

哲学研究

第五百三十二号

第四十六卷
第二册

絵画空間について^① (上)

——アルベルティとヒルデブランド——

新 田 博 衛

壁にかかっている絵はさしあたり一箇の物体である。それは木・布・油・顔料・等々から成り、眼で見ることができ、鼻で嗅ぐことができ、手で触ることができる。重さを量ることもできれば、寸法を測ることもできる。これらの点では背後の壁とすこしも変らない。ところが、われわれは壁の前には立ちどまらないのに、絵の前には立ちつくすなぜか？ 絵はわれわれの眼を惹くから、——これがいちばん簡単な答であろう。それは額縁にかこまれているときもあり、いないときもあるが、^②どちらの場合も一定の平面の内部で色と形の纏まり、壁面と異質のをしめし、われわれの眼をとらえて放さない。しかし、たんに壁の上の図形がわれわれの注意を惹くというだけのことなら、順路をしめす矢印のたぐいも絵に劣らないのではないか。また、たとえば壁に付けられたコンセントのようなものも一定の平面内での色と形の纏まりをそなえているのではないか。壁のコンセントがわれわれの注意の対象になるのはわかる。そこへプラグを差し込まねばならないからである。壁の矢印にわれわれが眼を向けなければならぬというのにも理

由がある。そうでなければどちらへ進んでよいか見当がつかないからである。が、壁にかかった絵にわれわれはどんな用があるのか？ 絵をわれわれはただ見るだけである。見られるだけで他にはなんの役にも立たないのに、絵はつねにわれわれの注意を喚起してやまない。とすれば、そこに姿を現わしている色と形の纏まりは、矢印のそれ、コンセントのそれとは根本的に異なった性質のものでなければならぬであろう。のみならず、たんなる物体としての絵は壁と——したがって矢印やコンセントとも——ならえらぶところがないのであるから、物的な図形の水準で絵を捉えていても、なぜそれがとくにわれわれの眼を惹くのかという理由はそこからあきらかにならないはずである。したがって、絵という無用の長物が壁の前で自分の存在を主張しうるのは、その色と形の纏まりの中から非物的ななにか或るもの、ただし眼で見ることだけではできるものを出現させていて、その或るものの力でたえずわれわれの注意を喚起しつづけることができるせいだ、と考えるほかはないであろう。⁽³⁾ 絵の絵たる所以は、むしろ手で触れることも、鼻で嗅ぐことも、重量や寸法をはかることもできないものの中にある、と言わなければならない。壁の絵はわれわれの眼になにかを現象させ、それによって自分を壁自体と異なるものにしてしているのである。

壁は現実空間の中にある。われわれはそこへ近づきことができるし、それに突き当たることができるし、その縦横の長さを測ることができる。しかし、そこにかかっている絵は、一方では物体としてやはり現実空間の中にあるが、他方では現象として壁と異質のもの、手で触れることも寸法を測ることもできないものになっている。つまり、絵が空間のたぐいをわれわれの眼に見せているとしても、その空間は非現実的なものでなければならないわけである。⁽⁴⁾

絵は奇妙な野心の産物である。それは現実的なものの中に非現実的なものを現象させ、その現象のほうへ人びとの眼を惹きつけようとする。ふつう物体がわれわれの注意の対象になるにはなにかの役に立たねばならず、ためにわれわれの視線はしぜん当の物体をのりこえて果すべき目標へむかうのであるが、絵はそうしたわれわれの視線を自分のところで塞き止め、外への突進を内の巡回運動へきり換える。きり換えられた視線はそこに描かれた色と形に吸いつ

けられる。この場合、画布の上の色と形がよほど緊密に纏められ、隙のない構成をそなえていなければ、そこに現象する空間は周囲の現実空間に圧されて崩潰してしまわねばならないであろう。⁽⁵⁾なんといつても実用的関心こそ日常のわれわれの意識を強く支配しているものだからである。ところで、絵の空間に例えば現実そっくりの奥行の外観を与えることは、この文脈においてどんな意味を持つであろうか？ 画布の上の色や形の組織を密にするのはひとつの事柄である。その色や形の配列から奥行方向へ並んだ人体・建物・風景・等々を彷彿させるのはまた別の事柄である。しかし、同じ一つの絵画空間にかかわるかぎり、両者はたがいに無関係ではありえないであろう。絵を描く目的からみれば前者がもとより直接的な手段である。これに対して、後者は手段としてさしあたり間接的である。なぜそんな回り道をするのか？ 壁はひとつの平面である。その平面の上へ同じく奥行を欠いた色と形を置いて、しかも壁と異質の非現実性を保たせるのは容易でない。これに比べれば、背後の二次元の壁と初めから異質の奥行空間を画面に描いておくことは、たんなる現象に人びとの眼を惹きつけるという絵の目的により適っている、と言ってよいであろう。現実そっくりのものを描くことが、描かれたものの非現実性を確保するのに役立つわけである。もちろん、この逆説的な回り道には危険がある。たんなる現実の偽造、一種のトロンプ・ルイユにおわってしまう危険である。画布の上の色と形の構成を緊密にするという直路へ戻らずに、その色と形によって人体や建物や風景を彷彿させるという迂路にのみかまけるときはそうなる。そこで、目的地から遠ざかるおそれのあるこの回り道を捨てて、ひたすら色や形による画面構成にだけ専念するという態度も絵を描くことの意義からみれば許されるであろう。しかし、このときはまたこのときで画家は別の困難、壁の矢印やコンセントと同じ水準の図形を用いながら、しかもそれらとまったく性質を異にする非現実的空間を現象させねばならないという困難に出会うことになるであろう。いずれにせよ、二次元の画布にわざわざ三次元の奥行を描くことの中には絵画空間の機微に触れる問題が少なからず含まれているように思われる。われわれはまずこの点から始めなければならない。

(1) 本稿は昭和五〇年度の文学部における講義に基づいている。

(2) 額縁の機能は画面の空間的性質によって変化する。すなわち、「遠近法的」に奥行をもつて描かれた絵では額縁は柄^{がら}として用いられ、その下の地、上下左右へ無限に広がる地としての画面の上に載る。つまり、額縁は窓枠であり、われわれはそこから外に広がる景観を覗く趣向になるわけである。絵の奥行が浅くなり、自分がたんなる平面にすぎないことを隠そうとしなくなるにつれて、この地と柄^{がら}の關係が逆転し、こんどは画面が柄^{がら}になって壁面という地の上に載るようになる。この場合、額縁はたんに柄^{がら}の境界線にすぎないから、きわめて狭いものになるか、もしくはまったく消失してしまう。この点については、アルンハイム『美術と視覚』(下) 波多野・関訳、美術出版社、三〇〇—三〇一ページ参照。

(3) 絵がくりかえし人目を惹くのは、それがかえつて有用性をそなえていないからである。コンセントのありかを憶えてしまえば、われわれは暗闇の中でもプラグを差し込むことができる。順路を心得ているとき、われわれは壁の矢印をもう見ようとしない。これらの場合、矢印やコンセントという視覚対象の意味は、いわばわれわれの身体へ溶け込んでいると考えられる。有用性をそなえた視覚対象を記号と呼ぶとすると、われわれは記号の意味を身体で演じていることになる。絵の意味をこんなふうに身体で演じてみせることは不可能である。絵は記号でなく、したがってわれわれの身体に解消できない対象として、あくまでわれわれの向う側に立ちつづける。

(4) 「非現実的」ということはただちに「想像的」ということでない。サルトルは両者が美的対象で同一のものになってしまうと考えているけれども(「それは想像する意識ともいふべきものによって構成され、かつ把握される。想像する意識が美的対象を非現実的なものとして措定するのである」*L'imaginaire*, p. 242)。この主張の難点は、美的体験の内容が「夢」と同じく自由勝手でありとめのないものになりかねないところにあるように思われる。もちろんサルトルも、美的体験をその時々^{そのとき}の恣意的主観性へ揮発させてしまわないために、物体としての絵に「物質による類比物」(“un *analogon matériel*”, op. cit., p. 200) という規定を与えてはいる。物体としての絵はすくなくとも「時々(は)観る者が想像的態度をとるそのたびごとに)なにか非現実なものによって、つまり他でもなくそこに描かれている対象によって訪問される」(ibid.) というわけである。しかし、この類比物はあくまでわれわれの想像内容の「外部に在る」(ibid.) のであるから、たんに美的体験を動機づけるだけで、それを指導統制する力を持つていない、と言わねばならない。われわれの場合に引きつけていえば、例えば画布に奥行をそなえた空間が描かれているとすると、じつさいに眼で知覚されるのは類比物としての二次元の物体、絵具を塗った平らな画布だ

