『アールデコ展の劇場』 1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx_2$

* 直線を強調した造形はアールデコ様式の先に進み、より幾何学的に、そして構成的になっている。当時としては未来的で、実際に次世代の建築にこの構成的な造形は受け継がれていく。だが、シャンゼリゼ劇場が持っていたような、別世界のようなアンリアル性は消えている。

107. グロピウス 『バウハウス』 1925-26

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx - 3$

* 機能主義、合理主義の建築であり、新しいリアルな空間、時間の建築である。理想とした社会・人間のための建築だが、理想は容易には現実化しなかった。

108. メイ&ルドルフ 『ブルッフフェルドストラッセ・エステート』 1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx - 1$

* 共有の庭を持つ集合住居。

109. コルシエフ『スパルタキアダ・スタジアム』1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 技術的には実現困難なほどの構造で、構成主義的な形態の力を見せる。

110. シレン『フィンライド議事堂』1926-31

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* 新古典主義が、リアルな政治的な意図のために用いられている。

111. フレシネー『プルガステル橋』1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

165. アルプ川橋と同様の評価である。すなわち物理的な合理性とそれを可能にする新しい技術がそのまま形態として露出する橋梁は、近代建築に大きな可能性と影響を与えた。リアルで、ピュアな形態である。だがその技術を用いて、フィクティブな建築を構想することも可能だろう。

112. H.マイヤー&ウィットワー『国際連盟ビル・コンペ案』1926-27

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 構成主義的な手法で、New Objectivity=新即物主義へと連なる建築。高層棟や集会棟などボリュームの変化はあるが、機能的でリアルであり、質的に単一な空間である。

113. H.マイヤー&ウィットワー『バーゼルの聖ピーター女子学校』1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 吊構造による片持ちの空間がある。新即物主義的な建築である。

114. シュッテ=リホツキー『フランクフルター・キュッヘ (キッチン)』1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 3$

*ビルトインシステムの小キッチン。

115. ル・コルビュジェ 『ペサック・ハウジング・エステート』 1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 3$

*ボルドーの集合住居。

116. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ 『ヴィラ・ド・モンジ』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx 0$

*パラディオの空間比をもとにしながら、新しい建築ヴォキャブラリーを自由に配している。

117. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ 『国際連盟ビル・コンペ案』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 1$

*機能に基づく造形と、自然とが併存する。

118. オル、イワノフ&ラビンスキー 『中央廊下を持つインターロッキングのメゾネット式アパートメント』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx 0$

*メゾネットは機能的な要求への回答であるとともに、集合住居の空間的複数性の可能性を広げる。

119. A.アアルト 『ヴィープリ (ヴィボルグ) 図書館』 1927-35

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 2$

*ヒューマン・スケールの近代的図書館。

120. ノイトラ 『ロヴェル・ヘルス・ハウス』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* インターナショナルスタイルの住居。機能的、合理的で、近代的人間像に基づいている。周辺の自然とその取り込みが、空間の複数性を生んでいる。

121. メンデルゾーン 『ペーターズドルフ百貨店』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 表現主義や未来派の建築家が好んで用いた曲面と、水平線を強調したデザインで、新しい時代の感覚を表現している。

122. バウハウス・マイヤー監修 『金属と球形ガラスの照明』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 近似する形態から交換可能性のあるバリエーションを提示している。交換可能性は、近代以降のデザインの、そして社会が必要としたリアルであった。

123. ブリンクマン&ヴァン・デル・フルフト 『ファン・ネレ工場』 1927-29

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 新即物主義の工場建築。機能的で、質的に単一である。

124. グロピウス 『トータル・シアター』 1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* シアターの機能をそのまま形態に反映させた建築

125. ソ連経済省建設委員会 『モジュール化されたコンパクトキッチン』 1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 規格化され、大量生産と大量設置が可能なキッチン。

126. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ 『最小限自動車』 1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 20 世紀の都市にとって、自動車交通はきわめて重要であった。コルビュジェはその自動車の個体まで考えた。その個体は形態・寸法ともに、おおむね現実的であった。

127. ヴァン・アレン『クライスラー・ビルディング』1928-30

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* アールデコ様式の装飾が real から離れるを感じさせるが、そのほかの点については、リアルである。

128. ダイカー『ゾンネストラール・サナトリウム』1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 中央に管理棟があり、放射線状に病棟が配置されている。ガラスを多用し明るい空間を得ているが、それもあって一層効率的な管理が可能な病院である。

129. グロピウス『デッサウの合理化されたハウジング』1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* タワークレーン用道路に沿って配置された集合住居

130. ヴァン・ドゥスブルフ『カフェ・ロウベット』1928-29

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* カフェ全体の直方体の空間に対し、四角形の面材が斜めに配される。運動のある構成主義空間が現れる。

131. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『サヴォア邸』1929-31

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx1$

* 柱とスラブ、そこから独立した壁と建築要素が、自由な空間を作り、連続したシーケンスを生み出す。

132. ミース・ファン・デル・ローエ『バルセロナ万博ドイツ・パヴィリオン』1929

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_1$

*108. レンガのカントリー・ハウスと同様、壁を、空間を囲むものではなく、直線として捉え直し、構成主義的な平面形をつくる。解放された空間と、ガラス壁とが、物理的な大きさ以上の空間を見せる。

133. ネノ、ブロギ、ヴァゴ、ルフェーブル&フレジェンハイマー『ジュネーブの国際連盟』1929

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx_{-2}$

*バロックの画家 J.M.Sert が描いた壁画が歴史を感じさせるが、空間はむしろ平易で近代的である。

134. H.フェリス『ビジネスセンター』1927 (from *the Metropolis of Tomorrow*, 1929)

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx_{-2}$

*中層部、高層部とセットバックしていく高層建築の提案で、それ自体は光や風のことを考えたリアルな提案である。だが 29 年に出版された本に収められたこのドローイングは、こうした巨大な高層建築が点在する未来的な様子が描かれており、表現主義のドローイングを想起させる。

135. キーセラ『バタ靴店』1929

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy_{-3}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx_{-3}$

*インターナショナルスタイルの商業・オフィスビル。機能的、合理的で、文字以外の装飾要素はない。

136. ミース・ファン・デル・ローエ『ツゲンダット邸』1930

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx_0$

*構成主義的な平面形で、解放された空間と、ガラス壁とが、物理的な大きさ以上の空間を見せる

137. レオニドフ『パレス・オブ・カルチャー』1930

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_2$

* 巨大な飛行船が浮かぶ想像的な風景が、構成主義的なタイポグラフィとともにドローイングされている。

138. レオニドフ『マグニトゴルスク市計画』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy^2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx^2$

* 工場と農場とが混在する都市を、帯状に 20 マイル (32 キロ) の長さにとり計画する。

139. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『アルジェのオーバス形の計画』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy^0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx^0$

* 自然の中の都市的スケールの建築

140. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『エラズリッツ邸』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy^{-1}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx^{-1}$

* 自然の中の近代住居

141. ダイカー『オープン・エア・スクール』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy^{-1}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx^3$

* フロアを田の字に 4 等分し、そのうちのふたつを外部空間にしている。空間の複数性が生まれ、校内の小社会も変化しうる。

142. グロピウス『ダイアグラム : CIAM におけるプレゼンテーション』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy^{-3}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx^{-3}$

* 合理的な階高や、太陽高度から決定される建物配置などを示す図。

143. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『ソビエト・パレス』1931

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy^{-3}$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx^{-3}$

*機能をそのまま造形に結びつける、新即物主義的な手法。

144. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『5つのベッドルームユニットを持つプラン（輝く都市）』1931

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*「300万人の都市」の住居の一例。ベッドルームを規則的に並べLDKと合わせて住居の単位とするという考え方は、その後の集合住居のリアルとなった。

145. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『輝く都市』1931

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*幾何学的な構成で、近未来の都市を構想した。機能的で単一の価値観に基づくが、歴史からの切断の力、未来という幻想の力もまた強い。

146. F.L.ライト『「キャピタル・ジャーナル」ビルディング』1931

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*Usonian Culture を目指した建築。大きな吹抜けが、自然の隠喩的な空間としてある。

147. 川喜田煉七郎『カルコフ・シアター』1931

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx0$

*強い求心性を持つ劇場計画。

148. ピアセンティーニ『ローマ大学』1932

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

*古典的な構成とスケールを持ちながら、装飾はそぎ落としている。正面の階段と列柱部分には、演劇性と権威的な力がある。

149. G.テラーニ『カサ・デル・ファッショ』1932-36

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

* 幾何学への徹底した準拠と、人間をもその枠内でとらえようとした建築。

150. フード、レインハート&ホフメイスター他『ロックフェラーセンター』1932-39

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

* 世界有数の資産家による開発事業。すべては機能的・合理的でリアルだが、パブリックな外部空間が、空間の複数性を生んでいる。

151. ウイリアムズ『ブーツ薬剤工場』1932

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

* CIAM の理論に基づく建築。中層のボリュームの繰り返しで、都市的なスケールにつながる。機能的、合理的で、近代的人間像に基づいている。

152. 山脇巖『バウハウスの終焉 コラージュ』1932

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

* バウハウスと、それを迫害するナチスのコラージュ。コラージュの空間は想像的なものだが、そこに描かれている社会はリアルである。

153. ル・コルビュジェ『リオデジャネイロの拡張コーニッシュ corniche』1933

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx0$

* がけ地の自然に都市が拡張していく計画

154. ル・コルビュジェ『ポルテモリトのアパートメント』1933

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

* 歴史からは離れているが、機能的かつシンプルな集合住居

155. ミース・ファン・デル・ローエ『ドイツ帝国銀行』1933

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* ガラスの直方体が立ち並ぶ様子は、75 のガラスの摩天楼のスケッチと同様、透明性のなかにわずかに消えかかり、リアルから離れて描かれる。

156. テネシーヴァレー建築局『ノリス・ダム』1933-37

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 大規模で自然の力と拮抗する構造物には、アンリアルな未来の姿も重なる。だがそれ以外は、合理的で機能的そしてリアルである。

157. F.L.ライト『ブロードエーカー都市計画』1934-58

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* Usonia 思想に基づいたランドスケープ計画。正方形グリッドで区画された都市のなかに、未来的なイメージの建築と、農場、自然とが共存する。

158. ペルシコ&ニゾーリ『メダグリアドーロ・ルーム』1934

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 幾何学への徹底した準拠によって、空間を統一している。

159. B.イオフアン『ソビエト・パレス』1934

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* スターリン様式による、モニュメンタルな建築。こうしたモニュメンタリティや権威的なスケールは、後の時代から見れば、アンリアルなフィクションに過ぎないということもできるが、ロシアにおいてある期間はきわめてリアルな力として働いた。

160. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『ズリン都市計画』1935

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 幹線沿いに展開する都市計画

161. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ『ウイークエンド・ハウス』1935

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 自然の中に建つ小住居。自然が、空間の複数性をもたらす。

162. リュベトキン『ハイポイント1』1935

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* インターナショナルスタイルの高齢者用集合住居。機能的、合理的で、近代的人間像に基づいている。

163. F.L.ライト『落水荘』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* Usonia 思想を体現した建築。アメリカの自然と建築の一体化が図られている。

164. リンプル『ハインケル労働者住居と工場』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 同型反復の建築群。奇妙な非現実感を漂わせるが、労働者の監理と生産の効率という意図はリアルではっきりとしている。

165. マイヤール『アルブ川橋』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 物理的な合理性とそれを可能にする新しい技術がそのまま形態として露出する橋梁は、近代建築に大きな可能性と影響を与えた。リアルで、ピュアな形態である。だがその技術を用いて、フィクティブな建築を構想することも可能だろう。

166. A.アアルト『パリ万国博覧会フィンランドパヴィリオン』1937

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx - 1$

* 木造のディテールが発明的で、ヒューマン・スケールをつくり出す。

167. 『パリ万国博覧会』 1937

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx - 1$

* 1889 年万博のために建築されたエッフェル塔には、未来的な技術と形態があった。第三帝国塔や、USSR パヴィリオンが加わって会場を構成した。未来という、リアルから離れた空間と時間があった。

168. ル・コルビュジェ&ジャンヌレ 『新時代パビリオン』 1937

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 鉄骨トラス、布、テンションワイヤーによってつくられる空間。布を透過する光に満ちた空間には、模型の飛行機が吊り下げられ、内部空間でありながら、もう一つの空の下のように感じられる。

169. セルト 『パリ万国界博覧会スペイン・パヴィリオン』 1937

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx - 1$

* 鉄骨造のミニマルな形態の建築。ガラス壁の使用などによって、時間的な変化を生んでいる。

170. ル・コルビュジェ 『銃？軍需品？ありがとう、住居を…お願いします。』

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* コルビュジェ自身の著作の表紙。戦闘機や砲弾と都市のコラージュ。ル・コルビュジェはサンディカリストであったが、共産主義者や一部テクノクラートとは異なり、革命ではなく改良を重視し、住居環境の整備を訴えた。コラージュは空想的だが、その主張はリアルである。

171. F.L.ライト『ジョンソン・アンド・サンズ本社』1938-39

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* Usonian Culture を目指した建築。大きな吹抜けが、自然の隠喩的な空間としてある。柱と、柱頭の形態、そして光の取り方が、過去のものとは一線を画している。

172. A.アアルト『マイレア邸』1938-39

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 木造のディテールが発明的で、ヒューマン・スケールをつくり出す。

173. G.テラーニ『ダンテウム計画』1938

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* ダンテ『神曲』に現れる地獄・煉獄・天国を空間として表現したもの。幾何学への徹底的な準拠がみられるが、現れるのは想像的な空間である。

174. カタネオ、リングリ、マグナグニ、オリゴニ&テラーニ『コモのトレードユニオンビルディング』1938-43

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 幾何学の徹底と、新古典様式の参照がみられる。

175. バックミンスター・フラワー『プレファブの浴室』1938-40

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 合理化と機械化を徹底させたプロダクトとしての建築単位には、アンリアルな未来の姿も重なる。だがそれ以外は、合理的で機能的そしてリアルである。

176. ミース・ファン・デル・ローエ『イリノイ工科大学基本計画』1939

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* シンメトリーな構成は古典的でもあり、合理的、機能的なリアルに基づくものでもある。

