

工業化以前のデザインの美学：ルネサンスからバー ダーマイヤーまで

古賀， 徹
九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門

<https://doi.org/10.15017/1500388>

出版情報：芸術工学研究. 22, pp.25-44, 2015-03-26. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：

工業化以前のデザインの美学

ルネサンスからビーダーマイヤーまで

Design Aesthetics from the Renaissance to the Biedermeier

古賀 徹¹
KOGA Toru

Abstract

Design history is generally considered to have begun during the era of the Industrial Revolution, as the modern meaning of the term “designer” originated amidst the division of labor in the industrialized factories of the 18th and 19th centuries. Since industrialization, designers have tried to integrate machine technology with the beauty of art in order to restore the wholeness of human beings. However, if design indeed integrates instrumental technology with beauty, we might find that its antecedents lie before industrialization. The shamans of ancient times, maestros of the Renaissance, and craftsmen of the pre-modern era engaged in both liberal arts (*artes liberales*) and mechanical arts (*artes mechanicae*). They dealt with symbols. Thus, this thesis argues that the design aesthetics of pre-industrial craftsmanship are connected with the symbol technology of Renaissance, Mannerist, and Baroque art, as well as the “applied art” of the 18th and 19th centuries.

はじめに

デザインの歴史は技術の歴史である。もっとも広い意味での技術とは、人類が宗教的儀礼において象徴を操作したり、その生存のために道具を使用したりする原初的な局面にまで遡ることができる。これに対してデザインとは、産業革命の時代に端を発する工業技術を前提とした近代的設計（近代デザイン）を指す。さらに工業化以後の現代、とりわけ十九世紀末以降のデザインを指すものとして、モダンデザイン、デザインにおけるモダニズム、現代デザインなどの呼称が存在する。さらにはそれと並行して、二十世紀以降、ポストモダニズムと呼ばれる文化現象が生じる。

本論の目的は、工業化とともに成立した近代デザイン以前の技術の歴史のうちに、その前史を素描し、工業化以前の技術の歴史に美学的枠づけを与えることにある。

西洋の伝統においてそもそも技術は象徴と実用双方に関わるものであり、工業化の時代においてはじめて象徴にかかわる美の技術と実用に関わる工学技術が分裂した。その両者をふたたび総合し、人間の全体性を回復する試みとして近代的なデザイン概念が成立したのである。だとすれば近代デザインの視線が分裂以前の時代に自らの類似物（前史）を見出すのは容易であろう。

だがそもそもデザインは近代に成立したのに、それ以前の技術の歴史をデザインの前史として論じることは、歴史に対する自己像の投影となりかねない。だからといってその時代の技術の歴史を近代デザインと無縁なものとして描けば、それはデザインの前史にはならない。ここには、近代デザインの前史をいかにして描きうるか

連絡先：古賀 徹 toru@design.kyushu-u.ac.jp

¹九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門
Department of Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University

という方法論的問題が存在している。

この方法論的問題には、技術の歴史を具体的に素描することによって、その内容の面から答えていくほかはない。本論は、その問題に答えるためにも、象徴についての美学的・技術的考察から出発する。その結果、本論は、工業化以前のデザインをその固有の美学的内実において規定することになる。

1. 技術の原史

そもそも技術の原初の形態とは、人間が自己の生存のためにさまざまに工夫するところ、とりわけ道具を制作して使用するところにある。自己保存のために自然の資源を手段として合理的に組織するありかたを、二十世紀の社会学者マックス・ウェーバーは目的合理性と呼んでいる。しかしながら人間が道具により自然を制御することは容易ではなかった。技術の限界に感受されるもの、それが超越的なものとそのあらわれとしての威力、つまりマナであった。天変地異といった外在的なもの、人間の誕生と死という内在的なもの、そして自らの心の奥底にうごめく情念と狂気、技術的制御の限界に感受される超越者といったものを一括して自然と呼ぶとすれば、人間は超越するその自然を目前として、その威力（マナ）に対抗する。

日本の伝統においては、こうしたマナに対応するのは「モノ」である。自然はまずもって卑小な自己を取り巻きそれを脅かす「モノモノしい」ものである。自然のうちに感受されるモノは、人間の内部に入り込み「タマ」となる¹。人間は外的自然のうちにモノを、内的自然のうちにタマを感じつつ、その両者に挟まれて、その威力に対抗して自己同一性を保とうとする。

こうした外的・内的な威力に直面し、それに対抗しようとする原初的な情念が発声を生むとルソーは言う²。その原初的な言語は、超越的なものが自己の内部へと侵入して発出したものであり、外界の威力のいわば化身であるがゆえにその威力にかろうじて対抗しうるのである。自己は言葉によってマナと同化し、同化するがゆえに言葉によってマナに対抗しうる。こうした超越的なモノへの自己同化は、日本の伝統ではツキ、つまり憑依に相当し、西洋の伝統ではミメシス（同化的模倣）と呼ばれる。超越に対するこうしたミメシス的過程を経て、その言語はマナを分有する。この原初的な言語こそが、「象徴（symbol）」の起源である。象徴とは、超越者の代理として、その威力が物質的・外面的な姿を取

たものであり、そのかぎりで呪術的な力を保持している。

超越する自然、そしてその霊的形態である神的なものと、この象徴を用いて交流するありかたが宗教的儀礼であり、儀礼を司るのが祭司たちである。祭司たちは、超越的な威力を分有する象徴を操作し、そうすることで超越者とコミュニケーション（交感）し、それを制御可能にしようと試みる。そのために祭司たちは、一定の形式で象徴を操作し、超越的な何かを一定の制御下におこうとする。これがたんなる道具的操作から区別される象徴の技術であり、象徴においては対象を操作するという意味での操作的技術と、対象に同化するという意味での模倣的芸術とが一体となっている。

この一連の象徴操作が定式化され、それが反復されるようになるとき、それは儀式と呼ばれる。そしてまた、そうした象徴の連関が一つの定型の物語を形成するとき、それは神話と呼ばれる。神話は神々を代理する固有名詞、つまり象徴としての言語によって世界の枠組みを構成し、その枠組みでもって超越的自然を説明する。したがって儀式と神話は舞台芸術と文学の起源であり、しかも同時に自然を制御しようとする操作的技術の原初の形態なのである。

こうした儀礼と神話を通じて、祭司階級は自らの精神と身体のうちマナを分有すると主張し、その宗教的権威でもってそれ以外の階級に対する支配権を確立していく³。自然の様々な要素のうちに宿る「アニマ」、すなわち活動力を一者のうちに集中し、それ以外のすべての自然からそれを剥奪したのが一神教であり、キリスト教の文脈においては、この絶対神との交流を独占したのが教会と聖職者たちである。したがって十字架像やそれを掲げる祭壇は第一の象徴となる。この象徴の周りに、その威光を引き立てるかたちで画像や彫刻、音楽と建築などの二次的な象徴（装飾）が配置される。装飾は、それが第一の象徴を引き立てるためには、それ自身のうちに第一の象徴に由来する神的威力を分有していなければならない。二次的な象徴は、はじめの象徴の代理者、その権能の再現というかたちで第一の象徴の^{オリジナル}本源的で^{オーセンティック}正統的な威力を引き立てる。

日本においてこうした宗教的で呪術的な原理によって支配が行われたのはおもに古代においてであり、中世においては軍事力による世俗的な統治に取って代わられたが、宗教的伝統がはるかに強力だった西洋社会においては中世に至っても、世俗的権力の支配と平行して社

会の各方面において教会の支配が存続した。しかし宗教的権威にせよ、世俗的権力にせよ、最高権威を第一の象徴として、それを代理ないし装飾する位階制の象徴秩序を必要とする点では同じである。位階的な官僚制においては、判断の権限が聖職者や国王や貴族といった上級者に独占され、下級者はその判断の代理者、薄められた像^{ビルト}でしかありえない。上級の権威もしくは象徴がもっとも公的であり、その公的権威を代理するしかたで次第に薄めつつ下位に位置するありかたがより私的(剥奪的)であるとされる。その最外縁には、教皇もしくは皇帝の威光と恩恵の及ばない存在、つまり異教徒、夷狄、奴隷、不可触民などが位置することになる。

こうした位階秩序によって特徴付けられる公-私のあり方を、現代ドイツの哲学者、ユルゲン・ハバーマスは「代表的公共性 (repräsentative Öffentlichkeit)」⁴と呼んだ。ハバーマスによれば、十七世紀のヴェルサイユに至っても位階秩序がすべてを決定していたという。そこで何が優れた政策であるか、なにが優れた芸術であるかを決める者、つまり正義と美の決定者は最終的には王権であった。そこで芸術家たちは国王に侍る存在、お抱えの存在であった。イギリスのヴィクトリア朝やドイツのヴィルヘルム朝の時代において流行した意匠は、かつて成立した歴史的な様式を模倣するという点で「再現的 (representative / repräsentativ)」と呼ばれるが、この「再現的」という形容詞は同時に、上位者(本体)の威光を下位(装飾)が代理する「代表的」という意味を含んでいる。

象徴を構成する技術は、西洋においてはおもに神殿や教会の建築、その装飾というかたちで発展したが、そうした技術のほとんどが有機的な性質をもっていた。ここで有機的というのは、ある個物が運動するとき、その運動の原理(目的)が、その個物に内在しているような運動のありかたを指す。有機的な技術とは、対象のうちに潜在するその目的を発現するよう手助けし、対象をその本来のありかたへと開花させる技術ということになる。こうした技術は古代ギリシャの哲学者、アリストテレスによって詩(芸術)の制作技術、「ポイエーシス (poiēsis)」と呼ばれたものである。

古代ギリシャにおいて自然はすべてそれ自身のうちに運動の原理を内在させ、それ自体の潜在的目的を発現させるように運動するものだと見なされていた。こうした自然のあり方は、「ピュシス (physis)」と呼ばれる。したがって制作技術はこのピュシスの原理を同化的に

模倣(ミメーシス)するものということになる。だとすれば象徴を操作する技術は有機的な技術ということになる。なぜなら象徴はそのうちに超越的でアニマ的な活動力を内在させているからであり、その操作はその活動力に応え、それを活性化するように営まれるのだからである。

古代ギリシャに基礎をおくラテン語の伝統において、「技術 (ars)」の概念は、「自由な技術 (artes liberales)」と「機械的技術 (artes mechanicae)」に区分されていた⁵。前者は、哲学的対話、純粋数学、悲劇の制作と上演、修辞学と演説の修練、あるいは古代ギリシャの弦楽器キタラの演奏やピタゴラス以来の音楽理論といった、有閑な市民がみずからの生命力の昇華と卓越を示すための技術であり、そのための審美眼や精神の修養であり、実用目的から解放された教養とでもいうべきものである。この自由な技術は基本的に象徴の操作であり、象徴の活動力を引き出すことと自らの活動力を高めることが同時に実現するような「制作の技術 (technē poiētikē)」である。その制作の目的はあくまで個物や自己の潜在的なものを顕在化させることであり、したがって外的な目的に拘束されていないがゆえに、その技術は自由なのである。

