

イタリア・ルネサンスにおけるデザインの起源：アルベルティ、ヴァザーリ、ツツカリにおける有機論と機械論

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/10.15017/4113195>

出版情報：芸術工学研究. 33, pp.1-19, 2020-11-01. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：

イタリア・ルネサンスにおけるデザインの起源

アルベルティ、ヴァザーリ、ツッカリにおける有機論と機械論

The Origins of Design in the Italian Renaissance

Organic and Mechanistic Theory in Alberti, Vasari, and Tuccari

古賀 徹¹

KOGA Toru

Abstract

This paper explores the concepts of *disegnamento* and *disegno* in the Italian Renaissance and later periods from the perspective of organic and inorganic principles and evaluates how these concepts emerged as sources for modern design. Leon Battista Alberti, in the 15th century, used the word *disegnamento* to refer to the process of drawing lines in compliance with perspective. This process followed a mechanistic principle. However, he argued that a painting would only reach perfection when the mechanistic representation is fused with the organic principle to compose elements dramatically. The line drawing, namely the *disegnamento*, should, thus, be based on mechanistic and organic logic simultaneously. Conversely, Giorgio Vasari, in the 16th century, believed that the mechanistic principles shape the external world and the organic principles emanate from the inner world, comprising elements such as ideas and concepts, fused in the artist's physicality—*occhio* and *mano*. According to him, this principle of drawing is called *disegno*. Giovanni Tuccari, at the threshold of the 17th century, the age of Baroque, defined the contours of the outer world as a result of obscuring the light of inner reason and coalesced the mechanistic modeling principle, related to the outer surface, with the organic modeling principle of Idea and God. This organic principle was called *disegno interno*. These concepts, which stand for principles that enable a thing to exist originally, balanced organic and inorganic logic in their own ways. Contemporary design continues to employ tense and liquid balances to define its concepts, depending on the context of the design.

序

デザインの起源を工業化以前の時代に探ろうとすれば、15世紀から17世紀初頭にかけてのルネサンスとそれ以降の時代において、ラテン語の「*デジグナーレ designare*」もしくはイタリア語の「*ディセニャメント disegnamiento*」、「*ディゼーニョ disegno*」といった一連の概念群に出会うことになる。日本語の「芸術工学」もしくは「デザイン」という言葉が、英語の「*デザイン design*」に起源の一つを持つとすれば、その言葉はさらにフランス語の「*デッサン dessein / dessin*」に直接の語源的起源を持ち、それはイタリア語の「*ディゼーニョ disegno*」やラテン語の「*デジグナーレ designare*」に意味的な影響を受けたとされる¹。

たしかにこれらの概念群は、当時の彫刻や絵画、建築といった技術分野において、事物の輪郭をかたどるという意味で用いられている。そのかぎりそれは工芸や「芸術」の領域に限定された議論のようにも思われよう。だが近年のデザイン論のうちには、ポスト工業化の思想状況のなかで、19世紀の工業化やその反省ではなく、はるかそれ以前の時代のうちに近代デザインの歴史的起源を求める記述が存在する²。

これと並んで、典型的にはレオナルドやデューラーを通じて、16世紀に定式化されたいわゆる芸術の造形原理が17世紀の科学革命以後の思考法に繋がると主張する近年の研究がある。これらの研究によれば、ものごとの輪郭をかたどる図像的思考が科学革命を準備するのに決定的な役割を果たしたというのである。

このような状況を鑑みれば、デザインの語源に当た

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

る先の一連の概念群は、デザインの歴史的起源を探ろうとする試みにとって、語源的にも、技術史的にも、科学的にも避けては通れない歴史的道標となっていることがわかる。

本論は、先行研究とルネサンスの時代背景を有機論と機械論の観点から概観（第一章）したのち、17世紀のバロック的思考へと至る三つの段階として、15世紀のアルベルティ（第二章）、16世紀のヴァザーリ（第三章）、17世紀のツッカーリ（第四章）のディゼーニョ論をデザイン論の観点から解説していく⁴。そのことを通じて本論は、現代のデザイン論がいかなる意味でそれらの概念群を先行形態としているのかを考察することになる（結論）。

一、有機論と機械論の定義

デザインについての現代の議論は、古代ギリシャ、中世、ルネサンス期の技術論に依拠し、それを無意識のうちに引用し反復している。たとえば「技術の人間化」、つまりは人間のために専門的な諸技術をコーディネートするという現代的なデザイン概念は、アリストテレスの『ニコマコス倫理学』のうちにすでにその明確な対応物を持っている⁵。また、機械による大量複製に先だって製品のプロトタイプを入念に「設計planning」するという近代的なデザイン概念は、意識的にせよ無意識的にせよ、技術対象を実際に製造する以前にその輪郭や本質をまえもって素描するルネサンス期のかの諸概念に依拠している。

古典的なデザイン史の多くは、19世紀の工業化に前後する頃からデザインについての記述を始める。だがそうした記述だけでは、それ以前に準備されたデザイン概念との関連が見えにくくなるであろう。むしろ近代デザインに相当する思考は、それ以前の長い人類の思考によって準備されてきたのであり、その土壌のうえではじめて花開いたと見るのが自然である。現代の視点から過去を照射し、そこから現代を理解する。こうした往復運動は歴史記述そのものを成り立たせる認識論的枠組みであるはずだ。

本論は工業化以前の技術の歴史を論じる視点を有機論と機械論についての独自の定義によって定める。ここでいう有機論とは、運動の原因が個物のうちにその本質として潜在的に含まれており、それが自発的に発現する必然的過程として個物の運動をとらえるような

自然や人間の見方を指している。これに対して機械論とは、運動の原因が本質として個物のうちに含まれておらず、もっぱら外部原因によって強制的に運動させられるものとして自然や人間の運動をとらえる見方を指している。

本論におけるこうした有機論と機械論の定義は、アリストテレスにおける「自然 φύσις」と「技術 τέχνη」の概念にもとづいている。アリストテレスの『自然学』においては、潜在的な原因が現実化する内発的な運動をなすものが「自然」であり、その自然に対して人間が外から力を加えてそれを強制的に加工するあり方が「技術」と呼ばれる⁶。このかぎり自然は本論の定義によれば有機論的であり、技術は機械論的となるが、しかしながらアリストテレスにおいては、技術を行使する人間もまた「自然」の一部である以上、技術の機械論的性格もまた、全体としての自然の有機性の内部に回収されることになる。

これに対して近代デザインは、自然素材に対して外から人間の目的を押しつけそれを複製するマニュファクチュアや工場制機械工業とともに始まる。そのかぎり近代デザインは機械論的な構成原理を内面化しているといえる。だが同時にデザインは、その機械論的複製のひな形を、人間の全体的な統合性の観点から、すなわち人間の内発的な発展形態の一部として構想するかぎりでは有機論に依拠してもいる。このように機械論と有機論が交わる場所に近代デザインが存立しているとすれば、まさにその観点から、われわれはイタリア・ルネサンスとそれ以後の時代の制作原理を捉え直すことができそうである。

別の面から見ると、この観点は、14世紀からはじまるイタリア・ルネサンスの特異性をいかに捉えるかという問題と深く繋がっている。ルネサンス（文芸復興）とは、その文字通りの意味に従えば、ギリシャやローマの古典作家たちの文献読解に依拠して古代文化を再生することを意味する。中世においては、一方ではキリスト教の硬化した教条主義において神への従属が説かれ、他方では教会附属学校や修道院において機械的な弁証術が支配しがちであった。これに対して古代の文化は生き生きと内発的に活動する人間を価値の中心としており、それゆえに古典を読解する人文主義は同時に「人間」の有機性を再生しうるのであり、それこそがルネサンスの本質だというのである。人文主

義＝人間主義を標榜するこの有機論的解釈は、そうした意味での文芸復興運動がすでに8世紀のカロリング朝をはじめとして欧州の各地で繰り返し提起されていた事実によってつまづく。というのも、もしそうであるなら、この解釈はイタリア・ルネサンスの固有性を説明できないことになるからである。

この問題に対し、ブルクハルトはその古典的著作において当時のイタリアの特異性を「世界と人間の発見」と特徴付けている。これまで人々は、信仰と土地と伝統的人間関係のうちに埋没し、「小児の偏執と妄想」に囚われていたが、強固な封建社会のゆらぎとともにそこから次第に離脱し、武力や商才など、自己の才覚によってのみ世を渡っていく実力ある「個人」へとその姿を変えていったというのである⁷。このとき人々は、「世界」にこぎ出す遠洋航海の船長のように、己の前に広がる無限の空間を見据え、それに対する認識と行動の全責任を負う「人間」になるのである。ここに人文主義の有機論が出る幕はない。

また科学史・科学思想研究の権威である下村寅太郎は、その浩瀚な著作において、古典に依拠する人文主義者から工房職人への主役の転換のうちにかの特異性を見てとっている。ブルクハルトのいう「個人」を引き継いで、ラテン語を解する特権的聖職者や教養層ではなく、俗語としてのイタリア語を読み書きする職人階層のうちに新しい「個人」の誕生を下村は見るのである。人文主義者たちがギリシャ語・ラテン語による古典解釈をその地位の根拠とし、そのかぎりまで依然として過去に埋没していたのに対し、職人や町民は俗語や画像を通じて眼前の〈いま〉に向き合い、そのことで科学的態度を身につけ、合理的に思考する「市民」となると下村はいう。テキストから画像へのいわばメディア論的転換のうちに、反知性主義的な「自然性」、すなわち来たるべき市民革命や科学革命を支える新しい公共性の原理を下村は見とる。

先の古色蒼然たる人文主義的定義に比べて、こうしたいわば唯物論的な考察はいずれも正当である。だがこうした考察が、「人間」や「個人」、「市民」といったカテゴリーに依然として依拠するのみであるかぎり、それはイタリア・ルネサンス、とりわけ1400年代の特異性に十分に到達しているとは言いがたい。というのも、「個人」や「市民」、また科学的・合理的態度もまた、この時代の都市国家フィレンツェの専売特許で

はなかったからである。いうまでもなく古代アテナイの民主制のもとですでにして、哲学者や劇作家、科学者、そしておそらく彫刻家たちもまた十分な「人間」であり、事態と向き合う「個人」であり、ポリスの立派な「市民」であったといえるであろう⁹。加えてなお、古代から中世へと至る時代の全体をつうじて職人階級は、眼前の事物に対して開かれた実証的態度をつらぬき、技術革新への旺盛な意欲を維持し続けたのである。

