



|              |                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Title        | デシグナーレ考                                                                     |
| Author(s)    | 横道, 仁志                                                                      |
| Citation     | a+a 美学研究. 2017, 11, p. 56-71                                                |
| Version Type | VoR                                                                         |
| URL          | <a href="https://doi.org/10.18910/90135">https://doi.org/10.18910/90135</a> |
| rights       |                                                                             |
| Note         |                                                                             |

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

## デザインナーレ考

## はじめに

本稿では、デザインという語の意味の歴史の変遷について簡単に振り返ったうえで、この変遷が現代のデザイン観にどんな影響を及ぼしているかについて、若干の推測を提案する。周知のとおり、デザインはもとより近代デザインである。つまり、産業社会のもとの機能主義的な生産活動を、デザインという語は含意している。しかし、当然ながら、この語自体は工業化の時代に先立って存在していた。それでは、産業社会の成立以前にこの語はどんな意味で用いられていたのか。この語が機能主義的な生産活動に適用された裏にどんな意識が働いていたのか。あるいは、この語を通してどんな意識が社会にもたらされたのか。以上の問題について可能な限り検討するのが、本稿の目的である。

## 1 現代英語でのデザインの意味

OEDの第三版を調べると、designとこう語の意味は次のように説明されている。第一に、名詞としてのdesignは「精神の内に構想される計画」(I)と「芸術的素描」(II)というふたつの意味に大別される。とくに(II)の意味は、デッサンという語義(7a)からモデル(7b)、図案(6)、制作プロセス(7a)、作品の特徴(7b)、装飾パターン(7c)という語義まで含んでいて、その外延は広い。第二に、動詞としてのdesignは「指示する」(I)、「精神の内で計画する」(II)、「素描する」(III)という三つの意味に区分される。ただし、(I)の「指示する」という意味は、現在では死語となっている。また(II)の「計画する」という意味についても、その内容のほとんどが稀語、廃語となっている。いっぽうで(III)の「素描する」という意味の内には「計画して実行する」「意匠する」「装飾する」と

## デザインという語は「指示」「計画」「素描」という 三つの契機を内包している。

いう語義（14）なり、美学的・機能的評価基準に則して製品とかシステムとかを設計したり生産したりするという語義（15）なりが含まれている。わたしたちが「デザイン」と聞いたときに連想する意味が、この（Ⅲ）の説明に対応しているわけである。

以上の説明から、わたしたちの側ではさしあたって、design という語は「指示」「計画」「素描」という三つの契機を内包していると整理しておきたい。しかし、一般に理解されているかぎりでは、デザインという概念にとって「指示」という契機は重要ではないはずである。じつさい、一九八九年発行の第二版と比較しても、現行のOEDは「指示」「計画」の項目の大半に死語、廃語、稀語という註記を新しくつけ加えている。ただしそのいっぽうで、前記のとおり、「素描」という語義（の中のデッサン、設計、装飾などといった事例）の説明の内にも計画という要素は含まれている。つまり、design の現代的用法は、「指示」が脱落するいっぽうで「計画」が「素描」の内に吸収されるというかたちで、一本化されつつある。しかし、このことはかえって疑問を生む。いったいどうして design という言葉は、互いに関係のなさそうなこれら三つの語義を有しているのか。これらの語義の脱落なり融合なりに何か筋の通った説明はできるのか。

さらに細かいことを言うと、名詞か動詞かの区別に関係なく、design は「装飾」という意味を含んでもいる。「計画」は作品に先行するのに対して「装飾」は作品に後続する。つまり、付加物として作品を最終的に仕上げたり、最終的な仕上がりをさらに変更したりするのが、装飾である。この意味で、design はつねに作品そのものからのズレを抱え込んでいく。「構想」「計画」という意味で理解するなら、design は生産に先立っていて、作品の実現と共に消費される。いっぽう、「装飾」という意味で理解するなら、design は作品の実現に付随するか、実現済みの作品に後から付加される。いずれにしても、design は、作品と完全に一致するわけでも分離するわけでもない何かなのである。