後者の機械的技術は特定の目的を実現するための技術、目的に拘束された手段の開発であり、日々の糧のためにする手仕事の訓練、奴隷や町人の労働に由来する専門的な職人仕事を意味した。それは象徴をその内的原理にしたがってではなく、外部から与えられた目的のために強制的に動員する。そしてそれを行う自分自身もまたたんなる生存のために賃金によって強制的に駆動される。運動の原理(目的)が個物の外側から与えられ、それが個物の内的原理にとって強制として感受されるような運動の原理は「機械的」とよばれる。これはピュシスに対比的な意味での「技術 (technē)」の概念を引き継ぐものである。

自由な技術と機械的技術の対立は、ギリシャ神話における美の女神アフロディテや学芸の神アポロンといった第一級の神々と、そこから疎外された工作の神ヘパイストスの対比にまでさかのぼる。西洋文化の伝統において重要なのは、その技術が外的目的(たんなる生存目的)から自由なのかもしれないがそれに拘束されるのか、自己保存からの卓越なのかそこへの屈従なのか、市民の技術かそれとも奴隷のそれなのかという区別であった。

象徴の技術が装飾に関わるとき、その装飾の構成は、

第一の象徴を装飾するという点からみれば外的目的に従属しており機械的である。しかしながら同時に、装飾それ自体が象徴であり、その内的原理に従ってそれを構成するかぎり有機的であり自由である。近代以前の制作者もまたこうした両義性のうちにあり、マエストロは自由の、下層の雇用職人は機械の色彩をより強く帯びていたのである。

いずれにせよ象徴の技術は象徴の潜在的威力にミメーシスし、それと一体化するいわば呪術的努力によって可能となる。その接近の努力こそが位階制を生み出す原動力なのである。そこにおいてひとは、象徴が織りなす呪術的世界に同化したままであり、「自己の視点」をとることはできず、世界を俯瞰することもできない。しかしながらこうした象徴連関への無制限の同化を切斷し、「方法」の軸の中に象徴を再配置することで、技術の歴史は新たな局面を迎えることになる。

2. ルネサンスにおけるディゼーニョ

近代デザインの前史の起源をどこに定めるかについては様々な説がある。そのうちでもっとも古いものは、ルネサンス期の工房制作を挙げる。十五～十六世紀の地中海世界、とりわけイタリア半島においては、交易を通じて富を蓄積した商人たちが組合を結成し、その組合や都市貴族たちが政治を司る自治都市が成立していた。フィレンツェやヴェネツィアがそうである。これらの自治都市では、教会や都市貴族、そして権勢を誇った商人たちの需要に応えるために工房が数多く組織されていた。そこから多方面に傑出した才能を発揮する天才的な工作人も輩出した。

こうした工房による制作活動のうちに「デザイン (design)」に相当する言葉を探るとき、イタリア語の「ディゼーニョ (disegno)」にゆきあたる⁶。十六世紀の建築家であったジョルジョ・ヴァザーリはその言葉を芸術や建築における制作のスケッチやデッサン、つまり素描の意味で用いている。イタリア語のディゼーニョに対応するラテン語は「デジグナチオ (designatio)」であり、その動詞形「デジグナレ (designare)」は、高みから指示すること、規定すること、配置することを意味する。デザインの起源をディゼーニョやデジグナレといったルネサンス期の言葉に見いだそうとするならば、そのときデザインは、素描としての設計的意味と、要素の組み立てという配置の意味の双方をすでに手にしているといえよう。

ものごとを配置するこの素描を実現する「方法」が、十五世紀の初頭のフィレンツェにおいて、建築家のブルネッレスキが発見し、同じく建築家のアルベルティが理論化したとされる線遠近法であった。線遠近法とは画面の奥（消失点）へと遠ざかるにつれて対象を比例的に小さく描くことにより、二次元の画面上に三次元の立体的な空間を幻視させる幾何学的な技法である。この技法においては、距離に比例して対象の大きさを変化させるように画像要素を正しく配置するとき、その二次元的画像全体が三次元の現実空間と等しくなるとされる。

遠近法においては、そこに描かれる諸要素の象徴性が大きな変質を被っている。というのも画面全体の配置秩序は、そこに配置される個別の象徴が保持するはずの内的威力とは原則的に無関係であるからである。象徴はその内実に関心な「方法」によって外面的に配置される。そうしたいわば機械的方法に則ることにより、ひとびとは有機的・呪術的世界にとりこまれたありかたから離脱して、世界を見通す普遍的な眼を獲得する。世界を透視する透明な主観による歪みなき配置的素描こそが、世界の真の姿、“真の自然”を明らかにする。その主観が占める位置は「視点」、それが展望する世界のありさまは「視界」と呼ばれる。

たしかに遠近法は、消失点から送り返されてくる軸線上に見る者の視点を固定する。だがそのことによって遠近法は、世界が、その軸線上に視点を置く者にとっての視野でしかないことを逆説的に示している。というのも異なる視点から対象を見る者には、また対象の異なった見え姿が現れるだろうからだ。その意味で線遠近法は、それ自体普遍的な方法でありながら、視点に左右されない真の実在なるものを解体してしまう。ミメーシスにおいてひとは真の実在に同化することで普遍に近づいている。同化する自己を相対化する余地はそこには存在しない。そのかぎりでも同化する自己と普遍のあいだに分裂は存在しなかった。これに対して、遠近法の視野にあらわれる世界は、客観的で普遍的と称されるほど、それはたんなる一つの視点に相対的なもの、個別的なもの、主観的なものとなる。

相対性が普遍性の条件であるという、配置的素描に内在する両義性は、当時のイタリア都市国家を支配していた商人たちの基本的な経験の枠組みでもあった。というのも通商取引、とりわけ海運をとまなう遠隔地貿易において、商人は一切の共同体とその慣習から切り離され、みずからの視線においてのみ世界を支えるのであり、た

とえそれが王権であろうと超越者であろうと、すべての絶対的なものを自己の視点から価値付けて判断することになる。それと同時に、実際の売買の局面において、その究極の根拠であるはずの商人の主体性は取引相手の視線によって相対化され、あまたある商品経済主体の一つに差し戻されてしまう。そこでは視野の唯一性と互換性が同時に経験される。

イタリアルネサンスを代表する一人であり、フィレンツェやミラノなどで活躍したレオナルド・ダ・ヴィンチは、人間の身体との密接な関係のうちで数多くの技術的考案物の下図を残した。それらはすべて、自然を人為的に再構成し、自然の構造を把握するためであった。レオナルドにとって「絵画の科学」もまた、その未完成の作品の多さからみても、なによりも自然の成り立ちを探求する手段であった。画家はまず「第一に立派な遠近法学者」でなければならず、「頭のかわりに O を描き、腕のかわりに真直ぐで折れた線、脚や胴体も同様に描く」そうした「簡単な線描によってこれを書きとめておかねばならない」⁷。そこで描かれる素描は、したがって「自然の孫」となる。

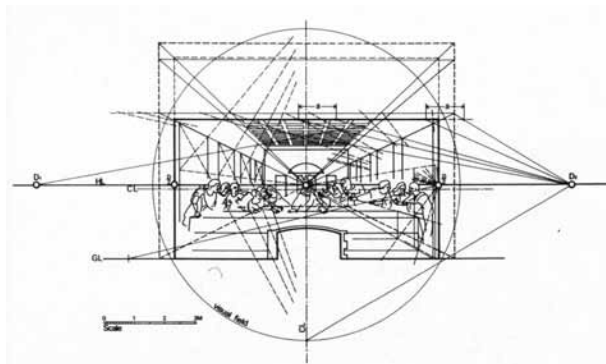


図1 レオナルド・ダ・ヴィンチ《最後の晩餐》の分析図
(小山清男「遠近法の成立—図法の原理と絵画空間」より)

十五世紀末、後期ルネサンスの時代に成立した《最後の晩餐》(一四九八年)は、配置する素描の集大成であった。《最後の晩餐》においては、人間の創造者である神=イエス・キリストとその弟子たちまでもが、鑑賞者の視点に支えられてはじめて存在する。とりわけこの絵画は、画面中央のイエスのこめかみ部分に消失点を設定しており、イエス・キリストそのひとが、鑑賞者の視線によって串刺しにされる。遠近法という理性的な構えをとるならば、みずからを創造したはずの神をひとは見返し、そのまなざしは創造者の存在を支える。神をも超える高みから指示し配置することで、はじめてその視野は

美となる。レオナルドは次のように言っている。「画家は、自分を魅惑する美を見たいとおもえば、それを生みだす主となり、また、肝をつぶすほど奇々怪々なものであれ、ふざけて嘔き出したいようなもの、実際可哀そうなものであれ、何でも見ようとおもえば、その主となり神となる。」(同、191頁)

ドイツで活躍した美術史家のハインリッヒ・ヴェルフリンは『美術史の基礎概念』(一九一五年)においてイタリアルネサンスの中心概念を「完全な比例」⁸のうち求め、ルネサンスの絵画様式を線的(輪郭的)・平面的(平面的な層構造による空間の表現)・完結的(画面の中での描写主題の完結性)・多数的(個体的なものの集積)であり、かつ「明瞭」なものとして規定した。こうしたルネサンス絵画の幾何学的とでもいうべき「様式」においてディゼーニョは、レオナルドの《最後の晩餐》にもっとも典型的にあらわれているように、対象の輪郭を描き、それを遠近法の角錐の中に層として配置し、画面の枠からあたかも世界全体をのぞき込んでいるかのように幻視させる、そうした複数の事物の外面的「配置」を意味する。

だが同時に遠近法によって開かれる視野は、ひとりの人間の一つの視界でしかないはずである。それはキリストをとりまいて彼を凝視する視野の一つでしかなく、その近隣には無数の可能的視野が存在するはずだろう。しかしながら《最後の晩餐》の画面においては、このことは言外に予感されはしても、キリストを見通す自らの視線そのものをみることに、つまり自己を対象化する視線の可能性は画面から排除されている。その画面は、キリストを中心として展開される劇的な構成も手伝って、それを自己の視野とする限りにおいては、その視野を相対化する別の視点を顕在化させない。その新たな視点はあくまでタブローの枠外のもの、意識されていないという意味で無意識的なものである。こうした視点が画面のうちに書き込まれてくるには、十七世紀のバロック絵画を待たなければならない。とりわけベラスケスの《ラス・メニーナス(女官たち)》(一六五六年)は、遠近法を用いながらも同時にそれを相対化し不可能にする様々な視野の交錯として画面を構成している。全体を統括する至上の消失点は空白であり、それに対応して全体を見通す視点もまた一つに確定し得ない。

だが《最後の晩餐》においては、鑑賞者の視点とイエスの顔面とが一直線上に串刺しになり、それを対象化する視座は画面の外に排除されていた。しかもそこで表象

されるキリストもまた、鑑賞者を見返すことなく視線を外していた。したがってそこで視野は、自らを創造したはずの神の視線を追跡することができず、不可視の神意、その自然のなかで宙づりにされているといえる。再配置する理性、つまりディゼーニョは、そのかぎりで自然に包囲されているのである。

ラテン語のデジグナーレが高みから示し、規定するという意味を持つとするならば、それはすでに一方ではすべての下図を描くもの、人間の精神と身体を起点として世界を位置づけ、配備し、計画する、いわば神の位置を占める人間のありかたを示唆している。しかし同時に、その神としての人間なるものは根拠をもたずに浮遊している。遠近法に内在するこうした両義性、つまり神の前の人間が一方では神の存在根拠となりながらもなお人間の存在根拠が不明という両義性、これこそが《最後の晩餐》が無意識のうちに表出する状況であった。