アテナイとフィレンツェの決定的な相違は、時代の主要な言説を規定していた有機論と機械論の機能のしかたの差異にあると本論は主張する。アテナイの哲学者たちの生き方と思想は有機的な共同性によって全面的に規定されていた。有機論的自然（ピュシス）を生きる人間たちは、その延長線上に、各人各要素が自発的に結合しあう有機的共同体とその規範（ノモス）をその城壁の内部に形成する。自分の言論が全体に有意な影響を与え、全体のありかたが自己の意見を有効に修正する。ソクラテスの対話術はこうした個と全体の緊密な関係の証言者であり、こうした有機的な関係性こそが、広場における公共性、ひいてはアテナイの自治と自律を特徴付けていたのである。ルカーチは、こうした有機的な形態原理がその隅々にまで浸透する古代ギリシャの都市を「円く閉じられた世界 eine abgerundete Welt」と表現し、その有機的完結性の理念を「総体性 Totalität」と名指す¹⁰。

たしかにアテナイにおいても陶器の制作をはじめとした工房群は存在しており、機械論的な製作原理は十分に機能していたと思われる。しかしながらその機械論的原理は、古代ギリシャを特徴付ける主要な言説から排除されており、その正当な地位と表現を得ることがなかった。アリストテレスにおいて手段としての技術が目的としての自然に従属させられていたように、物に関わる職人と技術の領域はテキストを操る人文の領域から排除され蔑視されており、両者は対等に交わることがなかったのである。

とはいえ、マケドニアが台頭して各都市国家の自治権が形骸化していくと、この有機論的全体性の理念は次第に後景に退き、その代わりにエピクロス派やストア派、懐疑派が台頭する。帝国の圧倒的な力に対して個人の関与はもはや無力であり、城壁内部に閉じられていた有機的原理に対して、その外部に茫漠と広がる「宇宙空間 κόσμος」の法則的原理が取って代わ

る。そこに生きる人々の頭上を越えて貫くその法則性は、人々にとってもはやどうにもならないものであり、たんにその法則性を見だし、それに適切に対応することのみが関心事となる。ルカーチの言う「静観的態度」によって特徴付けられる存在が、宇宙空間に放り出された寄る辺なき個人なのである。

こうした状況において有機論的全体主義を継承したのがキリスト教であった。アウグスティヌスやトマス・アクィナスの名を挙げるまでもなく、キリスト教はプラトンやアリストテレスの古代哲学と融合することにより、ゴシック様式の大聖堂のごとき壮大な護教論を体系化した。機械論的もしくは宇宙論的砂漠の中に、信仰が休らう文明のオアシスとして、城壁に囲われた小都市とその周辺の農村社会が構築される。

その中世都市の内部では、活気ある職人たちがギルドを組織し、建築、製鉄、水車、紡績、織物、金属加工、装飾に従事し、試行錯誤の実証的態度と合理的思考を通じて都市の需要に就いていた。かれらは物質に手を汚すその作業のゆえに教会や人文主義者たちから依然として蔑視されてはいたが、しかしその社会的地位は決して低くばかりではなかった。¹¹ というのも彼らの「機械的技術 *artes mechanicae*」とその職業のエートスを必要としたのは民衆のみではなく、教会や貴族などの特権層でもあったからである。しかしながら職人層を特徴付ける機械論は、教会や人文主義者の有機論と言説の上で混じり合うことはなかった。両者はあくまで別の世界の住人であった。

このように考えてくれば、15世紀のフィレンツェの特異性も明らかになる。すなわちそれは個人と世界の発見でもなく、古代ギリシャを彷彿とさせる自治や市民的公共性の原理でもなく、事物に向き合い試行錯誤する科学的態度と合理的思考でもない。それを特徴付けるのは、有機論的全体性のうちに侵入する機械論的思考であり、より正確に言えば、有機論と機械論との独特の融合状態なのである。たしかに下村がいうとおり、機械論的思考は上層の人文主義者たちの文献解釈ではなく、下層の職人たちの造形活動のうちから登場してくる。というのも、いうまでもなく、ギルドに組織され工房を根城とする職人階級こそが、古代より蔑視されつづけてきた「機械的技術」の主要な担い手であったからである。¹² だがこの職人階級の地位上昇に伴って、その機械論的思考は、歴史に依拠する人文主

義者たちの「自由な技術 *artes liberalis*」の領域を次第に浸食し、かれらの有機論と融合していく。その均衡・融合状態に存立するのがイタリア・ルネサンスに発する一連のディゼーニョ論なのである。

二、15世紀における「ディゼニャメント」

ーアルベルティの場合

15世紀以来、フィレンツェやベネチアのような有力な自治都市は、海運や通商を通じて獲得したその莫大な富を職人たちの工房に注入するようになり、それにともなって職人の地位の急激な上昇が始まる。下村によると、すでに15世紀のフィレンツェには、毛織物や絹織物の工房が合わせて350近くあり、木工、石工、金属細工、画工の工房があわせて220ほども存在したという。¹³ それにともない、とりわけ優秀な技術の持ち主の社会的威信も高まっていく。15世紀末からは職人と発注者の契約条件が変化し、名声ある職人たちは依頼主による個別の指示からもギルドの拘束からも次第に離脱して、一個の自由な個人として、自由な制作を委嘱されるようになる。職人から芸術家の分離はこうして始まった。16世紀になると芸術家の社会的地位は決定的に変化して、その方法論を知的に主張して思想家や独創者として認められるようになる。職人階級のそうした自律化と知性化の端緒となったのが、線遠近法の発明とその理論化であった。

線遠近法においては、ギリシャから中世にかけて支配的であった有機的自然観は方法的に切断される。というのも遠近法空間に表象されるのは全体論的な有機性とは無縁にたまたまそこにある諸要素であり、しかも同時にその空間を構成するのはそれら諸要素の外面的な隣接関係だからである。中世の有機的な空間が物語の主題の内発的な展開形態としてそれぞれの形象を（場合によっては丸い天蓋の内部に）配置していたのに対して、線遠近法はその純粋な形態を取りだしてみれば、そうした主題とは無関係に存立する空間秩序を確固としたフレーム（窓）の内部に幾何学的に構築する。それは、神や理念、本質といった至高者の助けを借りることなく、事物と空間とが直接相互を支え合う独特の危うい関係性なのである。すなわち線遠近法をその純粋な姿において捉えるならば、それは、その意味本質において相互に無関係な存在者たちのうちに定められる秩序のことであり、同時にその並置秩序を可

能とするようなばらばらな存在者たちの配置のことである。

その線遠近法の構成原理について、1436年に書かれた『絵画について』というアルベルティの有名な書物を詳しく見てみよう。アルベルティは、線遠近法を構成する最小単位について次のように述べている。

まずもって述べよう。点とは、それ以上部分へと分割しえないような記号であることをわれらは知るべきである、と。Dico in principio dobbiamo sapere il punto essere segno quale non si possa dividere in parte.¹⁴

この一文は、遠近法空間を構成する最小要素、すなわち「記号 segno」が、その方法によって表象される内容から「まずもって in principio」、すなわち原理的に区別されると主張している。なぜならもし点が表象される内容物であるとすれば、それは一定の広がりを持っているはずであり、そうである以上はなお分割可能となるはずだからである。だとすれば点は空間内の表象物ではなく、その空間そのものを可能とする構成的・形式的原理でなければならない。点が一つの記号であるとすれば、その意味するところは純粋な位置、すなわち一つの空間座標である。アルベルティのこの一文は「まずもって」、そうした座標点の集積が空間を構成すると宣言する。だがその直後にアルベルティは急いで付け加える。

目がそれを見ることができるようなしかたで表面に留まっているものなら何でも、それを私は記号と呼ぼう。Segno qui appello qualunque cosa stia alla superficie per modo che l'occhio possa vederla. (ibid. 同)

これは矛盾しているようにも思われる。なぜなら、点が目に見えるものであるならば、それは一定の場所を占める可視物であり、「表面」に配置される内容物だろうからである。遠近法の最小の構成要素である点のうちに、その方法論的形式性と実体論的内容性という二重の存在性格が書き込まれている。

アルベルティによればこの点の連なりが線を作る。線遠近法にとって重要なのはむしろ線である。彼はい



図1 デューラー 《もう一つの測定法》

Dürer, *Unterweysung der Messung, mit dem Zirckel und Richtscheit, in Linien, Ebenen unnd gantzen corporen*, Hieronymus Andreae, Nürnberg, 1525.

う。「われわれはここで、諸光線が頭から発する極細の糸のようなものであり、ほとんど一枚の地図のように、何かを見ているという感覚が座す目の内部に、それらががっちりとして堅く縛りつけられていると想像しよう。」(ibid pp. 207-208, 同, 13頁)。

目の位置から各所に直線として展開する光線は、いわば目というプロジェクターから発する光線である。つまり遠近法の線はまさしく物をみえるようにする空間構成の原理であり、決してそれ自体目に見えるものではない。

だが光線のみであれば人間は何も見ることができない。その視線を可視的にするためには、その光線を遮断し反射するスクリーンが必要となる。デューラーのいくつかの版画にその直観的表現を見いだすように(図1)、固定された目を頂点として放射される光線上のある地点に「ヴェロ velo」(ibid. p. 261, 同, 39頁)を置くとき、そこにはひとつの「ピラミッド」が生まれる。この視覚のピラミッドの内部には、その裁断面に描かれた事物と同じだけのピラミッドが内包されている。アルベルティによれば、その裁断面こそが「絵画」を形成する。

いずれにせよ絵画とは、与えられた距離にしたがって視覚のピラミッドを裁断したものにほかな

らないであろう。そこでは中心が定められ、光源が配置されて、ある表面において線と色彩を用いて技巧を凝らした再現がなされるのである。Sara adunque pittura non altro che interseguazione della piramide visiva sicondo data distanza, posto il centro e costituiti i lumi, in una certa superficie con linee e colori artificioso representata. (ibid. p.226, 同、20 頁)。

絵画において光線は対象となり、厚みのないはずの線はそこで面積を保持し、物をかたどる輪郭線となる。この輪郭線を結果する、目から発するかの光線をアルベルティはとくに「外郭光線 radii estremi」(ibid.p. 213, 同、13 頁)と呼ぶ。この外郭光線こそが裁断面において輪郭となるのであり、この「輪郭を描くこと」をアルベルティは「ディゼニャメント」と名指している。