けであって、三次元空間というものは、視覚の働きをいったん停止したうえで、あらためてわれわれが想像的意識を画面へ向けるときはじめて姿を現わす、ということになる。しかし、心理学がすでに確定しているように(アルンハイム、前掲書、三一六—三二〇ページ)、幾何学的には菱形の図形であるものをわれわれは三次元空間の中で傾斜した正方形として知覚する。つまり、画面の奥行はそこに描かれている二次元の形からただちに知覚されるのであり、とくに想像をたくましくしなければならぬものではないのである。視覚はいわば網膜に映ったものの以上のもを見てしまう。サルトルの挙げている例について言えば(*op. cit.*, p. 239)、シャルル八世の肖像画において、「タプロオ、画布、絵具の現実の盛上り」が知覚の対象であるとすれば、その同じ知覚作用の延長上に、いかえれば物体としての絵に相変らず統制されながら「われわれの美的観賞の対象」としてのシャルル八世も姿を現わすのではないか。したがって、このシャルル八世はなるほど純粹現象として「非現実的」であるかもしれないが、あなたがち「想像的」とはいえないのではないか。そうでなければ、そもそも「シャルル八世の肖像」なるものが客観的に構造づけられた一箇の対象として存在することはありえないであろう。いずれにせよ、絵に描かれているものの非現実性をすぐさまわれわれの想像の産物と考える必要はなさそうである。

(5) 絵における色と形の纏まりについては、実用性、つまりカントのいわゆる外的合目的性から区別された内的合目的性の原理による有機的統一のようなものを考えねばならないかもしれない。合目的性を軸とする有機体と芸術作品との比較については、新田博衛「芸術作品の座標」『実存主義』六一号、一一二—一二六ページ、一九一一—一二二ページ参照。絵の有機的生命的性と空間ゲシタルトとの連関については、例えば cf. Noël Moutoud, *La peinture et l'espace*, P. U. F. 1964, pp. 3—7. 「ゲシタルトが成立するにはどうしても一箇の全体性の各成分がほんとうに相互に関数関係になければならないし、それらを一つに結びつけているのは組織体の内的根拠のようなものでなければならぬ」(p. 3) 「幾何学的ないし物理学的構造体における各項間の繋がりには合目的適応とか価値とかいった根拠はいっさい見られないのであるから、その種の構造体は緊密度のいちだんと高い領域、意味をそなえた形の領域に入らない。ところが美的な形はそこへ入る」(p. 4) 「空間の形を規定するものは同時に一種の生命的意味を持っている」(p. 5) 壁の矢印やコンセントと絵との図形としての性質の違いは、こうした有機的統一性、ゲシタルト構造、生命的意味の有無に帰着するといつてよいであろう。

1

アルベルティはその『絵画論』⁽⁶⁾の第二巻において、絵についての手短な概観を試みている。「われわれは絵を次の三つの部門に分ける。しかも、これは自然そのものから教わった分け方である。⁽⁷⁾」そもそも絵とは物を眼に見えたとおりに表わすのをめざすものであるから、われわれとしてまず留意すべきは、いったいどんなふうに物がそれ自体として視線に入ってくるか、ということであろう。第一に、われわれがなにかの物に眼をむけるとすると、その物は場所を占有するものとして姿を現わしてくる。画家はその物の占めている場所の広がりを取り囲み、その場所を眺めていて気づくのは、われわれの見ている物体には数多くの面があるが、それらの面はたがいびつたり接合しあっている、ということである。この面と面とのさまざまな接合状態を画家はそれらの位置関係において描き出し、それに「面によって構成すること」(compositio)という正しい名称を与えている。さいごに、その物になお視線を向けつづけると、われわれはその面にそなわる色彩をだんだんはつきり識別できるようになる。この種の事柄を絵に表わすとすると、それはいつも光によってさまざまに変化するものであるから、これを「光を受容すること」(receptio luminum)と呼ぶのが適當であろう。」(30.)

絵を描くとは、このルネサンスの美術理論家にとって、まず対象の輪郭を取ることであり、次に面と面とを繋ぎ合わせてその輪郭の内部を構成することであり、さいごにそれぞれの色彩が受けとる明暗の変化を描き出すことである。これらは全体として「物を眼に見えたとおりに表わす」のをめざしている。そして、アルベルティにおいてはこの目標が——よく知られているように——結局は現実そっくりの奥行をそなえた空間を画面に描き出すところまでゆくのであるから、われわれとしてもその事を念頭に置いた上で、ここに挙げられている絵画制作の三つの局面を吟味して

みなければならない。順序を逆にして、まず最後の「光の受容」から始めよう。

光は色彩に結びついている。「画家にとって本当に色といえるものは四つしかない」とアルベルティは言う。「この数は四つの基本物質に対応している。ここから数多くの種類の色が派生してくるのである。まず火の色がある。これは赤と呼ばれる。風の色は空色もしくは青といわれ、水の色は緑といわれ、土は灰色をしている。」⁽⁸⁾ (9) これらの四つの基本色の混合から無数の色が出てくるについては、しかし、そこへ白と黒とが混ざってこなければならぬ。緑したたる葉が白茶けたり、青空が地平近くで白っぽい霧に包まれたりすることはよくある。薔薇の花にも真紅から淡いアイヴォリーまで色に各種の段階がある。黒についても同じであって、影が濃くなればそれだけ色の明澄さと白さは減るのである。「そこで画家に言わせれば白と黒は本当の色でないかもしれないが、すくなくも色の調節者 (alté-ratores) だ、ということになる。というのも、画家にとっては白を描いて光の輝きを表わすものは見当らないであろうし、影の暗さを表わすには黒しかないだろうからである。逆に、なにかの種類の色に属さない白とか黒とかいうものは見られないであろう。」(10) 面の色彩の受けとる明暗の変化は白と黒によって表わされる。そして、画家がもっとも留意しなければならないのは、色数を多く用いることではなくて、じつにこの白と黒との処理の仕方なのである。「けだし、光と影が落ちると、どこで表面が膨れどこで窪んでいるかということや、どの程度まで各々の部分があちらへ曲りこちらへ曲りしているかということがはつきり眼に映るようになるけれども、それとまったく同じで、白と黒との巧みな結合が作り出すのは「中略」画家が何よりまず求めねばならないこと、つまり描かれた物が最高に「こちらへ突き出て (maxime eminere) 見えるということである。」(46) 白と黒による明暗の処理が重んじられるのは、それが画面に描かれた物に三次元的立体性の外観を与えるからにほかならない。画面に金を使うことにアルベルティが反対するのも、それが描かれた物の立体感を損なうからである。「芸術家が金より色を使うべきなのは、平らな板に金^{きん}が置かれると、本来なら明るく光るように表わされていたはずの面が見た眼に暗く映ったり、逆に、どちらかとい

うと陰へ引っ込んでいなければならなかったはずの他の面が光って前へせり出してきたりするからではないであろうか。」(46.)とこで、こうした明暗の処理をうまくやるには熟練が要る。例えば人間の顔が「まるで鑿で刻んだように画面からこちらへ突き出て見える」(46.)にはどう描けばよいか。未熟な画家には「どこで額と頤顙とがきつぱり分れるかを決めることができない。」(32.)しかし、自然をよく見ると「球面にせよ凹面にせよ、分割されてあたかも数多くの直方形の面の集まりのようになり、それらの直方形がそれぞれ異なった光と影によって濃淡に染め分けられていることがわかるであろう。」(ibid.)したがって、画面には、これら光に染めあげられた直方形と影に染めあげられた直方形とを一つ一つ写してゆけばよいことになる。「光の受容」は「面による構成」を前提としているわけである。もし描こうとする面が暗い色から徐々に明るい色へ移っているときは、さらに「輪郭を描くこと」をひとつの面の内部へも適用して、暗い色の広がりとは明るい色の広がりとの真中へ線を引いておく。そして、「きわめて薄い白をできるだけ僅か使って、めざす箇所を縁の内部で変化させる。同時に、反対側の箇所にもまったく同じやり方でやはり縁の内部に黒を加えてゆく。なぜこんな事をするかといえば、こうした黒と白との割り振りともいふべきものによって、描かれた物のこちらへの盛り上がりがいっそう明瞭に眼に映るようになるからである。」(46.)

ひとつの対象の個々の面を濃淡に塗りわけてゆくと、こんなふうに、その対象があたかも現実空間の中にあるかのように凹凸を帯びて見えるようになる。では、画面に描かれている対象が複数の場合はどうか？ このときも明暗の処理の仕方そのものには変りがないであろう。対象の一つ一つについて同じ手続きをそのまま繰り返してゆけばよい。しかし、対象と対象との画面における配置の仕方についてはどうであろうか？ この場合には、単数の対象を扱っていたのとはまた別の工夫が要求される。つまり、対象同士の位置関係によって、画面の全体が凹凸を帯びて見えるような工夫が凝らされねばならないわけである。こうしてはじめて「光の受容」の部門で得られた成果がさらに広い基盤において確かめられ、高い段階において反復されることになるのである。「面による構成」の部門がこれを担当

する。けだし、すでにひとつの対象の輪郭の内部における個々の面が光の部分と影の部分とを具えていたのであるから、その手続きをそのまま延長して、当の対象を全体として一箇の明暗を具えた面と見做し、そうした面と面との位置関係を「構成」することはすこしも差支えないはずである。具体的にはどんな工夫がされているであろうか？