神の視線を対象化できない以上、その可能的視点は理解不能な非合理であり、場合によっては痴愚であり、狂気である。そこで人間はその技術的洗練と能動性の極点において、不可知で不合理な自然（超越者）の意志を実現する媒体、それゆえに細部、つまり塵のような私とその私が描こうとするディテールにおいて神意が現実化する象徴化の媒体となる。ペトラルカやエラスムスをはじめとした多くのルネサンス文学が示すように、また『狂気の歴史』や『言葉と物』においてミッシェル・フォーコーが指摘するとおり、その狂気を裏面とすることで始めて配置的理性が成立するのであり、そのかぎりでは理性は狂気の延長線上に存在していたのである。

教会や世俗的権力がその象徴の位階秩序のうちに人間を取り込んで圧迫したとすれば、ルネサンスの人間主義とはそうした位階秩序からの象徴の離脱であり、人間の視線を軸とする象徴の再配置であった。そこに技術の人間化を理念とするデザインの起源を見ることがあるいは可能であろう。だがそれは神を中心とした象徴秩序に対して、たんに人間を中心とした技術が登場したという意味においてはではない。ルネサンスにおける人間の復興とは、自らの精神のうちに万能を自覚し、現実的に理性的に行為しながら、なおその仕事をより深い^{マニエ}狂気・自然・神の仕業とみなすことであり、技術の人間化が究極的には不可能であることの自覚なのである。そのかぎり遠近法としてのディゼーニョは、その機械的・幾何学的外観にもかかわらず、その中枢において自然の威力を現実化する象徴の有機的技術にほかならない。人間は自然

の子供である。そして絵画が「自然の孫」であるのは、その人間の技術を通じて顕現する自然の姿であるからにほかならない。

3. ディゼーニョの変質

素描する理性がルネサンス以降、どのような経緯をたどったのかを見ることにしよう。金融業を通じて富を蓄積したメディチ家は、フィレンツェを長年にわたって独裁的に支配すると同時に、芸術家や工房へのパトロネージュを実施した。またヴェネツィアは豪商・貴族たちによる共和制を維持し、教皇庁の影響力を最小化することで思想の自由を確保し、出版業の中心地となった。個人として独立して交易する商人の視線のごとくに、それぞれ独立した個人たちがそれでもなお共通して立脚すべき認識と交流の基盤、つまりそれを踏まえることによってはじめて客観的な世界と向き合うことができる普遍的「方法」をルネサンスが探求したとすれば、そのあとの時代は、その「方法」を、それを踏まえてさえいれば作品を普遍的だと称しうる「手法（maniera）」として教条化することになる。ルネサンスの中心は、メディチ家の権勢の低下とともにフィレンツェからローマやヴェネツィアへと移行し、十六世紀にはフランスのルイ王朝によるイタリア侵略やローマの劫掠を通じて最終的にはイタリアからルネサンス運動が消失していく。そうした歴史的経過のうちでマニエリスムと呼ばれる様式が成立する。

ルターによる宗教改革への反動としてマニエリスムを批判的に捉える見方をまずは美術史家のニコラウス・ベヴスナーの叙述において知ることができる⁹。支配からの解放という社会の発展傾向の上に、技術や美学といった文化的形態を位置づけるときにはじめて、当の文化を正当に評価できる。こうした唯物論的で進歩主義的な歴史観からみるならば、マニエリスムはまずもって、ルネサンスの市民的な解放勢力に対する教皇庁の反動政策の反映であり、のちのバロックによって克服されるべき文化として否定的に評価される。

ルターによる宗教改革はルネサンス精神の一つの果実である。というのもそれは、幾重にも装飾された教会で聖職者たちが操作する象徴の位階秩序を通じて神の声を聞くのではなく、印刷された聖書を各個人が直接読むことを通じて、それぞれの個人の視点から神の言葉を解釈し、なおかつそうした個人的読解の共同化を通じて、読書共同体としての普遍的な視野を立ち上げること

を意図したからである。それはもろもろの象徴を読み解く解釈の遠近法システムを構築するかのようであった。反宗教改革の動きは、象徴を一覧する各人の「視点」を否定し、イエズス会の厳格なる軍隊秩序のように、それをもういちど位階的な象徴秩序のうちに同化させようとした。すでに正統化され確立されたドグマの反復、オーソドクシーの支配がそこに回帰する。

マニエリスムにおいては、ルネサンス期に達成された透明なパースペクティブは屈折して見通しの効かない歪みを抱えている。ペヴスナーによれば、その背後にあるのは、ルネサンス的秩序に対する教皇庁のドグマティズムの侵入、とりわけ異端審問を通じた自由の抑圧である。「個々の人間の意味のこのような否定、そしてそれを形のうねりの中に沈め、その自然の形にそむいて引き伸ばし、重い衣の襞の中にとらえる拘束力が、マニエリスム美術と反動宗教改革時代を支配した思想との、もっとも深くもっとも重要な連関を形づくっているのである。」(同、28頁)

マニエリスムはこうした時代の表現として、まずもって「模倣の芸術」と特徴付けられる。ルネサンスの精神が忘却され、その外面的特徴のみが表面的に「模倣」される。しかもその「模倣」は、より高次の象徴的権威へと同化してそこに従属するあまり、自己の視点を溶解させて遠近法空間を歪ませる。「古代風の衣装、裸体、ルネサンス風の類型などの外的な要素は保持されていたが、絵画の構成やその中で的人物の意味などの本質は、ルネサンス時代のそれとは正反対なものになった」(同、23頁)。マニエリスムに特徴的な細部の誇張は、いかなれば範とすべき古典の特徴を模倣していることを誇示する強調であり、まるで異端審問官が聖書の末節を強調して本筋を歪めるかのごとく、われこそが正典にもっとも接近しているという過剰適応のあらわれである。

これに対してマニエリスムの「歪み」を自由との関連で積極的に価値付ける近年の解釈もある。こうした解釈は、進歩主義的な歴史観がその効力を失うにつれて、教条的な図式に抑圧されてきた歴史的現象に異なる光を当てようとするものである。

ルネサンスのディゼーニョは、遠近法秩序のなかで、本質的には相互に無関係である諸対象の外面を模写した。これに対して美術史家の若桑みどり氏はマニエリストたちを代弁して言う。「自然の雑多な形を模倣するものはこれをディゼーニョと呼ぶべきではない。それはプラトンのいうとおり、『影の影』にひとしい。」¹⁰ マニエ

リスムは対象の「形」ではなくその「内面」、つまりプラトンのいうアイデアに目を向け、その精神的な力にミメシスする。そうすることで画家は、その力と一体となってイメージをあらたに形象化する。若桑は、ツッカロの「内なる素描(ディゼーニョ・インテルノ)」こそ、この事態を表現したものだという。こうした観念論的解釈によれば、ミケランジェロの人体像に典型的にあらわれるマニエリスムの「歪み」とは、清明なる精神の働きに対する位階制の圧迫の痕跡、正典権力への過剰適応の結果などではなく、対象の精神的本質を創造的に描き出す力が対象の物質的・外面的形姿を突き破った時に生じるものである。

こうして獲得された形象は「アレゴリー」と呼ばれる。若桑は次のように言う。「このような抽象観念をイメージに化するにあたって、もっともふさわしい形式こそ、アレゴリーにほかならなかった」(同、31頁)。超越的なものの精神的な威力が外的な形象となって物質化したものが象徴であった。そのかぎり象徴において精神的内実と物質的形象とは一体であり、両者は均衡している。これに対してアレゴリーは、象徴の整った外皮が破綻したときに現れる歪んだ物質的形姿である。そこで物質的形象は外皮にすぎず、それを突き破った内的精神にこそ存在が付与される。「見ることのできないものこそ、見ることができないからこそ、それはもっとも強い、打ち消しがたい現存となる。それは何もののシンボルでもない。確実に『在る』観念の擬人化、その化肉した姿である。」(同、33頁)

マニエリスムをルネサンスからの頹廢、デカダンス、無力化とみるペヴスナーの見方からすれば、アレゴリーはルネサンス的比例からのたんなる逸脱、無残な失敗であろう。だが若桑の見方からすれば、アレゴリーは、まさにその失敗という姿において、対象の精神的本質、その実相を暴き出しているのである。イタリアのマニエリスムに発するアレゴリーの概念は、二十世紀の批評家、ヴァルター・ベンヤミンによって、ドイツのバロック文化のうちに再認される。

マニエリスムに対する唯物論と観念論とは完全に対立するものではない。というのも、輪郭的な比例性から新プラトン主義への移行という観念論的解釈は、マニエリスムの歴史的反動性を主張する唯物論とそのまま両立するからである。外面的・政治的解放が押しとどめられるとき、その解放への力は屈折して内面化し理念化する。可視的輪郭より、不可視の精神的存在により大きな

現実性が付与される。それは新プラトン主義のそもそもの成立条件、つまり古代ギリシャにおけるポリス世界が崩壊し、帝國的支配の中で人々が私的なアトムとして放浪するほかなかった時代と符合している。ルネサンス的都市国家の崩壊とともに、西洋文化はもう一度、かつてのヘレニズム的条件に捕捉されたといえよう。

マニエリスムがデザインの美学にとってもつ意義とは、歴史の唯物論的な進歩史観を前提とした場合には、いわゆる歴史的反動の概念を準備することにある。歴史の方向性が生産力の強化、支配の緩和、市民的自由の確立、社会的弱者への倫理的配慮のうちにあるとすれば、そうした現実社会の進歩に対してかならず反動があらわれる。こうした反動局面のうちに特定の時代のデザインをとらえる可能性がそれである。こうした唯物論は一見すると時代遅れのもののように見える。しかしながら依然としてデザインと技術にかんする歴史記述と美学理論は、この物差しを最終的に捨て去ることはできず、たとえそれを表面上克服したと称しても、それはふたたび記述の細部のうちに何度も回帰してくるのである。おそらく、その評価軸に埋没することもなく、またそれを全面的に否定することもなく、相対化しつつそれと適切な距離を取りながら記述することが求められているのだろう。

マニエリスムが新プラトン主義の文脈において観念論的解釈を受ける場合には、それは克服すべきたんなる反動ではなく、アレゴリーの概念を準備した時代となる。対象の外面的法則性を科学的に捉え、それゆえ対象の本質を表象が正確に捉えると称するルネサンスのディゼーニョに対して、マニエリスムのディゼーニョ・インテルノは、対象の本質に対して表象が過少であること、それゆえにディゼーニョは過程的なものであり、つねに不十分に留まることを示している。破綻した素材たちは、象徴への挫折のゆえにこそ、記号もしくは部品として、新たな編集と配置を新しい理念のもとで待ちわびているのである。

4. 仮象という実在

ヴェルフリンは、ルネサンスとバロックの絵画を区別するに際して、デューラーとレンブラントを比較し、前者を「線的」、後者を「絵画的」と規定した。「線的に見る」とは、形と形の間をしっかりと分けて見ることであり、他方、絵画的な眼は、逆に事物全体の表面をかすめ過ぎる運動を狙うものである」(ヴェルフリン、31頁)。