輪郭を描くことが境界のディゼニャメントに他ならぬ以上、もしそれを非常に明瞭な線で描けば、そこに表面の縁ではなく裂け目があることをそれは示すことになろう。però che la circoscrizione è non altro che disegnamento de l'orlo, quale, ove sia fatto con linea troppo apparente, non dimostrerà ivi essere margine di superficie, ma fessura.¹⁵

彼によれば、絵画を構成する最小の点は記号であり、したがって見えるものである。当然のことながら、点の連なりとしての線もまた見える記号でなければならぬ。だがしかし、線それ自身はあくまでも何かを見えるようにする機能(光線)であり、それ自体は見えるものであってはならない。事物の「境界」はしたがって可視的な経験的内容であると同時に、それ自体は不可視な超越論的形式である。

ちなみにアルベルティはこの「輪郭を描くこと circoscrizione」を「ディゼニョ disegno」とも呼んでいる(ibid. 同)。ディゼニャメントもしくはディゼニョが「裂け目」であるのは、それが、見える線として存在しなくてはならず、かつ同時に幅を持った線として存在してはならないという矛盾それ自体であるのだからである。

この矛盾を緩和するには、輪郭線の幅を不可視の限界までより細くしなければならぬ。

こうした輪郭を描くことにおいては、逃げ去ることがなお目に見える、ほとんどそれほどまでに細く描かれた線たちによってそれが成り立っていることが、なおいっそう観察されるべきであると私は主張する。Io così dico: in questa circoscrizione molto doversi osservare ch'ella sia di linee sottilissime fatta, quasi tali che fuggano essere vedute, (ibid. pp. 260-261, 同、38 頁)

画家はその輪郭線を自らの視線の末端として画面上に書き記す。その輪郭線を目でたどる鑑賞者は、そこに描かれた可視的な線から出発しつつ、それはあくまでも何かを見させるものであり、したがってそれ自体は見えてはならないものとしてその線をたどりゆく。そうすることで鑑賞者は、画家の視線の痕跡の上に、自らの視線、すなわちそれ自体は不可視のはずのかの外郭光線を獲得するのであり、こうして鑑賞者は画家の視線を生き直し、画家がそこに実際の事物を見たのと同じしかたで、まさにその事物を画面の上に実際に見るのである。このようにして「逃げ去る fuggire」線は、その矛盾したありかたにおいて、見えるものとしての単調な平面を切り裂き、そこに別の何かを生じさせる存在化の作用をなすのだといえる。

ものごとを見る自らの視線をスクリーン上に反射させ、見る外郭光線に見える輪郭へと転換すること、同時に見える輪郭から出発して見る光線を追体験すること、この両者の相互作用は、考えてみれば、画家と鑑賞者のあいだのみならず、画家それ自身の線描のプロセスのなかでも反復されているはずのものである。

画家は、自らの視線がヴェロの「表面」と交叉する場所にある点を打つ。だがそのことによって画家は、それを見る光線の内に住み込む。このわずかな時間的差異が、一つの運動の契機となって、画家の目に次なる点の位置を指示し、もって次なる点を打たせるのである。そのとき点はや見えるものではなく、その可視的なあり方を抹消して純粋に見せるものになっている。描くことで見る、このようにして「逃げ去る」線が引かれる。一方で鑑賞者は、打たれたその点の連なりをたどることで、画家のうちで織りなされたはずのこの一連の承継の連関を自分自身の体験としてもう一度生き直す。「逃げ去ることがなお目に見える」という一種の極限で描かれる輪郭線は、別の何かを指し示

す可視的な「記号 segno」であり、しかも同時に、見えているのにそれ自身の可視性をあえて否認するいわば非記号 di-segno でもある。だが考えてみれば、そもそも記号とは、それが意味するものとしては見えるものでなければならない、また意味されるものとしては見えるものであってはならないという矛盾によって引き裂かれた存在であった。線は記号に内在するこの矛盾それ自体を引き継ぐのであり、したがってそれ自身のシニフィエとしてのあり方を否認しつつなお純粋なシニフィアンでもありえないというしかたで、かの矛盾の相克運動を反復する。その反復運動とそれによる存在化の機能こそが、アルベルティにおいて、ディゼニャメントもしくはディゼーニョと呼ばれているのである。

アルベルティは次のように言う。「われわれは、ものが目に見える通りに配置されてあるのを望むので, noi, perché vogliamo le cose essere poste da vedere,」¹⁶、有機的な内的知性ではなく、機械的な外的感覚をまずは用いよう、と。ものの配置を可能にする視覚はむしろ、見えるもののすべてを「ピラミッド」へと還元する線遠近法である。この遠近法という方法それ自体は目に見えるものではない。それはものの背後にあって、ものとその配置を見えるものにしながらも、それ自体は目に見えない視覚の条件、カント的な意味での超越論的形式である。だが他方で、その条件の存在を知らしめるのは、まさにその条件によって見えるようになったもの、すなわち描かれた事物たちであり、それが身に帯びる幅を持った輪郭線なのである。

このような矛盾として、アルベルティの「ディゼニャメント」は徹頭徹尾機械論的である。事物の生成はアリストテレスのようにそれ自身に潜在するその本質形相の有機的展開、すなわちその内発的発生によるのではない。形象を存立させる存在化の原理は、その形象の内的本質からも観察者の魂の本質からも無縁である。むしろそうした本質的な意味とは無縁なかたちで、事物に向かう目の「光線」がスクリーンに遮断され折り返されたところに画像が存立するのである。その光線は、眼前に何が見えたか、すなわち自然対象の観察から論理的に逆算される。その観察対象が観察者にとって外的であるように、自らの目の光線もまた観察者にとって外的である。それゆえ観察に従う人間の運動はすべて偶然的・機械的である。外部対象それ自身の方から見ても、その対象は、観察者から自律して自

己生成するのではなく、あくまで外部から観察されることではじめてその姿形をあらわすにすぎず、そのかぎりでは存在の根拠=原因を自己のうちに持たない。だとすれば、そうであるかぎり、遠近法空間内部に表象されるいかなる事物や人物もまた、相互に外的で偶然的となろう。線遠近法は相互に無縁な事物を外面的に並置し可視化する一つのテクノロジーであり、また逆に偶然的な事物たちによって自己の現実化を待っているような一つの文化的制度である。

既往研究は、1400年代のルネサンスの特異性をたんに自然への外的模倣によって特徴付ける。たとえば下村は、線遠近法のいわば画像的実証主義がレオナルドやデューラーを経て17世紀の科学革命を準備すると論じる。たとえばパノフスキーは、外部の自然を子細に研究し、それを目に見えるとおりに再現することがルネサンスの画家たちの技術であったと主張する。

中世的思考とは対照的に、イタリア・ルネサンスにおける芸術についての理論的・歴史的著述者は、おそらくは先述のことからのみ理解しようとするような断固とした粘り強さによって、次のことを強調した。芸術の任務とは現実を直接模倣することである。 daß die Aufgabe der Kunst die unmittelbare Nachahmung der Wirklichkeit sei.¹⁷

技術（芸術）とは自然の模倣であるというテーゼは、古代ギリシャにおいては、有機的な自然（ピュシス）の内発的な展開のあり方それ自体に従って対象を構成することを意味した。それはアリストテレスにおいて戯曲の構成の技術として記述され、「制作の技術 τέχνη ποιητική」と名指された。そこで制作（詩作）は、有機的な「自然」もしくはその一部としての人間の行為を「ミメーシス μίμησις」することと規定される。その流れは、アウグスティヌスやその影響を受けた中世のキリスト教美学においては、プロティノスに発する新プラトン主義の影響下で、神によって魂の内に与えられたアイデアへとミメーシスするかたちをとった。外界に適応するためにいわばそれ自身機械としてふるまわざるをえない自我とその身体から離脱して、プロティノスの言葉を用いれば、本来の自分の「魂」、そのうちに宿る善美のアイデア、ひいては神自身へと立ち返るのである。その脱自の道の途上でのみ善美は感受され、場

合によっては制作へともたらされる。古代と中世においてこの意味での「制作」は、みずからの本質、そのデュナミスへと立ち返り、そうすることでそれを現実化するのであり、本論の定義にしたがえばすべて有機的ということになる。

これに対してパノフスキーのいう「模倣 *Nachahmung*」は、その語源となる古代的な意味をもはや失い、外界の自然の形姿をそのままに写し取る機械論的な模倣である。アルベルティの論考についての本論の考察に従えば、そこで模倣とは、外的な対象を見ているときのその「外郭光線」をスクリーンの上に投射し、かの「裂け目」を通じて、外部世界と同様の存在化の作用をスクリーン上で再演することを意味する。

パノフスキーによればこのような写生術を可能にする方法的装置が線遠近法であった。模倣において自我は溶解して対象に同化するのではなく、むしろ対象に向き合い、それを吟味し、それをスクリーン上に転成させる強固な支点となる。パノフスキーはこうした見方を次のように表現する。「ルネサンスの芸術観が中世のそれと根本的に異なるのは、いわば客体を主体の内的なイメージの世界から取り出し、確固とした基盤のある『外界』にその客体の位置を与えることによる。また、実践における『遠近法』がそうしたように、それは主体と客体との間に距離を置くことによる。それは同時に客体を対象化し、主体を人格化する距離であった」²⁰。

プロティノスやアウグスティヌスに代表される古代・中世の造形原理は、アイデア（意味）からの意味論的展開のうちに美を位置づけていた。そこでは内容的意味（主題）が形象化のいわば主体の位置を占めている。意味が充満したこの有機論的空間に線遠近法は機械論的方法を持ち込み、その有機論的空間に「裂け目」を生じさせ、描画の主体の地位をアイデアから奪った。意味論的魔術の森の中に機械的方法を導入することにより、古代のポリス、もしくは中世都市の有機的秩序－マクルーハンのいう「村」もしくは「部族」－は解体され、人間は世界を見通す普遍的な眼を獲得し、パノフスキーのいう「主体」となり「人格」となる。

たしかにアルベルティもまた、人文主義の有機論ではなく、幾何学の機械論に依拠して自然と向き合うように主張していた。「画家がすべての自由学芸 *l'arti liberali* に通じているのは好ましいことではあるのだが、

