

UDC : 72.021

パースペクティブ、プロジェクションズ、デザイン

"Perspective, Projections & Design", ed.: CARPO, Mario/ LEMERLE, Frédérique, Routledge, 2008, 196p.

・抄録者註

本書は、ロサンゼルスにゲッティ研究所、モントリオールのカナダ建築研究所、トゥールのルネサンス高等研究所の共同によってなされた研究プログラムの成果である。研究の目的は、透視図法の歴史から最新のデジタル画像技術にまで視野を広げ、新しいデジタル技術の可能性を展望することにある。このプログラムに基づき2002年にゲッティ研究所で、翌年にルネサンス高等研究所で研究発表会が行われ、その成果は*Cahiers de la recherche architecturale et urbaine*誌(2005)で発表されたが、本書はその英訳に、さらに新たな論文を加えたものである。

本書ではヴィトルヴィウスからボザールまで幅広い時代が扱われているが、ルネサンスに関連する研究が比較的多い。

目次は以下のとおりである。

イントロダクション

1章 ヴィトルヴィウスの建築論に見る透視図法の理論と実践

2章 幻影の幾何学

3章 15世紀イタリアおよびオランダの美術におけるコンピュータの視界と芸術家の視界

4章 アルベルティのメディアラボ

5章 16世紀のニュルンベルクにおける透視図法の構築

6章 セバスティアン・セルリオの透視図法

7章 セバスティアン・セルリオ

8章 洗練された幾何学、バロックの構成

9章 “太陽の目”：正投影図におけるガリレオとピエトロ・アッコルティ

10章 17世紀フランスにおける要塞と軍事の透視図

11章 絵画的表現 vs 知的表現：パリのエコール・デ・ボザールでの建築科学生への透視図教育

12章 合理性からユートピアへ：ショワジーとアクソメ

13章 設計と投影

14章 建築的統合体

本稿では、この研究プロジェクトの中心的な論文である4章を抄録する。本論文では、アルベルティが行ったにもかかわらず成功しなかった様々な発明を紹介しながら、その中に現代のデジタル技術にも通じる形態のとらえ方を見いだしている。

なお、編著者のカルポはルネサンス建築書研究で知られ、これまでに“*La Maschera e il Modello*” (1993)、“*Alberti, Raffaello, Serlio e Camillo*” (1993)、“*L'architettura dell'età della stampa*” (1998)などが出版されている。

・抄録

アルベルティのメディアラボ

CARPO, Mario: 'Alberti's Media Lab' pp.47-63

アルベルティの著書『建築論』にも『都市ローマ記』にも『彫刻論』にも、図が一つもない。しかしそれは図に関心がないためではなく、むしろ逆で、写本の図は誤って転記される危険性があることを彼がよく理解していたためだ。そのため、アルベルティは図や立体をより正確に伝達するため、それらを言葉や数字に翻訳することによって全く同一に再生産できるような方法を探求し、その結果、図を数値に翻訳する新しい理論の基礎を築いた。

『建築論』では、建築のオーダーのデザインを言葉で的確に説明するために、その部位の分類方法や、装飾的語彙の作成に取り組んでいる。また、曲線のカーブを説明するために、アルファベットの文字の曲線に喩える工夫も見られる。

またアルベルティはローマで実測調査を行って正確な地図を作成したが、『都市ローマ記』では、まず、極座標を用いて地図を数値で表す方法

を説明し、次に数値のリストがつづいている。つまり読者はこの数値のリストから、アルベルティが実測調査によって得たものと全く同じ地図を、もう一度描くことが期待されている。座標軸上の数値を元に図を描く方法は、我々がプロッターと呼ぶ装置と同じ原理だ。このように、彼の描いた図は、デジタルファイルに変換され、時間と空間の中を旅することができる。

『彫刻論』も、内容は彫刻についての論文というより、人体の形を数値に変換する特殊な装置およびその方法の説明となっている。例えば、その装置の一つであるフィニトリウムとは円盤、その円の中心から伸びる定規、および定規に付属する鉛錘器の3点で構成され、これにより彫像の各部の形状や角度を測定する。オリジナルの形態そのものより、それを変換して数字の羅列にしたほうが、オリジナルの永続性を保証するという彼の考えは、一見奇妙にも見える。一方で、彫刻は部分の組み合わせで作られるという彼の考えは、プレハブ化した部分を組み立てて全体を構成するという現代の考えとも通じている。

不運なことに、アルベルティのアイデアの大半は技術的な原因のため成功しなかった。その一方で、ルネサンスに発展した印刷技術によって、正確な図を大量に作成することが可能になった。その結果、図を数値化するという発明は必要なくなり、アルベルティのアイデアはその後5世紀にわたって忘れ去られた。

アルベルティと我々との大きな違いは、アルベルティはデジタルとはいえ操作は手作業だったのに対し、我々はコンピュータで膨大な量の数値を操作することができることだ。彼の生きていた時代には技術が伴わなかったため、彼の発明はわずかなものしか成功しなかったが、彼の行った芸術と科学の結合は、現代のデジタル技術の可能性を考える上でも興味深い。

横浜国立大学 菅野裕子・抄

Raffaello