アルベルティが賞めている唯一の近代画家はジョットであるが、そのモザイク画『小舟』⁽⁹⁾について次のように言われている。「人びとの称賛するものにローマで描かれた船の絵があり、その船の中に我がトスカナの画家ジョットが十一人の弟子たちを描いている。彼らは怖れと驚きに打たれつつ自分たちの仲間が水の上を歩くさまを凝視している。弟子たちの一人一人がじつに明瞭に心の乱れを顔付きにも全身にも刻んでいるので、個々人の個々の感情の動きがはっきり眼に映ってくるのである。」⁽¹⁰⁾アルベルティの理想とした絵画作品とはこのようなものであったと考えておいてよいであろう。ここで注意しなければならないのは、画中の人物の心の動きがその身体の運動を通じて見られていることである。人物の感情を観る者に伝えようとすればこのトスカナの画家のように身体の動きを描かねばならぬ、——これがおそらくアルベルティの言おうとした所なのである。「動きのうちの或るものは心の動きである。識者のいわゆる感情、怒りとか悲しみとか喜びとか怖れとか願いとかがこれに当る。他のものは身体の動きである。〔中略〕われわれ画家というものは、ところが、四肢の動きによって心の動きを表わそうとする。」⁽¹¹⁾心の動きも四肢の動きによって表わされるかぎり、絵画制作のどこかの部門が担当しなければならぬであろう。四肢は身体という縁の内側の個々の面である。身体は画面の内部の個々の面である。心の動きがうまく表わされているということは、したがって、「面による構成」がうまく行なわれている、ということにはかならない。「笑っている顔をほんとうに幸せそうに、泣きべそをかいているとは見えないように表現する」⁽¹²⁾のは至難の業であるけれども、顔の内部の個々の面、口や顎や眼や頬や額や眉やをそれぞれ適切な位置関係において結びつけなければ不可能ではない。ジョットはげんにもっと複雑多岐な事例において成功をおさめているし、エウフラノールにいたっては「アレクサンドロ

ス・パリスを描いて、顔かたちから表情からひと目で女神の審判者であり、ヘレネの愛人であり、アキレウスの殺害者であることを観る者に判らせた」(41.)と伝えられる。それもこれも、アルベルティの絵の部門分けからいうと、すべて面の扱いの熟練に帰着するのである。しかし、こうした画中の人物の感情を表わす機能と、われわれがさきに「面による構成」について予期しておいた事柄、「光の受容」で得られた成果をさらに発展させ、画面の全体にわたって凹凸を付ける機能とはどう関係するのであるうか？ 顎とか眼とか頬とかの個々の面をうまく配置して「鑿で刻んだように」立体的な顔を構成するのはひとつの働きである。その顔を「ほんとうに幸せそうに笑っているように」見せるのはまた別の働きである。一方は他方にどこで結びつくのであろうか？ 「動き」が両者を繋ぐ環であるように思われる。画家は「心の動きを四肢の動きに」翻訳する。四肢は身体の個々の面である。四肢の動きとは、したがって、ひとつの輪郭の内部を構成する面それぞれの動きにはかならない。しかし、面を動かすとはどういうことか？ 絵においては、それは、面と面とを垂直にも水平にも同一の平面上に載せない、ということではないであろうか。すなわち、或る面を手前へ置けば他の面は奥の方へ持つてゆき、或面が上になれば他の面を下へ据える、ということではないか。もしそうであれば、ここには三次元の空間の広がりが必要とされていることになるであろう。たんに上下左右のみならず、奥行方向へも伸びた空間がなければ面の動きもありえない、ということになる。逆に言えば、面の動きを、つまり画中の人物の心の動きを描くことが、そのまま対象を現実空間の中に在るように見せることに役立つわけである。「物を眼に見えたとおりに表わす」ことが絵の目標であるとする、と、「面による構成」の部門でとくにこの目標に適うように工夫された手続は「動き」の描写だ、ということになりはしないか。『絵画論』では「動き」が次のように説かれている。「場所を移す物はすべて七つの運動方向を持つている。上へ。下へ。右へ。左へ。向うへ。手前へ。そして七番目の運動方向は円の中をまわることによって生じる。⁽¹⁾私はこれらの動きのすべてが一つの絵の中に在るのを望みたい。つまり、その絵の中では幾つかの身体がわれわれのほうへ向き、他の幾つかの身体が向こうへ

去り、来るものも去るものも右ならびに左へ動いている、という具合にしたいのである。さらに、これらの身体の或る部分は観る者の眼にはっきり映り、他の部分は隠れているというのが望ましく、また或る部分は上へ伸び、他の部分は下へ向かっているというのが望ましい。」(43.) 身体の全体を一箇の面と見做すにせよ、その部分を一箇の面と見做すにせよ、ここに要請されているのは、とにかく複数の面をなるべく画面いっぱいに広がるようにしながら奥行方向へむかって位置づけよ、ということである。これはつまり、面の配置によって可能なかぎり絵の中に三次元空間の外観をつくりだせ、ということではないか。これに続く箇所でアルベルティはあまりに激しすぎる運動を描くことを「容易ならぬ誤り」(44.)として斥け、その例に「同一人物が胸と臀部とを同時に人目にさらしているような場面」(ibid.)を挙げている。こんな姿勢は「現実には不可能であるのみならず、見た眼もまことにみつともない」(ibid.)からであり、一般に「動きを絵に描くについては理性による節度が」(43.)守られねばならぬ、と言う。しかし、この種の姿勢が絵において避けられねばならない本当の理由は、それが、たがいに向こうと手前へ「動かし」て置かれるべき二つの面を一つの垂直面上に上下に並べて据えているからではないであろうか。胸という面は臀部という面の奥へ、描くとしてもごく狭い幅で描かれるべき面であろう。それを臀部の面と「同時に」観る者の眼に触れさせることが「理性による節度を踏みはずしている」(ibid.)と言われるのではないか。動くのは、しかし、人間の身体だけではない。生き物はすべて動く、耕作用の牛も動けば、同じ仕方でないにせよ、名馬ブキエパロスも牝牛に化身したイオも動く。さらに動物でない物も動くのであって、「じっさい毛髪も鬣も木の葉も、その動きが絵に描かれると見た眼に楽しい。」(45.)そして、その運動の種類の数はもちろんさっきと同じ七つである。例えば、髪の毛が「輪にあって旋回しながら結び目をつくらうとしているように見えたり、空中に舞いあがって炎をまねているようだったり、他の毛の下へもぐり込んだり、或る時はあちら或る時はこちらというふうに逆立ったり」(ibid.)していることが望ましい。「木の枝の曲りぐあいや揺れぐあいも、同じように、一部は上へ盛りあがり、一部は下へ垂れさがり、一部は

こちらへ突き出、一部は向こうへ引つ込み、一部は繩のように絡みあっている、というふうであってほしい。「中略」衣服の襷においてもまた例の七つの運動がすべておこなわれていて、その結果、衣服のどんな部分にもそれらの動きの全部がほとんど同じように見られる、というのでなければならぬ。」(ibid.)牛も、馬も、「犬、鳥、羊」(46.)も、髪のも、鬚も、木の枝や葉も、衣服も、すべて三次元の広がりを目に見せるように「動いて」いることが要求される。ふつうは動かない物が画面に描かれるときは、どんな手段を使つてもその物を動かして、現実空間の外観をさらに強めることが望ましい。例えば衣服であるが、「そもそも衣服というものはその本来の性質からして重く、つねに地面へ向かつて垂れていて、ぜったいひらひらしたりはしないのであるから、絵でそれをやるうまい手として、西風^{デボリス}とか南風^{アウグス}とかが雲のあいだから顔を覗かせて息を吹きつけているところを画面の隅に描き、そこから反対側の衣服をすべて翻えさせるのも一計であろう。」(45.)

さて、これまでの段階では画面に描かれた個々の対象はすべて「面」として扱われてきた。人体も、牛や馬も、木の枝や葉も、この点では同じであつた。しかし、人体がまさに人体に、牛馬がまさに牛馬に、樹木がまさに樹木に見えるためには、それぞれの面の「縁」^{ヘリ}がそれぞれ異なつたかたちに引かれていなければならないであろう。すでに見たように、これを担当していたのは「輪郭取り」の部門であつた。われわれは次にその具体的な手続を検討してみなければならない。

「輪郭を描くについて留意しなければならないのは、できるだけ細い線、ほとんど眼に見えないくらい細い線で描くことだと思ふ。「中略」これはたんに縁^{ヘリ}を取るといふだけのことにすぎないのであるから、なまじひどく目に立つ線で描いたりすると、その線は絵の中で物の表面の端というふうに見えないで、まるで裂け目のように見えてしまうことになる。」(31.)画面の現象させているものがまわりの壁と同じ二次元の平面であれば輪郭線は太くてもよい。いや、それが太ければ太いほど描かれた物はますます明確な姿を現わすことになるであろう。ところが、ここでは逆