まず第一に幾何学を知ることを私は望む」²¹。

すなわち画家は、一方において、幾何学的形態において自然をその法則性のもとで十分に観察しなければならず、自然からただひたすらに摂取獲得し、輪郭とその動きを正しく把握することにまずは専心する必要があると。画家が心の動きを取り扱う場合も同様であり、身体の外面的動作を知ることがまず先決であり、それによって心の動きを把握し、表現することができるようになるという。「魂の様々な動きを模倣する *imitare* のは困難であるにせよ、自然からよく学び取った身体の様々な動きに通じておくことは画家の役に立つと思われる」²²。

しかしながら、こうした機械論によってのみ、アルベルティを、ひいてはイタリアルネサンスの特異性を規定するのは一面的である。というのもこうした見方は、その空間の内部に描き出される主題たちの内容的な有機性を閑却しているからである。

アルベルティによれば画家は、観察されたものをただその通りに描くのではなく、それらの諸要素を効果的に画面の中に配置して、それを彩色してそこに光を与え、一つの主題を画面全体として理想的に表現しなければならないという。アルベルティはこの理想化を実現する要素の配置を「構図 *composizione*」と呼ぶ。

構図とは、描かれた作品において、諸々の部分が互いに組み合わせるように描くその理由であるといえる。Dico *composizione essere quella ragione di dipignere, per la quale le parti si compongono nella opera dipinta.* (Ibid. p.264, 同、41 頁)

アルベルティは歴史画こそが最も偉大な絵画だと主張し、その歴史画に描かれるすべての要素は生き生きと相互に関係していなければならないと、また、ひとりの人物を描くにあたって、その四肢は互いの運動と感覚を伝達しているように、つまり「諸々の部分が組み合わせる」ように描かれるべきだという。各要素は、それ自体別個に観察されてそれら諸要素の総計に似た全体へと至るといふ機械的な集積の道だけではなく、²³ まさに、各要素はそれ自身の内側から発出する展開の必然性に従って互いを求め合い全体へと至る有機的な道をも同時に歩む必要がある。機械性と有機性のこの両義性が融合し、均衡したとき、そこに「美」が宿る。²⁴

すべての部分から出発してそれに似たものを描くだけでなく、そこに美 *bellezza* を付け加えることが画家に喜びをもたらすのだと思われる。むしろ絵画におけるこの両義性は必要とされるのみならず喜ばしいものでもある。(ibid. pp. 307-308, 同、66-67 頁)。

たしかにアルベルティの「ディゼニャメント」は、線遠近法という超越論的＝経験的形式性のうちで定義されていた。しかしながら、それがものごとの輪郭を描き、画面全体を構成するものであるかぎり、構図という内容的構築の面でもその役割を同時に果たさざるをえない。そのときそれは機械的であると同時に有機的という相反的性格を保持することになる。だがこの両者は相反的であるだけでなく相補的でもある。線遠近法による立体構成を効果的に機能させるために「構図」が慎重に定めなければならない、かつ構図の意味論的統一性を効果的に演出するために線遠近法がその効果を発揮しなければならないのである。その両者が相補的に機能し、そこに分かちがたい統一が実現するときにはじめて、その画像は美を宿し、「絵画」となる。

したがって自然を単純に模写するだけでも、またそれを無視して自己の魂に頼るだけでも不十分だとアルベルティは言う。というのも、機械論的な幾何学的配置(統語論的原理)と有機論的な内容的構図(意味論的原理)の二つの原理が相補的に効果を高め合う極点において絵画が成立するのだからである。だからこそ画家は、自然を観察する幾何学者の目だけでなく、要素を組み合わせる理想的に表現する詩人や雄弁家の目の双方を備えていなくてはならない。画家は、幾何学を学ぶという条件が満たされれば、「できるだけすべての自由学芸に通じていることが好ましい」(ibid. p. 301, 同、63 頁)。工房職人^{アルテス・メカニカエ}と人文主義者^{アルテス・リベラレス}、機械的技術と自由な技術の両者に代表される知見を緊密に融合するところにかれの「ディゼニャメント」が存立するのである。

このように考えれば、アルベルティの美学は、方法的機械性と内容的有機性、自然への客観的態度と構図への主体的態度の双方を併せ持ち、両者を希有なかたちでバランスさせていることがわかる。これは古代や中世の造形原理に対するルネサンスの特異性を明らかにする。すなわちイタリア・ルネサンスを特徴付けるの

は、神中心の世界観から人間中心のそれへの単純な転換ではなく、また有機論から機械論への単純な転換でもない。それは、有機論的世界の中に機械論的「裂け目」を持ち込み、しかも同時に、その両者を内容的連続性と形式的切断性という二つの層において共存させ、融合し、独特の均衡関係を作り出したという点にある。

こうした内容的有機性と形式的機械性との対立と融合が可能となったのは、すでに内容的構図の叙述が登場する以前に、すでにそれを可能とするように「ディゼニャメント」をアルベルティが定義していたことによる。輪郭線は、画家が描く記号－その最小のものは点である－が大きさを持たずしたがって見ることができないにもかかわらず、しかし他方、大きさを持ち、したがって見えるものであるというかの矛盾がそれである。何かに見えるものとする空間構成の原理として線は機械論的に機能する。だが他方、それ自身が見えるものになる内容的実体性という点で、線は有機的な構図を実現するのである。

三、身体の延長としてのディゼニョ

－ヴァザーリの場合

アルベルティとレオナルドの時代、すなわち 15 世紀には、自然の幾何学的模倣とその内容的な理想化の均衡が象徴的極点に到達していた。ところが 16 世紀のマニエリスムと呼ばれる時代になると、方法論的形式性に対してふたたび内容的な理想化、いうなれば有機論的な精神性がみずからの根源性を主張し始める。そしてそれは、機械性と有機性の新たな平衡状態、その融合形態をアルベルティとは異なったしかたで実現するのである。

だがそうした新たな平衡状態への移行は、主要な先行研究が主張するように、ルネサンスの市民的合理性に対するカトリック的反動(ペヴスナー)²⁵や、幾何学的外面性を打破する精神的意味の噴出(若桑みどり)²⁶というよりは、形式的機械性と内容的有機性の不可分離な統一という 1400 年代の理想をさらに先鋭化させることによって弁証法的に生起したと考えるのがより妥当である。それは一言でいえば〈遠近法の目的により忠実であるためには、幾何学的遠近法を歪めねばならない〉というかたちをとる。

こうした弁証法の転換点に位置しているのが、ジョルジョ・ヴァザーリである。彼はレオナルドやミケラ

ンジェロをはじめとする画家や彫刻家たちの伝記を記したこと、また、これまで絵画や彫刻、建築とそれぞれ別々に論じられてきた職能をはじめ「芸術 Arte」と呼んだことで知られる。ヴァザーリは、その主著である『芸術家列伝』の序文において、彫刻家、画家、建築家といった「かくもとりわけ褒め称えらるべき三つの芸術 *le tre piu lodeuoli arti*」²⁷が一人の人間のうちに実現している事例としてレオナルドやミケランジェロを挙げる。そしてそのうえで、先の三つの職能が立脚している共通の魂の働き、その能力を「ディゼーニョ *disegno*」と規定する。ヴァザーリは次のように言う。

ディゼーニョはわれわれの三つの芸術、すなわち建築・彫刻・絵画の父であり、知性によって進みながら、多くの事物から一つの普遍的判断を引き出す。その判断は、その様々な尺度という点で最上の主人たる自然のあらゆる事物の一つの型もしくは真のアイデアに近い。そうしたわけで、ここから次のことが帰結する。人間や動物の身体だけでなく、植物においても、さらには建築物や彫刻や絵画においても、全体が諸部分とのあいだに、諸部分がお互いに、また全体とのあいだにともに保持する均整的比率を知らねばならない、と。

Perché il Disegno, padre delle tre arti nostre, Architettura, Scultura, & pittura, procedendo dall' Intelletto, cava di molte cose un giudizio universale, simile a una forma, o vero Idea di tutte le cose della natura, la quale è singolarissima nelle sue misure, di qui è, che non solo nei corpi humani, & degli animali; ma nelle piante ancora, & nelle fabbriche, & sculture, & pitture cognosce la proporzione, che ha il tutto con le parti, & che hanno le parti fra loro, & col tutto insieme. (ibid. p.43, 同、117頁)

この引用文ではラテン語の動詞「知る *cognoscere*」の命令法が用いられている。数多くの人間を見るという例を挙げて独自に考えてみよう。われわれは多くの人物を見るうちに、それらに共通するある輪郭のようなものが自然とわかるようになる。そこにおいては、頭と手と胴体などの大きさが、多少の差異はあるにせよ、あるべき一定の比率、すなわち均整を維持している。そのかたちは、その輪郭を全体として拡大・縮小

したとしても基本的には維持されるであろう。そうであるがゆえにひとは、子どももそして大人をも同様に「人間」として認識できるのだと思われる。均整を維持したこの伸縮自在の「型 *forma*」のようなものによってわれわれはある対象を〈人間〉として「判断 *guidizio*」へともたらずのであり、そうであるがゆえにその型はプラトンのいう「アイデアに似て」いると言われるのである。

ヴァザーリのいうこの伸縮自在の均整的比率は、18世紀のカントによって「図式 *Schema*」と呼ばれるものに相当する²⁸。カントにおいて図式とは、感性の領域に属するイメージと知性の領域に属する概念を接続する「判断力 *Urteilkraft*」が機能するための媒介者であった。それと同様、ここでのヴァザーリにおいても、多くの事物を見ることでそこからこの「図式」-すなわち「型 *forma*」-を抽出し、それを知性の領域に属する概念へと橋渡しすべきと説かれる。個別者からその普遍的な「型」を抽象する形象的統一化の能力、すなわち「普遍的判断」の能力こそ、ここでディゼーニョと呼ばれているのである²⁹。

だがこの均整的比率は、アルベルティのごとくに客観的、すなわち幾何学的に規定されるものではない。ヴァザーリは、15世紀におもに活躍した彫刻家ドナテッロを例に取り、線遠近法の幾何学をたしかに擁護している。だがその遠近法はもはやアルベルティのそれではない。

さらに考慮すべきは彫像が高所に置かれ、下にはこれを遠くから眺めるため身を離すことができるほどの引きがなく、見る人がほとんどその足元にいなければならぬ場合、この種の像は一頭身から二頭身余計に高く作る必要があるということである。(ibid. p.33, 同、96頁)