177. ニーマイヤー、コスタ&ウエイナー『ニューヨーク世界市ブラジルパヴィリオン』1939

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*インターナショナルスタイルの建築。機能的、合理的で、近代的人間像に基づいている。入り口付近の空間に、社会や人間との結びつきについての独自性がある。

178. 『ローマ万国博覧会ポスター』1942

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

*ローマの新街区 EUR エウローパは、イタリアが1942年の万博会場として建設した場所である。政治的な意図や権威の発揚という意図が新古典様式の建築群として現れた。ポスターには、こうしたリアルな目的による古典的な都市の姿と、当時の最新技術によって計画されていたアーチの姿が描かれている。

179. グエリーニ、ラ・パドゥーラ&ロマーノ『イタリア文明館』1942

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*1942年のイタリア万国博覧会のために作られた建築ではあるが、キリコの絵画と同様、奇妙な非現実感を漂わせる。それは同型形態の過剰な反復にも起因する。

180. W.クライス『戦争記念碑計画』1942

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

*モニュメントの巨大さは虚構性を生むが、その虚構は政治的な意図というリアルな目的に向けられている。空間の意味も、単数的である。

181. ミース・ファン・デル・ローエ『イリノイ工科大学金属鉱物研究棟』1942

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*ガラス、鉄、コンクリート・パネルがフラットな面をなす直方体の外観は、物体としてのリアルから離れる。それ以外は、機能的、合理的なリアルに貫かれている。

182. ニーマイヤー『カジノ』1942

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx 0$

* インターナショナルスタイルの建築。曲面で構成される空間に、独自性がある。

183. F.L.ライト『グッゲンハイム ニューヨーク』1943

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx 0$

* Usonian Culture の建築。吹抜けと螺旋が、自然の隠喩としてある。内部空間はそのまま形態となつて外観をなし、ニューヨークの街のなかで異彩を放つ。

184. ウィリアムス『ブリッジ・ハウス』1943-45

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx 2$

* 小川を跨ぐ橋の構造体を持つ住居。

185. ミース・ファン・デル・ローエ『ファンズワース邸』1946-50

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx - 3$

* 透明なガラスを通して外部は内部に入り込み、内部は外部に延長していく、そんなアンリアルな感覚がある。外部の自然の空間と時間はこの住居の一部である。

186. ノイトラ『砂漠のカウフマン邸』1946-47

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx 0$

* パーム・スプリングスという、砂漠の中の人口リゾート地に建つ住居。ガラスで自然の景観を取り込み、プールで自然との一体化を経験する。

187. ル・コルビュジェ『ユニテ・ダビタシオン』1947-52

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx 2$

* 機能的な集合住宅だが、ピロティ、屋上の庭園的空間など、共有空間に様々な性格が与えられてい

る。各住戸もメゾネットタイプとして、単調な空間に陥ることを防いでいる。

188. ミース・ファン・デル・ローエ『レイクショアドライブのアパートメント』1948-51

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

* ガラスと鉄骨による外観は、周囲の自然を反映し、時にリアルから離れる。ピロティなどに、空間の複数性がある。それ以外は、リアルでピュアである。

189. A.アアルト『サユナツスロ・タウン・ホール』1949-52

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

* デイテールが発明的で、ヒューマン・スケールをつくり出す。

190. ル・コルビュジェ『ロク・エ・ロブ計画』1949

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

* 161. ウィークエンド・ハウスを、集合住宅の一単位のプロトタイプとして再構築したスケッチ。

191. フィリップ・ジョンソン『グラスハウス』1949

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

* 自然のなかで、透明性を徹底させた住居。外部は内部に入り込み、内部という概念が消失しかける。そんなアンリアルな感覚がある。外部の自然の空間と時間は、この住居の一部である。

192. アリソン&ピーター・スミッソン『ハンスタントンの学校』1949-54

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-2$

* インターナショナルスタイルによる学校。一見すると、ビルディングタイプは工場であるようにも見える。

193. ル・コルビュジェ『ロンシャンの礼拝堂』1950-55

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx1$

* 空間は古典様式でも機能主義的でもない。光が建築と関係する様子が、極めて独自である。山の頂という外部空間とも合わせて、複数性がある。

194. ルイス・カーン 『イエール大学アートギャラリー』 1950-54

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 強度のある空間だが、アンリアルではない。ダイアグリッドの天井や円形の階段室などにそれぞれ性格のある空間があるが、複数性が強いとまでは言えない。

195. コデルク 『ISM アpartment』 1951

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 壁が少しずつ折れ曲がる集合住居。空間に動きがある。

196. A.アアルト 『国立年金インスティテュート』 1952-56

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 大規模建築ではあるが、ヒューマン・スケールがある。

197. ミース・ファン・デル・ローエ 『イリノイ工科大学クラウンホール』 1952-56

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* シンケルの新古典主義的な建築につながるような、対称性や均整さがある。合理性がこの建築のリアルである。

198. ルイス・カーン&アン・タイン 『フィラデルフィア・シティホール』 1952-57

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 大規模立体トラスによる超高層計画で、未来的でアンリアルである。折れ曲がる形態によって、空間の多数性が生まれている。自然の変化や内部のアクティビティを複雑に映し出して、時間の複数性も生んでいる。

199. アリソン&ピーター・スミットン 『ゴールデン・レーン・ハウジング・コンベントリー』 1952

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

* 高層のアパートメントが、平面的に折れ曲がり、長く連なる。その結果、建築に緩く囲まれた外部空間ができる。

200. アリソン&ピーター・スミットン 『シェフィールド大学』 1953

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

* インターナショナルスタイルによる大学。一見すると、ビルディングタイプはオフィスビルディングであるようにも見える。中間階に、連続する公共空間を設けている。

201. ビル 『ウルムの造形大学』 1953-55

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx1$

* 森によって歴史的な都市から隠れるように、近代的建築を作っている。

202. SOM 『海兵学校』 1954

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

* 工場のようなボリュームと、ミニマルな形態を持つ。

203. ヴァッレ 『クアーリャ邸』 1954-56

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

* イタリア北部の町ストリオに建つ、ヴァナキュラーな素材と形態とを重視した住居。

204. A.アアルト 『ハンザビエルテル・アパートメント』 1955

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx0$

* 大規模建築ではあるが、ヒューマン・スケールがある。

205. ル・コルビュジェ 『ジャオル邸』 1955

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 屋上を庭園として活用する案がみられる。

206. 丹下健三 『香川県庁舎』 1955-58

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

* インターナショナルスタイルに独自の解釈を加え、日本のかつ近代的な建築を生み出した。

207. J.スターリング&ゴワン 『ハム・コモンの集合住宅』 1955-58

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* ベッドルームと DK という標準的で最低限の間取りを持ち、低層でレンガを用いるなどして周辺環境に配慮した集合住居。

208. ルイス・カーン 『「ドック」コンプレックス』 1956

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx1$

* 駐車場棟を、アパートメント棟とオフィスビルディング棟が取り囲む。リアルだが、複数の空間と時間がある。

209. ニーマイヤー&コスタ 『ブラジリア』 1956-63

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* インターナショナルスタイルの都市計画と、大規模・中規模の建築群。機能的、合理的で、社会主義リアリズムにも基づいている。

210. コデルク 『カサ・カタサス』 1956

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* ミニマルな形態を操作した住居

211. デ・ラ・ソタ『総督邸』1956-57

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx1$

*柱とスラブによる構造で、フレキシブルになった壁や開口の位置を、ヴァリエティを持って決めている。

212. ル・コルビュジェ『ラ・トゥーレット修道院』1957-60

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx2$

*修道院として、礼拝堂や中庭、そして廊下に至るまで、多様な、そして場所によってはアンリアルな空間がデザインされている。

213. ル・コルビュジェ『チャンディガール』1957-65

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx1$

*インドの荒野に建設されたこの人工都市は、コルビュジェの造形力がいかんなく発揮された建築群がインドの風景とともに作り上げる。建築はリアルな力を持つが、風景と重なるときアンリアルな力も持つ。

214. ルイス・カーン『ペンシルバニア大学リチャード研究棟』1957-61

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 1$

*カーン自身の「Form and Design」の理論によって設計された。ミニマルではないが、合理的で、アンリアルではない。

215. 前川国男『晴海アパートメント』1957

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

*戦後の日本人のリアルな生活を、インターナショナルスタイルと、新しいプランニングで作り出した。形態は、戦後にとっての未来を表わしている。

216. バラガン&ゴリッツ『サテライト・シティ・タワーズ』1957

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*バラガンが計画し、彫刻家ゴリッツが制作した最大高さ 52 メートルのモニュメント・タワー。幾何学的で抽象的な形態と、赤、青、黄、白の色彩を持つ。

217. ピキオニス『フィロパパスの歩道』1957

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*アテネの、アクロポリスに近い道。地元の石を用いた、古典的なペイブメント。

218. ミース・ファン・デル・ローエ『シーグラム・ビルディング』1958

縦軸 real-unreal の評価=

$\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価=

$\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*都市との一体性、合理性、機能性、材料やディテールなどについてすべて合理的でリアルであり、最小限で単一的である。

219. E.レイノルズ『ブリストルの配達倉庫』1958

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

*屋根の構造体そのまま形態となって現れる。建築構造を強調するブルータリズム的な建築。

220. アリソン、ピーター・スミッソン&シグモンド『ベルリン首都計画』1958

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*各街区の中心近くの場所を、メガストラクチャーで結び付ける。地上の街区の秩序とは別の、空中街区が生まれる。

221. 菊竹清訓『海上都市』1958

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*海上に浮かぶ都市。地上の都市とは異なる秩序・システムを持ち、可動性も持ちうる。

222. ルイス・カーン『ソーク・インスティテュート』1959-65

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*サブド・スペースとサーバント・スペースの考え方など、機能と合理性を追求している。一方で、中庭や、水の流れ、大西洋の風景の取り込みなど、合理性では語りえない空間や時間、そして人間関係の追及がなされている。

223. J.スターリング&ゴワン『セルウイン・カレッジ』1959

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

*中層の建築が、平面的円弧を描いて、長く連なる。その結果、円弧に緩く囲まれた外部空間ができている。

224. J.スターリング&ゴワン『レスター大学エンジニア棟』1959

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

*構造体を強調するための形態。その結果、空間の複数性と、未来的なアンリアル性が現れる。ブルータリズム建築。

225. アトリエ5『ベルヌの集合住宅』1960

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*多数の住戸を持つ直線状の住居棟を、山の斜面に配置した集合住宅。形態は純粹主義的だが、自然の地形の力が加わり、複数的強度がある。

226. リン&スミス『パークヒル』1961

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*中層のアパートメントを、平面的に折れ曲げ、それを複数個配置する。その結果、建築に緩く囲まれた外部空間や、街区に向けて開かれた外部空間ができる。

227. C.スカルパ『クエリーニ・スタンパーリア財団ギャラリー』1961

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

* ヴェネチアの既存の建築を回収してつくったギャラリー。水を流すなど、地域の性質を異化した空間になっている。

228. サエンス・デ・オイサ『ビルバオ銀行』1961-62

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

* F.L.ライトのジョンソン・ワックス・コンプレックスの影響がうかがわれる。

229. M.ウェブ『シン・センター』1962

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 車でランプを走って上階に上がる駐車場は一般にあるが、この建築は、そこから駐車場の機能や、駐車後の目的のスペースを取り去ってしまっている。エンタテインメントセンターから、エンターテインメントの機能を消し去ったシン・センター。2つのコアを帯のように巻きながら登るランプと、それがつくり出す3次元の曲線が、この建築をつくり出す。

230. B.フラー『マンハッタン』1962

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 巨大なドームでマンハッタンの一部を追う。ドームのなかは環境的に独立・自律する。地球全体がそうであるように。

231. バキマ&ヴァン・デン・ブローク『テルアビブのメガストラクチャーブロック』1963

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

* 中高層のアパートメントを、直線状に配置し、それによって都市の軸線を構成する。軸線上に、公共の外部空間ができる。複数の道路が求心的に集まるポイントでは、そこを中高層アパートメントでなかば囲み、象徴的なロータリー広場を形成する。

232. カンディリス、ジョシック&ウッズ『フランクフルト・レーマー広場』1963

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*既存街区の上に、幾何学的なメガストラクチャーを積み重ねる。地上の街区の秩序とは別の、空中街区が立体的に現れる。

233. ウッズ&スキドヘルム『ベルリン-ダーレムのフリー・ユニヴァーシティ』1963

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx2$

*既存街区の痕跡を残しながら、その上に格子状の大学施設を重ねる。かつての街区の記憶が残る外部空間が現れる。

234. R.タミ『ティチノの自動車道路』1963-83

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*コンクリート構造のブルータルな表現をもつ橋。。

235. 丹下健三『代々木体育館』1964

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*橋のような構造で独自の形態をつくり出したジムナジウム。機能的、合理的だが、未来的な風景をつくり出した。

236. J.スターリング『ケンブリッジ大学歴史学部棟』1964

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*ダイナミックな形態を可能にする構造。その結果、空間の複数性と、未来的なアンリアル性が現れる。ブルータリズム建築。

237. ロン・ヘロン『ウォーキング・シティ』1964

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*都市や建築はその場所に存在して動かないもの、という既成概念を突き崩した。今でも歩く都市は存在しないが、「mobile=可動」という概念は都市を考えるうえで欠かせないものとなっている。

238. オットー『モントリオール万博 67 ドイツ・パヴィリオン』1967

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*複数のテンションによる3次曲面の形態を持つ。

239. スーパースタジオ『ジャーニー』1969

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*situationist の影響を受けて、道も広場もないいわば原初の都市空間を提示し、ただ何かがあおこるべき場所を設計した。

240. A.ロッシ『ガラランティのアパート』1969-73

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*58. デ・キリコ『時間の謎』が示したように、形態と、光の陰の繰り返しのパターンが、非現実感、いわば「時間の謎」を感じさせる。

241. L.クリエ『エヒテルナハ、ルクセンブルグ』1970

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*新古典主義、新合理主義的な長大な建築の計画。ルクセンブルグの街のコードを参照しながら、そこからの逸脱も示している。

242. 黒川紀章『中銀カプセルタワー』1971

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*最小単位空間をカプセルとして作り、それを細胞のように取替え可能とするシステム。建築と都市すべてのシステムを更新する可能性を提示した。