現代の研究者はこの design の多義性・曖昧性を「計画」と「素描」の対比から定義しようとする傾向にある。たとえば、ステファン・ヴィアルは、制作行為としての design を思考作業（思考デザイン）とモデリング作業（行動デザイン）に区分するべきだと提唱する<sup>[1]</sup>。思考作業という意味での design は、曖昧な発想を一定の企画へと概念化する作業（思考の主観的生成）と、この企画を社会環境に適合するよう調整する作業（思考の客観的反省）に下位区分でき

る。いっぽう、モデリング作業という意味での design は、思考をスケッチ、テンプレート、ストーリーボードなどといった原型 prototype の内に表現する（つまり、ヴィアルはここで計画を思考デザインに、素描を行動デザインに読み替えている）。ちょうど芸術家が芸術作品を、哲学者が概念を生産対象とするように、デザイナーは原型を固有の生産対象とする。しかしながら、デザイナーは思考と行動のどちらかのみに専従するわけではなく、むしろ両者の協働から原型を生む。だから、原型の生産活動は単純な生産活動と区別されなければならない。なぜなら、原型は生産活動を統制するという意味で、ただの生産物ではなく、未来の予期そのものだからである。デザイナーの仕事が創造的な理由はここにあると、ヴィアルは主張する。

以上の主張は、デザインの多義性を思考と行動というふたつの次元の相補関係から説明しようと試みる点で、参考になる。しかし、次の二点に関して、わたしたちの側では疑問を覚える。第一に、design という語が思考と行動の両方に適用されるのは良いとしても、その共通の意味とはいったい何なのか。つまり、design の多義性の背後に何らかの統一性が隠れているなら、それはいったい何なのか。第二に、design を作品に先行する「計画」「構想」の意味に還元し尽くしてしまうと、「付随物・装飾物」という意味が説明できなくなってしまうのではないか。

ふたつ目の問題についての目配りは、ヴィアルの議論からは抜け落ちている。しかし、ひとつ目の問題については、明確な回答ではないものの、ひとつ示唆的な言及がある。思考作業という意味での design は「計画・目的にしたがって構想する」という英語の語義を反映しているのに対して、モデリング作業という意味での design は「記号を通して指示する」というラテン語の designare の語義を反映している。そう彼は説くのである。この指摘から推測するに、design に統一的な意味はなく、この語の多義性は歴史的な偶然に由来していると、ヴィアルは考えているらしい。しかし、この彼の指摘がほんとうに正しいかどうかは置くとしても、英語の design がラテン語の designare から派生したのなら、この意味の分裂はどうして生まれたのだろうか。というわけで、次節以降では、これらの語義の変遷を追いかけてみたい。

## 2 デシグナーレからディゼーニョへ

designare というラテン語の動詞は de- という接頭辞と signare という動詞の結合からなる。de- という接頭辞は分離、反転、否定、下降、派生などを意味する。signare という動詞は、印 signum を付与して対象の特徴を際立たせる行為を意味する。ここから、de-signare という動詞は、印から出発してこの印の外部にある事物に誘導する、この事物を指示するという意味になる。じっさい、中世の文法学では、designatio は「指示作用」という専門的な意味で使われていた。

では、指示作用を意味する designare がどのような経緯から、言語学の領域から芸術の領域に転用されるようになったのだろうか。マルコ・フラスカリーは、designare が芸術的な意味を獲得したのは、何よりも先ず建築の領域のことだったと説明している<sup>2)</sup>。曰く、ルネサンス以前の時代の建築家は、建築予定地の各所に目印の杭を立てることで、敷地上に建物の図面を描いたのだった。この意味で、建築家は印を通して想像上の未来の建築を指示する。しかもこのとき、指示作用の「印」は、単に点的な指標ではなく、一種の秩序を構成するまでになっている。つまり、「計画」という契機がここに入り込んでいくわけである（ちなみにこの時点で、design の「指示」と「計画」というふたつの契機を語源的にも意味論的にも分離させてしまうという理由でヴィアルの議論は間違っていると、わたしたちは判断できる）。