さらに両者の対立は「存在の芸術と仮象の芸術」(同、34頁)、つまり「線的表現は事物を在るがままに表現し、絵画的表現は事物を在ると見えるように表現する」(同、33頁)と規定される。この両者の対立は、たんに素描の技法以上の、つまり世界認識のあり方の相違を示している。ルネサンスにおいては、まずもって世界は象徴の外面的集積であり、したがってそこでは象徴を物のごとくに秩序立てて配置するためのシステム(線遠近法)が必要とされた。これに対してバロックにおいては世界の構成単位はもはや物ではなくはじめから表象、イメージである。バロック的世界観において表象は実在に対する仮象という副次的な存在ではなく、まさにその仮象それ自体が世界の内実であり実在である。象徴としてのイメージたちは、装飾の位階制秩序から抜け出て、すべて対等な価値を持つものとして、一つの合理的なシステムのうちに統合される。こうした世界の存在のありかたをヴェルフリンは「絵画的」と表現したといえる。

バロックが表象をこそ存在とみなした必然性を説明するには、レオナルドを十七世紀のオランダの哲学者、デカルトと比較する必要がある。レオナルドは世界を配置する視野を構成し、それを視点によって支える。これと同様、デカルトもまた、全宇宙をそのうちに位置づける時空間の座標系を考案した。そこで全宇宙の要素を配置するのは座標系を設定する「思考する私(コギト)」である。レオナルドにとって視野を支える私の視点そのものは、それ自体理性化できない自然の一部であった。これに対してデカルトは、私の思考の実在を理性的な思考そのものによって確保しようとする。

デカルトによれば、座標系の内部に現れる表象、つまり思考の内容すべては夢や悪霊の仕業かもしれない、いくらでも疑い得る。だがそうだとすると、それを疑っている自分の思考が存在しないとすれば、その夢や疑いそのものも成立しない。したがってデカルトは、懐疑の実行そのものによってその限界、つまり「思考する私」の実在の証明が可能だと主張した。だがこの証明は、表象の存立からその基体としての私の意識を論理的に要請するだけで、その意識による思考の正しさを保証するものではない。ここでデカルトは、神の恩寵の原理を引き合いに出す。私の意識が明晰判明に直観したものが誤謬となるように、わざわざ私を神が創造したはずがないから、物体に対する私の認識が正しいことは神によって保証されると言うのである。

レオナルドとデカルトは、理性の視線が空間を条件付

けるという点では同じである。しかしながら両者は明白に異なっている。というのも、前者においては万能の視点を支える「自然」が視界の外部に意識されているのに対し、デカルトは表象を可能にする理性的思考を思考自身によって支え、さらにその正しさをそのまま神に保証させるのだからである。いわばデカルトは、自己の理性を宙づりにする狂気・自然・神のありかたを、自己の理性を支えるかぎりの存在へと切り縮め、それを理性の中に回収してしまったのである。だがそうすることでかえってデカルトは神の位置を見失う。なぜなら理性が設定する座標系の内部に神が住み着くはずはないし、理性の外に神を置くこともできないからである。もはや視野の内側にも外側にも神は存在しない。神は隠れてしまい、すべてを思考し、素描し、位置づけるはずの思考はその外部を失い、無限に引き延ばされて孤立する。

デカルトにおいて、究極の実在者であるコギトの直観（知覚）によって支えられず、したがってデカルト座標系のうちにその場所を持たないものは実在とは認められない。だがその座標系のうちで人間は、その座標系を設定してそこに全宇宙を包括する理性的思考と、自らが設定したその座標系のうちでかろうじてその極小の実在を保つにすぎない身体へと分裂することになる。デカルトの合理主義が陥ったこの危険を察知し、「人間は考える葦である」という警句を発したのがパスカルである。そこで人間は「考えるもの（res cogitans）」としては全宇宙を表象しそれを支える中心であるのに対し、「延長する身体」としては草原に群生するはかなき一片の「葦」、宇宙の塵でしかない。一方で全能の思考者であるはずの人間は、他方で無力な塵として規定される。その矛盾の凍り付いた表現が「考える葦」なのである。

デカルトの後続者たちは人間存在が孕むこの矛盾に直面して、物と意識という二項対立図式を廃棄してしまう。デカルトが思考の中に神を吸収してしまったがゆえに、思考そのもの、意識そのものが神の一部であり、そのうちで表象されるものはそのままに実在だという一元論的構図に追い込まれるのである。

スピノザは、私の知覚とは神のなかで生じているものだという。私の精神と身体、世界はすべて、神が具体化したありかた、つまり神の様態であり、したがって自分の精神とは区別される自立した対象が眼前に存在すると思ひ込むのはたんなる想像の産物にすぎない。またライプニッツは、事物の要素単位の代わりに表象の単位としての無数のモノイドから世界が構成されていると主張

する。モノイドは主語のように表象の単位である一方、それ自身の内部に世界のすべてを潜在的に映し出して活動するいわば生命体のようなものである。したがってわれわれが通常外部に知覚していると思っている対象とその運動は、すべて私のモノイドの中に映し出されている表象とその変化にすぎないのである。モノイドの表象活動を駆動しているのは、すでに自己のうちに潜在している表象を顕在化させるというかたちで、特定の表象を自己のモノイドのうちで最大限の解像度で表出しようと努力する「欲求」であり、しかもこの欲求や表象能力はすべてのモノイド、鉱物や植物、動物や人間のモノイドに原理的に備わっているのである。したがってライプニッツのシステムにおいては、モノとモノの間に作用する因果関係は存在せず、そうであるかに思われているのは、表象と表象との間の対応関係にすぎない。

十七世紀においては、絵画や彫刻といったいわゆる芸術領域とならんで、科学においても表象を実在のはかなき複写物と見なす構図は崩壊していた。ガリレオ・ガリレイは、科学的実験によってえられる現象の背後に、その現象を実現するはずの形而上学的実体を認めなかった。ガリレイはもはや、現象を可能にする力とは何かという、それ自体実験によって検証不能な問題を考察から排除した。ガリレイは、現象の変化を説明する法則のみ、自然の「何であるか」ではなくその「いかに」だけを問題としたのである。同様にニュートンの古典力学においても、力はもはや実験現象を可能にする実体的な何かではなく、質量と加速度という観測可能な独立変数から定義される数学的項目であり、運動方程式における従属変数Fの位置を占めるものであった。

このような表象の実在性を、物体の遠近法的配置としての空間性の内部に位置づけることはできない。なぜならそうした幾何学的空間それ自体が表象の一つのありかたにすぎないのだから。したがってバロックは遠近法から独立して、むしろそれを包括するように、独自の現実性を主張しはじめる。その表象の現実性は、遠近法的空間から見れば「歪んで」おり、したがって「絵画的」ということになる。

バロックの見かけ上の「歪み」は、その本質において合理的な表象秩序が事物の外形的な統一感を乗り越えるときに生じるものである。だがこの「歪み」は、その合理性が理解されないとき、たんなる装飾として認知される。合理的秩序の中では対等であったはずの諸要素が、見かけ上、位階制を構成する諸装飾だと誤解される。

破綻した外形と、その背後に今や隠れてしまった合理性の分裂を指して、ベンヤミンはバロックにおけるアレゴリーを定義したのである。

十七・十八世紀に成立した「仮象」とその法則性は、古典力学を成立させた科学革命を根底で可能にした存在論的前提となった。その科学革命の成果は、十八・十九世紀の産業革命において具体的な技術の姿をとる。しかしながらその一方で、バロックの論理的極致としてのライブニッツの表象システムは、来る工業化の時代にはいまだ、現実具体化することがなかった。というのもそうした表象のテクノロジーが開くには、マーシャル・マクルーハンがいうように、二十世紀のエレクトロニクスの時代を待たなければならなかったからである。

ひとつの日常生活において、モノとモノとの間の因果関係以上に、表象と表象の関係性、情報とコミュニケーションそれ自体が、ひとつの社会的現実としてすどく意識されるようになるのは、コンピュータとIT技術の時代においてであった。バロックの時代、とりわけライブニッツのモノドロロジーはすでにそうした現代の意識を先取りしていたのである。

5. 近代芸術の起源

象徴に関わる技術は、代理的な位階秩序において、象徴やその操作という宗教的儀礼の伝統を受け継いできた。それはキリストや仏の像を彫刻すること、また教会や寺院の建築や装飾というかたちをとった。制作的技術の対象はけっしてたんなる素材ではなく、その素材の加工のうちに精神的なアニマを宿しており、技術はあたかもその精神的なものがそれ自身を顕現させる手助けをするかのようなのである。だがルネサンス以降、象徴の技術は、代理的な位階秩序から離脱しはじめる。装飾の位階秩序から解き放たれ、いまや独自の連関をとりむすぶようになった象徴連関、これが近代の芸術を特徴付ける。こうした象徴の解放は、人間の位階秩序の崩壊、つまり自由で平等な社交の登場によってもたらされた。

新たな人間関係を胚胎させる社会的な装置となったのがフランスのサロンであった。ランブイエ侯爵夫人は、武断政治により粗野だった当時の宮廷の気風を嫌い、イタリアルネサンスの洗練をもたらしべく自邸「オテル・ド・ランブイエ」にてサロンを開催した(一六一〇年頃)。そこでは位階制秩序における身分にもとづくことなく、人柄の豊かさや会話のエスプリといった人格の魅力が自由な社交を成立させたとされる。そののち十

八世紀に至り、ルイ十四世の時代となると、国王が絶対主義的権力を握って官僚組織を発達させる一方で、宮廷と結びついて巨大な成長を遂げた商業ブルジョワたちが経済的な地位を固める重商主義のプロセスが進行した。政治的・経済的な影響力を失った都市貴族たちの一部は、旧来の特権と身分的な秩序でもって新興ブルジョワたちに対抗しようとした。ヴェルサイユにおけるこうした位階秩序の強化の一方で、パリにおいては身分にとられない社交の場が成立したのである。たしかにサロンは宮廷文化に端を発し、その爛熟した代表的な象徴秩序のなかから誕生した。その会場はオテルと呼ばれる貴族の邸宅であり、そこを支配していたのは身分制の中で高貴とされる女性と貴族文化に由来する洗練された様々の作法であり、そこに入出入りしていたのは貴族を中心とした人々であった。しかしながら参加者はすべてその身分的・社会的地位をひとつたびは中断して、あたかもひとりの紳士・淑女であるかのごとくに振る舞わなければならなかった。つまりサロンにおいて人々は、社会属性から切り離された「人間」をあえて演技することで、代表的な象徴秩序の効力を停止したのである。

サロンにおいて価値を決めたのは、その場における行為の卓越性であった。ひとが「何であるか」ではなく、「何をするか」、そのパフォーマンスこそが評価の対象となった。サロンにおいては交流の喜びに対する各自の貢献、すなわち芸術的上演、会話の精妙さ、身のこなしの優雅さ、親切さ、経済的寄付といった卓越性が評価の基準となる。そこでは身分や奢侈による権勢の誇示ではなく、趣味の良さが受け入れられる。

上級者の装飾ではない、装飾なき象徴を生み出す場所がサロンであった。そこでは、すべての人々が、自分の行為が優れたものであるかどうかの判断基準を、自らの行為を省みつつ、自ら構想しなければならなかった。そのための感性の錬磨と陶冶がそれぞれに課されていたのであり、参加者のひとりひとりが、そしてその行為や作品が、社交の精神の体現者、つまり象徴となることを求められていた。