243. A. ロッシ 『モデナの墓地』 1971

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

*58. デ・キリコ 『時間の謎』 が示したように、この建築もまた、古典的な様式の建築のもう一つの側面、政治的な意図や合理主義的解釈とは異なる性格を表わしている。それは奇妙な非現実感、不在の感覚である。

244. シーザー・ペリ 『パシフィックデザインセンター』 1971

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*工場のようなボリュームと、単一の断面形を積分したような形態、細かなディテールを一切欠くミニマルな表層を持つ。青い色彩（増築部分は赤色と緑色）が、リアルな感覚を奪う。

245. レウリン・デイビス他 『ミルトン・キーンズ・ニュータウン』 1972

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-2$

*グリッドシステムを地形・環境の諸条件によって歪ませている。

246. M. ボッタ 『リヴァ・サンヴィターレの住宅』 1972-73

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx1$

*モダンな幾何学性を徹底しながら、地形を最大限に生かそうとした住居。

247. A. シザ 『ベイレス邸』 1973-77

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx1$

*壁面を振る、ボリュームをかき込んだようにして外部空間をつくるなど、トポグラフィカルな操作がある。

248. 磯崎新 『群馬県立美術館』 1974

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

*アンリアルな建築ドローイングを多く描き、また海外の建築家のアンリアルな試みを批評的に紹介してきた磯崎だが、この建築では空想的な態度をいったん封印し、グリッドシステムの徹底という、システム以外へのある種の無関心 *apathy* な態度を示している。

249. デ・カルロ『マテオッティ・ビレッジ』1974-77

縦軸 *real-unreal* の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = C_y - 3$

横軸 *pure-plural* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = C_x 3$

*地元住民との対話を重視してつくられた低層の高密度集合住宅。セミパブリックやパブリックの空間が様々な場所に作られている。

250. ライシュリン&ラインハルト『トニーニ邸』1974

縦軸 *real-unreal* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = C_y 1$

横軸 *pure-plural* の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = C_x - 1$

*イタリアの合理主義運動 *Tendenza* に影響を受けている。新古典主義、新合理主義的な建築。細かなディテールのない古典的形態が、リアルな感覚を失わせる。

251. ヘルツベルガー『市中央管理棟』1974

縦軸 *real-unreal* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = C_y - 1$

横軸 *pure-plural* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = C_x 1$

*建築のなかに外部空間、あるいは外部空間的なものを取り入れ、「*city in city*」の空間構造をつくり出している。

252. フォスター・アソシエイツ『ウイリスファイバー・アンド・デュマス・ビル』1974

縦軸 *real-unreal* の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = C_y - 3$

横軸 *pure-plural* の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = C_x - 2$

*建築のなかに大きな吹抜け、交通空間などを作り、建築内のパブリック空間をつくり出している。

253. R.スターン『アーマン邸』1975

縦軸 *real-unreal* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = C_y 0$

横軸 *pure-plural* の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = C_x 1$

*アメリカのポピュリズム的な嗜好を否定せずに掬い上げた住居。R.ヴェンチャーリの理論の影響を受けている。

254. C.ムーア『イタリア広場』1975-79

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cy}3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cx}2$

* ”History of Postmodern Architecture” (クロッツ)、” The Cambridge History of Postmodern Literature” (マックヘイル) などでも言及される、ポストモダニズムの代表的建築の一つ。歴史様式を引用し、その形態をその本来の意味とは切り離して操作している。歴史や記憶が、フィクショナルによみがえる。

255. アントナカキス『ベナキのアパートメント』1975

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cy}0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}1$

* アテネの路地の迷路性を規則的なグリッドを持つ建築内に引き込んだ。

256. H.ホライン『ウィーンの旅行代理店』1976-78

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cy}1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}1$

* 様々なフェイクを含め、形態を記号的に操作している。

257. ウッツォン『バウスベアの教会』1976

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cy}1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}2$

* 高さの異なる矩形の連続空間のなかに、曲面の天井を組み込んでいる。外観からは予想がつかない内部の世界がある。

258. R.ピアノ&R.ロジャース『ポンピドー・センター』1977

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cy}0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cx}1$

* 前項で範例として説明した通り。

259. クライフ『ベルリン パリメーター・ブロック・ハウジング』1978

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cy}-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cx}-1$

*新古典主義、新合理主義的な建築だが、ベルリンの街のコードに概ね沿っていて、リアルである。

260. M.ボッタ&スノチ『チューリッヒ駅改変案』1978

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*既存のチューリッヒ駅舎を残しながら、新しい機能を持つ空間を付加しようとした案

261. F.O.ゲーリー『ゲーリー自邸』1979

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx2$

*近代建築の規範を逸脱し、アドホックな形態を組み合わせた建築。現実の力よりも想像の力が、純粋性よりも多様性が、現れている。

262. フォスター・アソシエイツ『香港上海銀行』1979-84

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*必要以上の構造テクノロジーを用い、その構造をそのまま形態として露出させて、香港の街に未来的な風景を出現させた。

263. M.グレイブス『ポートランドビルディング』1979-82

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx0$

*イタリアの歴史的建築様式をデフォルメし、それによってファサードを構成している。ファサードの unreal 性は高いが、表層的な効果にとどまる。

264. R.ボフィル『アブラクサスのル・パラシオ』1979-83

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*イタリアの歴史的様式や新古典主義的な構成を用いながら記号の遊戯性を強調したデザインである。

265. シリアニ『マルネ・ラ・ヴァレ』1980

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 正方形のパターンのコラージュのようなディテール。新古典主義、新合理主義的なパターンが、リアルな感覚を失わせる。

266. ウンガース『スタッドロジア』1980

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 新古典主義、新合理主義的な建築だが、過度な繰り返しやディテールの特徴などはなく、おおむねリアルである。

267. ホライン、クライフス、レオン・クリエ&ヴェンチャーリ、ローチ&スコット・ブラウン『ヴェニス・ビエンナーレ「ストラダ・ノビッシーマ」』1980

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* ポストモダニズムの建築家たちの建築ボキャブラリーをコラージュしたような壁面。

268. J.スターリング『スタットガルト州立ギャラリー』1980-83

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 様々な形態を組み合わせ、空間の複数性、複雑性を生んでいる。

269. R.マイヤー『アトランタ・ハイ・ミュージアム』1980-83

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* インターナショナルスタイルを受け継ぎながら、都市環境や機能に合わせた造形を行っている。

270. シュネブリ『カスティオリ・ハウス』1980

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* モダンな幾何学性を持ちながら、地域の空間や素材、形態を参照した住居。

271. モネオ『国立ローマ芸術博物館』1980-85

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*コンクリートの構造を、古代ローマのものと同じプロポーションのレンガで挟み込んだ。歴史的な場所、歴史的な文脈と、近代的空間をつなげようと試みている。

272. R.アブラハム『南フリードリッヒ通りのプロジェクト』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*ボリュームを振る、地面をかき込んだようにして空間をつくるなど、トポグラフィカルな操作がある。

273. 安藤忠雄『小篠邸』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*モダンな幾何学性を徹底しながら、地形を最大限に生かそうとした住居。

274. ヘリン&シトネン『トパリンマキ・ハウジング』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*デ・ステイルや、構成主義の影響を受けた造形。

275. ドビレール『公営駐車場』1981-83

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*ほとんどの壁面をガラスブロックで構成しており、バウハウスやピエール・シャローらの影響がうかがわれる。

276. ボウディン、ルセロ&ルセル『ファブリク通りのアパートメント』1981-83

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*三角の角地に建つ。その造形には、A・シザのトポグラフィカルな手法の影響がうかがわれる。

277. R.リゴレッタ 『カミオ・レアル・ホテル』 1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 山の斜面のような構造体に、客室とそのテラスが収まる。ホテル全体が、海に面した山のような形態となる。空間の秩序は単数的である。

278. H.ヤーン 『サウスウエスト銀行』 1982

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* ヤーン自身が「Popular Machinism」と名付けたネオ・アールデコスタイルの超高層建築。ポピュリズム的な嗜好を否定せずに掬い上げている。

279. ウルフ 『フォートローダーデール・リバーフロント』 1982

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

* ウルフはカリフォルニアの建築家で、地域性を重視した。この計画では、地域の歴史を光と陰で表現しようとしている。

280. グリキセン、カイラモ&ヴォマラ 『リナサレンクジャ・ハウジング』 1982

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* デ・スティールや、構成主義の影響を受けた造形。

281. マルティネス・ラペニャ&トレス 『モラ・デブレ病院』 1982-88

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 簡潔なレイアウトで、様々な医療サービスの供給を可能にしている。

282. J.オットー・ヴォン・スプレケルセン&P.アンドルー 『新凱旋門』 1983 - 89

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* カルーゼル凱旋門とエトワール凱旋門の 2 つの門が形成する歴史軸の延長線上に設計された、門の形態のオフィスビル。パリの新地区ラ・デファンスにあり、旧市街と軸線で結び付ける象徴的な、そして

視覚的な役割を担っている。

283. エリクソン&オベルランダー『ロブソン・スクエア』1983

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 建築化された地形と自然の下に、機能的な地下空間がある。商業機能と公園機能を持つ。

284. B.チュミ『ラ・ヴィレット公園』1984

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 映画の空間の出現の仕方を研究し「Manhattan Transcript」などの建築案を発表していたチュミが、その成果を公園の軸線とその軸線上に展開する空間と場面として建築化した。

285. ボネル&リウス『ホルタ競輪場』1984

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 円形と楕円形という純粋な形態を、地形のなかになかば埋め込んでいる。

286. 安藤忠雄『水の教会』1985-88

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* ミニマルな形態と、自然の風景を組み合わせている。壁によって、視線をコントロールし、ドラマチックなシーケンスを生んでいる。

287. オウブリー『フランス文化センター』1986

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* ル・コルビュジェの影響を受けた形態。

288. ソウト・デ・モウラ『アルカネナの住宅』1987-90

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*平面は強い幾何学性を持つが、外からは低く抑えられた長い壁が広大な農場のなかに見えるだけである。素材も石やレンガなど地域性の強いものを使用している。

289. J.レイビスカ『新聞工場』1987

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*フィンランドで多くの教会建築を設計しているレイビスカは、デ・ステイルのような分解された幾何学的形態の影響を受けながら、周辺環境との調和を重視しており、この新聞工場も、まさにそうした建築案である。

290. 槇文彦『藤沢体育館』1987

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx - 2$

*トラスのアーチという構造から、形態を導き出している。

291. ヘルツオーク&ドムーロン『リコラ倉庫』1987

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx - 1$

*外壁の亜鉛メッキパネルの張り方に工夫がなされており、建物の外から見える表情がデザインされている。

292. A.シザ『ポルト大学建築学部棟』1988

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*小さめに抑えられたボリュームのいくつかの棟を、公共空間で結ぶことで、全体が機能する。集落のような風景をつくり出している。

293. 篠原一男『東京工業大学 100 年記念館』1988

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*都市のノイズ的な風景の中に、ロシアン・アヴァンギャルドにも通じる強度のある形態を埋め込んでいる。

294. パトカウ・アーキテクト 『シーバード島の学校』 1988-91

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

* ネイティブ・アメリカンのための学校。木造の新しい構造で、形態は背景の山々とシンクロするようである。

295. P.アイゼンマン 『ヴェクスナー・ビジュアル・アート・センター』 1989

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 建築を言語として読み直し、形態や空間の「ずれ」のなかに、場所の出現を見出そうとしている。

296. ヘルツベルハー 『アルデンハウトの学校拡張案』 1989

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 既存の建築のボリュームや軸を参照しながら、既存部分とは異なる形態を与えている。

297. ウルフ 『NCNB 銀行本社ビル』 1989

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 周辺のオープンスペースを正方形のグリッド上にデザインし、そのグリッドに合わせて配置した円形の高層ビルが、この NCNB ビルである。

298. R.ピアノ 『関西国際空港』 1989

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 空気の流れなどを形態に生かしながら、ハイテクな構造体で建築化した。

299. ヘルツベルハー 『厚生労働省』 1990

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 建築のなかに大きな吹抜け、テラス、広い交通空間などを作り、「city in city」の空間構造をつくり出している。

300. R.コールハース『フェリーターミナル』1990

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx_0$

*機能を都市の中のプログラムの一部として読み替えながら、それを独特の形態に変換している。

301. 安藤忠雄『子どもの館』1990

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_1$

*ミニマルな形態と、自然の風景を組み合わせている。壁によって、視線をコントロールし、ドラマチックなシーケンスを生んでいる。

302. フォスター・アソシエイツ『スタンステッド国際空港』1991

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_0$

*新しい構造テクノロジーを用い、その構造をそのまま形態として露出させて、未来的な空間をつくり出している。

303. シリアニ『考古学博物館』1991

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_0$

*ル・コルビュジェの建築ボキャブラリーを、統辞的に構成し直した造形。

304. P.ウォーカー『IBM キャンパス』1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy_{-3}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx_{-2}$

*広大な敷地に、広い床面積の建築群が、いくつかの軸をもって配置されている。どれもが純粋的であり、リアルである。

305. モネオ&ソラ・モラレス『バルセロナ・コンプレックス』1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_1$

*全長 800 メートルで、住居、ショッピングモール、オフィス、ホテルなどの機能を持つ。建築自体が一つの都市のようにバルセロナに納まる。形態や空間は機能的でリアルである。

306. R.ピアノ 『サン・ニコラ・スタジアム』 1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*弧を描く柱と、反透過性の屋根とが、祝祭性のある空間をつくり出す。だが空間の複数性はない。

307. ギゴン/ガイヤー 『キルヒナー美術館』 1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

*ガラスで壁面を構成しており、特に夜に建物の外から見える表情がデザインされている。

308. ヘリン&シートネン 『エストラ・エステイト』 1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*森の中の集合住居。大きな傾斜屋根を持ち、垂直の壁部分は、つたに覆われる。

309. グリムショー 『ユーロスター・ターミナル』 1993

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*トラス屋根による無柱空間。駅の機能の社会としてはリアルである。

310. ミラレス&ピノ 『イグアラダ墓地』 1994

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*地形を生かし、コンクリートの擁壁のなかに墓を埋め込む。祭壇は擁壁面の、規則正しい区画のなかに現れ、近代的な集合住宅のテラスのようでもある。他に、地下に光を取り込む場所などがある。