同じく、ペーター・シュナイダーによると、ルネサンスの時代になって、三次元世界の二次元平面図への正確な投影法が確立され、芸術建築家が登場すると、「指示」という意味での designare は、紙の上に芸術家の理想を投影する行為と理解されるようになった<sup>3)</sup>。ただし、厳密に言うと、ルネサンスの建築家たちが用いていたのは、ラテン語の designare よりむしろ、そのイタリア語の派生形である。すなわち、ルネサンスの時代に designare から disegno が術語として派生するに至って、この語は芸術学的な専門性を獲得したのだった。

ダニエル・アラスは、遠近法の成立と展開の歴史について語るなかで、フィリッポ・ブルネレスキを一点透視図法

の遠近法の発明者に指定している<sup>4)</sup>。曰く、ブルネレスキは、木製模型の代わりに透視図を「モデル」にすることを思いついた。彼はフィレンツェの洗礼堂の正面図をパネル上に幾何学的な遠近法で描いたうえで、そこに小さな穴を空けて顧客にパネルの裏面から穴を覗くように促した。顧客は、先ず穴から本物の洗礼堂を眺め、次に穴越しにパネルの表面を鏡に映して眺める。そうしてこの鑑賞者は、本物の洗礼堂とパネル上の透視図が寸分違わずに一致する様子を体験するのだった。

アラス曰く、ここでブルネレスキは建築についての理論モデルを提唱した。すなわち、建築は表象の問題であって、建築家は建築物がどのようなものになるか、その基本的特徴は何かという概念を提供するのである。さらにアラスは、遠近法の成立は当時の世界観の変化と連動していたとも語っている。ルネサンスの人間は、世界を「計測可能なもの」に変換すると正確な表象を構築できるという世界観を生み出した。地図製作や機械時計の技術の進歩は時間と空間の幾何学化を推進する。遠近法の普及もこの時代精神の延長線上に位置していた<sup>5)</sup>。この説明が正しいなら、現代的な意味でのデザインの種子はまさにこの時代に蒔かれた。すなわち、ルネサンスに建築家の仕事の対象が現実の建築物から「モデル」に変化して、建築家は単なる職人から芸術家となった。なぜなら、建築家の技術は、幾何学的な計測可能性を原理としながら、素材ではなく表象を取り扱うようになったからである。designare から disegno が派生する中で最も重要な変化はおそらく、この計測可能性という契機が言葉の内に書き加えられた点にある。

じっさい、ジャン＝ルイ・デオットによると、disegno は、ルネサンスという時代を画する固有の評価基準に他ならない<sup>6)</sup>。曰く、アルベルティが絵画、彫刻、建築という三種類の芸術に共通の規則を打ち立てるために disegno という語を選んだとき、この語は知覚と芸術の中項 milieu という役割を担わされた。disegno は、感性と知性、形相と質料、一般性と特異性などといった対立項を媒介する関係性でもあれば、これらの対立項の区別に先行する原理でもある (milieu というフランス語には、媒介という意味も、場という意味もある)。disegno は、絵画 (色彩) から分離され抽象化されたとき、芸術を制御するための遠近法的装置となった。だから、disegno は、その計測可能性を通して芸術作品を知に翻訳することも、技能訓練によって共有されることもできる。

言うまでもなく、ここで disegno は、建築計画という意味を超えて、「素描」「線描」という意味を与えられている。

絵画内のしかじかの表象は、その輪郭線によって遠近法空間（場という意味での *milieu*）内の所定の位置に分配されると同時に、幾何学的な縮尺を介して絵画内のその他の表象とのあいだで一定の計測可能な距離・方位関係（媒介という意味での *milieu*）に置かれる。つまり、*disegno* という語は、建築の文脈から絵画の文脈に拡大適用されることで、フランス語の *dessin* につながる意味を新たに獲得したのだった。最古の芸術アカデミー、アカデミア・デッレ・アルティ・デル・ディゼーニョは、まさに素描と幾何学教育機関だったという事実を想起されたい。