の事柄が主張されている。といことはつまり、画面に現象している空間が二次元でない、ということである。絵の内部には観る者の視線を奥へ引っぱる力がそなわっていて、そこに描かれた線は——どんな線であれ——否応なしに奥行方向への幅を帯びて見えてしまう。絵の中では、厳密にいえば「ほとんど眼に見えないくらい細い線」であつても、線である以上は三次元空間における「裂け目」としての意味を持たざるをえない。しかも、「面構成」も「光の受容」もそこに「輪郭取り」が一枚加わらなければ褒められないだろうが、「輪郭取り」はそれだけでしばしば人目をかかなり悦ばせる」(ibid.)ほど絵にとつて本質的なものであるから、いかに厄介でも細心の注意を払つて描くよりほかはないのである。輪郭線にまつわるこの厄介さは、しかし、たんに技法上のそれにはとどまらないであらう。それはむしろ絵というもの——もしくはアルベルティが絵として考えていたもの——の原理上の厄介さに関わりがあるように思われる。すなわち、絵とは二次元のものに三次元ものを現象させる技術なのであるが、もっぱらそのために絵は三次元の対象を二次元の輪郭へ還元しなければならない。立体的に膨らんでいたものが画面を通過するさい平らになり、そこを通過しおわるとふたたび膨らむ。この転回点に位置するのが輪郭線である。それは立体を平面に変じることによつて、かえつて平面を立体に変じるといふふしぎな働きをする。他の二つの部門、「光の受容」も「面構成」も絵の内部でひたすら描かれた物に凹凸を付けていれぱすむけれども、「輪郭取り」の部門はその絵の世界そのものを作りださねばならない。それが単独でも「人目をかなり悦ばせる」ことができるのは、おそらくこのためなのである。アルベルティが使用をすすめている目の粗い網を張った衝立、いわゆる“velum”(ibid.)は輪郭線のこの逆説的な性質をよく示している。「例のヴェールを工夫して用いた最初の人間はじつは私なのであるが、その作り方は次のとおりである。まず細い糸でもつて目の詰んでいない布を一枚編んでおく。これを好みの色に染める。そこへ好きな数だけの太糸を縦横それぞれ平行に編み込んで枠へ張る。こうして出来たものを自分の眼と描こうとする物体とのあいだに立てるわけである。〔中略〕このヴェールを使うと、輪郭の位置と面の境界とが正確にこれから絵を描こ

うとしている画板に移され、画板の上でのそれらの位置を決めるのが易しくなる。すなわち、ひとつの平行線の中に額が、次の平行線の中に鼻が、その左右の縦の平行線の中に両頬が、その下の平行線の中に顎が、その他類似の物すべてがそれぞれの場所に在るのを見ると、これとまったく同じ仕方で、壁とか画板とかがそれらなりの平行線によって分割されてさえいれば、そこにおいても額、鼻、頬、顎、等々のすべてを正しく位置づけることができるのである。さらに、このヴェールが絵を描くについて最大の助けになるというのは、凹凸のある物や丸みのある物でさえ、こんなふうにヴェールの平面の中に置かれると平面的に描き出されたものとして眼に映るからにはかならない。⁽¹³⁾」(ibid.)ところで、例えば人体のように比較的小さい面の縁ならこんなふうにヴェールを使えばうまく平面化して描き表わすことができるかもしれないが、ヴェールの枠に入りきらないほど大きい面、例えば建物の縁のようなものはどうであろうか？ アルベルティは「これについては新しいやり方が見出されねばならない」(33.)と言う。そして、この「新しいやり方」を理解するために「物体の面について、光線について、視覚の構造について、画面というものの性質についての基本的な説明をすべて想い起こしておくこと」(ibid.)を要求している。われわれは『絵画論』をあらためてその始めへさかのぼって検討してみなければならない。

(6) テキストとしては Leon Battista Alberti, *On Painting and On Sculpture*, The Latin Texts of *De Pictura and De Statua*, edited with Translations, Introduction and Notes by Cecil Grayson, Phaidon, 1972. を用いた。引用文のあとの数字は編者の付した節番号である。

(7) ここにいう「自然」(natura) はもちろん絵の描写対象としての自然である。自然が巧みな画家であり、その画家は自然の優越した技法を人間の画家が真似るべきだ、という考えはアルベルティにはないように思われる。もっともこの考えと紛らわしい内容を述べた記事はある。「じつさい自然がみずから大理石に半獣人や猿を生やした王様の顔などを描いているのをしばしば見かけることはあるし、さらに伝えられる所によればビュルスから出た或る寶石には九人のミューズがそれぞれの持物を手にしているところが自然そのものによってはっきり描かれていたそうである。」(38.)しかし、これはやはり自然が意識的

に描いたものというより、偶然的な自然のいたずらを指していると見ておいたほうがよいであろう。この点については、cf. Grayson, op. cit., p. 114, W. Flemming, *Die Begründung d. Modernen Ästh. u. Kunststils durch L. B. Alberti*, Berlin, 1916, S. 105.

いわゆる自然の「模倣」と「選択」との関係をよく表わしている箇所としては、例のデメトリウスやゼウクシスについての挿話(35.56)のほかに、「面の構成においては何よりまず美と魅力が求められねばならない。これを達成するための確実なやり方としては自然をよく眺め、じっくりと注意深く、この驚くべき万物の制作者がいったいどんなふうにして美しい肢体における面を構成したかを観察するよりほかはないようである。われわれは自然を模倣することに思考と注意のすべてをあげて没頭しなければならぬ」(35.)とか、「人体各部の構成でまず注意しなければならないのは、肢体のあらゆる部分がたがいにうまく合致するように、ということである。それらがうまく合致していると言われるのは、寸法、機能、種類、色彩、等々において美しさや綺麗さに適っている場合である」(36.)とかを挙げることができる。これらの箇所とアルベルティ自身の美の定義やフィレンツェにおけるプラトン復興との関係については、cf. E. Panofsky, *Idea*, Berlin 1960, SS. 23—32.

アルベルティにとって、自然とは、こんなふうに一方において美の理想と現実との関係を画家に教えるものであるが、他方においては、絵の制作過程を概観しているこの箇所のことさういふ内容からうかがわれるとおり、どうすれば平面に描いた物を立体的に見せることができるかを画家に教えるものなのである(cf. Grayson, op. cit., Introduction, p. 15f.)。

- (8) この中世的で、しかも黄色を省いた奇妙な四原色の規定については、cf. L. B. Alberti, *On Painting*, Translated with Introduction and Notes by John R. Spencer, London 1956, p. 104f. ユリウス・ハントから除外されつつある白と黒とを色として用いねばならないとき、つまり白い物や黒い物を描かねばならないときどうすればよいかをアルベルティは次のように説明している。「白い衣裳を描くにあたっては例の四種の色から一つを選ばねばならない。つまり明るく澄んだ色を選ばなければならない。反対に、黒い外套を描く場合は逆の端の色を採ればよい。これは影から程遠からぬ色であって、深く黒ずんだ海の色がこれにあたる」(47.)

- (9) この作品については、例えば cf. Walter Oakeshott, *The Mosaics of Rome*, London, pp. 328—332.

- (10) この種の絵をアルベルティは“historia”と呼んでいる。“物語絵”という訳語が当てられているかもしれない。この用語が導入されるのは第二巻の初めの三分の一くらいのところ、33.においてであるが、以後、『絵画論』の最後にいたるまで“historia”

の概念を規定するというかたちで絵の在るべき姿が説かれている。若干の箇所を挙げておけば、「画家にとって最大の仕事はヒストリアである」(33)、「画家にとつての大仕事とは巨大な絵を描くことでなく、ヒストリアを描くことである」(35)、「ヒストリアにおいて喜びを生じさせるものといえ、まずもってそこに描かれている物の豊富さと多様さにはかならない」(40)、「ヒストリアが観る者の心を動かすのは、そこに描かれている人物が自分の心の動きを、つきり外へ出しているときである」(41)、「変化に富んだ豊饒さを欠くヒストリアは褒められない」(60)、等々。これらの記事を辿ってゆけばアルベルティの理想とした絵の姿がおのずから浮かび上がってくるように思われる。グレイソンの要約を借りると(Grayson, op. cit., Introduction, p. 13)「それは、きわめてドラマティックな場面を描いた絵であつて、そこに描かれた人物は行動に富み、四肢、頭髮、衣文に動きがあり、着衣の者と裸体の者とが混じつており、観る者にむかつて誘ひとか嚇しとかの合図を送っていないが、同時に、過剰と混乱を避けるための節度が守られていなければならない、といったところにならう。ジョットの『Mancella』はこれらの条件をかなり満たしているのではないか。ちなみに、スペンサー (Spencer, op. cit., Introduction, pp. 23—28) は「アルベルティの美学の本質を解く三つのキーワードの一つとしてこの『Historia』を挙げ、やや詳しい説明を試みてゐる。

(11) cf. Panofsky, op. cit., S. 23. 「(アルベルティの) 美術理論は無味乾燥かつ論理的な仕方では『運動の七つの可能性』を数えあげていなければならない、これと、新プラトン主義の神秘的な運動理論とはほとんど共通する所がない。新プラトン主義の運動理論では、例えば直線運動は神の主導性を、斜めの運動は神の創造の連続性を、そして円運動は神が神自身に等しいことをそれぞれ意味していた。」なお、円の描き方については (25) 参照。

(12) ここに記述されている毛髪、木枝、および衣文の動きをじつさに画面に描いている好例として、ウッチェロのフレスコ画『洪水』が美術史家たちによつて指摘されているようである。スペンサーはクワトロチェントにおける最もポピュラーな実例として、ボッティチェリの『ヴィナスの誕生』を挙げている。cf. Spencer, op. cit., p. 128.