311. ミュルカット 『マリカ・アルダートン邸』 1994

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 空気の流れや採光で形態を決定しようとした。

312. シリアニ 『ペローネ第一次世界大戦博物館』 1994

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx0$

* 第一次世界大戦の遺構の城郭と連結した博物館。新築部分は機能的で、リアルであり、均質で、neo-purism の性質がある。

313. F.O.ゲーリー 『グッゲンハイム・ビルバオ』 1995

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 曲面を組み合わせた独自の形態が、アンリアルな感覚を生む。前面を流れる川と公共空間や、古い街並みとの組み合わせが、複数の時間と社会を生む。

314. バウムスクラガー&エバール 『ブツェル邸』 1995

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 山の中腹にあって大きな窓から風景を取り込む。

315. セント・ジョン・ウイilson 『英国図書館』 1995

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

* ロンドンの地域性と歴史のコンテクストを探り、引き継ごうと試みた。

316. R.マイヤー 『ハーグ・シティ・ホール』 1995

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 巨大な吹抜けのガレリアを、civic oasis として設けた。

317. パトカウ・アーキテクツ 『ストロベリー・ベイルの学校』 1996

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

* 傾斜した壁や材料の混在がダイナミックな空間をつくる。共有スペースが重視されている。

318. ヘルツオーク 『ハノーバー市ホール 26』 1996

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 弧を反転させた屋根・天井型は、熱と空気の流れをコントロールするための形である。

319. P.ズントー 『ヴァルスの浴場』 1996

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 石と水（湯）と光だけでできた空間は幻想的で、外部の世界とは質的に異なる。

320. カリア 『マイステリ・デイケアセンター』 1996

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 木製の壁やルーバーで、内外部の環境の調和を目指している。

321. コンゼット 『トラヴェルシーナ橋』 1996

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

* 木で組んだ三角形をワイヤーのテンションで支える構造の歩行者専用の橋。経済的で施工も早くできる。

322. ヤンセン&スコドヴァン 『リアサンデン休憩スペース』 1997

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-1$

* 自然を極力そのまま残した休憩の空間。日本の伊勢神宮の空間を参照している。

323. フォスター・アソシエイツ 『コメルツ銀行』 1997

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 空気の流れと、視線の範囲を重視してつくられた。

324. ヘルツオーク&ドムーロン『ドミナス・ワイナリー』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-1$

*メッシュとメッシュの間に自然の石をそのまま充填して外壁としている。自然の形の石と石の間には隙間ができ、そこから光と空気が入る。

325. P.ズントー『ブレゲン美術館』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*コンクリートとガラスのダブルスキン及び装飾を施したコンクリートパネルで外壁をなす。建物の外から見える表情がデザインされている。

326. アレッ『マストリヒト美術館』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*ガラスブロックで壁面を構成しており、特に夜に建物の外から見える表情がデザインされている。

327. R.ピアノ『ジャン・マリー・ジボウ文化センター』1998

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*ニューカレドニアの先住民族カヤックの伝統家屋の形態に想を得た建築。

328. メンデス・ド・ロカ『ポウパテンポ公共サービスセンター』1998

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-1$

*ル・コルビュジェの手法、すなわちピロティや、持ち上げられたコンクリートスラブ上の自由な空間などを活用している。社会的な役割や周辺状況の読み方などが、リアルである。

329. モネオ『クルサール国際会議場・公会堂』1999

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*設計者が「浜辺に置かれた岩」と表現する2つの大きなボリュームは、ダブルスキンになっていて、コンクリートでメインの機能を包み、ホワイト等の空間を挟んでガラス壁が立つ。夜にはボリューム全体が光る。

330. S.ホール『Y-ハウス』1999

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_y - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = C_x 1$

*Y字状の二つに分かれた空間の先から、風景を取り込む。

331. ミュルカット、ルビン&ラーク「ボイド教育センター」1999

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_y - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_x - 1$

*ル・コルビュジェのブリーズ・ソレイユのアイデアを援用し、環境と自然に融和しようと試みた。

332. シュルツ&フランク『バウムシューレンヴェクの火葬場』1999

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = C_y 2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_x - 1$

*高い円柱と、その頂部の光によって、空間を演出している。

333. R.ジョイ『タイラー邸』2000

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_y - 1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_x 0$

*二つの直方体はその軸方向をずらしておかれ、そこから砂漠の風景を取り込んでいる。

334. バウムスクラガー&エバール『ローバック集合住宅』2000

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_y - 2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_x - 3$

*住居棟の4面すべてに庭を設け、住居のシャッターを操作することで、光と空気をコントロールできる。

335. Z.ハディド『ストラスブルグの駐車場とターミナル』2001

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = C_y 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* ダイナミックなロシア構成主義的形態を持つが、表層的で、内実は日常のリアルである。

336. シュルツ&フランク 『ドイツ首相官邸』 2001

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 全体の構成やスケールに、イスファハンの Ali Qapu Palace との類似性がみられる。大きな半円形や円形の開口部の造形に、ルイス・カーンの影響がみられる。白く塗られたコンクリートの造形には、Neo-Baroque 的な快活さもある。

337. ポロ&ムサビ 『横浜国際フェリーターミナル』 2002

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* 曲面の床が地形のような空間をつくり出す。

338. メンデス・ド・ロカ 『パトリアーチ広場のキャノピー』 2002

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 鉄製の曲面のキャノピーが、公園に浮かぶように設置されている。

339. バウムスクラガー、エバー&ドゥ・フレスン 『マクネール地区』 2003

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* ベルリンの中心に近い地域における集合住宅。公共交通機関を短い区間利用するだけなので、環境への負荷が少なくなる。

340. フォスター・アソシエイツ 『30 セント・メリー・アクス』 2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 先細りの弾丸型の形態、B.フラーの影響を受けたダイアグリッドの構造と無柱空間、最上階のクラブの機能など、多くの点で日常の空間と異なる。ただし、メインの銀行の機能をはじめとして、リアルな社会がそのまま埋め込まれている。

341. アラヴェナ『基本ハウジング』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 2$

* 箱形の 2 階建て住居を並べて街区が構成される。経済的で、合理的であり、低所得層への住宅供給となる。

342. ソウト・デ・モウラ『ブラガのスタジアム』2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* 片側の観客席が山の斜面移送用に配置されたスタジアムは、自然の地形となかば一体化しながらも、強い存在感を示している。

343. P.アイゼンマン『ベルリン・殺害されたユダヤ人メモリアル』2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx 1$

* 規則的に立ち並ぶ黒い直方体のオブジェ。地面はスロープで高低差が付き、黒いオブジェはときに高い壁となる。

344. フクサス『ミラノ見本市会場』2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx 0$

* 3 次曲面の構造とガラスの屋根が、内部に新しい空の形をもたらす。商業機能を持つ社会としてはリアルである。

345. S.ホール『北京リンクト・ハイブリッド』2005-9

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 2$

* 8 つの高層アパートメント棟を、中間階のブリッジでつなぐ。中庭とともに、様々な風景が展開するひとつの世界をつくり出す。低層部には映画館などの商業機能が入る。中庭を利用した雨水活用なども行っている。

346. R.ロジャース『バラハス空港第 4 ターミナル』2006

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 傾斜した Y 字型の柱、3 次曲面状に波打つ屋根、屋根に穿たれた円形の窓などによって、日常とは異なる空間が作られた。

<小説>

1. セルバンテス『ドン・キホーテ』1605-15

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

* 現実と物語の区別がつかなくなった男の冒険譚。登場人物が作者の別の作品について批評するメタ・フィクションの構造もある。

2. D・デフォー『ロビンソン・クルーソー』1719

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cx-1

* ロビンソンが無人島で近隣の島の住人との問題を解決しながら 28 年を過ごす。経済学的、キリスト教的な観点からも批評・参照される。

3. H・フィールディング『ジョセフ・アンドリュース』1742

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0> = Cy-2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0> = Cx-2

* 主人公ジョセフの半生記。

4. L.スターン『トリストラム・シャンディ』1760-67

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

* 主人公トリストラム・シャンディが、自らが生まれる前の出来事から始めてその半生を語る。図や黒塗りなど、言葉以外の様々な手法を使って、主人公が自分の「意識の流れ」を描写するというスタイル。

5. W.H.ブラウン『パワー・オブ・シンパシー』1789

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cx-3

アメリカ最初期の小説。女性の性とモラルを、実際にあった出来事をもとに描く。

6. ラファイエット夫人『クレーブの奥方』1796

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cx-1

*主人公シャルトルの心理を描く。登場人物には実在の人物も交じる。心理小説、あるいは分析小説 roman d'analyse の最初のひとつであるといわれる。

7. デイドロ『修道女』1796

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}1 \rangle = Cx-1$

*複雑な生い立ちから修道女になることになったシュザンヌの悩みを描く。キリスト教と教会の衰退や愚行も描かれる。

8. ゲーテ『ヴィルヘルム・マイスターの修行時代』1796

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}1, b \text{ 時間}0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}1 \rangle = Cx2$

*演劇を目指す主人公の学びと挫折、そして復活を描く。様々な知識や教養が参照され、描かれる。

9. エッジワース『ラックレント城』1800

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

*ある館を舞台に、一族の没落を4代にわたって描く。アイルランドの生活や言語についての著者自身による細かい注釈を伴う。

10. エッジワース『ベリンダ』1801

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}0 \rangle = Cx-2$

ベリンダとレイディ・デラクールという二人の女性の間、親密で複雑な関係を描いた。

11. メアリー・チャールトン『the Wife and Mistress』1802

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*夫を亡くした女性レイディ・メルヴィルの半生を描く。

12. J. ウェスト『ロイヤリスト』1812

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* 歴史小説。17世紀イングランドの、政治家クロムウェル卿の時代を描く

13. オースティン『高慢と偏見』1813

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx-1$

* 女性の結婚や恋愛について、女性の視点を重視して描く。

14. オースティン『エマ』1814-15

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx-1$

* 女性エマ・ウッドハウスの恋愛と結婚を描く。

15. ディケンズ『オリバー・ツイスト』1838

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 孤児オリバー・ツイストの成長物語。

16. バルザック『幻滅』1839

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 詩人を目指す青年と、出版・新聞社の卑俗な人間たちとを描く。批評性が強い。

17. フローベール『ボヴァリー夫人』1856

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 自由に憧れて生きる若い女性と、その自殺にいたるまでの生を描く。リアリズム小説のスタイルを確立した。

18. ユーゴー『レ・ミゼラブル』1862

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 2$

*パンを盗んで19年間の監獄生活を送ることになったジャン・ヴァルジャンの物語。

19. トルストイ『戦争と平和』1863-69

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

*ナポレオン戦争時代の様々な歴史的な事件と、貴族階級の3つの一族の人々の個人的苦悩を描く。

20. ディケンズ『互いの友』1864-65

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx - 1$

*テムズ川から死体を引き上げることで死活している男とその家族や、自分が死体となって引き上げられたこととして別の名前で生きている男などが引き起こす出来事を描く。

21. G.エリオット『ミドルマーチ』1871-72

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 1$

*ミドルマーチという名の架空の町で起こる様々な出来事を描く。実際に起きた歴史上の出来事の描写も多い。

22. ドストエフスキー『悪霊』1871

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

*キリスト教の価値観をはじめ旧来の秩序が崩壊した時代に、無神論や社会主義に取りつかれた若者たちが引き起こす悲劇的な出来事。

23. ヴェルヌ『80日間世界一周』1873

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 1$

*イギリス人資産家が、執事を従えて世界一周の冒険をする。

24. トルストイ『アンナ・カレーニナ』1877

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 不倫の末に自殺した女性アンナ・カレーニナの苦悩を中心に描く。

25. E. ゴッテ 『ナナ』 1880

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 第二帝政期のパリ。美しい新人女優から高級娼婦になり、やがて醜く老いて死ぬナナという女性を描く。

26. トマス・ハーディ 『ダーバヴィル家のテス』 1891

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 2$

* 19世紀末のイングランド。名家に奉公に出された女性テスが、苦難の出来事の末、奉公先の息子を殺し、死刑になるさまを描く。

27. H.G. ウェルズ 『宇宙戦争』 1897

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

28. トーマス・マン 『ブッデنبロック家の人々』 1901

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

あるブルジョア家庭の変遷と没落を4代にわたって描く。

29. J. コンラッド 『闇の奥』 1902

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

* マーロウという船長の語りによって、アフリカで黒人の村落から搾取を続け神のようにふるまう男クルツが、やがて死に至るまでを描く。

30. ゴーリキー 『どん底』 1902

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* ロシアの木賃宿に住む最貧困層の人々が描かれる。

31. カリン・ミカエルス『the Dangerous Age』1910

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 離婚した女性 Elsie が、若い男性との恋と別れを経たのち、女性とともに旅に出る。この小説は 40 代の女性の性を描いて、センセーションを引き起こした。

32. R.M.リルケ『マルテの手記』1910

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 若い詩人マルテが、その観察や思考を断片的に書き連ねていくというスタイル。

33. B.ショウ『ピグマリオン』1912

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 音声学者の教授が、訛りの強い田舎娘の発音を強制し、上流階級出身者のふりをさせる。批評性が強い。

34. M.プルースト『失われた時を求めて』1913-27

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 主人公の半生の記憶が不意によみがえり、それを詳細に思い出して語るというスタイルをとる。最後に主人公は、「時」についての小説を書く方法を語り、この小説こそがそれであることが知れる。

35. 夏目漱石『こゝろ』1914

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 近代の人間の苦悩を描き、時代の変化を個人の状況に移し込んだ。手紙による告白を入れるなど、形式にも複数性がある。

36. カフカ『変身』1915

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx0$

* 主人公グレゴールは、ある朝目覚めると自分が虫に変身していることに気が付く。グレゴールの苦悩や記憶、家族の態度や変化が語られる。

37. カフカ『審判』1915-15

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 身に覚えのない罪で裁判にかけられた K は、最後に処刑される。

38. J.ジョイス『ユリシーズ』1918-

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* ダブリンの一日を、様々な登場人物と出来事で語る。18の章はそれぞれ違った観点と文体で書かれている。「意識の流れ」的な語りで、前半はその主体がはっきりとしているが、次第にあいまいになる。ホメロスのオデュッセイアと物語の構造を対応させている。

39. E.ユンゲル『鋼鉄の嵐のなかで』1920

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 第一次世界大戦下での自らの日記をもとに、戦場のロマンと現実を描く。