絵画において線遠近法が導入される場合、遠くのは小さく近くのは大きく比例的に描かれる。そうしなければ二次元の絵画は三次元的、すなわち立体的に見えないであろう。これに対して彫刻はそもそも三次元空間で制作されてそのまま鑑賞されるから、事物はその本来の寸法通りに制作されれば遠くなるほど当然に圧縮されて鑑賞者に現れるであろう。

だがこの幾何学的遠近法の真理を超えて、遠くのも

のにより大きな寸法を割り当てるべきだとヴァザーリは言うのである。これによって鑑賞者には、遠方の事物はより小さい見え姿ではなく、まさに近くの事物と同等の寸法で現れることになる。つまり、脳内にありありと現れるヴァーチャルな3D映像のように、映像が彫像から立ちあがって分離し、すべての部分が同等の大きさをもって眼前にありありと現象することになる。これがヴァザーリにとっての彫刻（もしくは建築）の遠近法であり、その天才的な使い手がミケランジェロであった。

彫刻におけるこうした遠近法は、ヴァザーリによれば「目による判断」に基づく。アルベルティにおける絵画の遠近法は幾何学的に徹頭徹尾規定されていて、対象をどのような大きさに描くかについては芸術家の判断力が働く余地はない。これに対してヴァザーリの彫刻の遠近法においては、その大きさの描き方は視点からの距離に応じて幾何学的に決められているわけではない。

とはいえ、かくのごとく、目による判断以上のよりすぐれた測定器を用いることはできない。たとえある事物がこううなく精密に測定され、目による判断がその点で侮辱されるとしても、そのことをもって目による判断に問題があるわけではなかろう。むしろ私は次のように主張したい。測定器が描像を拡大するために直線的な調整をなし、高さや幅が秩序を保って作品を均整のとれた優美なものにするとしても、にもかかわらずその後には、目が作品のうちに優美に欠けたところを見いだすかどうかにしたがって、目が判断によって高め、かつ付け加える必要がある。それは、あらゆるすぐれた判断が作品をそれだけで賞賛するように、目が、均整的比率や優美さ、ディゼーニョ、完全さを作品に適切に与えるというしかたでなされるのである。Ma non si debbe usare altra miglior Misura, che il Giudicio dello occhio; il quale sebbene una cosa sarà benissimo misurata, & egli ne rimanghi offeso, non resterà per questo di biasimarla. Però diciamo, che sebbene la Misura è una retta moderazione da ringrandire le figure talmente, che le altezze, & le larghezze, servato l'ordine, facciano l'opera proporzionata, & graziosa; l'occhio nondimeno

ha poi con il giudizio a levare, & ad aggiugnere, secondo, che vedrà la disgrazia dell'opera, talmente, che e' le dia giustamente proporzione, grazia, disegno, & perfezione; acciò, che ella sia in sé tutta lodata da ogni ottimo giudizio. (ibid. p.33, 同、97頁)

ここで言われているのは、「均整的比率」や「優美」を客観的に規定することの拒否である。ヴァザーリのいう「均整」は、あくまで見る人のそのつどの「目」によるのである。この「目」には、あるべき自然や作品の理想的なあり方、すなわちアイデアが浸透している。だからこそ、ある描像がたんに幾何学的に拡大されて適切な大きさに描かれるとしても、そこにはさらに「付け加え」をなす必要があるというのだ。認識や鑑賞の局面においてすでに、対象のイメージは、外界の事物の反映であると同時に内面のアイデアの影である。その二つの方向性が交差し均衡するメディウムとして「目」という身体性が位置づけられている。

ここまでディゼーニョを純粋に認識や鑑賞の局面において論じてきた。だがこの「目」と同一の論理が、今度は作品の制作の局面において反転して「導出」されることになる。

しかも、この認識にもとづいてある種の概念が生じるのであり、あとから手によって表現される何かが精神のうちに形成されるそうした判断がディゼーニョと呼ばれるがゆえに、そこから次のことが導出される。ディゼーニョとは、このようにして人が魂の内に保持している概念と、それとは違ったしかたで精神のうちで想像され、アイデアのうちでこしらえ出される概念を外部にはっきりと表出し宣告することにはかならないということである。E perché da questa cognizione nasce un certo concetto, & giudizio, che si forma nella mente quella tal cosa, che poi espressa con le mani si chiama Disegno; si può conchiudere, che esso disegno altro non sia, che una apparente espressione, & dichiarazione del concetto, che si ha nell'animo, & di quello, che altri si è nella mente imaginato, e fabricato nell'idea. (Ibid. p. 43, 同、117頁)

かたちを表現するこの論理を詳細にたどってみよう。

まず先に見たように、個別的事例から普遍的形式を見て取る認識の局面があった。その局面においては、これは人間だと判断する場合のその〈人間〉のように、個物を見ることで魂の中に抱かれる精神的な何かが「概念 *concetto*」と呼ばれた。だが概念は、そのように外部の経験を基礎として得られるだけではない。概念は逆に内面の方から、すなわちアイデアの方から「こしらえ出される *è fabricato*」場合があるとヴァザーリはいうのである。こうしてみると、ヴァザーリにおいては、外部に発するものと内部に発するものが、アルベルティのように形式と内容という二つの層において峻別されず、両者がすでに「概念」の次元で混じり合っていることがわかる。外部に存在するものをただ受け取るのは機械的過程である。それとは逆に、内部に存在するアイデアが具体化し発現するのは有機的過程である。ヴァザーリにおいては、この機械的過程と有機的過程が〈心において抱かれるもの＝概念〉の次元において重なり合っているのである。

さらにはもう一つの融合の場所が存在する。つまり、そのようにして抱かれるに至った概念が外部に表出される過程である。概念はそれ自体ではかたちを持たないが、それがかたちを得る過程をヴァザーリは「構想 *invenzione*」と呼んでいる。なにかを構想するとき、そのかたちは一体どこからやってくるのか。ヴァザーリによればそれは「手」である。

とはいえお望みのように、判断によって何かの構想を引き出すとき、このディゼーニョが必要とするのは、自然が創造したものは何であれ、長

年の研究と訓練を媒介として、ペン、尖筆、木炭、鉛筆、その他を用いて自由自在に素描し表現できるということである。というのも、清らかな諸概念を、しかも判断を用いて外部へと知性が送り出すとき、長年にわたってディゼーニョを訓練してきたこの手は、芸術の完全さと卓越性、および創作者の知の双方をともに知らしめるのだから。Ma sia come si voglia, questo disegno ha bisogno, quando cava l'invenzione d'una qualche cosa dal giudizio, che la mano sia, mediante lo studio, & esercizio di molti anni, spedita, & atta a disegnare et esprimere bene qualunque cosa ha la natura creato con penna, con stile, con carbone, con matita, o con altra cosa; perché quando l'intelletto manda fuori i concetti purgati, & con giudizio; fanno quelle mani, che hanno molti anni essercitato il disegno conoscere la perfezione, e eccellenza dell'arti, & il sapere dell'Artefice insieme. (Ibid. p. 43, 同、117 頁)

手は概念を現実化するたんなる手段ではない。むしろ構想の過程それ自体が熟練した手の方から導かれて実質化されるのである。そこにおいて手は「研究と訓練」をつうじて道具や自然とすでに通じ合っており、それゆえに、外的自然に規定されて心（概念）を受動的に制約される機械的な身体のみならず、内的自然（心・概念）に発して外界へと向かう有機的な身体のみならず、それとともに通じ合わせる「媒介＝媒体として *mediante*」存在しうるのである（図2）。しかも手によって卓越した作品が生み出されるとき、まさにそこ

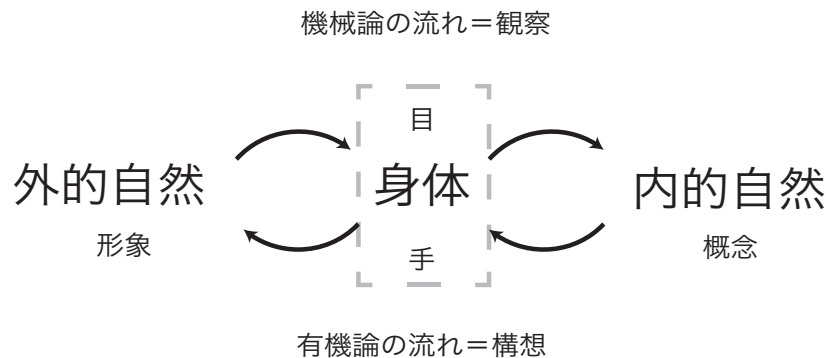


図2 ディゼーニョの図式

に「知 il sapere」が存在するとひとに知られる、とヴァザーリは言う。それはまさに、活動する「手」のうちに発現する知、身体知である。

このように見てくればディゼーニョは、一つには個別（素材）から普遍（形式）を把握する認識の局面における普遍的判断力と、二つには普遍から個別に至る制作の局面における構想的判断力の二つの局面を含んでいることがわかる。つまり「目」と「手」という〈有機的＝機械的〉身体性を通じて、その二つの局面を相補うしかたで同時に機能させる判断の過程こそがディゼーニョと呼ばれている。ヴァザーリは、絵画、彫刻、建築のすべての分野に共通する能力としてこれを位置づけた。したがってその能力に基づくかぎり、様々な造形活動は一括して「芸術」と呼ばれることになる。

だがヴァザーリのこうした思想は、1400年代のアルベルティの幾何学的方法論から決定的に断絶しているというほかない。アルベルティにおいて空間は、ピラミッドやスクリーンといった幾何学的方法の枠組として前もって客観的に定められており、事物はその枠（ヴォイド）を充填する量塊（ヴォリューム）としてのみ規定されていた。これに対してヴァザーリにおいては、空間は目と手という身体化された判断力による一種独特の均整的比率のうちで「認識」され「構想」される。アルベルティにおいて「構図」が空間の内部を占める内容的主題の領域に制限されているのに対し、ヴァザーリにおいては形式的な空間構成そのものにまで「認識」と「構想」の範囲が及んでいる。

かつてアルベルティにおいては、空間の形式性（統語論）とその主題内容（意味論）が峻別されていた。いまやヴァザーリにおいては、芸術家の身体性をつうじて、作品の主題内容といわば一体化するかたちで座標軸が構成されている。ヴァザーリにおいて概念（意味）は目と手という身体性を通じてそうした空間と密かに通じ合っている。逆に言えば、身の回りの空間と身体が通じ合い、身体がすでに空間のうちに住み込んでいるからこそ、芸術家はその空間のうちに自らの概念をごく自然なかたちで形象化できるのである。