(13) このヴェールの使用を非難する人たちも当時にはいたらしい。『絵画論』はこれに次のように反論している。「私はそうした人びとの言うところには耳を貸すまいと思つてゐる。彼らが説くのは、およそ画家たる者はその種のものの常用を最小限にとどめるべきだ、というのである。その種のものなるほど絵を描くに絶大な助けとなるかもしれないけれども、そんなものを使つてゐると芸術家はそれなしには自分だけで何もできなくなつてしまふから、というのがその理由である。しかし、私

がまちがっていないければ、われわれは画家に無限の努力などもとめてはいない。われわれが画家に期待するのは、できるだけ立体的であつて与えられた事物をつくりに見える絵を描いてくれること、ただそれだけである。そして、たとえばどこにせよこれを達成するのに、ウェールの助けなしで他にどんなやり方があるのか、私には想像もつかない。」(32)

スペンサーによれば (Spencer, op. cit., p.121) こうした一般の批判にもかかわらず、レオナルド、デューラー、ホルバインらもこのウェールを用いたようである。

ただし、こうした技法がじつさいに通用するのはまず他の絵画・彫刻を写す場合 (31)、もしくはせいぜい自然の風物や生活の情景を写す場合に限られるであろう。グレイソンも注意しているように (Grayson, op. cit., Introduction, p. 13) 这个方法上のレアリズムはかならずしも主題上のレアリズムには通じない。アルベルティの理想とする絵画はあくまで「ヒストリア」(10) (参照) だったのであるから、ここに述べられているようなネットを用いてのモデルの輪郭取りは、絵の個々の部分の下絵を描く段階のことだと解すべきであろう。『絵画論』第三巻の終り近くにこれと関連した記事が見られる。「ヒストリアをこれから描こうとするとき、われわれはまずじっくり時間をかけて、どんな順序、どんな方法でやればいちばんうまくヒストリアが構成できるかを思案する。次にモデルを紙に移しながら、ヒストリアの全体ならびに個々の部分を研究する。そして、すべての友人にこの件についての意見をもとめる。われわれはすべての事柄を前もって自分の内部でよく考えぬくようにつとめ、どの部分に位置させてよいかよく判らないたいものを作品の中に何ひとつ残さないようにする。これをもつと確実にやりとげるには、モデルを縦横の平行線で分割しておくのが好ましい。そうしておけば、公共のための作品の中の一切合財を、あたかも私用のメモからひっぱり出すようにひっぱり出して、それぞれ落着くべき場所に置くことができるであろう。」(61.)

2

『絵画論』を全般的に見わたしてその鳥瞰図をつくるのはけっして易しいことではない。しかし、われわれの手もとはささいわいこれについての著者自身の試みが残されているから、それを利用してわれわれのこれからの歩みにおよその見当をつけておくことにしたい。フィリッポ・ブルネレスキ宛の手紙⁽¹⁴⁾の中で、アルベルティはその「絵についてのほんの短い覚書」(1.)をみずから次のように紹介している。「書物は三巻に分れております。第一巻は完全に数

学的でありまして、この美しく高貴な芸術がどんなふうにして自然そのものの内部の根から生えてくるかをしめています。第二巻では、芸術を芸術家の手にわたし、それをいくつかの部門に分けて逐一説明いたします。第三巻は、芸術家に、どうすれば絵画というこの技芸を完璧に理解し身につけることができるかを教えております。」われわれが今まで見てきたのは主として第二巻であった。そこでは、絵画がいわば絵画の内側で説かれていた。われわれはいまや絵画の外へ出て、それと自然との關係をさぐらねばならない。けれど、画面の大部分を占めるような大きい面、例えば建物のそれを縁取るには、比較的小さい面の場合のようにたんに画面が奥行を具えていることを暗示するだけでは足りず、画面全体をうまく作図して三次元空間そのものを眼に現象させねばならないのであるから、絵が「物を眼に見えたとおりに表わす」ことをめざしている以上、まず眼が現実の空間の中で物をどのように見ているかについての合理的な説明が要求されるのである。絵が「どんなふうにして自然そのものの内部の根から生えてくるか」を「数学的」にしめす第一巻がこの目的にかなうであろう。われわれはその叙述を追ってみなければならない。

アルベルティはまず見る場所によって物の姿が変ることに注目している。「場所が変ると面は大きく見えたり、前とはまったく異なる縁^{へリ}をしめしたり、色が褪^はせてしまったりする。」(ibid.) なぜか？ それは「視光線」(ibid.) ともいふべき光線の働きによる。「それらの光線は眼と見られている面とのあいだに張りわたされていて、強い力とすばらしい精妙さでもって急速に運動し、空気とか稀にある透明な物体とかを貫通しつつ進むが、中味の詰まった物や不透明な物に出会うと、そこへ点を打ってたちどころにくっついてしまう。」(ibid.) いま、眼がひとつの不透明な面を見ているところを想い浮べると、視光線の束は、見られている面を底面とし眼を頂点とする一箇の「ピラミッド」(ibid.) を成すことになるであろう。このピラミッドのいっぽう外側の光線は面の縁^{へリ}に達し、面の広がりを超切る。それ以外の内側の光線にはすべて面を光らせているのと同じ色と光が滲み込んでいるが、その中に一本だけ特別な光線がある。「あらゆる側面に等しい角を成すような仕方」(ibid.) で面と出会う光線であって、「中心光線」(ibid.)

ともいふべきものである。「こんなふうに光線には三つの種類のあることがわかる。外側、内側、および中心の諸光線である。」(ibid.) これらの光線の働きをあきらかにすれば、見る場所によって物の姿が変えることにも説明がつくであろう。視光線の束がつくるピラミッドを、中心光線を含む面で截ると、眼を頂点とし外側光線を二辺とする三角形ができる。その底辺を「張り」"quantitas" (6.) と呼ぶとすれば、張りとは「縁^{へリ}の上の二点の広がり、面を端から端まで横切るそれ」(ibid.) にはかならないことになる。「眼がこの張りを測るのであるが、そのさい道具としてあたかもコンパスの両脚のように外側光線を用いる。」(ibid.) 三角形の角のうちの二つは張りの両端にくるが、三番目の角は底辺に向かいあって眼の内部につくられ、「視角」(ibid.) と呼ばれる。「視角は眼の中にあるから、それが鋭くなればなるほど張りは小さく映じる。ここからして、距離が大きいときなぜ面の張りが点にまで縮小されて見えるかも納得されるであろう。ただし、若干の面については、視る者の眼がそこへ近づけば近づくほど眼に見える範囲が小さくなり、遠ざかれば遠ざかるほど眼に見える範囲が大きくなることがある。球面の場合にこれが認められる。したがって、こうした場合を例外とすれば、面の張りは距離によって大きく見えたり小さく見えたりする、ということになる。」(ibid.) けだし、すぐ判るように「距離の変化につれて、内側光線が外側光線になったり、外側光線が内側光線になったりするわけであるが、「中略」内側光線が外側光線になるときは眼に映る面は小さくなり」(ibid.)、逆の場合は大きくなる。「視るのに用いられる光線の数」(7.) の大小が張りの大小を決定するのである。それでは、面の明瞭・不明瞭を決定するのはなにか？ それは内側光線の性質である。内側光線は「カメレオンやその他類似の動物が恐怖に襲われたときにやるのと同じように、「中略」面に接しているところからピラミッドの頂点にいたるまで、面と同じ色と光によってすっかり染め上げられている結果、どこで割られようと、かねて吸い込んでおいた色と光をそこでしめすことになる。」(ibid.) とところが、この内側光線が空気中の長い距離を通り抜けてゆくとなると、「空気のほうもまた或る程度の濃度を帯びているのであるから、その光や色を吸い込みながら通過してゆくうちに光線が疲れて

しまい、大気中を貫通するにつれて元の荷の大部分を放棄する。」(ibid.) 眼から遠く離れるほど面が不明瞭に見えるのはこのためなのである。もうひとつ、見る位置による物の姿の変化を決定するのに重要な役をはたす光線がある。いうまでもなく中心光線である。「それは最も貫通力が強く、最も生命力に富む光線である。面の張りがいちばん大きく眼に映るのはこの中心光線が当たっているときである。〔中略〕それはあらゆる光線のリーダーであり支配者であるというにふさわしい。〔中略〕中心光線の距離ならびに位置が変ればそれにつれて面の見え方もまた変わるのである。」(8.)