40. J.ハシエク『兵士シュヴェイクの冒険』1921-23

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx-1$

* 愚者の一兵士が引き起こす、軍隊における滑稽

41. 魯迅『阿Q正伝』1922

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 中国の最下層の青年の思考と、青年が引き起こす出来事を描く。

42. カフカ『城』1922

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* Kは測量士として城にやってくるが、中に入れない。寓話のようにも思えるが、通常寓話がもつような意味は示されない。空白、虚の存在だけが示される。

43. R.M.チュ・ガール『チボー一家の人々』1922-1940

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx0$

* チボー家の3少年を通して、第一次世界大戦期のヨーロッパが描かれる。

44. J.ゴールズワージー『フォーサイト家物語』1922

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* ビクトリア朝から20世紀初めまでのイギリス、ブルジョア階級の一家の物語。批評的な視点があり、社会的な資料としての価値もある。

45. フォードル・グラトコフ『セメント』1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* ロシアの工場労働者とその妻の労苦、社会主義の建設を描く。社会主義リアリズム。

46. ガートルード・スタイン『The Making of America』1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 架空のファミリーの3世代を描くが、メタフィクショナルな瞑想を挿入したり、現在形の時制を用いたり、繰り返しを多く使用するなど、実験的な試みをしている。

47. ヴァージニア・ウルフ『ダロウェイ夫人』1925

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

*クリッサ・ダロウエイの一日を、その記憶や感情とともに描く。L.スターン以来の「意識の流れ」派のスタイルである。

48. ジッド『贋金づくり』1925

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cx2$

*章ごとに、異なる登場人物が語るスタイルをとる。そのうちの一人の小説家が、「贋金つかい」という小説を書いているという、メタ・フィクションの構造を持つ。様々な物語がちりばめられる。

49. F.モーリアック『テレーズ・デスケルウ』1927

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cx-1$

*夫の毒殺を計ったテレーズが、家族に幽閉され、自らの罪と存在を見つめる。

50. マリオ・デ・アンドラーデ『マクナイーマ つかみどころのない英雄』1928

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cx3$

*「マクナイーマ」は人格を伴わないヒーローであり、小説はそのマクナイーマがブラジルのジャングルを旅して様々なものに出会うのを描いている。これらは作者アンドラーデが、ブラジルの民話、言語、文化、音楽などを調査研究するなかから作り上げた。

51. T.ワイルダー『サン・ルイ・レイの橋』1928

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 1 \rangle = Cx3$

*橋の崩壊で死んだ5人の人生について、その目撃者が調べる。

52. 小林多喜二『蟹工船』1929

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会}\cdot\text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

*水産加工船で働く、最貧困層の労働者たちが描かれる

53. A.デーブリーン『ベルリン・アレクサンダー広場』1929

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 新聞記事や広告など、様々な文体をちりばめ、映画のモンタージュにも似た手法で、ベルリンで生きる最下層の男を描き出す。

54. ドス・パソス『北緯四十二度線』1930

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 資本主義社会の人間と、貧困層と富裕層に二分するアメリカの姿を、新聞記事の引用などを交えて、また「意識の流れ」派の手法も使いながら描いた。

55. 茅盾『子夜』1932

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 上海の資産家が、海外資本の流入や労働運動の激化に翻弄される様子を、多くの登場人物を交えながら描く。「子夜」とは「真夜中」の意味で、「夜明け前」の意味も含有する。茅盾は中国革命後、共産党政権で文化部部長の地位に就く。

56. L-F.セリーヌ『夜の果てへの旅』1932

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 作家の自伝的小説。医学生が従軍して戦争の現実を見、その後各地を転々としながら、人間と世界の醜悪さを見つめる。

57. パトリシア・ガルヴァオン (別名 Pagu) 『Industrial Park』1933

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* サンパウロの労働者の心と姿を、その声や出来事をスケッチしていくことで描く。

58. M.エリアーデ『マイトレイ』1933

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx1$

* エリアーデの若いころの実体験に基づく。インドで異文化と出会い、少女と熱烈な性愛に陥る。

59. 川端康成『雪国』1935

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cy}1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}1$

* 「長いトンネル」の向こうの、日常とは異なる空間。

60. G ベルナノス『田舎司祭の日記』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cy}-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cx}-3$

* 若い司祭の日記という形式。主人公は絶望と病苦のうちに夭折する。

61. サルトル『嘔吐』1938

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cy}2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}2$

* 一人の男の日記とスタイルで、認識と存在について執拗に問う。

62. ジェイムス・ジョイス『フィネガンズ・ウエイク』1939

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cy}3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cx}3$

* 大工フィネガンの墜落死と復活、それに伴うフィネガンの意識として物語は始まるが、小説はむしろ主体を持たない「意識の流れ」となる。言葉遊びが徹底されてももとの意味や文法が解体されていく。神話や様々な物語が重なりあわさって、人類全体の「意識の流れ」が浮かび上がる。

63. リチャード・ライト『アメリカの息子』(1940)

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = \text{Cy}-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = \text{Cx}-2$

* アメリカの黒人青年が、誤って白人の少女を殺し、死刑になるまでを描く。

64. カミュ『異邦人』1942

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cy}1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = \text{Cx}1$

* 主人公ムルソーは母の死にも涙も見せず、やがて殺人を犯す。「太陽がまぶしかったから」人を殺し

たという不条理は、アンリアルな空間のなせる業である。

65. E.ウオー 『Put Out More Flags』 1942

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 3$

* 第2次大戦緒戦の“Phoney War”（まやかし戦争）の頃のイギリス。戦争を目前にして立ち回る人々を風刺を交えて描く。

66. 谷崎潤一郎 『細雪』 1943

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 時代の変化を、ある一家の4姉妹の性格や振る舞いを通して描き出す。

67. B.グロスマン 『スターリングラード』 1947

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cx - 3$

* ソ連対独戦の実態をルポルタージュの手法で描く。

68. レオポルド・マルシャル 『Adam Buenosayres』 1948

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 1920年代のブエノスアイレス。前衛作家が巻き込まれた3日間にわたる哲学的論争を描く。

69. アレホ・カルペンティエル 『この世の王国』 1949

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} - 1, b \text{ 時間} - 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* ハイチ革命（ハイチの黒人の反乱）とその前後を、作者自身が lo real maravilloso と呼ぶ手法で、世界を丸ごと捉えるようにリアルに描く。

70. 三島由紀夫 『仮面の告白』 1949

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} - 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

*作家が自らの誕生の瞬間からの存在や性的嗜好などを、人間を解剖するように観察し告白するというスタイルをとる。

71. Jグリーン『運命 (モイラ)』1950

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-2$

*カソリックの小説。魂の浄化を願う青年を、聖書からの引用を通して描く。

72. サミュエル・ベケット『モロイ』『マローンは死ぬ』『名づけえぬもの』1951-55

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

*62. 『フィネガンズ・ウエイク』と同様、主体が何ものとも知れない「意識の流れ」小説である。意識についての意識、言語についての言語、小説についての小説である。

73. J.グラック『シルトの岸边』1951

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx1$

*実在しない国家を舞台に、戦争前の緊張と宿命を、言葉の力を吟味しながら描く。

74. J. ジオノ『木を植えた男』1953

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*植樹で森を再生させようとした男をノンフィクション風に描いた物語。

75. シプリアン・エクエンシ『People of the city』1954

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*西アフリカでダンスバンドのリーダー兼犯罪事件レポーターをしている若い主人公。都会での目まぐるしい生活のなかで個人的な悩みを抱えるが、やがて発展途上の社会のために自分が何をできるかを考えていく。

76. S.ベロー『この日をつかめ』1956

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 0$

* カリフォルニアのある中年男の危機を、その一日の生活から描写した。

77. ナギーブ・マフフーズ 「The Cairo Trilogy (カイロ三部作) 『バイナル・カスライン Palace Walk 』
1956、『Palace of Desire』 1957、『Sugar Street』 1957

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* カイロに住む一家に起こる出来事を、主人公の少年期、青年期、そして成人以降の時代の 3 部に分けながら、社会的な事件とともに描く。

78. B.パステルナーク 『ドクトル・ジバゴ』 1958

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 1$

* 革命期のロシアで、医者であり詩人でもあるジバゴが辿る波乱に満ちた人生の物語。

79. J. シュクヴォレツキー 『The Cowards』 1958

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 0$

* 第 2 次大戦末期、チェコの架空の町で起こる出来事を、少年の直接話法で語る。

80. W.バロウズ 『裸のランチ』 1959

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* 「意識の流れ」を超えて、「感覚の流れ」「幻覚の流れ」を記述しようとする。物語を破壊する試み。

81. J.バース 『酔いどれ草の仲買人』 1960

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* 17 世紀末、主人公はヨーロッパからアメリカに渡る。様々な文学や物語が参照と引用をされ、メタ・フィクション的手法が発揮される。

82. A. ソルジェーニツィン『イワン・デニーソヴィチの一日』1962

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cy} -3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cx} -3$

* 共産主義政権下での、強制収容所での生活を描く

83. 阿部公房『砂の女』1962

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cy} 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cx} 1$

* 砂穴に住む女の住居に、男が閉じ込められる。

84. ベッペ・フェノグリオ『A Private Affair』1963

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cy} -3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cx} 0$

* 第2次大戦末期、対独レジスタンスに参加したイタリアの青年を、著者独自の手法「クロニクルと epos (叙事詩)」で描いた。

85. フリオ・コルタサル『石蹴り遊び』1963

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cy} 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = \text{Cx} 2$

* パリ、ブエノスアイレスそして注釈的な章からなり、読者は第1章から数字の順に読み進めることもできるが、それとは別に、作者が示した別の順番で読むこともできる。物語は解体され、散逸的な「意識の流れ」となっていく。

86. I. カダレ『死者の軍隊の将軍』1963

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cy} 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cx} 2$

* 第2次大戦中アルバニアで戦死した自国軍の遺骨を回収するために現地へ赴いた亡国の将軍。死者の墓を掘り返し、軍票を探す。

87. チヌア・アチェベ『神の矢』1964

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = \text{Cy} -1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = \text{Cx} 2$

* 英国領時代のナイジェリア。The God Ulu の司祭と、キリスト教伝道者を描く。アチェベはナイジ

エリアの口承文学も用いて小説を書く。

88. Garcia Marquez 『百年の孤独』 1967

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* ある村落の 100 年にわたる出来事を、マジック・リアリズムの手法で描く。

89. ギリエルモ・カブレラ・インファンテ 『Three Trapped Tigers』 1967

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 言葉遊びや俗語による会話などをちりばめながら、カストロ政権下のハイチの人々を描く。

90. 大江健三郎 『万延元年のフットボール』 1967

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

* 4-2-2 に記した通り

91. M.ユルスナール 『黒の過程』 1968

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx-1$

* 16 世紀の錬金術師とその周辺の人々を、同時代についての様々な書物の引用をちりばめながら描く。

92. R.クーバー 『ユニバーサル野球協会』 1968

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 会計士の主人公は、頭のなかで架空の野球リーグを構築し、日々架空の野球ゲームを楽しんでいる。試合展開は、サイコロと各種データで決まる。だがその架空のゲーム上で、完全試合をなした投手が悲劇に見舞われることで、空想と現実の境目が崩れる。アメリカの歴史が、この男の妄想と現実のはざまに現れる。

93. マリオ・ヴァルガス・リョザ 『カテドラルでの対話』 1969

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cx2

* 独裁制時代のペルー。抵抗組織 Cahuide に参加する二人の視点で、ペルーの歴史と問題を語る。

94. J.ファウルズ『フランス軍中尉の女』1969

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 -1> = Cx0

* 19 世紀ロマン小説の形式を借りながらミステリー仕立ての物語を進める。3 通りの結果を書いている。

95. M.トゥルニエ『魔王』1970

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cx1

* 子どもたちの声と姿を収集するのが趣味の男は、身に覚えのない少女殺害の罪で逮捕された後釈放され、その後ナチスの少年兵のスカウトという仕事に就く。

96. R.フェダーマン『Double or Nothing』1971

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

* ページごとに形式や構造が異なり、図式や絵が多用される。言葉は重なったり、集合したり、ぶつかり合ったりする。文学という形式を破壊する試み。

97. トマス・ピンチョン『重力の虹』1973

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

* 主人公がセックスをした地にそのあと必ず弾道ミサイルが着弾するという奇想のストーリーを軸に、多くの物語や知識がちりばめられる。

98. P.ロス『素晴らしいアメリカ野球』1973

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx2

* 老スポーツ記者がアメリカ大リーグの野球を語るというスタイルで、アメリカの歴史の真実と虚飾を描く。

99. ナディン・ゴードイマー『保護管理人』1974

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx - 1$

* アパルトヘイト時代の南アフリカ。白人の裕福な男と、農場で働く黒人を描く。

100. H.ベル『カタリーナの失われた名誉』1974

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 2$

* 戦後のドイツで、左翼過激派のメンバーだと誤解されたカタリーナが辿る過酷な運命

101. ピーター・ヴァイス『抵抗の美学』1975-81

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx - 1$

* ナチス時代の抵抗運動と左翼の問題を、虚構の自伝というスタイルで語る。

102. D.バーセルミ『アマチュアたち』1976

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 大人になり切れない人間たちを、疑問文の多用、フラッシュバックの多用、議事録のようなスタイルなどを多用して描く。そうした文体自体が、「アマチュアたち」のはっきりとしない生のありようを浮かび上がらせる。

103. グギ・ワ・ジオンゴ『血の花びら』1977

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 1$

* ケニヤを舞台に起こる出来事を、4人の登場人物の視点から、フラッシュバックの手法を多用して描く。

104. G.ペレック『人生使用法』1978

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* パリのとあるアパートメントを、そのさまざまな部屋を詳述することで、パリに暮らす人々、社会、

時間を浮かび上がらせようとする。

105. 大江健三郎『同時代ゲーム』1979

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*4-2-2 に記した通り

106. プラムディヤ・アナンタ・トゥール『人間の大地』1980

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*インドネシア。流刑地で、ある政治犯が、その同房者に歴史を語って聞かせたという設定。

107. ウンベルト・エーコ『薔薇の名前』1980

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*14世紀にラテン語で書かれた修道士の手記を、現代の「私」が読み解くというスタイルをとる。