「指示」「計画」「素描」という *design* の三種類の用法は、以上のとおり、語の変遷史のなかで漸進的に派生してきたのであって、そのどれかひとつの意味を無視してしまうと、他の意味の存在理由までもが見失われかねない。逆に言うと、*design* という語の本質について考察しようとするなら、この三つの意味の連関にあらためて注意を向けなければならぬ。

デザインは産業社会の誕生以前から、遠近法的な世界観のもとですでに一種のメタ芸術的な機能を獲得していた。*disegno* は、いつばうでは作品に先行しながら、この作品を準備する。つまり、習作画とか設計図とか建築図面とかがそうであるように未来の作品を代理する。この意味で、*disegno* はそれ自体で予備的な芸術作品である。しかし、*disegno* は、もういつばうでは芸術作品の内部にあつて、この作品をどう解釈するべきかを実践の次元で管理する。じつさい、アラスの説明に曰く、ルネサンスの画家たちが遠近法を使用するうえで何よりもこだわったのは、イメージのフレーミングの問題だった。遠近法の四角い枠は、世界を見つめる *regard* ための窓ではなく、物語を観想する *contempler* ための窓なのだ、彼は何度も強調している。その範例は「受胎告知」である。画家たちは受胎告知の絵画を描くさいに、計測可能な遠近法空間の中に計測から逸脱している何かを敢えて描き込むことで、受肉の神秘の表現可能性そのものを表現するという逆説的な試みに取り組んだ。このとき、絵画はもはや現実の複製ではなく、むしろ絵画自体の思考を観想するための神殿 *templum* となる。このアラスの説明をわたしたちの側でパラフレーズすると、次のように言えるはずである。すなわち、遠近法の空間設計は絵画作品の構成要素でありながらも、絵画全体を視覚芸術の文脈から神学の文脈へと移し替えるための一種の註釈のように働く。絵画を「見るもの」から「考えるもの」に転換させるのが *disegno* なのである。ただし、*disegno* は作品に何か新しい内容をつけ加えるのではない。そ

れはちょうど本の頁に挟まれた付箋とか、行間に書き込まれた傍線とかが文章をいつさい変更しないで、どこを読むべきか、どこが重要な箇所であるか、どこを読み飛ばしてもかまわないかなどを、ただ指示するに過ぎないのと同様である。*disegno* は作品の傍らにあつて、この作品を眺める鑑賞者の視線を適及的に調整する。つまり、パレルゴンなのである。芸術作品に対するデザインの先行性と後続性、構想と実践、計画と装飾の二重性は、以上の意味で理解されなければならない。デザインはいつばうでは作品の生産行為を、もういつばうでは作品の解釈行為を操作するメタ記号であるがゆえに、作品に対して付随物の位置を占め続ける。そして、この二重の契機を可能にするのは、デザインの本来的な語義に他ならない。すなわち、記号から出発して記号の外にあるものに誘導する *designare* の指示作用である。

### 3 デイゼーニョからデザインへ

その後 *disegno* から *design* が派生するまでの歴史的経緯については、エドゥアルド・コルテ・レアルの論文に詳しく「<sup>17</sup>」。*OED* は（動詞についても名詞についても）*design* の語源を中世フランス語からの借用で説明している。レアルの論文は、これに対する反論でもある。彼によると、「指示」「素描」「計画」という三種類の語義は、別々の経路をたどって英語に輸入された。「指示」という意味はラテン語に、「素描」という意味はフランス語に由来しているのに対して、「計画」という意味はイタリア語の *disegno* に由来しているというのである。

*design* という語が最初に英語に現れたのは、一五〇〇年代のことである（もっとも、当時は単語の綴りは未だ厳密に統一されていなかった）。一六〇四年出版の英語専門辞書、ロバート・コードリーの『アルファベット順単語表』(*Table Alphabeticall*) では、*design* の関連語はどれも何かを指示するという意味だと説明されている。いつばう同時期に、イニゴ・ジョーンズは、パッラーディオの『建築四書』の註釈の中で *desine* という動詞を「線描する」<sup>18</sup> *designare* という名詞を「線描」という意味で、それぞれ使用している。コードリーの辞書にはラテン語の *designare* からの、