視光線を束ねてできたピラミッド、これがわれわれの視覚構造である。視光線の三つの種類、つまり外側、内側、および中心の諸光線それぞれの働きを考えれば、遠くから見たとき物がなぜ小さく不明瞭に映るかも或る程度まで説明される。さて、この文脈において絵画とは何であろうか？ 絵を描くことは物を視ることからどのようにして導き出されるのであろうか？

われわれはふつうひと目で幾つかの面をいっしょに捉えているのであって、たんに一つの面だけを見ているのではない。物体というものはさまざまな面に覆われており、その面のそれぞれがそれぞれ自分のピラミッドを持っているのであるから、われわれがその物体に具わるさまざまな張りを一望の下に眼に収めるときは、それらの張りはすべてがひとつになって一箇のピラミッドを作りあげていることになる。いま、画家が制作しているところを想い浮べてみよう。彼は一つの面のまわりを線で区切り、その面の内部を幾つもの部分にわけ、その部分の各々を絵具で埋めようとするであろう。そこで目差されているのは、その一つの面の上にいろいろの形をした多くの面を再現するようになる。あたかも色を塗りわけられたその面がガラスのように透明で、その面を通りぬけて視光線のピラミッドが或る距離からまっすぐにわれわれのほうへやって来ているかのようなのである。このピラミッドは特定の中心光線を具えているはずであり、その中心光線の位置はどこか近くの大気中の或る場所において決定されているはずである。その証拠

に、画家たちは描きつつある画面から離れて後方に立ち、自然の光の下で当のピラミッドの頂点がどこへくればよいかを探しもとめる。頂点がうまく見つければ、そこから総てが正確に眺められることを心得ているわけである。しかし、画板にせよ壁面にせよ、とにかく唯一つの面の上に、画家はピラミッドに含まれる数多くの面をなんとか描き表わそうと努めているのであるから、どうしてもそのピラミッドをどこかの箇所で切断する必要が生じてくるであろう。そうしておけば、その一枚の断面が提供するかぎりの線や色を、画家はそのまま線に引いたり色に塗ったりして表わしてゆけばよいということになるからである。色を塗りわけられた面を眺めている人間がピラミッドの切断面を眺めているかのように見えるのはこのためにほかならない。そこで、次のような絵画の定義が得られる。

「絵とは視光線ピラミッドの任意の距離における切断面のことである。この切断面は特定の中心と光の状態を具え、与えられた面上に線と色を用いて技術によって再現される。」(12.)

絵画がこのようなものであるとすれば、現実の物体が画面にどんなふうに表わされねばならないかも、われわれの視覚構造からしておのずと説明されることになるであろう。

われわれの視線と直角をなす面、したがって画面と平行な面——アルベルティのいわゆる „*superficies aequidistantes*”——については、扱いは比較的簡単である。視光線のつくる三角形を底辺（すなわち面の張り）と平行な直線で二分した状態を想い浮かべればよい。「最初の大きい三角形と新しい小さい三角形とは比例する。」(13.) この場合、三角形を二分する切断線が画面に当たるわけである。「視光線三角形は角と光線とから成っている。どちらも、たがいに比例的な張り」と張りにおいて在るときは等しくなるであろうし、そうでないときは等しくならないであろう。なぜなら、比例的でないように眼に映る二つの張りの一方は、光線の数において他方より多いか少ないかのいずれかになるからである。「中略」以上、三角形について述べた事はすべてピラミッドに移して考えることができるであろう。そうすると次の事があきらかになる。すなわち、ピラミッドの切断面に平行な面の張りは絵において変化を受

けない、ということである。ただし、切断面に平行な張りは、いかなる切断面においても、自分と比例関係にある平行な張りとなねに等しいからである。ここから次の結果が生じる。すなわち、ひとつの面の縁^{へリ}をつくっている幾つかの張りに変化のないときには、絵の中のその縁^{へリ}にも変化は起こらない。したがって、これまたあきらかに、視光線ピラミッドの切断面は、それが眼に映る面に平行であるときは、どの箇所でもピラミッドを切断してしようとすべてその面と比例関係にある、ということになる。(15.) 画面と平行でない面についてはどうであらうか。「画面と平行でない張りのうちの或るものは視光線に平行であり、或るものは画面とも平行せず両者の中間にくる⁽¹⁸⁾。視光線に平行な張りは切断面に場所を占めない。それは三角形をつくらず光線の数をとらないからである。しかし、画面とも視光線とも平行でない張りにあつては、底辺にたいする角が鈍角をなして大きくなればなるほど張りをつくる光線の数は少なくなる。したがって、それが切断面に占める面積は小さくなるわけである。われわれはさきに、ひとつの面は幾つもの張りを含んで広がっている、と言っておいたのであるが、面ではしばしば次の事が起こる。すなわち、そこには切断面に平行な張りがある一方で、切断面と平行しない張りがあり、平行な張りは絵になつても変化しないけれども、平行でない張りは変化をこうむるのであつて、その変化の程度は張りの底辺にたいする角が大きくなればなるほど激しいのである。」(17.) 現実の——アルベルティの言葉でいえば「自然の」——物体は幾つもの面から成り、その各々の面はまた幾つもの張りを含んでいる。その張りのなかには絵になると「変化をこうむる」もの、すなわちいわゆる「遠近法的短縮」を受けねばならないものと、それを受けなくてよいもの、すなわち「絵になつても変化しない」ものとがあり、その別はもっぱら画面、つまり視光線ピラミッドの切断面との関係によつて定まる。したがって、ひとつの物体を「眼に見えたとおりに」絵に表わすには、その物体の同じ面がたねに切断面と向かいあつている状態で描かねばならない。そうでなければ、面に含まれている幾つもの張りも切断面との平行・非平行の関係が動揺して、「変化」させて描くべき張りともうでない張りともがそのたびごとに違ってくるからである。ここに、ふたたび例の

「ヴェール」が登場する。「このヴェールによるピラミッドの切断面には多くの利点があるけれども、まず第一にあげるべきは、それがつねに同一不変の面を提供してくれることであろう。というのも、いったんヴェールの一定の場所面に輪郭が固定されるや、そこからただちに視光線ピラミッドの元の頂点が発見できるからである。」(31.) 立体的な物を描くことの難かしさは、この「ピラミッドの元の頂点」がなかなか発見できず、「張りの底辺にたいする角の大きさ」がたえず浮動することにある。「絵を写すほうが彫刻を写すより易しいのはじつにこのためなのであって、それというのも、絵画はわれわれに同じ面を見せているからである。」(ibid.) こんなふうに、ヴェールは「物がつねにいま見えるとおりの姿を保ちつづけるという少なからぬ利益を与えてくれる」(ibid.) のである。

しかしながら、われわれの関心はヴェールの枠へ入る物体の輪郭取りよりも、むしろ、そこからはみ出るような大きな面、例えば建物のそのようなものの縁¹⁹をどう取るかにあった。その理由は、そうした手続きが画面全体の空間構成になんらかの関わりを持つことを予想させたからであった。『絵画論』はこれをどう説明しているであろうか？ われわれはさいごにこの点を吟味しなければならない。

すでに見たように、アルベルティにとって絵画とは「ピラミッドの切断面」のことであった。この「切断面」は、しかし、「与えられた面の上に線と色を用いて技術によって再現され」なければ、われわれの眼に明確に見えるようにはならなかった。したがって、「重要なのは切断面がどんなものであり、どこにその本質があるかを知るだけでなく、それを構成するにはどうすればよいかを知ること」(19.) でなければならず、そこで必要になるのが「絵において切断面をいかに表わすかというその技術の説明」(ibid.) である。アルベルティは絵を描くときどんな手順を踏んだのであろうか？ 「まず、これから絵を描こうとする面の上に好みの大きさで長方形を描く。その長方形を開いた窓と見做す。その窓を通じて描こうとする物語が眺められるわけである。次に、絵の中の人体をどの程度の大きさに描くかを決める。その人体の高さを三等分し、それらの各部分がふつう *braccio*²⁰ と呼ばれる尺度に比例するように

する。というのも、四肢の釣合いから見てわかるとおり *strectia* がほぼ人間の平均身長に当るからである。この尺度でもって先に描いた長方形の底辺をできるだけ多くの部分に分割する。この長方形の底辺が、こちらから眺めていちばん手前を横切っている平行な張り、床のそれに比例することになる。さらに、この長方形の内部へ点を一つ打つ。場所は好きなところでよい。この点はピラミッドの中心光線が切断面と交わる箇所を占めるのであるから中心点と呼ばれる。この中心点に適した位置は、底辺からはかつて、絵に描こうとする人体の背丈より高くないところである。

こうすると、絵を眺める人間と画中に描かれている物とが同じ面の上にあるように見えるからである。中心点を定めたのち、そこから底辺の分割点の各々へむけて直線をひく。これらの直線は、こちらから眺めて、横の張りの連続が向こうへゆけばゆくほど変化して見え、ほとんど無限に離れたところまでゆくとうくなるか、ということを示している。⁽²¹⁾」(ibid.) 矩形の石もしくはタイルを敷きつめた床を絵に描くとうなるかがここでは説かれている。その横幅は

——今の場合——すべて画面に平行な張りなのであるから、すでに説明済みの視光線三角形のことを思い起こせば作図の原理は比較的容易に理解されるであろう。すなわち、三角形を二分する切断線は、それが底辺と平行であるときは、どの箇所にも引かれようとつねにその底辺と比例関係にあり、かつ、引かれる箇所が頂点に近づけば近づくほどその幅は減少する。底辺とはここでは描こうとする床の張りであり、切断線とはその床の張りが画面で占めるべき大きさであり、頂点とはすなわち眼にはかならない。そして、絵の中で眼の位置をしめすのは「中心点」なのであるから、床の張りが絵に描かれるときはこの「中心点」へ近づけば近づくほど画面でのその幅が比例的に減少することになるのである。しかし、石とかタイルとかの縦の長さについてはどうであろうか？ 床の縦の線は——今の場合——画面と直角をなすのであるから、いわゆる「画面と平行でない張り」に入る。すでに見たように、これには「視光線に平行なもの」と「画面とも視光線とも平行せず両者の中間にくるもの」との二種類があった。床の縦の線が——たまに中心光線と重なるものを除いて——前者でないことはあきらかなのであるから、それは「画面とも視光線とも平