108. サルマン・ラシュディ『真夜中の子供たち』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*インド独立の瞬間に生まれたテレパシー能力を持つ子供たちを主人公に、インド社会とその歴史を描く。マジック・リアリズムの手法によるポトコロニアル文学。

109. M.V.リョザ『世界終末戦争』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*19世紀末にブラジルで実際におきた反乱を題材に、近代国家と伝統的集落、キリスト教と民俗信仰など多くのテーマが重層的に描かれる。

110. D.M.トーマス『ホワイトホテル』1981

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*精神医学者フロイトの架空の患者を想定し、オペラ・シンガーのその女性の、性的な妄想や、彼女が訴える乳房や卵巣の痛みについて描く。

111. イサベル・アジェンデ『精霊たちの家』1982

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*予知能力を持つ女性クララが残したノート、それによってペルーの激動の時代を生き残るクララの孫娘アルバ。

112. W.パーシー『The Lost In Cosmos』1983

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-1$

*自己啓発本の体裁で書かれている。世界とのコミュニケーションの必要性を説く。

113. M.クンデラ『存在の耐えられない軽さ』1984

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*非情な政治状況下で、複雑な性愛関係にある男女を描く。

114. K.アッカー『血みどろ臓物ハイスクール』1984

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*少女ジェニーの性とその周辺に満ちる暴力を、詩や戯曲など様々なスタイルで描く。

115. ジョセ・サラマーゴ『リカルド・レイスの死の年』(1986)

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*死んだ詩人リカルド・レイスと、その異名の同一人物フェルナンド・ペソアがともにリスボンの街を歩き回る。

116. T.モリソン『ピラブド』1987

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 南北戦争前後のアメリカの黒人女性が主人公。逃亡奴隷のセテの前に、彼女が産みそして殺したはずの娘の名を名乗る若い女が現れる。

117. トム・ウルフ 『虚栄のかがり火』 1987

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-3$

* アメリカのエリートビジネスマンの虚栄と危機を、ノンフィクションのような文体で描く。

118. D.F.ウォレス 『ヴィトゲンシュタインの箒』 1987

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx2$

* ヴィトゲンシュタインの「言語ゲーム」の論理を適用させながら語られるストーリー

119. オルハン・パムク 『黒い本』 1990

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

* イスタンブールで、行方不明となった妻を男が追い、それを新聞記者のコラムが導いていく。ミステリーの形式を用いながら、様々な語りがコラージュのように現れ、イスタンブールの社会と歴史を丸ごと描く。

120. W.T.ヴォルマン 『七つの夢シリーズ』 1990～

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx3$

* アメリカの歴史を、原住民対入植者の関係として捉え直す。時系列には沿わない。

121. パウレ・マーシャル 『Daughter』 1991

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx2$

* ニューヨークとカリブの小国に家族を持つ女性。過去を内省しながら、新しい人生を始める。

122. F.L.ドクトロウ『ニューヨーク市貯水場』1994

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx0$

*一人称の語りで、ニューヨークの裏に横たわる闇の歴史と空間を描く。

123. M. ウェルベック『素粒子』1998

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*異父兄弟の異なる人生と、性欲、恋愛、遺伝子工学、そして人工生命が誕生する近未来について描く。

124. R.スケニク『The Mosaic Man』1999

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*音楽の sampling の手法を真似て、様々なテキストから寄せ集めたモザイク状の文章から、ひとりの男の生を描き出そうとする。

125. Z.スミス『White Teeth』2000

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*イギリスの、英国人アーチャーと、バングラディッシュ出身のサマッドの友情と、両者の家族、そしてそれを取り巻く社会や歴史を描く。

126. M.シェイボン『The Amazing Adventures of Kavalier & Clay』2000

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*1939年、チェコからニューヨークの従弟の家に亡命したユダヤ人少年。彼らはヒトラーと戦うヒーローのコミックを描いて、成功する。日本語翻訳版は、原著を大幅に短縮している。

127. I.マキューアン『贖罪』2001

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*13歳の少女ブライオニーの嘘によって、人の運命が狂う。老いたブライオニーが罪を振り返り小説にするという形式が、最終部で示される。

128. J.フランツェン『コレクションズ』2001

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx1$

* 老いの時期を迎えた女性と、その家族。それぞれの個人的な問題に、アメリカ社会の問題を投影している。

129. J.ユージニデス『Middlesex』2002

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx3$

* アメリカに渡ってきたギリシャ系の移民家族。その歴史と、家族の一員で両性具有（半陰陽）のティーンエイジャーを描く。

130. E.P. ジョーンズ『The Known World』2003

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx3$

* 1850年代の、アメリカ・ヴァージニア。黒人奴隷を所有する黒人や、その周囲の人々を、様々な視点と時間軸から描く。

131. R.ボラーニョ『2666』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx3$

* 謎の作家をめぐる批評家たちの議論、メキシコの大量殺人事件、精神的に不安定な哲学教授、アメリカの黒人社会についてのジャーナリスト、第2次大戦におけるユダヤ人の虐殺が、5つの部で描かれる。

132. M.ロビンソン『ギレアド』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx1$

* アイオワ州ギレアドの老牧師が息子への手紙として書くというスタイル。キリスト教徒現代社会の問題、南北戦争まで遡る歴史が描かれる。

133. C.N.アディーチ『Half of a Yellow Sun』2006

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 0$

* ナイジェリアで暮らす大学教授と、家事手伝いの貧しい少年などが、やがてビアフラ戦争の災禍に巻き込まれる。

134. ドン・デリーロ 『墮ちてゆく男』 2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 911 のアメリカ同時多発テロを題材に、ニューヨークで暮らす人々の日常とその破滅、テロリストの意識などを描く。

135. D. レッシング 『The Cleft』 2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx - 1$

* ローマ史の歴史家が、ネロ帝時代の物語を語る形式。女性の苦難を、物語として叙述する。

136. O. パムク 『無垢の博物館』 2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 1$

* イスタンブールを舞台にして、ある男が年下の女性に夢中になり、彼女を想起させるあらゆるものをコレクションしていく。20世紀後半のトルコの上流階級の雰囲気を持つこれらのコレクションの多くは、作者によって実際に収集されたものであり、作者は同名の小さな博物館を、イスタンブールに実際に建てている。

137. 121, M. ハミッド 『The Reluctant Fundamentalist』 2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* パキスタンの青年が、アメリカ人を相手に語る、アメリカ留学と仕事、911の経験とその後。

138. J. ディアズ 『オスカー・ワオの短く凄まじい人生』 2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* ゲーム好きのアメリカの現代青年が、母の母国ドミニカに行くことになり、そこで呪術的な世界に

入り込む。

<映画>

1. ルミエール兄弟『工場から帰る労働者たち』1895

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*映画技術発明期のフィルム。ただ動画として、ひとの動きを記録した。何を記録できるかが、新しいメディアの最初の課題だった。

2. G.メリエス『月世界旅行』1902

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-1$

*映画の編集作業に着目し、フィルムへの着色、カットや挿入、つなぎ合わせなどの手法を駆使し、手品（マジック）のような画面で、フィクションを作り上げた。

3. A.ガイ『The Birth, Life, and Death of Our Lord Jesus Christ』1906

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

*イエス・キリストの生涯を描くストーリー・フィルム。

4. (エッサネイ・スタジオ)『The Loafer』1911

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

男二人が口論する場面で、両者の表情を交互に映すなど、映画の語法が少しずつ出来上がっていく。それは記録からフィクションへの移行であり、同時に、映画における新しいリアルの出現である。

5. W.マッケイ『リトル・ニモ』1911

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

*アニメーションの登場

6. C.B.ドミュー『The Cheat』1915

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間}-1, b \text{ 時間}-1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間}-1 \rangle = Cx-3$

*強力な照明を使用して影だけで動きを表現するなど、視覚的な効果を生む工夫を多用する。

7. C.チャップリン『移民』1916

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx-1$

*独特の振り付けで身体の運動を特徴づけることで、コメディをつくり出す。

8. T.H.インス『Civilization』1916

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-1$

*キリストの姿が戦場に現れるのを、ひとつの画像に別の画像を重ねる“superimpose”の手法を使って見せる。

9. E.パウエル『The Dying Swan』1917

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx-1$

*芸術家の欲望のために、死体となるモデル。文学にもあったロマン主義的な幻想が、視覚化される。

10. A.グレカ『Ul Ultimo Malon』1917

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*歴史的な戦闘を描くドキュメンタリーの質を持った劇映画。

11. A.ガンス『La Dixieme Symphonie』1918

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx1$

*ピアノの上に記憶の中の人物が浮かび上がる“superimpose”の手法を見せる。印象主義の映画である。

12. R.ヴィーネ『カリガリ博士』1920

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*マッド・サイエンティストのカリガリ博士が、眠り男を使って連続殺人を犯すという SF 映画。ドイ

ツ表現主義の映画。

13. J.フォード『Just Pals』1920

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 01 $\rangle = Cx_0$

*アメリカの西部劇。奥行のある画面にいくつもの場所を収める手法や、ショットの移り変わりの手法など、エイゼンシュタインと類似する方法を見せる。

14. V.メイエルホリド『The Magnanimous Cuckold』1922

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx_{-1}$

*ソビエトのポリシェビキを描く社会主義リアリズムの映画だが、空間美術にはロシア構成主義の機械のようなデザインが用いられる。

15. H.ロイド『要心無用』1923

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx_{-1}$

*カメラワークで、主人公が様々な危機を紙一重で逃れる様子を、コメディとして描く

16. M.レルビエ『人でなしの女 L'Inhumaine』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx_1$

*死んだ女性を蘇生させようとする SF 的な物語。フェルナンド・レジェが美術で参加し、キュービズムやアールデコなどを使ったセットを作り、さらにマン・レイが撮影を行うなどなど、当時のヨーロッパの前衛的芸術家が協力している。

17. レフ・クルシヨフ『The Extraordinary Adventure of Mr. West in the Land of Bolsheviks』1924

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx_1$

*ソビエトのポリシェビキを描く社会主義リアリズムの映画だが、異なる場所で撮られたショットが交互に現れるなど、映画の編集技術が可能にする時間と場所のつなぎ方が現れる。

18. S.エイゼンシュタイン『戦艦ポチョムキン』1925

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 -1> = Cy0

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 -1> = Cx1

* ソビエトのポリシェビキを描く社会主義リアリズムの映画だが、異なるアングルからのショット、異なるズームのショットが次々に現れるなど、モンタージュの技術が確立された。エイゼンシュタインはそれを理論化した。ミザンセーン mise-en-scene という、舞台セット全体で映画内の世界を構築する手法も見せた。

19. クーパー+シュードサック『Grass: A Nation's Battle for Life』1925

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 0> = Cx-1

* 遊牧民の生活を追った民族誌的ドキュメンタリー

20. G.W.パースト『Secrets of Soul』1926

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

* 夢の場面を、コントラストを極端に強調するなどして現実の場面の間に差し込む。ドイツ表現主義の特徴をよく示す映像であり、New Objectivity 新即物主義の先駆けともなった映画。

21. V.プロドフキン『母』1926

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 -1> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 -1> = Cx1

* ゴーリキーの同名小説の映画化。エイゼンシュタインが素人の俳優を用いて記録映画的なリアリズムを求めたのに対し、プロドフキンは著名な役者を起用した劇映画を目指している。モンタージュの手法を用いている。

22. F.ニブロ『ベン・ハー』1926

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cx0

* 紀元前のパレスティナを舞台にしたある男の物語を、スペクタクル（迫力のある画面）とともに描く。ジーザスの現れるパートだけ、2色で着色されている。

23. B.クリステンセン『The Devil's Circus』1926

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

*サーカスの吊ブランコの様子を、合成画面で天井側から見た構図にするなど、当時の技術を生かした新しい映像効果を使っている。

24. F.ラング『メトロポリス』1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*未来の都市を舞台とする SF 映画。映像やストーリーのインパクトを重視したドイツ表現主義の映画。美術に、同名の絵画を描いた Erich Kettlehut が加わっている。

25. マン・レイ『L'Etoile de mer』1927

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

*画面を分割してふたつのまわるルーレットを映したり、ひとの顔が割れるように見せたりなど、シニールレアリズムの手法を使った。

26. O.メスマー『フィリックス・ザ・キャット』1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*画面を自在に描けるアニメーションの特性を利用し、さらに記号や文字などにも重要な働きを持たせた。

27. カール・ドライヤー『裁かるるジャンヌ』1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-1$

*実在した人物で、歴史的な英雄でもあるジャンヌ・ダルクを、彼女を英雄にした事件においてではなく、その後の異端審問から火刑にいたるまでの運命において描き出す。クローズアップや、会話の字幕（この映画はサイレントである）を多用する。

28. ルイ・ブニュエル『アンダルシアの犬』1928

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* ブニユエルと、サルバドール・ダリが共同で脚本を書いた。男と女が情愛を交わす以外にストーリーはなく、切り裂かれた目玉などの衝撃的な映像が脈絡なく現れる。シュールレアリズムの映画。

29. K.マクファーソン『Borderline』1930

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cx1

* 1920年代～30年代に作られた実験映画 Experimental Film のひとつ。ストーリーはあるが、narrative（物語的）ではなく、映像のコントラストや、主観と客観の混合などで見せる。

30. F.ラング『M』1931

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cx1

* トーキー（Sound Cinema）の最初期の映画。ラングは音楽ではなく、セリフと効果音の処理に関心を注ぎ、殺人者が鏡を覗き込むとき、心理学者の声がそれに続くといった演出をしている。

31. G.コージンツェフ&L.トラウベルク『Alone』1931

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cx0

* トーキー（Sound Cinema）の最初期の映画。同一シーンのセリフの音響効果を、ショットによって変える。例えば電話室での女性の会話は、正面のショットでははっきりと聞こえ、ドア越しに映すときはごくわずかしか聞こえない。

32. R.クレール『Le Million』1931

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 0> = Cx0

* フランスのミュージカル映画。ファンタジー的な物語のなかに、疑似シュールレアリスム的な画面構成がみられる。

33. J.ステルンベルグ『上海特急』1932

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cx-1

* 撮影機材やフィルムの進化に伴い、シネマトグラフィーが多様化した時代。この映画では、フォーカスをよりクリアにしなが、白黒の曖昧なグラデーションがみられる。マレーネ・デートリッヒ主演の映