ジョーンズの *desine* には同時代のフランス語の動詞 *designer* からの影響が見受けられる。しかし、彼の語彙の中でも *designe* という名詞は、フランス語の名詞 *dessain* と比較すると、用法についても語形についても正確な対応を見せていない。ということは、この *designe* に関しては、別の経路からの影響が認められる。つまり、イタリア語の *disegno* から影響を受けている。それがレアルの推定である。じっさい、ヴェネツィア駐在の英国大使ヘンリー・ウォotton (彼はジョーンズの後援者でもあった) の一六二三年の論考『建築要項』(*The Elements of Architecture*) の中では、*desiegnement* は作品全体の理念という意味で用いられている。この理念は、建築家が配慮すべき作品の形相であって、幾何学的な構図によって表現される。さらに彼は、単なる線描から熟練者の優美な線描を区別して、後者を *designe* と呼ぶ。レアルによると、このウォottonの語用は *disegno* の英語化の結果なのであって、その背景にあるのは同時代のイタリアの芸術理論からの影響に他ならない。要するに、古い形の *design* は数多くの異表記を有していたとはいえ、英語圏の芸術観に新しい要素をもたらしたのは、とくに *disegno* の翻訳なのだった。

*design* という現代表記の初出は一七三五年の『ガリバー旅行記』である。スウィフトは完全に「計画」という意味でこの語を用いている。一七三六年にネイサン・ベイリーは『語源総覧英語辞典』(*An Universal Etymological English Dictionary*) 増補改訂版の中で *design* の意味を分類するさう、「芸術と科学に関する場合」と「絵画に関する場合」で別項を設けている。裏を返すと、ベイリーによって異なる語源を持つ異なる綴りの関連語が *design* という統一表記のもとに回収され、同じ語が芸術的な素描をも、幾何学的な計画をも意味するようになった。さらに、ロバート・モリスの『建築講義』(*Lectures on Architecture*) やウィリアム・チェンバースの『公共建築論』(*A treatise on civil architecture*) などの同時代の建築理論の中で、「計画」と「素描」というふたつの意味が融合し始める。その一例は一七九六年の、ジョン・ソーンによる国会議事堂の企画図 *project drawing* である。ここでソーンは、建築計画を平面図で描くだけでなく、議事堂の完成予想図を描いて、その作品が未来に建設されるとき、どのように鑑賞されるべきであるかを提案している。現代のわたしたちなら「コンセプト・アート」と呼ぶものが *design* の範疇の中に入り込んできたわけである。しかしながら、デザイン概念の形成にとって最も重要だったのは、レアルに言わせると、デザイナーの専門職業化、デザイン教育の制度化に他ならなかった。

ニューヨークの国立デザインアカデミーで一八三二年から三八年まで副所長を務めたウィリアム・ダンロップは、一八三四年に『合衆国のデザイン芸術の勃興と発展の歴史』(*History of the Rise and Progress of the Arts of Design in the United States*) という書籍を上梓している。この書名は明らかにアルベルティの『アカデミア・デル・ディゼーニョの起源と発展』(*Origine e progresso dell'Accademia del disegno*) を模倣している。また、アメリカの芸術家たちの経歴をひとりずつ紹介していくというその構成は、ヴァザーリの『列伝』を典拠にしている。つまり、ダンロップは意識的に、ルネサンス期の芸術理論を同時代のアメリカに移植しようと試みていた。じっさい、彼は *design* を定義してこう語る。曰く、デザインとは、最も広い意味では建築、塑像、絵画、彫刻、造園のいずれにせよ、全体の「計画」のことであるのに対して、狭い意味では「素描」のことである、と。この定義の背景にあるのは、建築、絵画、彫刻という三種類の芸術に統一的な規則を与えようとした *disegno* の理論である。この意味で、近代デザイン理論の形成は多様な芸術分野の再編制と全面的規格化という意図を潜在させていた。この意図が最も明白になるのは、デザイン教育の領域でのことである。すなわち、ダンロップは、無学な労働者と学識豊かな教養人の違いは芸術に感動するかどうかにあるとしたうえで、デザインアカデミーは芸術的貴族社会の名誉ある一員にふさわしい学生を養成すると語っているからである。この彼の発言に対応しているのが、一八二八年のウェブスター辞典での *design* の新しい説明である。そこでは名詞の五番目の定義にこうある。