行しないもの」として、絵に描かれるさいは「変化」を、つまり「短縮」をうけなければならない。問題はその「短縮」の割合である。「これについては私の創案になるすばらしい方法がある」(90.)とアルベルティは言う。どんな方法であろうか？「まず、作図のための面を別にひとつ用意する。その上に一本の直線をひき、その直線を分割する。分割の仕方は例の長方形の底辺のときと同じでよい。次に、その直線の上方に一点をさだめ、その点と直線の一方の端とを結ぶ線が垂直になるようにする。点の高さは長方形の底辺から中心点への距離に等しい。そして、この点から直線の分割点の各々へむかって線をひく。次に、任意に、観る者の眼と画面とのあいだの距離をさだめ、その距離で切断面の位置をはっきりさせておいてから、それを数学者のいわゆる垂線でしめす。垂線とは他の直線と交わる角が九〇度であるものをいう。この切断面垂線によって、石を敷きつめた床の横断平行線のあいだの間隔が向こうへゆくにしたがってどう変化するかがいちいちの場合についてしめされる。つまり、この垂線が他の諸直線と交わる箇所がそれに当るわけである。この間隔を画面に移せば、それで床の平行線はぜんぶひけてしまう」(ibid.)ひと口でいえば、これは視光線ピラミッドの側面図を使うやり方である。われわれの知りたかったのは基盤割りにした床の横線のあいだの間隔、こちらから見ての奥行の距離だったのであるから、ピラミッドを側面から眺めて、正面からはわからない奥行を測るのは合理的である。アルベルティが「一部の人びとのやり方」(91.)と呼んでいる作図法、底辺と第二の平行線との間隔を五とすれば第一の平行線と第二の平行線との間隔が三になるようにし、以下、これと同じ比率になるように機械的に奥行を縮めてゆくやり方にくらべれば、その正確さはあきらかであろう。「世間では彼らがすばらしい作画法を採っているなどと言うけれども、私はそこに少なからぬ誤りが見いだされるように思う。というのも、そもそもしばん最初の平行線がためな位置にひかれているため、その次からの平行線をいくら尤もらしい理屈をつけてひいてみても、正しく視るためにどこに視光線ピラミッドの頂点をもってくればよいかがわからず、ために絵画に重大な誤りが生じるからである」(ibid.)この「誤った」方法で平行線をひけば、原理的にはいくらで

も上へ上へと重ねてゆくことができる。しかし、アルベルティの作図法ではそこに上限がある。「さいごに画面の上の方に一本、他の線と平行な直線をひく。この線は画面を二分しつつ中心点を通る。これは私にとっては限界線なのであって、いかなる横断平行線もそれを越えず、その高さは絵を眺めている人間の眼よりは高くない。中心点を通るのであるから、この線は中心線と呼ばれることができる。こうしていちばん奥の平行線の上に立つ人体は手前の平行線の上に立つ人体よりずっと小さく描かれることになる。」(20.)

『絵画論』において、絵とは「物を眼に見えたとおりに表わすのをめざすもの」であった。その「眼に見え方」は「視光線・ピラミッド」として規定された。絵を描くとはこの「ピラミッドの切断面」を「与えられた面の上に再現し」定着することにはかならなかった。そのためにはまず「与えられた面」を正確に「構成」して、切断面にどんな角度をなす「張り」もただちに移せる用意をととのえておくことが大事であった。平行な面は比例関係を利用して正面から写し取れた。直角をなす面も、ピラミッドの側面へ回り込むことで、奥行方向への「変化」が測定できた。こうして構成された画面は「まるでガラスのように透明な」(20.)もの、いわば「窓」と化して、視光線・ピラミッドを空めずに通過させる。「眼に見えたとおり」の世界がわれわれの向こうに出現するわけである。その世界の「床」、水平面についてはすでに述べられた。垂直面についてはどうであろうか？ その作図は、しかし、水平面を目盛に使えば比較的容易であろう。「石を敷きつめた床を平行線を描いてしめたのち、そこへ壁の側面とか“切り立った”と形容しうるような面とかを描くにはどうするか。〔中略〕まず、壁の基礎部分の奥行と横幅との大きさを床に書きこまれた平行線を使ってきめる。つまり、それらは何 *braccia* が好ましいかによって、その数だけの平行線をとるわけである。平行線の中心は二つの対角線がたがいに交わる点をとればよい。〔中略〕更に、ここから壁の高さへも難なく達することができるといふのも、中心線と建物が立ち上がっている場所とのあいだの目盛はそのまま当の建物の張り全体にも通用するからである。例えば、この伝で地面から天辺までの張りを絵の中の人間の背丈の四倍にしたいと思

うとする。いま、中心線が人間の背丈の高さのところにひかれているとすると、その建物の張りは中心線のところで 3 brachia になるであろう。ところが、この場合、望みは当の張りをそのまま 12 brachia まで伸ばすことなのであるから、その張りの底辺から中心線までの高さをさらに上へむかつてきっかり三回繰り返せばよい。(24) (33) 床に円形を描くのも容易である。「まず、作図のための面に長方形を描き、その辺を分割する。分割の仕方は画面の下のところをやったのとまったく同じである。次に、こうして分けた各点から向い側の対応する各点へ線をひき、その面積全体を小さい正方形で埋める。その上に好みの大きさの円を描き、その円と縦横の平行線とがたがいに交わるようにする。そうやっておいて、それらの交点をすべていちいちチェックしてゆく。そして、それらの箇所を画面に描かれている床の対応する平行線へ移して印をつける。しかし、ほとんど無数の細かい平行線で円全体を仕切り、両者の交わる箇所の数をどんどん殖やしていつ、ついに印をつけた点がつながって円の縁^へになるところまでゆくのは大それた骨折りだろうから、私自身は八つかそこの適当な数の交点をマークしてしまつたら、こんどは自分の判断でその円の周囲をそれら輪郭づけのマークにしたがって絵の中に描いてしまうことにしている。」(34) アルベルティはやはり数学者でなく画家なのである。

絵を描くための画面の空間構成はひとまずこれで達成されたといつてよいであろう。あとはここへ「老人、若者、少年、老婦人、少女、幼児、家畜、犬、鳥、馬、羊、建物、そして田園」(40) をこもこも配置すればよい。手続きはすでにわれわれの知るところである。まず対象の輪郭をとり、次にその内部を面で構成し、さいごに各々の面を明暗に染めわけける。そのあづけ現象してくる空間はさながら現実そのままに見えるはずである。こうした絵画空間は、しかし、われわれにとってどんな意味をもつのであろうか？

(14) 一四三六年のアルベルティ自身の手に成るイタリア語版に付されている。L. B. Alberti, *The Latin Texts of De Pictura* and *De Statua*, Edited and translated by C. Grayson, p. 32 f.

(15) 「数学的」ということについてはアルベルティの次のような注釈を考慮に入れる必要があらう。「議論の全体を通じて銘記しておいていただきたいのは、私が数学者として語っているのではなく、まさに画家として語っているということである。数学者はひたすら頭腦的に、いつさいの質料から離れて物の姿かたちを測る。しかるに、われわれは事物が眼に見えるものであつてはいいのであるから、よく言われるように「もつとなまなましい言葉を使った」書き方を選ぶことにしたい。」(1)「じつさいに眼に見えていないものは画家にとつて無縁である。これを否定する人はないであらう。というのも、画家が描写再現しようとするのはひたすら眼にはつきり映る物にかぎられるからである。」(2)

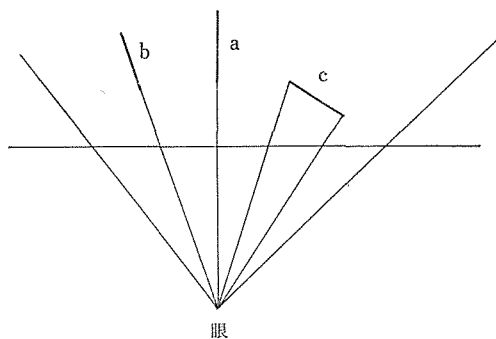
(16) アルベルティ自身の「ピラミッド」の定義は次の通りである。「ピラミッドとは何であり、それがいかにして光線から形成されているかをわれわれのなまな言葉でいうとこんなふうになる。——ピラミッドとはひとつの長方形をした立体であつて、その底面から上へ向つて伸びているすべての直線が同一点に会するものである」と。このピラミッドの底が眼に見える面であり、側面がわれわれのいわゆる外側光線に当る。ピラミッドの頂点は眼の内部にあり、そこにおいて、三角形をなす各々の張りの角が出会っているのである。」(7)「図学でいう「視錐」である。

(17) 「したがつて、こうした場合を例外とすれば、面の張りは距離によつて大きく見えたり小さく見えたりする、ということになる。」*Quantitates ergo pro intervallo minores ac maiores intuitibus nonnunquam videntur.*「時としては」という意味の「nonnunquam」を前後関係から右のように内容的に訳しておいた。ここは例のやかましい問題、物の見え方の大小を決定するのは角か距離かという問題にかかわる箇所である。「球面」云々についての記述から見るとアルベルティはユークリッドにしたがつて角度説を採っているようにも思えるが、「絵画論」全体はあきらかに距離説の上に組立てられている。(16)で引用しておいたピラミッドの定義のすぐあとに「これらすべてから判るとおり、かなり重要な役目を果しているのが面と眼のあいだの距離なのである」(7)と述べて距離説への傾きをしめし、続く「内側光線」についての説明では物の見え方の明瞭・不明瞭が眼からの距離に左右されることの証明を試みている。これらは、後に画面構成の手続を説くための布石であるように思われる。

パノフスキーは、この「角か距離か」の問題が古代の「*perspectiva naturalis*」とルネサンスの「*perspectiva artificialis*」との決め手になったことを指摘している (Erwin Panofsky, *Die Perspektive als "symbolische Form"*, Aufsätze zu Grundfragen der Kunstwissenschaft, Berlin 1964, S. 105 f.)