ひとつとは、土地につながれて生存のためにたんに生きるのではなく、よりよく生きるために都市に出て交際し、そこで自らを陶冶し、評価を得ていく。こうしたひとつのつながり方は、生存のために生業に拘束される集団のあり方が生産共同体と呼ばれるのに対して、自由な社交と呼ばれる。ひとつとはサークルや協会、もしくは会議を自発的に組織し、そこにおいて芸術的な

美, 科学的真理, そして政策的正義を判断していくのである。そこでは, 評価対象の価値が「高い」か「低い」かがそのつど判断される。その判断をなすのは, その場にいる人々であるから, 評価はさしあたり対等なもので行われる。自由で対等な個人たちが, 自発的に集合した場において, その発言や行為の高さによって相互に評価し合うこのシステムは, 西洋社会の基本的な評価機関となった。このように, 上級権威の代理ではなく, 各人の行為の卓越性を基準として相互評価が行われる状況を, ハバーマスは「市民的公共性 *bürgerliche Öffentlichkeit*」(ハバーマス, 26 頁)と定義した。

サロンは女性の主人が主宰するものであり, 感性の満足に重きをおいた集まりであった。主人はもてなしと贈与の権力としてみずからを確立する。彼女は食事や飲み物, 官能的な雰囲気気に気を配り, 自らの性的魅力も手伝ってその場を魅力的な場所に演出するとともに, 意見の対立をみなが納得ゆくよう仲裁し, そうすることで対立を会の活力と魅力へと転換する。サロンがそのつどの招待制である場合には, 主人はその招待権を握る。「高い」ものだけが生き残り, 水準を下回る者, 失敗を犯した者, つまり「低い」ものには次回の招待はなかった。「高い」ものはつながり, 「低い」ものは切られる。この掟を徹底することでサロンは, 会の文化的水準とその威信を維持しようとした。とはいえ主人の権力は, 会の全体の雰囲気の中でみなが納得するように行使される必要があったし, なによりもそうした判断がセンスを失い, 私情に流される場合には, そのサロンの成果は「低い」ものとなり, その会はパリという都市全体の中での評価と権威を失墜させる。だから会を主宰する主人といえども, それ自身, その判断するセンスの「高さ」を厳しく評価されていたのである。十八世紀や十九世紀において, パリやウィーン, ロンドンといった文化都市においては, サロン, サークル, 協会といった自由で平等な結社が, 次第にその宮廷文化的な色彩を薄めつつも, その「高さ」, つまり権威と格式をめぐる熾烈な競争を繰り広げていた。

サロンの活動はそれ自体何かの手段ではない。それは社交の喜びと充実それ自体を目的とし, それによって感性と人格を高めることを目指す自由な活動であった。こうした卓越への衝動は, かつて教会において神を愛し神に少しでも近づくことが義とされる信仰や, 王権的身分制秩序の中で君主やその至高の地位に少しでも近づこうと努力する世俗的忠誠の衝動が, 対等者たちの交流の

中へと世俗化したものだということができる。まるで一つの信仰でもあるかのように, 上昇衝動により生みだされる活動やその所産が高級文化であり, それに関わる人たちは高い^{ハイ・カルチャー}社交圏^{ハイ・ソサエティ}を構成する。したがって高級文化は, 生活そのものが織りなす生活文化とは対照的である。たんなる生命維持に拘束された反復, その意味での共同体をむしろ軽蔑することで, よりよき生, より高き象徴性を達成するのが, 強調された意味での文化なのである。

時代が下るにつれ, そうした結社の一部は, その機関誌, ひいては新聞や雑誌を発行することによって, 直接顔を合わせる集会をはるかに超える国民的・国際的影響力を発揮するようになる。作家のシュテファン・ツヴァイクが『昨日の世界』で十九世紀末のウィーンを描いたように, 文化的な階段を登ろうという野心を持つひとびとにとって, より権威の高いサロンやサークルに招待され, その常連となること, そこが発行する機関紙, 新聞や雑誌に自分の名が印刷されることは大変に名誉なことであった。逆に言えば, 卓越したパフォーマンスを示すことができさえすれば, 無名であっても即座に都市の文化的階梯を駆け上がることができたのである。

芸術家はこれまで, 教皇や国王といった上級の権威によって認められ, そのパトロネージュに頼ることで上級権威の代理者として評価されてきた。しかしそうした位階秩序が次第に力を失ってくるにつれて, 芸術作品を評価する機関はサロンや協会へ軸足を移しはじめる。そこで芸術作品は, 感性を陶冶する相互的で自由な社交のシステムに活力を与え, またそのシステムによって価値を認められ, パトロネージュを受けるようになる。

6. 美の技術

一七九〇年に出版された『判断力批判』¹¹においてイマヌエル・カントは, 自由な発意に基づいて自然を加工しようとする行為を「技術 (Kunst)」と呼び, その技術を三つに区分した。ひとつは, 何を作るべきかというかたちで, 制作の目的が概念によってまえもって定められる技術であり, これは「機械的技術 (mechanische Kunst)」と呼ばれる。無論この定義は, 伝統的な技術の定義, 自由な技術に対比される意味での「機械的技術 (artes mechanicae)」を引き継ぐものである。

この定義に従うなら, たとえば「椅子」という概念が与えられ, 人が座ることができるように座面やそれを支える脚がすくなくとも三つは必要というように制作のための一定の規則が与えられ, それにしたがって具体的

なかたちがイメージされて、それにもとづいて実際に椅子が制作されるような技術が機械的な技術ということになる。この技術の制作対象は、座ることを実現させるといった、概念で表現できる目的-たいていの場合は実用目的-を持っている。この制作物は、あたかも物のように眼前にあるもの、つまり客観的なものである。カントの定義からすれば、椅子もネクレスも建物も、そして後の産業革命の時代に登場する発電所もダムも工場も、それを作り出そうとする技術は、すべて目的概念を前提とする以上、「機械的」であることになる。ただしカントは、この「機械的技術」を、賃金による強制としての職人の「手仕事」ではないとしている。カントはこれをあくまで自由な技術に分類している点で、場合によっては強制的な手仕事を包含する伝統的な機械的技術の概念から区別される。

これに対してカントは、ひとを心地よくさせる技術を「快適の技術」と呼んだ。音楽を演奏したり、室内を整えたり、ワインをサービスするのは、それがひとを心地よくすることを目的とするかぎり快適な技術である。その技術は、「快適」という、概念によって表現できる目的を持つという点で機械的技術と同じであるが、その制作対象がひとの感性の状態、つまり主観的なものであるという点でそこから区別される。

カントは機械的技術でもなく、また快適の技術からも区別されるものとして「美の技術(芸術)」を定義した。美の技術は、快適の技術と同じように感性に関わる(ästhetisch)技術であるが、目的概念に規定されないという点で快適の技術と異なる。伝統的な「自由な技術(artes liberales)」の概念とカントの美の技術は、後者が美的領域に制限される点で区別される。

カントの言う美の技術とは、何か特定の概念-それが客観的なものであれ主観的なものであれ-を実現することを目的とするのではない。自然美、たとえば美しい夕焼けが、それ自体なにかの概念を前提とし、何かを目的として実現されるものではないように、美の技術もまた概念に規定されることなく、なおそこに感性的な統一を作り出すものである。したがって美の技術は、そのありさまにおいてただ美しいという自然美のありかたを、ひとつの「かたち」として人為的に再現しようとするものであり、その意味で自然美を規定する美学的構造を模倣する技術である。

椅子という機械的技術の製作物は、たとえばひとの疲労を軽減するためとか会議を開催するためというより

高次の目的のための手段となる。実用目的をもって作られた制作物は必ず別の目的の手段となるのである。しかしながら芸術作品はそれ自身がいわば究極目的として制作される。外部目的をそれ自身の中に解消したものの、目的性を取り込みそれ自体が最終的な目的となったものとして、芸術作品は機械的な技術連関からも、また快適さを実現する主観的な技術連関からも自立している。カントはこのような美のありかたを、一切の目的概念から解放されているという意味で、「自由美」と呼んだ。自由美は、たんにそのかたち(色、音を含むもろもろの感性的な統一態)において、ただ美しいのである。

ある対象が美しいか、そうでないかを判断する能力をカントは「趣味」と呼ぶ。この趣味はいわば生まれながらにひとに備わった一つの能力なのだが、しかしそれが実際に機能するには、十分な経験を積まなければならない。美を吟味する経験は、カントによれば他者との社交のうちで錬磨される。ある対象がたんに心地よいかどうか、いわば好きか嫌いかの判断はたんに主観的だとされる。というのも心地よきは心の状態を指すので、それをそのように感じて表明する権利はそれをそう感じているひとにのみあるからである。ある椅子が他者の目から見ればいかに低俗な仕様に映ったとしても、あるひとがそれを好きだと言えば、その「好き」だということについて他者が異論を挟む余地はないだろう。なぜならそれは一つの感覚の事実であるからである。

これに対して、その事物が「よい」とか「わるい」という判断は、カントによれば客観的なものである。というのも、その事物の目的概念とその規則に照らして、その事物がそれをどの程度満たしているかという評価は客観的に判断できるからである。たとえば「椅子」という概念から「座りやすい」とか「長持ちする」といった、それが椅子である以上充足すべき規則が導き出せるとすれば、それを実際の椅子がどの程度充足するかは、その椅子の性能、いわばスペックとして客観的に規定されるだろう。

だが、その椅子の形態が「美しい」かどうかについての判断は、たんに主観的なものでも、また客観的なものでもない。カントは、あるものが美しいかどうかを決める判断、つまり趣味判断は、高名な評論家がなんと言おうと自分はそう判断するという独立したものでなければならない、しかも同時に、だれもがそう判断するはずだという普遍性の構えをとる必要があるという。独立性と普遍性というこの矛盾を引き受けることで趣味判断は、

対等な他者との社交を必要とすることになる。評論家や権威者がこれは美的に優れた作品だと客観的に判断し、そうしたいわば客観的指標に従うだけであれば、自分の判断の根拠を他者に説明したり説得したりする必要はないであろう。また判断が自分ひとりだけで完結する主観的なものにすぎないなら、それは個室にこもって対象を鑑賞してそう感じれば十分であろう。判断がたんに追従的（客観的）である場合も、またたんに孤立的（主観的）である場合にも、そこに対等な他者は必要とされない。だが美に関する判断が個人の判断であり、しかも普遍性を要求されるということになれば、趣味判断を遂行する個人たちは、その判断の妥当性を認める他者を必要とすることになる。

そこでは美に関する判断について相互の切磋琢磨や議論が積み重ねられ、趣味についての共通の土壌が熟成されるであろう。日本語であれば、ある芸術作品について「良い」「悪い」を言う判断は、通常この趣味判断にあたるだろう。というのはそういう言い方は、作品の客観的性能を目的概念に照らして評価しているのではなく、それが芸術として優れたものであるかどうかを判断しているからである。だとすれば、作品が好きか嫌いかという判断と、それが良いか悪いかという判断は、まったく次元が異なることになる。前者はたんなる自己の感覚の表明にすぎないが、後者はその判断についての他者の承認を要求しており、それゆえ社交のなかで自分の判断が優れたもの（高いもの）であることを実証しようとしているのである。