(製造業)、労働者の身の周りの物を豊かにするような図柄。絵画や図案から複製される。

以上の議論を受けて、わたしたちの側では次のように結論できる。近代的なデザイン概念は、芸術生産の機能主義的な管理だけではなく、鑑賞者の趣味の規格化を目的にしていた。近代社会の形成過程とデザイン概念の形成過程、その教育制度化が歴史的に同期していた理由は、おそらくここにある。フーコーは、近代社会をそれ以前の社会から区別するための指標に、「統治 *gouvernement*」の技術の発展という事態を挙げている<sup>[1]</sup>。すなわち、十八世紀以降の西欧諸国家は、領土の管理ではなく、人口の管理をその権力の対象とするようになった。そのさい、人口の増加、生

産力の向上、生活環境の改善、幸福の増大などといった国家の統治目標を達成するために登場したのが、これらのプロセスを計算可能な関数に変換してくれる新しいタイプの知、「経済学」である。しかし、フーコー曰く、近代国家の人口管理は、単にデータの集積を管理するだけではなく、人口の構成員のひとりひとりが計画どおりの関心を持つように、彼らの内面を管理するのでもある。そのように個人に自己自身を監督させるための手段が「規律 discipline」であって、これは学校、アトリエ、軍隊などといった諸制度の内に発達した。この意味で、デザインという概念はその創設当初の時点から、フーコーの言う規律の役割を担いながら、芸術の統治を目指していた<sup>『』</sup>。デザインは、何が良い趣味であるかを一般市民に指示したうえで、この良い趣味の共同体に自由意志で参加するように彼らを誘導する。したがって、デザイナーは他のあらゆるジャンルの芸術家から区別される。デザイナーは趣味の優劣を決定する以上、単に悪趣味な人間を良い趣味に誘導するだけでなく、芸術をいかに享受するべきか、どんな芸術が享受にふさわしいかまで指示するからである。端的に言う、デザインの操作対象は、芸術でも非芸術でもなく、この両者の関係性そのものに他ならない。なぜデザインがかくも徹底的に今日の世界に浸透しているのかという問いへの答えがこれである。

#### 4 デザインとオイコノミ

以上、デザインという概念がどのような語の変遷を通して形成されるに至ったかの経緯を、ごく簡単に追いかけてきた。英語の design が、ラテン語、フランス語、イタリア語という別々の経路から語義を取り込んだ後、意味の混同を通して現代的な意味を獲得したというレアルの主張については、その大筋に関するかぎりわたしたちの側に異論はない。ただし、その細部については、以下の二点の補足修正を提案したい。

(1) レアルは designate、dessiner、disegno という三つの語に「指示」「素描」「計画」という意味をそれぞれ対応させながら、これらの語義は重複しないと考えている。しかし、すでに見たとおり、ルネサンスの芸術家たちは、

disegno に線描と計画という意味を割り当てたうえで、この両義性を根拠に芸術理論を構築していた。しかも、この両義性は designate から直に派生したのでもある。したがって、disegno はもともとから「指示」「素描」「計画」という三つの契機を構造的に内包していた。英語の design は、直接的には同時代のフランス語、ルネサンス期のイタリア語、古典ラテン語という別々の語源から意味を受け取ったにせよ、間接的には disegno の統一的な意味を継承している。むしろ disegno の三つの契機が地域的、時間的な落差をとまなつつ別々の経路で伝播して、最終的に英語の design の内に合流したと考えるいかぎり、ふたつの語の芸術学的な機能の相同性について説明できない。