面

面

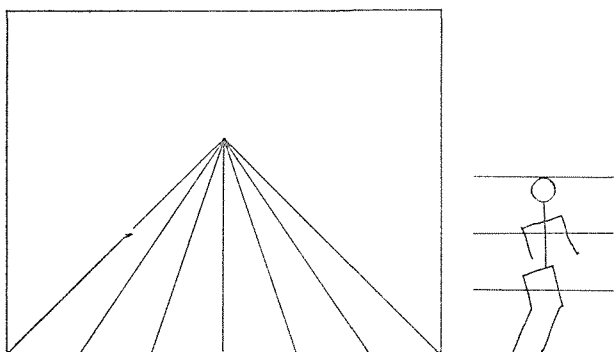


- a — 中心光線に平行な張り
 b — 視光線に平行な張り
 c — 画面とも視光線とも平行せず両者の中間にくる張り

グレイソンによれば (Grayson, op. cit., p. 12, p. 108 f.)、アルベルティが若いころパドヴァとボローニャで当時盛んになりつつあった光学の講義を聴いたことは十分に考えられるようであり、かつ、『絵画論』において彼の従っている光学説は反ギリシア的なアラビアのアルハーゼンのものらしい。

(18) 「画面と平行でない張りのうちの或るものは視光線に平行であり、或るものは画面とも視光線とも平行せず、両者の中間にくる。」Quantitatum ergo non aequedistantium aliae radius visivis collineares, aliae radius aliquibus visivis aequedistantes sunt.」或るものは若干の視光線に平行である」というところを、スィンサーの注解 (L. B. Alberti, *On Painting*, Translated with Introduction and Notes by John R. Spencer, London 1956, p. 107 f.) に従って右のように訳しておいた。

“Aequedistantes” という術語はもともと「水平方向において画面に平行」つまり中心光線に直角という意味で『絵画論』に導入されている。「面の中にはわれわれの前に水平に横たわっているものがある。建物の床がそうであり、床から等しい距離で離れている面 (superficies aequae a pavimento distantes) がそうである。面の中にはまた垂直に立っているものもある。壁がそうであり、壁と同じ方向の直線を含む面 (superficies paribus collineares) がそうである。面と面との距たりがどの点からも同じであるときそれらは互いに横に平行 (Inter se aequae distare) と呼ばれる。縦に平行な面 (Collineares superficies) というのは垂直線があらゆる部分に同じように接する面のことであつて、ポルティコに規則正しく並んで立っている角柱の面のようなものを指す。」(13.) したがって、Quantitatum non aequedistantium... aliae radius aliquibus visivis aequedistantes sunt.” を文字通りに訳せば「中心光線に直角でない張りのうち……或るものは若干の視光線に平行である」となり、この限りでは辻褄は合ってくる。しかし、これではその前の “aliae radius visivis



collineates」或るものは視光線と同じ方向の直線を含む」、「つまり「視光線に平行である」という規定と重複することになるから、内容から推してひとまず右のように訳しておくが無難であろう。

グレイソンに従って (Grayson, op. cit., p. 111) 図示すれば前図のようになる。

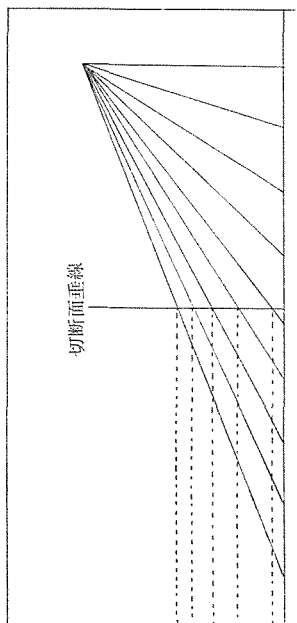
(19) 例の「ヒストリア」である。「窓」の向うにあるのがたんなる風景や生活情景でないことに注意。(10)、(13) 参照。人体がモデュールに採られているのも描かれるのが「ヒストリア」だからであろう。「画家にとつて最大の仕事はヒストリアであるけれども、そのヒストリアの部分といえは人体であり、人体の部分は四肢であり、四肢の部分は面である。」(33)

(20) ファレンツェにおいては二三インチ弱であった (cf. Spencer, op. cit., p. 109)。人体そのものの内部では頭部を基準量に採ることがすすめられている。第二巻の三六参照。

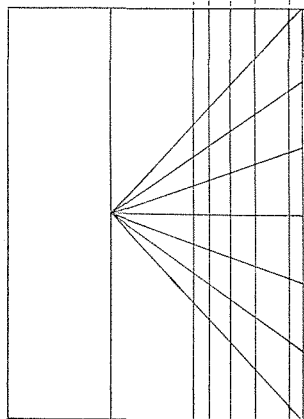
(21) グレイソンに従って図示すれば上図の通りである (Grayson, op. cit., p. 112. 以下、図はすべて同書に拠る)。

(23) 「この段階で、一部の人びとは一本の線を長方形を横切るように引き、その線を長方形の底辺と平行にする。そして、その線と底辺との間隔を三等分しておく。さらにこの平行線の上へもう一本平行線を引くわけであるけれども、そのさい次のような法則に従う。すなわち、さきに長方形の底辺と最初に引いた平行線との間隔を三等分しておいたのであるが、その三つの間隔から一つ減らした二つ分の間隔で第二の平行線を第一の平行線の上へ引くのである。こういう仕方ですさらにその上へ第三、第四の平行線をどんどん引いてゆく。そして、線と線との間隔のとり方を「底辺と第二の平行線」対「第一の平行線と第二の平行線」の比率と同じに保ってゆく。数学用語でいうと *superpartiens*、つまり五対三にするわけである。」(19.)

作図のための面



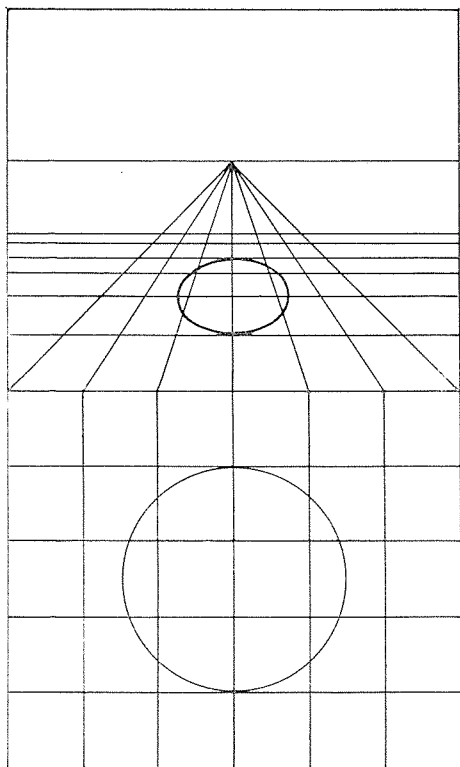
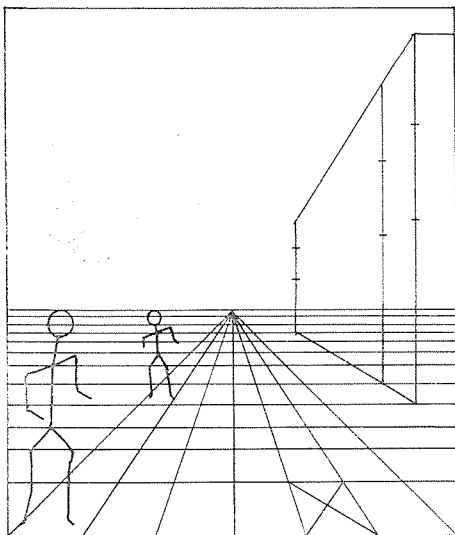
画面



(24)

(25)

哲学研究第五百三十二号



三二

(未完)

(にった ひろえ
京都大学教養部助教授)