社交界においては、人と人との交わり方そのもの、そこでの立ち振る舞いや言動のあり方そのものがある種の形式性を帯びる。食事や議論、舞踊のマナー、そうした「かたち」を洗練させゆくなかで、芸術作品の「かたち」が洗練されているかどうか、それが美しいかどうかと同時に判断される。その形式美の構成は、それ自体が目的であるという点で、アリストテレスのいう最高善に近いものである。そうした意味での美的形式を錬成することそれ自体が目的なのであれば、そうした社交や作品は、「目的から解放された合目的性」のうちにあるといえる。それ自体内実が不明な高みに向かっていくという営為、それはプラトン以来の美のアイデアへの憧れ、エロースの伝統を引き継ぐのである。

『判断力批判』におけるこうしたカントの立論は、ルネサンスを引き継ぐ形で、十七世紀以来サロンというかたちをとり、十八世紀には欧州全域ですでに十分に機能

していた美的公共性を哲学的に表現したものであるといえることができる。人々の動物としての欲求、もしくは自我のエゴイズムを直接むき出しにすることは、目的に縛られたもの、醜いこと、粗野なこととして排除される。食欲や性欲、自己承認欲求はあくまで形式のうちに昇華され、形式の美しさというかたちをとることで、はじめて社交の回路に乗るのである。したがってここで社交は美のメディアであるといえる。カントは、対象物の所有による欲望の充足という「利害関心から解放されているありかた」を美の条件とした。たとえ作品を購入し所有したとしても、それは作品の管理者の名誉ある地位を引き受けることでしかない。対象の实在に欲望を抱きそれを消費するのではなく、距離をとってその「かたち」の統一を觀賞する。社交とは他者への直接的欲望を成就するものではなく、その交流の形式そのものを美的に享受するものである。そうした意味ですでに社交それ自体が「美の技術」なのである。

社交を構成する各人がその高い交わりの象徴となり、それら対等な象徴から織りなされるその関係性自体が会の輪郭を構成する。同様にいまや作品を構成する要素のあいだにも装飾的従属性は存在せず、作品を構成する要素はすべて対等の価値を持つのであり、そうした対等な象徴たちが織りなす関係性それ自体が、作品のフォルムを形成する。そうした形象や関係性を構成することで芸術作品は、対等な市民の集合という姿をとった神的なもの、形象的統一によって表現される至上のもの、そしてそれらを実現しようとする卓越精神の象徴となる。かつて第一の象徴の装飾として芸術作品が存在したとすれば、いまや芸術作品と芸術家はまさに第一のものとなり、装飾なき象徴となる。

カントのいう趣味判断とは、絶対的で最終的な判定者（神もしくは王）が存在しない世界のなかで、一体誰が、どのように作品の美的価値を判断するかという問いに答えるものであった。趣味とは、一方では対等な市民たちの社交を可能にする条件であり、しかも同時にその社交によってはじめてその妥当性を実証される自然の能力であった。自然の美しさが自然の能力としての趣味をつうじて文明のただなかで芸術作品の美として再現される。個別の趣味判断の無数の集積のうち高級文化は、まさに文明の中での自然として、都市のただなかでその姿をあらわすことになる。

7. 応用芸術としてのデザイン

ここで美の技術からカントのいう機械的技術に目を移してみよう。衣類や生活用品の制作は、農作業の合間に、もしくは冬期などの農閑期に、農民がみずからおこなうのが通常であった。そのうちに鍛冶屋などの専門的な制作者が農民から分化し、かれらは様々な農村を渡り歩いたり、都市において定期的に開催される市場においてみずからの制作物を販売したりした。地場に根付いた生活用品の生産の一方で、中世の封建制のもとでは、領主や貴族のお抱えの職人や出入りの商人たちからなる町民階級が台頭し、専門の工房群が成立し、親方の指揮下で美的に洗練された制作物が生産された。

十七世紀前半にランブイエ公爵夫人が、フランスの宮廷にルネサンス的洗練を持ち込み、サロンを開催した一方で、十七世紀後半においては、代表的な公共性にもとづく工芸文化の花が開くことになる。というのも、ルネサンスの豪商たちによるパトロネージュの役割を引き継いだのは、重商主義を通じて富を蓄積した絶対主義のフランスだったからである。ルイ十四世、太陽王の居住地であるヴェルサイユ宮殿は、選りすぐりの工房職人たちによる職人的手作業の集大成ともいべきものである。国王が資金をまかない、職人を雇用して支配する王立製作所が設立された。デザイン史家のジョン・ヘスケットによると、一六六七年に設立されたゴブラン工場は、タペストリー、キャビネット家具、高級貴金属を扱う数百人の職人を抱え、六〇名の徒弟が学ぶ付属学校を併設していた。そこにおいて、ルイ十四世お抱えの主任芸術家であるシャルル・ル・ブランをはじめとしてさまざまな芸術家たちが馬車、タペストリー、家具などを制作していたという¹²。ヴェルサイユの宮廷文化は欧州全域の君主たちの美的範例となり、ヨーロッパ中の宮廷が王立製作所を抱え込み、たとえばドイツのマイセンの磁器のような芸術性の高い工芸品が制作された。封建制や絶対主義に支えられるこうした制作活動はむろん、象徴としての王権の装飾であり、装飾による位階秩序をその構成の原理としていた。

とはいえ製作所を維持する経費は莫大であり、十八世紀の中頃までに製作所は運用費用の埋め合わせに、当時成長しつつあった中産階級を当てとして商業市場を独自に開拓し始める。それと並行して、絶対主義体制が崩壊して宮廷文化が弱体化するにつれ、制作に携わっていた芸術家や職人たちがまた、宮廷のパトロネージュから独立した専門職となり、その経済的基盤を市場に求

めるようになる。こうした次第で、近代ヨーロッパにおいては何よりもまずフランスがデザイン産業の先進地となったのである。

工房による制作物は、実用性とともな誇示的な美的装飾性を同時に実現する必要があった。そこでは手段としての機械の原理とともに自由な美の原理がともに満たされることが要求された。同一の制作物において実用と美が同時に実現するありかたをカントは『判断力批判』において「付属美 (pulchritudo adhaerens)」と呼ぶ。「自由美」は、対象が何であるかについてのいかなる概念も前提としないのに対し、付属美はこうした対象の概念を前提とし、この概念を実現する程度に応じてその完全性が計られる。カントは建物(教会、宮殿、武器庫、東屋)の美を付属美の例としている。建物を建築するとき、まずもってその建物の概念を現実を実現することが目的となる。これは建物のいわば実用性に相当し、これを満たすほどそれはよい建物と言われるであろう。このかぎり建築は機械的技術である。そしてその機械的な制作の過程において、その建物が同時に美的な統一性を実現し、趣味判断によって美しいと判断されるとき、その建築は美の技術でもあろう。

純粋に美的なものと同実用物の美しさにかんするカントの区別は、純粋芸術と工芸の区別に相当する。純粋芸術(美術や音楽など)は純粋な趣味判断の対象となるものであり、それは社交における共通感覚の遊びのうちで成立する。これに対して工芸は、自由な技術(芸)のうちに機械的な制作の論理(工)を浸透させるがゆえに、自由な社交圏の枠外にはみ出してしまふ。その剰余の部分(工)は、自律するはずの趣味判断のうちに、はじめは王権による権力的な利害関心、その後は市民たちの誇示的欲望を混入させる。工芸はいわば不純な装飾として自由な社交界からも、また素朴な日用品の実用技術からも区別される独自の権威的領域を作り出す。

強固なギルドに組織された工房群は、注文をうけて職人の手による一品生産を行っており、そこでは制作物の下図を描く人間と実際に制作に携わる人間は、その後の工場における大量生産におけるようにはっきりと分化してはなかった。職人はかならずしも自ら描いた下図の通りに制作するとはかぎらず、近代の芸術家と同様に、制作過程の中でかたちをそのつど発案したり変更することもあっただろう。しかしながら家内制手工業や工房内制作が発展し、分業にもとづく工場制手工業が成立すると、同一生産物を短時間で大量に複製する能力、つ

まり工業的生産力が飛躍的に上昇する。そこではその複製物を生産する労働者と、そのひな形を考案する人物とが分業により分化する。この後者のひな形の下図の考案者が工業デザイナーの起源となる。

付属美としての工芸の領域に分業が持ち込まれ、工芸が複製生産の様相を強めていくと、付属美の一方の要素であった美もまた、本来は社交における人々の生き生きした判断のなかで成立したものが、その場から離れて、物的性質であるかのように取り扱われ、製品に作り込まれる。美それ自体が表面的には象徴性を保ったまま、実用品の価値を高める物的装飾として機械的な色彩を強めていく。つまり製品の下図を自由に、つまり美的に描くはずのデザイナーは、その素描の時点ですでに、その美と自由を変質させている。その一方で、地場の職人が担ってきた素朴な実用品を制作する技術は、雛形をたんに複製するデッド・コピーに接近し、無慈悲な機械的反復に置き換えられていく。カントのいう美の技術と機械的技術ははまだ双方ともに自由な技術であり、有機性を完全に失ってはいなかった。しかしその同時代、カントのいう付属美の領域において、すでにデザイナーと手職人への分業はその有機性を変質させ、双方の仕事を機械的なものへと変化させはじめていた。

ルネサンス後期の十六世紀の初頭において、貿易や流通の拡大によって工房の製品が市場の競争にさらされていたところでは、ほかの製品との差別化を図り、また購入者の興味を引くために、機械によって印刷される「パターン・ブック」と呼ばれる版画集が生まれた。このパターン・ブックには、織物業者や家具職人のための装飾用の型や模様、モチーフが描かれていたという（ヘスケット、19頁）。十八世紀の中頃になると、台頭してきた市民階級の紅茶やコーヒーなどの嗜好品の需要に応じて陶磁器が供給されたが、そこに描かれる絵柄のパターンを制作するために専門的な職業が成立した。これは織物業や壁紙製造業においても同様であった。工房の受注生産や一品生産は在庫を知らないが、これとは対照的に、工場において同型の大量の製品が生産されれば、それを商店に在庫し、来店した客に販売することになる。そのためには製品の宣伝が必要となり、そのために商品カタログが機械により印刷される必要がある。工房生産においてはパターン・ブック、工場における大量生産においては絵柄や製品カタログ、そうした図案を専門的に制作する職業がグラフィックデザイナーの起源となる。こうした役割をその初期において果た

したのは、多くの場合、彫刻家や画家など、今日でいうところの芸術家たちであった。近代デザインは、プロダクトにせよグラフィックにせよ、お抱え職人の一品ごとの注文生産から手職人による複製物の大量生産、そして市場における大量販売への移行とともに始まる。

十八世紀において図案の美的な趣味の点で先導的であったのはやはりフランスであった。リヨン市は絹や金銀といった素材を用いて制作する「デザイナー（dessinateur）」として、ユージ・シモンに補助金を与えた。またユベール・ド・リベルドリは、『絹や金銀を用いた制作に従事するデザイナー』という教則本を著し、フィリップ・ド・ラ・サールは、一七七六年にルイ十六世から爵位を与えられている。これらの「デザイナー」たちは、年に何度もパリへと赴き、そこで最先端の流行に触れることを怠らなかったという¹³。