その身体化された空間は、アルベルティの杓子定規な幾何学的空間を規準とするならば〈歪んで〉見えるであろう。だがそうした〈歪み〉こそが、幾何学的遠近法以上に、その遠近法が実現しようとした対象のリアリティを—あまりにも生々しく、あまりにもありあ

りと—構成することになる。そのようにして彫刻におけるかの遠近法が可能となる。いうなれば、アルベルティからヴァザーリへの転換は、レオナルドからミケランジェロへ、すなわち1400年代のルネサンスから1500年代のマニエリスムへの空間性の移行を正確に記述しているのである。

四、バロックへの敷居 ツツカリの場合

16世紀の後半におもに活躍した画家であるフェデリコ・ツツカリは、17世紀の入り口となる1604年に『ディゼーニョのアカデミアの生活における起源と進歩』という書物をロマーノ・アルベルティとともに出版した。そこでツツカリはディゼーニョの概念の多義性を分析することからはじめる。

かの大御所氏はかなり固くなって話していたが、そのあと次のように語ったことがあった。実体の外観におけるそれ自身の、かつ特定の質のことを指して、物体を欠いた形式 *forma* と私は申し上げます。また物体、すなわち質料のあらゆる実質を欠いた、単純に縁取られ線引きされた形式のことを指して図像 *figura* と呼んでおります。誤解を恐れずに申し上げれば、これらの諸形式、そして線を引くこの実践は、ディゼーニョの仕事であり、そうではないのです。それでもやはりそれがディゼーニョであるというのは、私どもが職業的な言い回しでそう語っているせいなのです。そのように私どもは考えておまして、しかもそのようにお考えになって頂くよう私どもは望んでいるのであります。³⁰

この「大御所氏」の語るところによれば、「ディゼーニョ」は、一つには、物体のないところにその輪郭線を引き、その物体の形式、すなわちその種としての性質を図像として明らかにする精神の働きだという。だが他方でそれは、すでに線引きされた形象そのものを指す。これは物質的な意味でのディゼーニョである。だがそれだけではなく引き続いて次のように言われる。

もう一度申し上げます、知性的なディゼーニョと実践的ディゼーニョという言い方を私がなしたのは、すでに私が先に申し上げた理由からだけでは

ないのでして、知的だというのは内的でイデア的な概念のゆえなのであり、また実践的だというもの、かの理由にとどまらず、外側から縁取られたこれら形象のゆえなのです。Diciamo ancora disegno intellectiuo e pratico, non pure per questo, e già v'ho detto il perche, l'intelletiuo per il concetto interno ideale, el pratico non pure per questo, ma anco per queste forme circoscritte al di fuori, (ibid.)

ここで「知性的なディゼーニョ disegno intellectiuo」と「実践的なディゼーニョ disegno pratico」を区別するのは、前者は心の内での理念的な「概念 concetto」の形成を、後者は線描による外的形象を指しているからである。だが、知性的と実践的というこの二つの言葉は、概念と形象というディゼーニョの対象となるものの性質に関しての物言いであり、したがってそれらがどこに根拠を持ち、どのように生じてきたのかを示唆するものではない。それゆえツツカリは、それらの言葉を「ディゼーニョ・インテルノ disegno interno」および「ディゼーニョ・エステルノ disegno esterno」と言い換える。ここで本論の概念図式に従えば、前者の内的とは、人間の内面から派生する有機的な形象化のありかた、後者の外的とは感覚器官を通じた外界の観察に由来する機械的な形象化のあり方を示していると考えられる。

しかしながらここには二種類のディゼーニョがあるのではない。両者は同一のディゼーニョを構成する二つの側面であり、本論の言い方言えば、そこにおいて機械的過程と有機的過程がいわば同時並行的に生起する両義的過程だといえる。というのも、事物の性質に通じるにはその輪郭が目によって、すなわち感覚を通じて外から注入されなければならない（機械性）、しかも同時にその本質を知性でもって内面の自発的展開の先に捉えることができなければならない（有機性）からである。事物の本質的な観念を知的に把握したとしても、それを文字通り目で見ることができなければ眼前の当の事物を把握したことにはならないし、また逆に知的な理解なくして事物を隈取り、その輪郭を捉えることもできないであろう。その両者は相補的で不可分離な一体的関係にある。そこに職人と芸術家の区別はない。

いかなる学問にも、また実践つまりは作業そのものにも養分を与えている文字、図像、楽器、図鑑は、単純な線の配置によって素描され、かたち作られていると私は思います。さらには絵画、彫刻、建築といった特定の職業によるありとあらゆる制作物もまた同様にございます。くわえて素描や秩序、規則によらないあらゆるものが作り出されます。こうしたわけで、ディゼーニョは内的でありかつ外的であると私どもは規定し、宣言したのであります。ò siano caratteri di lettere, figure, instrumenti, almanacchi disegnati e formati con semplice lineameto, con li quali s'alimenta ogni scienza, e pratica: l'opera sua, sono poi tutte le altre fatture delle particolari professioni, come pittura, scultura, architettura, & ogn' altra cosa, che con disegno, ordine, e regola si faccia, cosi adunq; habbiamo designito, e dichiarato che sia disegno interno & esterno. (ibid.)

内的と外的という二つの方向性の緊密な統一を力説するという点で、これはまるで16世紀のヴァザーリ思想を引き継ぐかのようなのである。だがツツカリの記述は次第に内面の側へとその重心を移していく。つまり、外界の輪郭がかたどられるのは、感覚器官としての目による以前に、まずもって精神の内面においてである、というのである。いうなればすでに目において、すなわち精神の内奥に発する「自然の光 lume naturale」によって、輪郭がかたどられるのだ。

高貴なる皆様方はご自分の精神の方を高くなさいます。そのうえで、ディゼーニョがなにゆえに、かつ、いかにして我々のうちでかたちを取るのかを理解せんがために、自然の光と、よりはっきり言えば、比喩としての精神的なディゼーニョというその同じ光と心の中で議論なさるのです。le Signorie vostre alzare le menti loro, & discorrere interiormente col lume naturale anzi con l'istessa luce del disegno metaforico mentale, per comprendere perche, e come entro di noi si formi il disegno. (ibid. p.20)

プラトンにおいてそもそも「見ること ἰδεῖν」は、物質としての事物の輪郭を感覚器官によってとらえるこ

とではなかった。それは物質といういわばスクリーンの上に映し出された内的観念、すなわちアイデアを見て取ることであった。そこでひとが見て取ったのは、文字通り「見られたもの *idea*」だったのである。プラトンにとってアイデアなき素材のみの世界とは、一切の差異化以前のいわば暗い蠢きのようなものである。そこに観念という光が差してくることによってはじめて、ある事物が背景から切り離され、分離可能な何かとして同定され見えるようになる。それと同様、ツッカリにおいても、背景としての蠢く世界からある何かがかたどられて浮き上がってくるのは、いわばレーザーカッターのように、心の内奥から発する自然の光がスクリーンとしての物質界に投影され、事物をその輪郭において切り出してくるからなのである。

1607年に出版された彼の名著、『画家、彫刻家、建築家におけるアイデア』においては、ディゼーニョは大文字で記され、ディゼーニョ・エステルノの価値の切り下げがより明快な言葉で表現される。

それゆえに私は次のように言おう。ディゼーニョ・エステルノは実在性を欠いた物体の形式、つまりは何らかの想像上のもしくは実在的な事物の単純な線、輪郭、測定、形象にほかならない。このようにして線によってかたち作られ輪郭づけられたディゼーニョはアイデアによるイメージの作例であり形式である。それゆえに、それがいかなるしかたでかたち作られているにせよ、線はディゼーニョ・エステルノの固有の物体であり、目で見られた実体である。ここでは数学者たちが望むように、線とは何か、線は点からいかにして生じるのか、それは直線か曲線かをはっきりさせる必要はない。いずれにせよ私に言わせれば、かれらがディゼーニョや絵画をかれらの線やその並び方に従属させようと望むかぎり、かれらはこのうえもなく大きな誤りに陥ることになる。線とは概念や普遍的なディゼーニョに従属するものは何であれそれに形を与えるという単純な作業であり、言ってみれば、まさにそれは絵画に対する色彩、彫刻に対する堅い素材、等々のようなものである。それゆえに、かれらのいう線、死物のごときものはディゼーニョの知でも絵画のそれでもなく、その作業なのである。Dico dunque, che il Disegno

esterno altro non é, che quello, che appare circoscritto di forma senza sostanza di corpo: semplice lineamento, circoscrizione, misurazione, e figura di qualsivoglia cosa immaginata, e reale; il qual Disegno così formato, e circoscritto con linea, è esempio, e forma dell'immagine ideale. La linea dunque é proprio corpo, e sostanza visiva del Disegno esterno, in qualsivoglia maniera formato; nè qui mi occorre a dichiarare, che cosa sia linea, e come nasca dal punto, retta, o curva, come vogliono i matematici. Ma dico bene, mentre essi vogliono sottoporre ad essa linea, o lineamenti il Disegno, o la pittura, fanno un grandissimo errore; essendochè la linea è semplice operazione a formare qualsivoglia cosa sottoposta al concetto, e al Disegno universale, come appunto, diremo, i colori alla pittura, e la materia solida alla scultura, e simili. Però essa linea, come cosa morta, non è la scienza del Disegno, nè della pittura; ma operazione di esso.³¹

いまやこの著作では、先の1604年の書物においてみられた並行的記述よりもさらに踏み込んで、外的な輪郭線のありかたはそのままに、かつてそれが保持していた内面からの区別だけが抹消され、輪郭線は全体として「アイデア的な創造力の作例であり形式」へとその地位を貶められている。すなわち、幾何学の支配下に置かれる輪郭線は、その機械論的性質を維持したまま、まさにそのままの姿で、ものを現実化する心の働きとしてのディゼーニョ（「普遍的なディゼーニョ」）の効果、すなわちその物質化された帰結以外の何ものでもないと主張されているのである。