(2) レアルを含め現代の研究者は、デザインの意味を「素描」と「計画」との緊張関係という観点から説明しようとする。しかしこのとき、彼らが見落としていることがある。この双方にとっての秘密の基盤としての「指示」の重要性である。デザインは単なる表象ではなく、表象の条件でもある。どの表象に注目するべきなのか、表象をいかに享受するべきなのかを指示するといった具合に、デザインの主要な機能は、遠近法の時代以来、鑑賞者の身体を制御することにある。この「指示」という契機を見逃してしまうと、主体の操作というデザイン概念の根本原理が見失われてしまい、その結果、どうしてデザインが表象の条件でありえるのかという問題は永久に解決不可能になるしかない。この意味で、デザインは、その語源が忘れ去られた現在でもなお、その効力の内に designate の語義を保存している。デザインの原理考察が designate 考にならざるを得ない理由がここにある。

最後に、現代のデザイン概念の起源についてひとつの仮説を提出して、本稿を終えたい。design という言葉の意味を考えるうえで、古代・中世的な designate の語義が極めて重要だという点については、これまで論じてきたとおりである。しかし、この論理は語源学の地平だけでなく、系譜学の地平にまで拡大できるのではないだろうか。つまり、デザインの社会機能の起源を探ると、近世よりもさらに古い時代概念に行き着くのではないだろうか。フーコーによると、統治という概念の起源はキリスト教の司牧制度にあった。経済学 economic という語は、古代ギリシャの家政学 oikonomia という語に由来する。「家族の統治」という概念は本来、国家の統治と個人の自己統治の中間にあって、この双方の接続を思考するための理論モデルと考えられていた。この家族という概念が理論モデルから人口集団の単位に転換すると、政治経済学という発想が成立する。裏を返すと、現代のエコノミーは古代のオイコノミ

アから基本思考を受け継いでいる。その基本思考とは「配置 dispositio」である。oikonomia は、本来「家の運営」という意味で、家の内部のさまざまな部品・備品を適切な位置に分配することを指していた。これらの備品は、各々に固有の機能・用途を備えていて、それらは総体として家の運営という目的に奉仕する。つまり、oikonomia とは機能性に基づく組織である。oikonomia は、修辞学の領域では、曖昧なアイデアに明確な計画性を与えて分節するという意味で用いられ、ラテン語で dispositio と翻訳された。修辞学の五部門（発想・配置・措辞・記憶・実演）の内の第二である。さらに、oikonomia は、キリスト教神学の内での神の存在論と対比される神の活動論という特異な意味を与えられ、やがて神の摂理、神の救済計画という意味を帯びるようになった。わたしたちの側で提案したいのは、この oikonomia が現代のデザイン概念に重大な影響を及ぼしているという仮説である。

じつさい、リトレの『フランス語辞典』(Dictionnaire de la Langue Francaise) では、dessin の定義に disposition という説明が明記されている。さらに、OED では、名詞 design の定義に「予定の計画の成就〔中略〕主に神学的な文脈で、宇宙が神の摂理を顕現しているという信に関連」という項目(5)がある。OED によると、この意味での design の用例は、少なくとも一六六五年のグロティウスの論文の英訳にまでさかのぼる。しかし、さらにさかのぼるなら、わたしたちは disegno にその先例を見つけ出せる。というのも、ローマの聖ルカアカデミーの初代学長フェデリコ・ツツカリは、一六〇七年の『画家・彫刻家・建築家のアイデア』(Idea de Pittori, Scultori et Architetti) の中で次のように語っているからである[1]。曰く、disegno とは天使たちを通して顕現する神の計画、神の記号 segno di Dio に他ならない。この神の記号は芸術家の内部に到来する場合、神的な火花、すなわち精神の自己触発という形態をとる。これが「内的なディゼーニョ」である。これは感覚物の模写という意味での素描から厳然と区別されなければならない。これが「外的なディゼーニョ」である。しかし逆に言うと、芸術家の素描がアイデアを表現しているならそのとき、神・天使・芸術家の精神・芸術作品のあいだに一連の disegno の正しい配列が実現している。このツツカリの説明はまさしく、キリスト教神学の伝統のもとでの oikonomia の思考を正確に反復している。

アガンベンは、フーコーの統治の系譜学をさらに発展させて、オイコノミアの作動原理としての栄光という主題を描き出してみせた[2]。彼は教会での儀式、典礼、賛美歌を範例に取りあげながら、統治の問題にとって栄光がいかに