また十八世紀のイギリスを代表する企業であり、高級陶器で有名なウエッジウッド社は、材料を改良して、ろくろによる伝統的な制作法の代わりに鋳型を用いて液体状の粘土に型を与える方法を開発し、「クイーンズ・ウェア」と呼ばれる一連の高級陶器を販売した。型を使って生産される複製物は精確に同一となるため、また印刷による転写で陶器を装飾する技術も採用したため、そうした製作物にあつては実際に製作や描画に携わる職人の腕は問題とされなくなり、型取りの責任はすべて図案家が引き受けることになった（ヘスケット、26頁）。ウエッジウッドは一七七三年に最初の製品カタログを出版し、彫刻家で若干二十歳のフラックスマンを図案家として起用している（Pevsner, pp.14-15.）。ウエッジウッド社においては、生産過程から切り離されたところで、芸術家が本から引用した形態やパターンを用いて図案を考案しており、それをあとから生産過程に持ち込むというかたちがとられた。

十九世紀になると、デザイナーははっきりとした専門職として国家の政策によって制度化されることになる。一八三五年のイギリスでは、「デザインの原理」についての知識をイギリスの関係者に広める最善策を調査する委員会が国会に設立され、その後国策によりデザインの専門学校が設立されていく（Pevsner, p.15.）。また一七五四年に設立され、イギリスの産業芸術を推進するのに中心的な役割を果たしてきた王立芸術協会は、職人の技術の向上に力を注いできた従来のかたに対して、十八世紀の中頃には、工作の専門的技術よりは、公衆の趣味を教育を通じて向上させることへと力点を移してい

た。職人ではなく公衆が問題となるのは、製品の使用者や購買者の趣味が高まるならば、当然、それは制作者、いや、その下図を指示する図案家の趣味を吟味するはずだからであり、また図案家の高い趣味の探求を支える広範な購買層を育成するためである。カントが表現していたように、機械的技術から下級職人の単純な手仕事を除外されてしまうのも、技術的複製を生産する工業技術にとっては、実際に手を動かす現場の製作能力よりも、何をどう作るのかという下図作成のセンスこそがより決定的役割を果たすのだからである。こうしたデザインの国策化は、自国製品の美的な水準を高め、それによってヨーロッパ諸国におけるいわば美のスタンダードを形成し、もって製品の国際競争力を高めることを目的としていた。工芸の「趣味 (taste)」をめぐる国際競争は、一八五一年の第一回ロンドン万国博覧会にむかって高まっていくことになる。

十八・十九世紀における図案の趣味をめぐる企業間競争 (利潤動機)、ひいては国家間競争 (ナショナリズム) は近代デザインの成立に深く関与していた。そこにおいて特徴的なのは、一つには、これらの図案作成が王立製作所にせよ市場にせよ、社会の特権者や支配的階級、教養的階級の美的な趣味を満足させることを任務としていたということである。二つには、その点で図案はあくまでも、実用物に付属した美的装飾にすぎなかったということである。生産過程の要請から図案へのフィードバックは基本的に成立しておらず、図案は素材の性質や生産工程との有機的な関係を持たないまま機械の技術のうち外から芸術家によって持ち込まれていた。それゆえその「趣味」もまた、自由な社交ではなく、上から国策的に規定され、あたかも物的な部品であるかのように外部から製品に接着された。そして最後に指摘すべきは、その美的な「趣味」は、自然美や純粋芸術においてはそれ自身で価値ある目的であったのに対し、この段階の工芸デザインにおいては、それら美の技術が地位の誇示や利潤、国策といったより上位の概念を実現するための手段、戦略になっているという点である。このように生産過程の論理と美の論理とが内的に結合することなく並存し、なおかつ後者の美の論理が前者の生産を促進する手段となり、むしろそれを装飾しているデザインのありかたを、「応用芸術 (applied art / angewandte Kunst)」と呼ぶことができる。この言葉は広い意味でのデザインの別名としても用いられるが、とりわけ二十世紀のモダニズムにおけるデザインから区別されて、伝統工芸とし

ての十八・十九世紀のデザインを指すことが多い。したがってこの言葉には、モダニズムのデザインとは異なった美学上の規定が与えられるべきであろう。

8. ビーダーマイヤー時代

近代の工芸が不純なものとして、フランスの絶対王政における装飾的位階制のただなかで生まれ、そのあとイギリスのヴィクトリア朝やドイツのヴィルヘルム朝の時代になって市民たちの誇示欲望や国策の手段になっていったとしても、もうひとつの現代的な工芸のありかたもはじまろうとしていた。工芸における装飾が位階制の誇示から距離を保ち、簡素で清潔なものとして、市民たちの美的公共性と密接な関係を持っていた時代があった。それはドイツにおけるロマン主義とビーダーマイヤーの時代である。

ビーダーマイヤー時代とは、一八一四年のウィーン会議から一八四八年の市民革命までの三四年間を指している。フランス革命 (一七八九年) の革命思想を輸出しようとしたナポレオンの軍事的敗北によって、古い封建的な政治体制の復古を招いた時代、宰相メッテルニヒが統括したウィーン体制の時期にあたる。この時代において人々は、フランス革命に由来する市民的自由主義の思想的洗礼を受けながらも、社会体制においては権威主義的な内務警察による自由の拘束を余儀なくされていた。

ビーダーマイヤーという言葉は、「ドイツではもっともありふれた姓マイヤーに『^{ビダー}実直な』という形容詞を加えてビーダーマイヤーという姓をこしらえたもの」¹⁴であり、政治や社会問題に背を向けて当時の支配体制に順応しつつ、その私的な生活の細部において趣味や社交にいそしむ小市民の類型を指している。こうした人物類型が時代を指す言葉となったのは、復古的な官僚制が支配するウィーン体制のただなかで、もっぱら市民生活の私的な部分、つまり家族や友人たちとの親密な空間、美的で感性的な交わりにおいてのみ市民的公共性の先取りを図るほかなかったからである。

だがこうした類型を肯定的に捉えてみれば、小市民たちは簡素で自然と調和した穏やかな生活スタイルによって、われ知らず、ひとを身分で差別する代表的な官僚制の暗い力と戦っていたということもできよう。シューベルトの歌曲、美しく整えられた小さな庭、コーヒー、鳥かごのようなスカート、そして家具のギリシャ風の意匠といったインテリアの連関のうちに、暗い力の支配から抜け出そうとするロマン主義の息吹を感じることも

できる。今日にまで至る私的な市民生活の原型がこの時代に形成されたのである。

産業革命以前においては、同業者組合（ギルド）に組織された職人たちが、そのプライベートな工房において徒弟を使役しつつ、君主や貴族や地主たちからの注文に応じて一品生産していた。それらの生活用品や建築物の多くは、君主や貴族たちの権威や富を誇示する目的を持っており、奢侈的であった。ビーダーマイヤー時代においても君主や貴族たちの城館では擬古典趣味やその反動としての中世趣味が蔓延しており、そうした影響を受けて市民層にもネオゴシック調の家具が流行を見せていた。「トレーサリ（ゴシック様式の窓の飾り格子）、ピナクル（小尖塔）、軒蛇腹、尖塔アーチ、バラ窓といったゴシック式教会堂の装飾形態が、椅子やソファ、コモーデや戸棚にも転用された」¹⁵のである。こうした時代遅れの流行の家具や小物で居間は一杯であり、快適さが犠牲になっていた。

他方でビーダーマイヤー時代に特有の調度品は、工房職人の手による注文生産品でありながら、ことさらに権力や富を誇示するものではなく、直線的で簡素な形式を整え、機能的でありながらも装飾性を失っておらず、質素な美を保っている。装飾的な小物を詰め込んだ特権層の室内とは異なり、家財道具は機能的で必要不可欠なものにかぎられ、落ち着いた色の壁には何一つ余計なものがなく、それでいて室内は全体として優雅であり、居心地の良さが追求された。豪華なフランスの家具様式に対して、快適さを重視するイギリス家具の影響を受け、ツヤ塗りのマホガニー材のうちに美を求める市民的な家具様式が追求されたのである。「ナポレオン一世時代の擬古典主義の様式であるアンピール様式でさえ、まだ家具にブロンズの金具や金箔を認めていたのに、ビーダーマイヤー時代は今やそれさえも放棄する」（同、476頁）。

こうした家具のうち、この時代を象徴するのが一家の主人の誉れとなる書き物机（ゼクレテール）であった。それは引き出しを備えており、上方に折りたたまれた天板を使用時に引き下ろして使用するもので、教養あることを自称する市民の知性の象徴であった。これに対して女性の誇りとなるのがガラスの飾り戸棚であった。それは旅の記念品、食器、贈答品、書籍などを飾るものであり、社交や旅行といった市民的富裕や見聞の広さ、美的趣味の象徴であった。こうした家具は、室内全体をコーディネートするためにセットで販売されることもあった。建築家のシンケルは市民の家庭生活のために実用家

具をデザインして室内を全体的に調度した。そうした室内美術をつうじて、ビーダーマイヤー様式は、公園や都市の自然、ともに市民生活を送る人々と調和し、そうすることで自分自身とも調和した、感性的に統一された美しい生活連関を実現しようとしたのである。



図2 1830年頃に描かれた芸術家の室内

Carl Wilhelm Gropius, Das Wohnzimmer des Künstlers, gemalt um 1830. Märkisches Museum, Berlin

ビーダーマイヤー様式は当時の宮廷（フリードリヒ・ヴィルヘルム三世）にその起源を持つとも言われる。啓蒙された君主や領主は封建的な身分を自己の存在根拠とするのではなく、むしろ思想的には開明的であろうとした。君主は謁見室や宴会場といった公的区画においてはバロックやロココ風の華やかな装飾によって誇示的な装飾を凝らす一方で、私的な執務室においては簡素で快適な様式に満足した。生活機能に目を向けたそうした様式が宮廷の高級官僚に影響を与え、そこから一般の上層市民階級の趣味へと広がっていったのである¹⁶。

ビーダーマイヤー以前のネオゴシック的装飾が身分的地位を誇示するものであり、むしろそのために生活機能を犠牲にしていたのに対し、ビーダーマイヤー様式は美的連関のうちで生活機能を充足しようとする。ドイツ語圏における十九世紀前半の時代、つまりビーダーマイヤー時代においては、市民的公共性はその政治的表現を得ることができず、私的領域に制限されていたことを想起しよう。その私的な生活は、トーマス・マンが『ブデンブローク家の人々』において描き出したように、市民とその家族が、その私的な室内空間において、交際そ

れ自体を目的として対等な立場で交流するありかたと深く結びついていた。市民がその私的な生活の場において社交を営むには、その居室において生命維持機能と美的機能とが融合することを要求するであろう。この要求は、応用芸術（工芸）における実用に対する美の従属という付属美の図式を超えるものである。いまや美は実用に付随した誇示的な装飾ではなく、まさに生活それ自体が美的＝社会的に生きられるありかたを示す。生活を構成する各要素が統一した連関を取るように全体をコーディネートするという思想は、ウィリアム・モリスのアートアンドクラフト運動やドイツのユーゲントシュティルの先駆けとなるものである。その意味でここに機能主義の端緒を見ることすら不可能ではない。