かつてアルベルティにおいて線は存在者を生み出す存在化の原理、すなわち単調な空間を切り裂き、何らかの意味作用をそこから開始する「裂開」として規定されていた。その後、ヴァザーリにおいて線は、芸術家の身体性を形成し、またその身体性を延長する空間化の原理それ自体であった。だがツッカリにおいて線は、アイデアに発する想像力の働きが物質に手を染める「作業 operazione」の対象であり、その残骸、「死物 cosa morta」、「従属させられたもの cosa sottoposta」となる。ここに回帰しているのは古代以来の階級的差別、すなわち精神労働者による「自由な技術」と肉体労働者による「機械的技術」の区別である。いまやふ

たたびディゼーニョ・エステルノはディゼーニョ・インテルノのたんなる影となる。

ここからツッカリはさらに先に進む。アリストテレス批判を匂わせつつ、その「自然の光」は、動物とは異なる人間の魂にもともと備わった固有の徳性ではないと彼は主張する。その光は人間ではなく、人間の魂の内奥に顔を覗かせる神性に最終的には由来するといふのである。ディゼーニョという「この能力が、魂と知性を覚醒させる神的なものの火花 una scintilla di quella divinità のごときものとしてかたちをなしているのは、我々の魂が像に、しかも神の似姿にしたがって作られているからである」³²、とツッカリはすでに1604年の著作で述べていた。

このようなツッカリのディゼーニョ概念は、外界に対して機械的に従属する身体のあり方を内面から発する自発的なあり方へと完全に読み替えて、それを全体として神のディゼーニョの一部へと回収していく方向性のうちにある。こうしたツッカリの記述は、いまだ芸術家の身体性が世界の要となっていた16世紀のマニエリスムを超えて、世界全体をイメージ、似姿、影と捉え、その本体としての単一的なシステムへと世界を全面的に還元し尽くす17世紀バロックの入り口にあるといえるだろう。

17世紀のバロック絵画について1915年に古典的な解釈枠組みを与えたのは『美術史の基礎概念』を著したヴェルフリンであった。彼はルネサンスの代表者デューラーとバロックの代表者レンブラントを比較し、前者をはっきりとした輪郭線によって分け隔てられた個物を静的に見ること、後者を表層としての「イメージ Bild」の動的な運動として全体を見ることと特徴付け、前者を線画的表現、後者を絵画的表現と呼んだ。³³ ヴェルフリンのモチーフを引き継ぎ、17世紀のオランダ絵画について論じたのがアルパースである。アルパースは距離と遠近法によって特徴付けられるイタリア・ルネサンスの絵画と対比して、「視覚イメージを集積する場としての精神」³⁴について語り、人間の視覚に現れるかぎりでの光学的イメージを第一次的なものと北方絵画は捉えたと主張する。新旧の両者いずれの論述においてもまた、17世紀においては、観察者から独立した外界というアルベルティ的な想定が抹消され、まさに観察者の視覚こそ、そこに世界が投影され空間が構成される一つのスクリーンとされている。

パノフスキーによればミケランジェロは、素材に向き合う芸術家の内的観念をあらわすにあたって「概念 concetto」という言葉を用いたという。「創作者は、その美しい作品を良き概念にしたがって作り上げる」。だがそれを超えてミケランジェロはその概念を「神の概念」だと述べたといふのである。その言明は、³⁵ 芸術家の視覚がそれを超えたより高次の次元、すなわち神の構成物へと移行する敷居にすでに位置していた。そしてその感覚にツッカリは理論的基礎を与えた。一見すると外界と通じ合っているように見える機械論的な身体性はじつは仮象であり、バロック的な全体論的システム＝神が生み出した映像、その結果、その影なのである。

五、結論

ものごとのかたちを把握しそれをかたどるといふ、形象が生起する根源的な次元としてのディゼーニョに焦点を当てて、15世紀のアルベルティから出発し、16世紀のヴァザーリを経て、17世紀の初頭のツッカリにまで至る経緯をみてきた。そこにおいては、アルベルティにおいて成立した機械論と有機論の独特の均衡関係がそのかたちを変えながらも17世紀まで一貫して維持されてきたことがわかる。その過程は、それまで職人階級を代表する「機械的技術」の機械的論理が、聖職者や人文主義者が代表する「自由な技術」の有機的な論理のうちへと侵入し、均衡し、融合し、しかもその融合のあり方がより緻密で全体論的な有機的体系へと変遷するというものであった。

しかしこの経過を見てくると、19世紀の工業化以降の近現代デザインについて論じるときの議論の類型のかなりの部分がすでにそこで出尽くしていることに気づく。というのも、工業デザインにおける設計の原理、すなわち、概念（コンセプト）に基づいて製品のひな形を構想し、それを三次元のパース空間に投影し、立面図や平面図へと分解するという一連の手続きは、その原型を、観念に発する有機的＝意味論的原理と物体に発する機械的＝幾何学的原理の象徴的統一を唱えたアルベルティの「ディセニャメント」ないしは「ディゼーニョ」の議論のうちすでに見いだすことができるからである。アルベルティにおいて幾何学的な線遠近法空間を満たす内容的・意味論的配置は「構図」と呼ばれていた。その構図においては、それぞれの要素

が互いを支え合い、それぞれの意味作用をもっとも効果的に発揮するような緊密で有機的な構成が探求された。その一方ですべての諸要素は線遠近法のパース空間のうちに厳密に配置される必要があり、その配置秩序が同時に線遠近法の空間枠組みの存在を証し立てていたのである。個別的で意味的な個別要素と普遍的で形式的な空間秩序とが手を携えて両者が最高度とともに機能する極点が探求される。その探求は「形式は機能に従う」現代の機能主義の論理をすでにほぼ完全なかたちで先取りしているといえる。アルベルティにおいてその融合形態は絵画もしくは美と呼ばれ、機能主義においてそれはプロトタイプもしくは機能とよばれる。前者は15世紀の工房において一点のみ制作され、後者は20世紀の工場において大量に複製されるという点で異なるだけである。

またヴァザーリの身体性の論理からは、精神や身体を延長する有機的組成として空間を捉える人間中心主義を読み取ることができる。アルベルティの幾何学的比例の思想にしたがえば、たとえば原寸大の椅子も小さな模型としての椅子も、その比率が精密に同等であれば同様のものとして知覚されるはずである。だが実際に椅子は、それが椅子として機能するかぎり、人間の身体との関係で適切な大きさ、すなわち一定の均整的比率を要求するであろう。椅子を構成する各部分が全体のうちに実現するであろう均整的比率は、椅子に座る人間の身体性から独立して「ヴェロ」の上に定められるわけではない。見て美しい椅子は、すでにして、そこに座ろうとする人に固有の身体感覚と響き合いながらその人にありありと現象する。また椅子のスケッチもまた同様である。プロダクトや建築物、その空間は、そこに位置する人間の身体性の延長形態として仮想的に投企されるのである。知覚心理学や人間科学に基づく科学的デザインや、かの「デザインを通じた研究 research through design」へと至る基本的論理を16世紀のヴァザーリがすでに先取りしている。

また、17世紀初頭のツッカリの空間論についてはどのように考えたらよいただろうか。ツッカリのディゼーニョ論の核心は、外部の幾何学的空間秩序の本質は内界の概念的思考の投影にほかならないと論ずるところにある。すなわち、三次元的空間秩序は一次元的な時間秩序によって、線描というかたちをとって、まさにいまここにおいて時々刻々と記述されている、という

のである。「火花」の比喻に見るとおり、ツッカリにおいてははまだ神に対する人間の相対的独立性が保たれていた。もはや遠くなりつつあるルネサンスの残照がまだなおそこに光を差している。ツッカリにおいて人間は依然として、機械論的外界と有機論的内界の境界に位置し、その両者を相互に変換し合う仲介者である。

だが17世紀のバロックの思考は、ライプニッツにおいてその最高の表現に達するときには、機械論的な外界を代数的数式の投影、その一連の表象へと還元しゆく。世界を織りなすその数式の束の総体を即時的に演算するのが神の思考である。人間はただその認識能力の限界によって、そうした神の思考の一部の側面を論理や数理の機械論的演算として把握しうるにすぎない。神に対する人間の独立性はそのとき完全に抹消されている。神による必然的演算の効果として人間が、そして人間の目に映るモナド論的表象世界が成立している。

既往研究の多くは、ツッカリのディゼーニョ論を新プラトン主義への回帰であり、したがって歴史的反動の一形態だとみなしている。たしかに一見するところ、ツッカリの論理はプロティノスのそれに酷似している。しかしながら、ひとたびクワトロチェントを経験した歴史意識がそのまま単純にプロティノスの古代的意識に回帰するとは考えにくい。異なっているのは歴史的な文脈である。新プラトン主義において人間は、疎外された外界から離脱していわば故郷としての神的イデア界へといわば帰郷するのであり、その道筋の途上で善美が感受される。だがバロックにおいて人間は、機械論的法則が貫徹する外界から離脱せず、そこに留まり、それ自体を神の時々刻々の仕業として受け入れそこに住み込むのである。神の不可知の有機論は、いうなればガリレオやライプニッツを経てニュートンに至る合理的・実証主義的意識の文脈で新たな意味を獲得する。その道は今日のコンピュータを用いた記号学、情報デザインの論理へと続いている。

ツッカリと計算機工学の両者を区別するのは、ツッカリにおいて人間の魂はそのもっとも奥まった場所において神と接触し、それゆえ有機的な論理の領域を構成したのに対し、今日の計算機工学の内面は機械的な論理演算一色に塗り潰されているという点のみである。ツッカリのディゼーニョ論を説明するにあたって本論が用いたレーザーカッターの比喻は、このことをいみ

じくも示している。各種のセンサーが目の役割を果たし、コンピュータ装置が演算し、プロジェクターやプリンタや3Dプリンタが出力を担当する。計算機が記述するイメージに実体性はなく、すべては演算の効果なのである。

以上のような考察に従えば、「コンセプトにもとづく設計」としての近現代のデザインを論じるときの語彙と語法、思考の枠組みのかなりの部分がルネサンスとそれにつづく時代においてすでに準備されていたことがわかるであろう。それらは決して19世紀以降のものでないにもかかわらず、ともするとそれらを現代に固有なもののみならず錯覚に陥りがちである。しかしながら現代デザインは、自らを定義するにあたり、いわば無意識的な反復強迫として、その時代遺産からの引用を繰り返しているのである。そのことを知ることは、反復強迫への固着から自らを切り離す一つの契機となるのだと思われる。