に本質的であるかを論証している。ただ、その詳細については割愛して、ここでは一点だけ指摘したい。すなわち、アガンベンが論じているのはあくまで政治共同体としての教会でしかないものの、キリスト教の歴史の中で「教会 ekklēsia」という語はいつでも「主の家 kuriakē oikia」としての建築物を意味してもいた。つまり、教会論としてのオイコノミア論は、建築論としてのオイコノミア論に転用できる可能性がある。この推測の妥当性についてはもはや検証する余裕はないものの、古代のオイコノミア神学は、中世の建築術を中継点にして designate と合流した後、ルネサンスの disegno の定義に流れ込んだという仮説を、わたしたちの側では提案しておきたい。アガンベンによると、栄光のパラダイムは現代民主主義社会において前代未聞の規模で絶対化されている。もしデザイン概念の起源の一端がオイコノミアにあるというわたしたちの仮説が正しいなら、デザインは民主主義社会の統治を作動させるための現代的な典礼の機能を担っていると言えるかもしれない。芸術に正統性を保証したり剥奪したりする展覧会やミュージアムといった制度から、アーキテクチャやアートマネージメントといった概念、それにもちろん、デザイン作品から身の周りの日用品に至るまで、それに関わる当事者たちの自己定義とは別に、この統治と典礼という視座からもういちど思考し直すのは、おそらく無意味なことではない。この意味で、デザインと神学はけっして相容れないものではなく、今日の芸術を考えるうえで、互いに補い合う関係にある。

横道仁志(よこみち・ひとし)

大阪大学大学院文学研究科教務補佐員。専門は中世キリスト教思想、美学、芸術学。

註

- \*1 Stéphane Vial, *Design et création: esquissés une philosophie de la modalisation*, (Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages, publication scientifique en ligne., 2013), 4-5.
- \*2 Marco Frascari and Martin Moeller, "The Tell-Tale Drawing: an Interview with Marco Frascari," *Blueprints*, v25 no.3 (Summer 2007), 6.
- \*3 Peter Schneider, "Disegno: Drawing out the Arch-Text," *Journal of Architectural Education* 61, no.1 (September 2007), 19-22.
- \*4 ダニエル・アラス『モナリザの秘密——絵画をめぐる25章』吉田典子訳(白水社、二〇〇七年)三七頁。

- \*5

同訳書、四八頁。
- \*6

]Jean-Louis Deotte, “Alberti, Vasari, Leonardo, from disegno as drawing to disegno as projective milieu,” *Appareil*[En ligne], (Articles, mis en ligne le 16 janvier 2009), 4-5.
- \*7

Eduardo Côté-Real, “The Word “Design”: Early Modern English Dictionaries and Literature on Design, 1604-1837,” *Working Papers on Design*, vol.4, (University of Hertfordshire, 2010).
- \*8

ミシェル・フーコー「統治性」「フーコー・コレクション」6 生政治・統治』石田英敬訳（ちくま学芸文庫、二〇〇六年）二三八―二七七頁。
- \*9

フーコーによると、統治についての議論は一六世紀に登場するものの、その後一七世紀から一八世紀の初頭にかけての時期、絶対的主権者という概念が政治体制の中心を占めていたあいだは、理論的に停滞していた。しかし、一八世紀に人口問題が意識されると統治の学は再活性化して、政治体制の枠組そのものを転換せしめるに至った。この統治概念の誕生・停滞・開化という一連の経緯は、一六世紀のイタリアで *disegno* が芸術の中心概念に選ばれた後、一定の潜伏期を経て、一八世紀以降のイギリスで *design* にその機能を引き継がれ、爆発的に拡散するに至ったという経緯と、时期的にも内容的にもびったりと一致している。
- \*10

John S. Hendrix, “Humanism and Disegno: Neoplatonism at the Accademia di San Luca in Rome,” *School of Architecture, Art, and Historic Preservation Faculty Publications*, (Roger Williams University, 2007), 2.
- \*11

ジョルジョ・アガンベン『王国と栄光——オイコノミアと統治の神学的系譜学のために』高桑和巳訳（青土社、二〇一〇年）。