とはいえ十九世紀前半のこの時代は、文化史上ではロマン主義の時代にあたる。ロマン主義は、十七・十八世紀の啓蒙主義、近代における古典期に対するある種の逸脱から生じる。バロック以来の啓蒙主義は、まさに市民的公共性の帰結として科学革命や市民革命を成し遂げ、封建社会に由来する象徴の位階秩序、装飾の従属的秩序を、対等な要素からなる合理的システムへと変換する運動であった。これに対してロマン主義は、そのようにして達成された合理的秩序や形式が、いまや人間の発展の障害となり、人格のあるべき自由と齟齬を来す一種の居心地の悪さのなかで展開する。

だが一見すると理性的秩序からの逸脱とみえるロマン主義は、しかしながら、表象の次元でより理性的であろうとして結果的に幾何学的秩序を「歪める」ことになったバロックの継承という側面ももつ。公的部門よりも私的領域へ、行動よりも心情へ、都市の男性よりも農村の女性や子供へ、知性よりも感情へ、街頭よりも室内へ、形式よりも内容へ、調和よりも破綻へと「逸脱」することで、より高次のしかたで理性的であろうとするのがロマン主義であったともいえる。そしてその工芸的表現であるビーダーマイヤーにおいては、ロマン主義の核心であるはずの深刻な自己分裂や自己破綻までは至らず、ただ私的領域への撤退とそこでの平和のみが、俗化されたロマンティックなかたちをとった。とはいえそのロマンティックなもの、旧来の支配構造の誇示的装飾とは一線を画しており、市民生活の実質的なありかたに対応するというかたちで、かろうじて、官僚的な権威主義に回収されない抵抗力を発揮していた。

当時、シューベルトやアーデと呼ばれる私的な音楽サークルがウィーンで開催されていた。そこにおいてはシ

ューベルトを中心として教養ある女性、詩人、劇作家、ピアニストや歌曲の歌手、弁護士、法律家、役人といった人々が集まっていた¹⁷。こうしたサロンを背景として、音楽家は次第に宮廷のお抱え芸術家であることから離れ、公開の音楽会において聴衆が支払う入場料と批評によって支えられていく「自立した」存在になっていく。

しかしながらそうした社交界それ自体が、「人間」一般を代表するものではなく、封建的特権層の残滓と新興の都市教養市民階級という、ごくかぎられた階層であることは、十九世紀の初頭にもすでにひとびとに予感されていた。かぎられたサークルに出入りするひとびとは、その外部に教養を持たない膨大な労働者や農民が存在すること、したがってサークルの中で認められる調和はその外部者たちを排除することによってかろうじて達成される偽の調和であること、したがってそこで達成される「美」もまた醜であることをどこかで意識していた。したがってロマン主義は、古典的調和と美をもはやリアリティを持って受け入れることができず、外面的形式性を乗り越える精神性、社交圏から外れた内面性、形式性の破綻、無限を目前とした畏怖としての崇高のうちに可能性を見る。シューベルトは一連の歌曲において、美的形式の担い手であった器楽に対して声楽を採用し、とりわけ「冬の旅」において帰還なき「旅」における破綻の経験を象徴化した。しかしながらそうした芸術作品の制作と評価はなお、サロン文化とその調和の内部に制限されていた。自らが立脚すべき場と形式を抜け出すことが適わないままなおそれを信じることができない、逆に言えば、自己から逸脱することでかえって自己であろうとする、そうした引き裂かれた意識をロマン主義の批評家フリードリヒ・シュレーゲルは「イロニー」¹⁸と呼んだ。それは理性の自己懐疑であり、形式性の破綻としての形式、自己と逸脱の二重性の意識である。

こうしたロマン主義の意識の先行者をマニエリスムのうちに見ることもできよう。ルネッサンスの幾何学的・輪郭的理性主義に対してマニエリスムのプラトンの精神主義が成立したとすれば、ロマン主義は、自然や神を理性のうちに吸収して全体化したバロック的な理性主義を継承し、それを内側から生きることで理性を二重化したともいえる。マニエリスムとロマン主義は理性的秩序に対するアイロニカルな性質を共有する。もつともマニエリスムは無限への開かれをなによりもまず宗教的意識のうちに求めたのに対して、ロマン主義はそれを芸術に要求したという点で異なっている。後者のプラト

ン主義は、カント後継のシラーの美学に典型的に見られるように、もっぱら人間の内面性やその精神の交わり、芸術作品といった世俗化された形態を神聖視した。

労働者階級、そしてその外部に広がるルンペン・プロレタリアート、外国からの移民、とりわけアフリカ大陸から連れてこられた黒人たちは、市民たちの居住地である市壁の外、つまり社交の調和的秩序の外部に位置するものであり、意識はそれに直面して美ではなく崇高を感受する¹⁹。市民たちはみずから調和的秩序の城壁のなかに位置しつつも、それを破綻させかねない無限に直面して戦慄する。ウィーンにおける一八四八年の革命は、市民階級と労働者階級がいわば偶発的に協同してウィーン体制に対抗したが、これ以降、産業革命のよりいっそうの進展とともに、双方の階級は次第に敵対的色彩を帯びる。市民階級にとっての自由な社交とその文化は、労働者にとっては自らの搾取と抑圧によって購われる特権的な象徴であった。調和は虚偽である、文化は不正である、そうした意識を予感しつつ、美的に調和した工芸とともに、ビーダーマイヤーの時代もまたその終わりを迎えることになる。

9. 総括

本論は工業化以前の技術の歴史をおもに象徴の操作のうちに見てきた。象徴とは、それ自身のうちに内的な活動力を宿したものであり、したがって象徴の操作は有機的な技術である。有機的な技術は、まずもって装飾の位階制を形成するが、ルネサンスやバロック、近代芸術やビーダーマイヤーといった時代的系譜の中では、位階制を離脱した対等な要素の連関を形成する技術として発展した。本論は、装飾の位階制と対等な連関構成という、象徴をめぐる二つの技術形態の対立と相克のうちに、工業化以前の技術の歴史を位置づけてきた。

近代デザインはまずもって工房における一品生産から工場制手工業における分業への移行のうちにその起源を持つ。その原初的形態において近代デザインは、象徴の有機的技術を総体として機械化しつつも、まさに対等な要素連関としての美の側面と、実用機能の装飾という位階的側面の混合物、つまり応用芸術としてその産声を上げた。その後近代デザインは、ビーダーマイヤーの時代において、その装飾的側面をいかに対等な美的連関のうちへと解消するかを課題とし、その全面的な解消を機械的生産が全面化する工業化の時代に達成しようとする。以上のような考察の結果として本論は、工業化以

降の近代デザインの先行的形態として、それ以前の時代のうちに、象徴を対等化し、連関として構成する有機的な技術の系譜を発見するに至った。

だが、来たるべき全面的な工業化の時代は、それ以前の時代が前提としていた象徴そのものを、機械的に大量生産されるたんなる記号と部品へと解体するであろう。近代以降のデザインは、機械性大工業によって分断された実用と美、頭脳と手足、人為と自然といった要素をふたたび統合する技術として自己を主張する。近代と現代のデザインは、機械化を否定せず、むしろそれら無機的となった諸要素を組み合わせることでふたたびそこに有機性を再現しようと努力する。そしてその努力は、技術の歴史においてまったくはじめて企てられたのではなく、象徴を対等化して連関を構成する、工業化以前にすでに高度に発展していた技術のうちにその先行形態を見いだすのである。工業化以前の、ルネサンス以来のデザインの美学を構想することは、このような前史として可能なのだといえよう。

図版出典

図1 佐藤忠良ほか『遠近法の世界史』(平凡社, 1992年)所収, 同136頁。

図2 Gert Selle, *Geschichte des Design in Deutschland*, Campus, 1997, S.43.

注

- ¹ 後藤正英『日本倫理思想史』（東京大学出版会, 2012年）29頁以下を参照。
- ² ルソー『言語起源論』（竹内成明訳, 白水社, 1986年）, 第二章を参照。
- ³ Adorno/Horkheimer, *Dialektik der Aufklärung*, Suhrkamp, 1997. アドルフ・ホルクハイマー『啓蒙の弁証法』（徳永恂訳, 岩波書店, 1990年）, とりわけ序文を参照。
- ⁴ Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Suhrkamp, 1990. ハバーマス『公共性の構造転換』（細谷貞雄・山田正行訳, 未来社, 1994年）, 15頁以下を参照。
- ⁵ Dahlhaus, *Musikästhetik*, Hans Gerig, 1976. ダールハウス『音楽美学』（杉橋陽一訳, シンフォニア, 1989年）, 11-12頁。
- ⁶ Bürdek, *Design-Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Birkhäuser, 2005, S.13.
- ⁷ レオナルド・ダ・ヴィンチ『レオナルド・ダ・ヴィンチの手記（上）』（杉浦明平訳, 岩波文庫, 1954年）, 220-221頁。
- ⁸ Wölfflin, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, Schwabe, 1991. ヴェルフリン『美術史の基礎概念』（海津忠雄訳, 慶應義塾大学出版会, 2000年）, 14頁。
- ⁹ Pevsner, *Studies in Art, Architecture and Design – From Mannerism to Romanticism*, Walker, 1968. ペヴスナー『美術・建築・デザインの研究 I マニエリスムからロマン主義まで』（鈴木博之・鈴木杜幾子訳, 鹿島出版会, 1980年）。第一部第一章「反動宗教改革とマニエリスム」参照。
- ¹⁰ 若桑みどり『マニエリスム芸術論』（ちくま学芸文庫, 1994年）, 24-25頁。ちなみに, 芸術作品が「影の影」となるのは, プラトンにとって真実在としてのアイデア界を模倣する影が現実世界の感性的形姿であり, それをさらに模倣するのが芸術作品であるからである。
- ¹¹ Kant, *Kritik der Urteilskraft*, Felix Meiner Verlag, 2006. 以下の論述は「美的判断力の分析論」より。
- ¹² Heskett, *Industrial Design*, Thames and Hudson, 1980. ヘスケット『インダストリアルデザインの歴史』（榮久庵詳二・GK研究所訳, 晶文社, 一九八五年）, 19-20頁。
- ¹³ Pevsner, *Studies in Art, Architecture and Design -Victorian and After*, Princeton University Press, 1968, p.13.
- ¹⁴ 前川道介『楽しいビーダーマイヤー 19世紀ドイツ文化史研究』（国書刊行会, 1993年, 14頁）。
- ¹⁵ Boehn, *Biedermeier Deutschland von 1815-1847*, Bruno Cassirer, 1911. ベーレン『ビーダーマイヤー時代 ドイツ十九世紀前半の文化と社会』（飯塚信雄ほか訳, 三修社, 2000年）, 483頁。
- ¹⁶ Hauffe, *DESIGN*, Dumont, 2000, S.26.
- ¹⁷ 芦川紀子「市民文化とビーダーマイヤー様式」, DGA 記録集編集委員会編『ドイツ・オーストリアのデザイン』（九州芸術工科大学, 2003年）所収, 27-28頁。
- ¹⁸ Schlegel, *Der Historiker als rückwärts gekehrter Prophet*, Reclam Leipzig, 1991, S. 157.
- ¹⁹ これについてはバーク『崇高と美の観念の起源』（中野好之訳, みすず書房, 1999年）を参照。