画。

34. J.コクトー『詩人の血』1932

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx2$

* 詩人であり画家でもあるコクトーが作った実験映画。4話からなり、それらはイメージ的な連続性はあるものの、ストーリーとしてつながっているわけではない。夢のような、心理的な映画である。

35. L.ベーコン『42番街』1933

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

* ミュージカル映画。大人数のダンサーを真上から見下ろすなど、映画ならではのショットがある。

36. 小津安二郎『東京の女』1933

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx-1$

* アメリカのコメディ映画などに影響を受けながら、小津はその手法を発展させた。湯を沸かすやかんのショットを挿入するなど、ただ物を映すだけのショットをよく使った。また、360度撮影可能なセットのなかで、カメラの向きを180度ずつ変える方法も、小津が開発したものである。

37. S&G.ヴァジリエフ『Chapayev』1934

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx-3$

* ロシア革命後の内戦を描く社会主義リアリズムの映画。

38. R.フラハティ『Man of Aran』1934

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

* マン島で暮らす人びとを描いたドキュメンタリー。音楽や波の音などを効果的に使い、Romantic Documentary と呼ばれる。

39. A.ヒッチコック『サボタージュ』1935

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx0$

* 素早いショットの移り変わり、不在の椅子のショットなどで、不安感を高めるスリラー。

40. リーフエンシュタール『オリンピア』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* 範例の解説による

41. J.デュヴィヴィエ『ペペルモコ』1936

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 異郷に暮らす男の物語。風景に心情が託され、Poetic-Realism と称される。

42. 沈 西苓『十字街頭』1937

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

* 上海での映画製作は、アメリカ映画の影響が強く、それは日本が統治に進出するまで続いた。この映画は、上海の若者たちを描く恋愛映画である。

43. J.ルノワール『ゲームの規則』1939

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx2$

* 第2次大戦前のヨーロッパの上流階級社会を、皮肉を込めて描く。

44. C.チャップリン『独裁者』(1940)

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx0$

* チャップリンの初のトーキー (Sound Cinema)。ヒトラーを戯画化し、コメディにしたうえで、批判した。

45. O.ウエルズ『市民ケーン』1941

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* 時間軸を解体して再配置し、証言や新聞記事のスタイルを物語に挿入した。撮影技法が多様である。

46. M. デレン 『Meshes of the Afternoon』 1943

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx2$

* アメリカの実験映画。デレンはヨーロッパの、無意識を描くことに傾き過ぎたシュールリアリズムを拒否し、もっとロジカルでリアリティのあるものを撮ろうとする。それは例えば女性の役割の変化などを含意するが、劇映画のように、物語やセリフがあるわけではない。

47. R. モンゴメリー 『湖中の女』 1946

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-2$

* レイモンド・チャンドラーの探偵小説の映画化。カメラはおおむね、主人公の視線であり、ほかの登場人物を見るときに、その姿が鏡に映ったりする。観客は主人公の視線を共有する。

48. W. シュタウテ 『The Murderers Are Among Us (殺人者は我々のなかにいる)』 1946

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx1$

* 戦後ベルリンの廃墟のような風景や、人間の陰などが誇張されて描かれる。物語はスリラー。表現主義の復活と目される。

49. R. ロッセリーニ 『ドイツ零年』 1947

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

* 戦後のベルリンで、貧しい少年が父親を、元ナチ党員の教員の示唆を受けて毒殺する。ネオ・リアリスモと呼ばれる映画思潮で、戦後の荒廃した町を背景に、そこに残る歪んだ思想と行動を衝撃的に描いた。

50. L. ヴィスコンティ 『揺れる大地』 1948

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

* シンリアの貧しい漁民一家に起こる出来事を、美しい海の風景と対照的に描く。ネオ・リアリスモのひとつ。

51. D.リード『オリヴァー・ツイスト』1948

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

* 19世紀のディケンズによる同名小説の映画化。ロマン派的物語がそのまま映像化される。

52. S.S.ヴァサン『Chandralekha』1948

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx-3$

* インドで有名な冒険の物語を映画化。スペクタクルな映像。

53. メルヴィル『恐るべき子どもたち』1950

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx1$

* ジャン・コクトーの同名小説の映画化。コクトーのナレーションが随所に入る。映画は劇場のステージを映すところから始まり、あたかも、ステージ上で何かが起こったかのように物語が始まる。映画とほかの芸術との関係が、様々に示唆される。

54. 石揮『This Life Of Mine』1950

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

* 第二次大戦直後の中国。元宮廷警察の男とその家族を、共産主義社会の成立の中で描く。

55. 黒澤明『羅生門』1950

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

* 一つの事件をめぐる三者三様の証言。3つのタイムゾーンが設定されて、物語は異なる3通りに描かれる。

56. F.フェリーニ『道』1954

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx1$

*サーカス一座の人々の感情と苦悩を、サーカスの風景や少女のあどけない表情とともに描く。ネオ・リアリスモのひとつ。

57. J.ルーシュ『狂気の主人公たち』1954

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-1$

*ガーナにおける儀式と演劇を、文化人類学者でもあったルーシュが映像として記録した。

58. 成瀬巳喜男『浮雲』1955

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*林芙美子の同名小説を映画化。戦後日本の人々の生活や風俗、そして心理を描く。

59. ルイ・ブニュエル『アルチバルド・デラクルスの犯罪的人生』1955

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx1$

*ブニュエルがメキシコで制作した映画。オルゴール(music box)で人を殺せると教えられた少年。やがて実際に、オルゴールの音とともに人が死ぬ。ブニュエルは登場人物に強迫観念 obsession を与え、やがてそれを観客にも分け与えようとする。ストーリーを持ちながら、シュールリアリスティックな映画。

60. サタジット・レイ『大地のうた(Pather Panchali)』1955

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx-1$

*インド映画の商業的傾向に反発したレイが、イタリアのネオ・リアリスモに影響を受けて撮った映画。インド・ベンガル地方の一家を描く。

61. D.シーゲル『ボディ・スナッチャー/恐怖の街』1956

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*町の人々の様子が変わり、それは実は未知の生命体に肉体を乗っ取られていたからだという、SFストーリー。画面のアンバランスな奥行きなどを利用して、不安感を高める恐怖映画。

62. I.ベルイマン『野いちご』1957

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*老教授の一日を、その記憶や空想などを交えて描く。

63. L.T.ニルソン『天使の家』1957

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx1$

*アルゼンチン映画。純真な少女と、それに接した男の非情を描く。暗闇と光などを強調した画像で、主人公の回想なども象徴的にカットインされ、表現主義的な感覚を見せている。

64. G.チュフライ『The Ballad of a Soldier (誓いの休暇)』1958

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*兵士として死んだ若者の物語として始まる。様々な場所で、様々な人と出会う若者。

65. A.ワイダ『灰とダイヤモンド』1959

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx0$

*ドイツ降伏直後のポーランドで、労働者党書記の暗殺を謀った男が、誤った男を殺し、一日の逃亡の末、射殺される。様々な場所や物が、シンボリックなモチーフとして描かれる。

66. ロバート・ブレソン『スリ』1959

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*犯行と更生を繰り返すスリの青年。他の登場人物も含めて演技の素人たちであり、セリフは少なく、その身体の動きや表情が内面を表わす。突然のカットや短いシーンで、観客の集中心を引き付ける。

67. アラン・レネ『二十四時間の情事 Hiroshima mon amour』1959

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*被爆地広島で、フランス女性と日本人男性が、つかの間の恋に落ちる。映画は最初に被爆直後の広島
の映像を見せる。女性は戦争中にドイツ人男性と恋をしていたことで、フランス社会から糾弾された過
去を持つ。回想は少しグレイがかかったトーンで、現在と区別される。フランス・ヌーベルバーグの走り。

68. T.リチャードソン『怒りをこめて振り返れ』1959

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx-3$

*1950年代から60年代の「angry young men」を描く、いわゆる kitchen sink films のひとつ。工場
の風景や小さい酒場、汚れた部屋のキッチンなどを、階級社会の現実を映し出すものとして使う。

69. R.フランク & A.レズリー『Pull My Daisy』1959

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*フィルム・メイキングがファイナ・アートの世界にも広がった時代。ビートの詩人やアーティストの
姿を、本人とともに、実際に起きた出来事をもとに描く。

70. M.アントニーニ『情事』1960

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx2$

*島に旅行で赴いたアンナとその恋人、そしてアンナの女友だち。やがてアンナが姿を消す。恋人と女
友達はアンナを探すが、結局見つからない。自分たちが作り上げた世界からの果てしない疎外感を描い
たものとして、評価される。

71. J.L.ゴダール『勝手にしやがれ』1960

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*フランスの不良の青年とアメリカ人のガールフレンドの逃避行というストーリーの骨格自体はあり
きたりで、すなわちリアルだが、画面の連続性を断ち切るジャンプカット、手持ちカメラ撮影の揺れる画
面、唐突なクローズアップ、主人公がカメラに向かって語り掛けるなどの様々な仕掛けによって、空間も
時間も人間も私たちがリアルに経験するものとは異なっている。

72. F.トリュフォー『ピアニストを撃て』1960

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

*若いギャングのストーリー自体はチープだが、脈絡のないカットや、サイレント映画へのオマージュと思しき手法などが、空間をリアルな経験とは異なるものになっている。

73. 大島渚『日本の夜と霧』1960

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx0$

*60年安保闘争をめぐる左翼内の対立や日本社会の問題を、活動家同士の結婚式で引き起った論争というスタイルで描く。長回しや、デモの様子のカットインの手法が用いられる。

74. R.ドリュウ『Primary』1960

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*1960年アメリカ大統領選挙の、民主党予備選における J.F.ケネディと H.H.ハンフリーを描いたドキュメンタリー。

75. C.マルケル『ラ・ジュテ』1962

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx3$

*白黒の静止画像(スライド)を、つなげて物語をつくる。核戦争後に絶滅の危機に瀕した人類。ある男が、大戦前の世界にタイムマシンで送り込まれる。少年期の記憶が現実となって展開する。

76. A.タルコフスキー『僕の村は戦場だった』1962

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*第2次大戦末期の少年の物語。戦争のシーンではない画像に特徴的な暗さや光があり、ベルイマンの映画のような荒涼とした風景が映し出される。

77. M.フォアマン『Black Peter』1963

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*チェコのティーンエイジャーたちを描く。Direct Cinema Documentary と呼ばれた手法に近く、長いレンズで遠くから表情をアップでとらえるなどの工夫をした。チェコのヌーベルバーグと呼ばれる

78. B.ベルトリッチ『革命前夜』1964

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*ベルトリッチの自伝的映画。左翼思想にのめり込むブルジョア青年の苦悩。ゴダールの映画ほどの不連続性はないが、様々なアートシネマの手法を取り入れ、苦悩する場面での様々なオブジェクトのカットインなどがある。

79. G.ローシャ『黒い神と白い悪魔』1964

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 -1、b 時間 0、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cx-2$

*ブラジルの貧困と宗教、暴力を、民俗的な神話を用いながら描く。

80. I.ベルイマン『ペルソナ』1966

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx1$

*シュールリアリズム的な脈絡のない強烈な画像を見せたのちに物語は始まる。失語症の女性と看護婦の女性。ベルイマンは観客に、真実とごまかしの区別ができるかどうかを問う。二人の女の分離不可能なアイデンティティを示唆する。

81. A.クルーゲ『昨日からの別れ』1966

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 -1、c 社会・人間 -1 $\rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx0$

*東ドイツから西ドイツに逃れてきた女のさすらいを描く。ゴダールらが用いたジャンプカットや、非現実的な画像も交じる。

82. ジャック・タチ『Play Time』1967

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*ガラスの超高層ビルが立ち並ぶ近未来のパリで、主人公の青年がアメリカ人旅行者の女性と恋に落ち、ダンスを踊る。この設定のために、「タチヴィル」と呼ばれた巨大なセット、虚構の都市が建設された。

83. J.ミクローシュ 『赤と白』 1967

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*ハンガリーの映画監督ミクローシュは、ロシア革命直後の内戦を、主観やフラッシュバック、フラッシュフォワードなどを排して描いた。

84. J.L.ゴダール 『中国女』 1967

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

*中国で文化革命が起きているころのパリ。毛沢東思想に染まった若者5人が引き起こす論争と自殺、そして殺人。

85. E.ド・アントニオ 『In the Year of the Pig』 1968

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*ベトナム戦争を、様々な記録映像、残虐すぎてテレビでは放映できなかった材料、そして関係者の証言などで描く。

86. T.G.アレア 『Memories of Underdevelopment』 1968

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx-2$

*キューバ革命直後のハイチの人々の生活の変化を描く

87. J.L.ゴダール&ジガ・ヴェルトフ・グループ 『あたりまえの映画』 1968

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

*1968年の「5月革命」のさなか、学生たちに占拠されたソルボンヌ大学の構内で撮影された。広告の写真や、それに重ねる文字なども使用している。

88. D.ホッパー 『イージーライダー』 1969

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx2$

*焦点距離の長いレンズで、ドキュメンタリー風の映像を取ることが多かった1960年代のアメリカ映画。この映画もその手法で、社会からドロップアウトする若者たちを、ドラッグによる幻想も交えながら描いている。

89. Y.シャヒーン『The Land』1969

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx-3$

*社会への批評性も含みながら、商業的にも成功を収めたエジプト映画。

90. Y.ギュネイ『希望』1970

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx-3$

*トルコの貧困家庭の主で、馬車引きの男が主人公。その苦悩と困難を、ヨーロッパのリアリズムとは異なる力強さで描く。

91. W.アレン『アニーホール』1971

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

*主人公がカメラに向かって独白を始めるところから始まるこの映画では、時間軸は入れ替えられ、別々の場所が画面上で出会い、記憶の中の人物に話しかけたりする。ストーリーはリアルだが、それが映画の技法によって、アンリアルに、そして複数のに語られる。

92. H.フランプトン『(nostalgia)』1971

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 0 \rangle = Cx2$

*アートフィルム、実験映画のなかで structural film と呼ばれる映画のひとつ。ホットプレートの上で焼かれやがて灰になる写真などを映す。

93. F.コッポラ『ゴッドファーザー』1972

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間 } 1 \rangle = Cx2$

*アメリカのマフィアの一族を、回想シーンを多用しながら描く。

94. F.ロージ『黒い砂漠』1972

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

* ある実業家の死と、その背後にある世界石油資本の闇を疑似ドキュメンタリー(Pseudo-documentary)タッチで描く。

95. W.ヘルツォーク『アギーレ神の怒り』1972

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* 伝説の黄金郷を発見すべくアマゾンの秘境に行く探索隊。ヘルツォークは「真実」の映画にこだわり、俳優たちに過酷な旅をさせ、超望遠レンズでそれを撮った。