注

1. *Oxford English Dictionary*, Third Edition, 2012. “design” の項目を参照。ただしこの記述によれば、イタリア語の *disegno* は、おもに文芸作品を制作するために前もって書かれる梗概としての意味をもっていたとされる。
2. Design als Begriff の節を参照。Bürdeck, *Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Birkhäuser, 2005. S. 13.
3. 山本義隆による一連の浩瀚な技術史研究、もしくはそれに先行する下村寅太郎の研究がそれである。唯物論の系譜に属するこれら研究によれば、ルネサンスとその後の時代は新プラトン主義の有機論から離脱し、実験と観察に基づく近代科学の機械論へと脱皮する過程として把握される。山本義隆『十六世紀文化革命 1, 2』(みすず書房, 2007/2007)などを参照。
4. このようないわば視覚の制度の歴史的転換を論じるあり方は、1970年代以降のニュー・アート・ヒストリーの潮流に沿うものである。この潮流は従来の伝統的な美術史研究の領域とメディア論や思想史研究、批評理論といった新しい理論潮流のクロスオーバーによって特徴付けられる。たとえば批判理論の研究者であるマーティン・ジェイは「近代性における複数の『視の制度』」(ハル・フォスター編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社ライブラリー、2007年所収)という論文において、視覚のありかたを「デカルト的遠近法主義」、「北方の描写術」、「パロック」に分類している。本論を含んでいずれにせよ単純化は避けられないが美術の思想史研究に新たな視座を提示するものではある。
5. アリストテレスによれば、「棟梁的な仕事の諸目的 τὰ τῶν ἀρχιτεκτονικῶν τέλη」は、それに従属する仕事の諸目的よりもより望ましいとされる。したがって棟梁とは、機械的に働く下々の職人たちとその成果を人間の最高善のために上位から有機的に再配置する「大工たちの大工」、いわば高次の技術者といえる。Aristotelis, *Ethica Nicomachea*, Oxford Classical Texts, Oxford University Press, 1894,

1094a19.『ニコマコス倫理学』(高田三郎訳、岩波文庫、1971年)を参照のこと。なお、棟梁の比喩は『形而上学』の冒頭(981a30)においても展開される。職人たちに代表される専門知は奴隷の学であり、棟梁に代表される全体知は「王者の学」だとアリストテレスは主張する。ちなみにここにおける棟梁は哲学者の比喩であり、その知は哲学知(ソフィア)の比喩である。

6. アリストテレス『自然学』第二巻第一章(192b8以下)を参照。
7. ブルクハルト『イタリア・ルネサンスの文化』(柴田治三郎訳、中公文庫、1974年)、第二章「個人の発展」、上巻141ページ以下。
8. 下村寅太郎『ルネサンス研究』(下村寅太郎著作集4、みすず書房、1989年)、63頁。
9. たしかにアテナイの市民は人口の一部に過ぎず、女性や奴隷たちはそこから排除されていただろう。しかしそれは15世紀においても基本的には同様であり、人文主義者は無論のこと工房主宰者たちもまた、それ以外の虐げられた人々から見れば十分に特権的であった。両者の差異はたんに量的なものであり、質的で構造的な違いをそこに見いだすことは難しい。(下村前掲書)
10. ルカーチは古代ギリシャの叙事詩の時代を有機的共同性に完全に埋め込まれたものとして描き、それに対して、近代小説を、いまや失われた総体性の探究の行為として位置づけている。Lukács, *Die Theorie des Romans*, Paul Cassirer in Berlin, 1920. ルカーチ『小説の理論』(原田義人・佐々木基一訳、ちくま学芸文庫、1994年)、17頁。
11. ジョゼフ・ギース、フランシス・ギース『大聖堂・製鉄・水車 中世ヨーロッパのテクノロジー』(栗原泉訳、講談社学術文庫、2012年)を参照。とりわけルネサンス期の職人の地位については、バクサンダー『ルネサンス絵画の社会史』(篠塚二三男、池上公平、石原宏、豊泉尚美訳、平凡社、1989年)第一章を参照。
12. 西洋の中世における、職人階層による技術革新の歴史については先のギースらの著作を参照。
13. 下村、同、139頁。
14. Alberti, *De Pictura*, a cura Lucia Bertolini, Editioni Polistampa, 2011, p. 206. アルベルティ『絵画論』(三輪福松訳、中央公論美術出版、1989年)、10頁。なおいずれの引用箇所も既訳を参照しつつ原文より改めて訳出し、既訳の該当箇所を頁数で示した。
15. Alberti, *Libro Secondo* p.261. 同、38頁。なおアルベルティはこの本を当初ラテン語で出版し、その翌年にこのイタリア語に翻訳し、それをブルネレスキに進呈している。イタリア語の *disegnamento dell' orlo* (境界の素描)に対応するラテン語は *fimbriarum notatio* (縁を印づけること)である。Alberti, *De pictura*; a cura di Cecil Grayson-Bari: Laterza, 1980 -XLII,1a, EDIZIONE ELETTRONICA DEL: 7 giugno, 1998, Liber Liber. Kindle, Libro Primo §2.
16. *Ibid.* p. 205, 同、9頁。
17. Panofsky, *Idea - Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der Älteren Kunsttheorie*, B.G. Teubner Leipzig Berlin, 1924, S. 23. パノフスキー『イデア』(中森義宗・野田保之・佐藤三郎訳、思索社、1982年)51頁。たしかにパノフスキーはアルベルティを例に挙げて、ルネサンスの芸術理論における選択と改良、理想化の契機を認めてはいる。しかしながらそれはプロポーションやバランス、シンメトリーといったものであり、それらを新プラトン主義の有機的組織化の論理とは峻別されるべきものと論じている。上掲書第4章を参照。
18. Aristotle. ed. R. Kassel, *Aristotle's Ars Poetica*, Oxford, Clarendon Press, 1966, 1447a, 『アリストテレス詩学 ホラーティウス詩論』(松本仁助・岡道男訳 岩波文庫、1997年)。「詩作について」の冒頭部分はギリシア語原文では *περί ποιητικῆς αὐτῆς* となっているが、*ποιητικῆς* は属格であり、訳者によるとこの前には *τέχνη* が省略されていることになる。

19. 「内部のものがわれわれを動かすのだということに気づかないで、外部のものを追い求めるのである。それはあたかも、だれかが（美少年ナルキッソスのように、水面に映る）自分の姿に見とれて、それがどこから来たのかの知らないで、追い求めるようなものである。」プロティノス「英知的な美について」、『プロティノス、ポルピュリオス、プロクロス』（水地宗明訳、世界の名著、1976年）所収、304頁。
20. Panofsky, S. 25-26, 同、54-55頁。
21. Alberti, p. 301, 同、63頁。
22. Ibid. p.280, 同、50頁。
23. 美しいものを集積してそれをさらに美しく再構成するような、観察と理想化の例として、アルベルティは画家ゼウクシスを挙げている。ゼウクシスは、その土地の妙齡の女性のすべての中から最も美しい五人の娘たちを選び出し、その五人のおのおのから美しいところを取り出して描いたという。(Alberti, *ibid.* p.309, 同、68頁)
24. 「いかなる細部にも神々が宿っているとされる。(略) 画家は、もののうちに生命を息吹かせようと望むならば、あらゆるその部分が運動しているように、とはいえその動きのそれぞれに魅力と優雅が保たれるように描くことになろう。それらの運動は、大空に高く向かうようなときには、このうえなく優雅で生き生きとする。」(Alberti, *ibid.* p. 272, 同、46頁)
25. 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。
26. 若桑みどり『マニエリスム芸術論』（ちくま学芸文庫、1994年）、序章「寓意の勝利」を参照。なおこの本において若桑は、アルベルティとツッカリのディゼーニョ論をとくに区別せずに論じているが、実際にはその両者には本質的な違いがある。
27. Vasari, *Le Vite De' Piu Eccellenti Pittori, Scultori, e Architettori*, in Firenze, appresso i Giunti 1567, p.8. ヴァザーリ『芸術家列伝』（ヴァザーリ研究会編『ヴァザーリの芸術論』所収、平凡社、1980年）、総序、32頁。この書にはロレンツォ・トレンティーノの手による1550年の初版があるが、通常流通している第二版を用いる。なお既訳を参照したが、引用文は必要に応じて原文より訳出し、既訳の該当箇所を頁数で示している。
28. カント『純粹理性批判』「図式論 Shematismus」(B.176)を参照。
29. この判断力は、断片から全体へといういわば反省的なかたちで行使されることもある。これについてヴァザーリは「爪でライオンを知る」というギリシャ人のことわざを引き合いに出して、岩に残された爪の跡からこの動物の各部と全体をまるでそれを目前にしているかのごとくにありありと見て取るという例を挙げている。
30. Zuccari, *Origine et progresso dell'Accademia del disegno; De Pittori, Scultori, & Architetti di Roma*, in Pavia, per Pietro Bartoli, 1604, p.19. なお、ツッカリと新プラトン主義との関係については以下の論文を参考にした。John S. Hendrix, *Humanism and Disegno: Neoplatonism at the Accademia di San Luca in Rome*, School of Architecture, *Art and Historic Preservation Faculty Publications*, Paper 1, 2007.
31. Zuccari, *L'idea De Pittori Scultori Ed Architetti*, Marco Pagliarini, Rome, 1768, p. 69.
32. Zuccari (1604), p. 20.
33. Wölfflin, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe - Das Problem der Stilentwicklung in der Neueren Kunst*, F. Bruckmann A.G., München, 1915, S. 20-26. ヴェルフリン『美術史の基礎概念 近世美術における様式発展の問題』（梅津忠雄訳、慶応義塾大学出版会、2000年、29-30頁）。
34. Alpers, *The Art of describing : Dutch Art in the Seventeenth Century*, University of Chicago Press, 1983. アルパース『描写の芸術 一七世紀のオランダ絵画』（幸福輝訳、ありな書房、1993年）、90頁。このように考えれば、ジェイがアルベルティの空間論を「デカルト的遠近法主義」に帰属させたことにも疑問の余地が生じる。というのもデカルトはその時代背景をみればイタリア・ルネサンスではなく、むしろ北方バロックに属するからである。デカルトの屈折光学や空間論も、神の恩寵を背景とするコギトが織りなす構成体、いわば視線が描写するバロック的絵画として把握すべきであろう。
35. Panofsky, S. 66-67. 同、121頁。