96. R.アルトマン『ナッシュビル』1975

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* アメリカの音楽産業にかかわる人々とその背景の政治状況を、24人のメインキャラクターと、彼らを軸とした多くの時間軸、様々な自己記述、互いを邪魔するような同時のセリフなどで描く。

97. A.タルコフスキー『鏡』1975

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

* タルコフスキーの自伝的映画。一人称の語りとして進行する。回想と現実、記録フィルムの映像、水や森の鮮烈な映像、そして記憶とファンタジーが混在する。

98. M.デュラス『インディア・ソング』1975

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 2$

カルカッタのフランス領事館を舞台に、愛と倦怠を描く。宙づりになったようなゆっくりとしたテンポと長回し、鏡に映る登場人物などが特徴的である。

99. M.L.ハミナ『Chronicle of the Year of Fire』1975

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 1$

* アルジェリアの歴史を、ある集落の年代記として描く。

100. S. クラックシャンク 『Quasi at the Quackadero』 1976

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 1$

* ポップなアニメーション。ビートルズ「イエローサブマリン」などのポップカルチャーをリバイバルしている。擬人化された 2 匹のアヒルが起こす出来事。

101. S. スピルバーグ 『未知との遭遇』 1977

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 1$

* SF 映画ではあるが、未知なるものと出会う人間の予感や不安を描くことに重点を置いている点でリアルであり、単数的である。

102. G. ルーカス 『スター・ウォーズ』 1977-

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

* SF 映画であり、現実とは関連を持たないファンタジーである。

103. F. スケピシ 『The Chant of Jimmie Blacksmith』 1978

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 0$

* アボリジニの青年が、復讐を目的として白人社会での成功を試みる。

104. A. タルコフスキー 『ストーカー』 1979

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 謎の立ち入り禁止区域「ゾーン」。そのなかに、ストーカーと呼ばれる案内人とともに入っていく男たち。現実とは異なる「ゾーン」の空間が、水のイメージとともに描かれる。

105. S. フリードリッヒ 『Gently Down the Stream』 1981

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cx2

*Structural Film 的なイメージが重ねられ、繰り返される。画面内に文字が現れ行動を説明する。夢と性的な怒りを想起させる。Postmodern Assemblage and Collage と呼ばれる映画。

106. K.ラファティ、J.ローザー、P.ラファティ 『The Atomic Cafe』 1982

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 0、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cx1

*核爆弾についての記録、広報、政治家の発言そしてアニメーションなど様々な映像を編集した映画。ナレーションは排して、核に触れた歌詞があるポップ・ミュージックを BGM として流し続ける。

107. R.スコット 『ブレードランナー』 1982

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cy3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 1> = Cx2

*F.K.ディックの SF 小説『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』の映画化。偽の生の記憶を埋め込まれた女性のアンドロイドの悲哀と、彼女と恋に落ちた人間とを描く。

108. A.タルコフスキー 『ノスタルジア』 1983

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cy2

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cx2

*故郷と死という帰るべき場所へのノスタルジーを、水、光、影、霧などが織り成す風景の力とともに映像化した。

109. A.ヴァルダ 『冬の旅 Vagabond』 1985

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 -1、b 時間 -1、c 社会・人間 -1> = Cy-3

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1> = Cx3

*ヴァルダは New Women Filmmakers のひとりとして評される。この映画は、南フランスの畑の片隅で息絶えていた少女の素性を、その数週間前まで遡り様々な証言を基に再現していくというスタイルをとる。

110. J.ジャームッシュ 『ストレンジャー・ザン・パラダイス』 1986

縦軸 real-unreal の評価 = <a 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0> = Cy1

横軸 pure-plural の評価 = <a 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 0> = Cx2

*二人の男と一人の女が、ニューヨーク、クリーブランド、フロリダで過ごす。特に大きな事件や感情の起伏が起きるわけではない。白黒で、ほとんどのシーンがワンショットからなる。ブレッソンや小津の影響がみられる。

111. W.ベンダース 『ベルリン天使の詩』 1987

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cx3$

*空間を自在に行き来し、永遠の時間を生きる天使から見るベルリンの人間たち。天使を見ることができない人間たちの生活。天使にとって世界はモノクロームであり、人間の世界には色がある。

112. 原一男 『ゆきゆきて、神軍』 1987

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx0$

*戦争中、日本軍の部隊であった殺人行為を告発すべく、元兵士の男が関係者を探し出して詰問するドキュメンタリー。インタビューアールや撮影者が事実積極的にコミットしていく態度は、マイケル・ムーア監督などに影響を与えた。

113. C.バーネット 『To Sleep With Anger』 1990

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*突然の訪問者によって、平凡な生活が乱されるロサンジェルス黒人家庭。バーネットは低予算のオフ・ハリウッドのスタジオでこの映画を作った。

114. A.ジェ 『Side/Walk/Shuttle』 1992

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx1$

*Structural film の映画作家といわれるジェが、町の風景を、昇降するエレベーターから撮影した作品。画面が傾いているため、形態とその動きはきわめて不思議に見える。Anti-structural、pluralism のトレンドも導いたと言われる。

115. M.ラトラム 『ボンベイ』 1995

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx-2$

*ヒンドゥー教徒一家の息子と、イスラム教徒一家の娘が恋に落ち、結婚する。彼らとその子供たちが宗教間の争いを推し進める力のひとつとなり、それはやがて暴動へと発展する。暴動のシーンはスペクタクルで、映画は商業的にも成功した。

116. R.ゼメキス『フォレスト・ガンブ』1995

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 1、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間 1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_1$

*知能は劣るが純真な青年ガンブが辿る数奇な人生。最新のデジタル技術によって、歴史的な記録映像と不自然のない合成がなされた場面が多くある。

117. M.カソヴィッツ『憎しみ』1995

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_{-1}$

*ヨーロッパの移民問題を描く。カソヴィッツは、それが今世紀の主要な問題のひとつだと考えている。ある男がカメラ（この映画の観客）を見つめている間に背後で発砲事件が起きるなど、画面構成上の工夫がある。

118. A.ソクーロフ『母と息子』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cy_{-2}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間-1 $\rangle = Cx_{-3}$

*死期が近い母と、その息子の二人だけが登場する。緻密で精緻な画面。

119. A.キアロスタミ『桜桃の味』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_{-1}$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_{-1}$

*イランの監督キアロスタミの作品。ひとりの男が、自分の自殺を助けてくれる人間を探し回る。やがて、一人の老人がその依頼に応じる。

120. J.キャメロン『タイタニック』1997

縦軸 real-unreal の評価= $\langle a$ 空間 0、b 時間-1、c 社会・人間 1 $\rangle = Cy_0$

横軸 pure-plural の評価= $\langle a$ 空間-1、b 時間 0、c 社会・人間 0 $\rangle = Cx_{-1}$

*沈没した巨大豪華客船タイタニック。その悲劇のさなかにあった禁じられた恋。最新のデジタル技術と巨額の予算、ハリウッドの一流スタジオシステムが作り上げたエンターテインメント。

121. T.ティクヴァ 『ラン、ローラ、ラン』 1998

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx0$

*一つの出来事から、3通りのストーリーを導き出した。アニメーションの使用や、思いがけない視点など、ミュージックビデオのような趣を出す。

122. W.サレス 『セントラル・ステーション』 1998

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx0$

*リオデジャネイロの中央駅で、手紙の代筆業を営む女性が、母親を亡くした少年とともに、その父親を探す旅に出る。美しい音楽とシネマトグラフィーは、ハリウッドの影響を受けている。

123. P.チャーカスキー 『Outer Space』 1999

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx1$

*デコンストラクティブ映画 Deconstructive Film のひとつといわれる。Deconstructive Film はしばしば、すでにある映画を参照しそれを作り替えようとする。この映画の場合、ケン・ヤコブ『The Doctor's Dream』(1978) というホラー映画を参照・解体し、抽象的で幻想的なイメージを superimpose で重ねる手法を用いて、映像を作っている。

124. T.アンダーソン 『マグノリア』 1999

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx2$

*一見関係のない9人の人物の、ロサンジェルス近郊での一日の出来事を描く。アルトマン『ナッシュビル』の影響がみられる。

125. A.イニャリトゥ 『Amores Perros』 2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx3$

*メキシコ。3人の、それぞれ全く別の人生を生きる者たちが一つの交通事故で不意に結びつく。それぞれの時間、空間、そしてそれらが交わった以降の時間と空間を描く。

126. 青山真二『ユリイカ』2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 1$

凄惨なバスジャック事件の起きたバスを運転していた男、そのバスに乗っていた運転手の子供たち。男は心を病み、やがて子供たちと旅に出る。現実起きた事件をモデルとする。

127. L. ヴォン・トリアー『ダンサー・イン・ザ・ダーク』2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx 2$

* 歌手ビョークが演じる視力が著しく弱い女性が、自らが歌いダンサーを従えるミュージカルのような映像を妄想する。妄想の場面と現実の場面とのつながりが滑らかで、撮影と編集技術の高さがわかる。

128. M. フィギーズ『Timecode』2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

* 画面を 4 分割し、それぞれの画面で、互いに緩く関連するストーリーが映し出される。デジタルカメラ、デジタル編集が、こうした技術を容易にした。

129. E. ヤン『ヤンヤン 夏の思い出』2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 2$

* 台北の家族。まだ幼さの残る少年ヤンヤンを通して、家族と、台北の社会の風景を描く。

130. A. ヴァルダ『落穂拾い The Gleaners and I』2000

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 1$

* かつて貧しい人々の仕事であった落穂拾い。現代の落穂拾いの風景はどのようなものかという着想によって、監督のヴァルダは「拾う人々」の姿を探していく。ドキュメンタリー映画。

131. 坂口博信『ファイナルファンタジー (The Spirits Within)』2001

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy 3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

*すべて CG で作られている。ゲーム内ストーリーの映像化。現実とは接点をほとんど持たないファンタジーである。

132. 宮崎駿『千と千尋の神隠し Sprited Away』2002

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } 0, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

*アニメーション映画。10歳の少女千尋が、森のトンネルから神々の世界に迷い込む。

133. W.バルマク『アフガン零年』2003

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*アフガニスタンの少女が、家族を養うために働く決意をし、そのために少年の格好をする。

134. M.ムーア『華氏 911』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy-2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cx1$

*2001年9月11日にアメリカで起きた同時多発テロについて、様々な記録映像や、ムーアが取材して集めた証言映像などを編集。

135. 賈樟柯『世界』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cx0$

北京にある、世界の名所をミニチュア化した「世界公園」。そこで働く青年と、その恋人の物語。経済大国になりつつある中国と、閉塞感が残る庶民社会の間で生きる若者を描く。

136. C.イーストウッド『ミリオン・ダラー・ベイビー』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } 1 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間 } -1, b \text{ 時間 } -1, c \text{ 社会・人間 } -1 \rangle = Cx-3$

*女性ボクサーの挑戦と、その結果としての残酷な結末。

137. M.ゴンドリー『エターナル・サンシャイン』2004

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間 } 0, b \text{ 時間 } 1, c \text{ 社会・人間 } 0 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx0$

* 記憶除去手術を受けた元恋人の男女が、その後も出会いと別れを繰り返す。

138. C.プイウ 『ラザレスク氏の最後』 2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

* ルーマニア映画。老人の病気とその死、その周囲の人間や病院を描くことで、ルーマニアの社会と、一人の人間の老いの時間を描く。

139. JP&L.ダルテンス 『ある子供』 2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy-3$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

* 若いカップルに、子どもができる。それは彼らの問題をさらに大きくしていく。ヨーロッパの貧しく教育もない若者たちの問題を描く。

140. S.スピルバーグ 『ミュンヘン』 2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy-1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx-2$

* 1972年ミュンヘンオリンピックの選手村で起きたテロ事件を題材に、イスラエルによるパレスチナへの報復などを描く。

141. 侯 孝賢 『百年恋歌 Three Times』 2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx3$

* 1966年、1911年、2005年の台湾の異なる場所を舞台に、恋愛関係の3組の男女を同一の役者が演じる。第2部はサイレント形式である。

142. ジャド・アパトー 『40歳の童貞男』 2005

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx-3$

40歳を過ぎてなお性体験のない男を描いたコメディ映画。アメリカ社会の風刺が見られる。

143. S.ビア『アフター・ウエディング』2006

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cx - 1$

*インドで孤児の支援をする男が、その支援を申し出る富豪と出会い、それはやがて家族の秘密と喪失の物語へとつながっていく。デンマークの監督ビアは、表情やしぐさなどに重点を置いた演出をした。

144. A.イニャリトゥ『バベル』2006

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 1, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 3$

*4-3-2 のとおり。

145. P.T.アンダーソン『ゼア・ウイル・ビー・ブラッド』2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cy - 1$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

*20世紀初めのアメリカ西部。石油王の男とその周辺の、血と暴力の歴史。

146. T.ヘインズ『アム・ノット・ゼア』2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 0, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 0 \rangle = Cy 0$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} 1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} 1 \rangle = Cx 2$

*フォークシンガーのボブ・ディランの半生を、6人の俳優がディランを演じることで描いた。6人のなかには女性も含まれる。ディランの様々な側面が、多様なスタイルで浮かび上がる。

147. C.レイガダス『Silent Light』2007

縦軸 real-unreal の評価 = $\langle a \text{ 空間} 0, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cy - 2$

横軸 pure-plural の評価 = $\langle a \text{ 空間} -1, b \text{ 時間} -1, c \text{ 社会} \cdot \text{人間} -1 \rangle = Cx - 3$

*メキシコのカソリック・アナバプテスト派の信者の男。婚外関係を犯した罪に苦しむ。彼の周りの者はその真実を知っているが、神との信託を重んじる彼は、罪の意識から逃れえ

図版

<fig.1>～<fig.65>作成者 鈴木隆之

<fig.66>Franco Moretti, 『遠読』、みすず書房 2016、p293

<fig.67>～<fig.71>作成者 鈴木隆之

<表 1><表 2>作成者 鈴木隆之