

ソフォニスバ・アングエイツソーラの

メダリオンを持つ《自画像》におけるゲーム文化の利用

——アリュエットとアンヌ・ド・ブルターニュに着目して——

平 沢 遼

はじめに

ソフォニスバ・アングエイツソーラ（一五三二年頃～一六二五年）によるメダリオンを持つ《自画像》（一五五六年）（図1）は、腰から上まで描かれたソフォニスバが首から下を覆い隠すほど大きなメダリオンを抱えた自画像である。本作は高さ83cm、幅64cmと小さく、メダルを基準にした場合の原寸大であり、作品の形式はメダルやカメラオを模倣している。本作のような大きなメダリオンを抱えた自画像はソフォニスバによる他の作品に留まらず、同時代の他の画家の自画像にも例がない。この作品に関する多くの先行研究では、ソフォニスバが貴族出身の女性画家であることを観者に誇示する機

能が語られてきた。しかし、この大きなメダルを強調した構図の源泉や意図について踏み込んだ研究は見当たらない。

本論では、この自画像による自己宣伝の機能を前提としつつ、これまでの先行研究では触れられなかった視点、すなわち同時代のゲーム文化からの影響という観点からこの自画像を考察する。この作品の特異な構図は、同時代のフランス沿岸部で特に流行したカード遊戯であるアリュエット（図2）に現れる視覚的要素と無視したい共通性を示している。さらに興味深いことには、このアリュエットのカードには、ブルターニュ女公の肖像が用いられており、画家が自らを女公と重ね合わせていると考えることができる。他方、メダリオンの中に記されたモノグラムおよび銘文には、画家の家族および自らのアイデンティティを暗号的に示す一種のゲーム的企ても



図2 アントワヌ・ド・ロジリエラ《アリュエット》①、1510年頃、フランス国立図書館



図1 ソフォニスバ・アングイッソーラ《自画像》、1556年頃、8.3x6.4cm、アメリカ、ボストン美術館

盛り込まれている。以上の点から、この自画像は、同時代の宮廷で楽しまれたゲーム文化に関する知識を視覚化することを通じて、宮廷文化の一員としてふさわしい美德と技量を持つ画家として自己提示する作品と考えることができる。

第一章・メダリオンを持つ《自画像》について

本章では自画像内でソフォニスバが持つメダリオンに見られるモノグラムの解釈や、この自画像の発想の源泉について先行研究をもとに述べる。

本作のモノグラムは主に三通りの解釈がされてきた。第一の解釈によれば、本作のモノグラムはA、C、E、F、L、M、Pが重なったものである。Aは Anguissola と Anna Maria、Asdrubale、Cは Cremonese、Eは Elena と Europa、Fは Familia、Lは Lucia、Mは Minerva、dは Pittrice を意味している。Anna Maria、Asdrubale、Elena、Europa、Lucia、Minervaはソフォニスバの妹の名前である。妹弟の名前以外ではクレモナのアングイッソーラ家出身の画家といったように、自身にまつわる要素の頭文字を重ねている^①。第二の解釈によれば、このモノグラムは父アミルカール (Amilcare) の文字を組み合わせたものである。その解釈によれば、画家の若さや美德を偉大な父があたかも盾のように守っていると読

解することができる。⁽²⁾

第三の解釈では、古代の女性画家イアイア (Tata) とマルチア (Marcia) に画家が自らを重ね合わせた可能性が挙げられる。⁽³⁾ イアイアはプリニウスの『博物誌』において鏡を用いて自身の肖像を描き、芸術的技量が卓越していたとされる。⁽⁴⁾ マルチアはジョヴァンニ・ボッカッチョの『名婦列伝』(一三六一年〜一三六二年)において、プリニウスによって伝えられたイアイアをおそらく意識しながらボッカッチョによって提示された女性画家であり、イアイアと同様に、鏡を使って自身を描いたとされる。⁽⁵⁾ このような第三の解釈によれば、ソフォニスバは過去の優れた女性画家と自身を重ねており、自身の芸術的技量の高さを示す意図が考えられる。

メダリオンの端には SOPHONISBA ANGVSSOLA VIR [GO] IPSIVS MANV EX [S] PECVLO DEPICTAM CREMONAE (ソフォニスバ・アングイツソーラはクレモナにおいて、鏡で乙女である自身を観察し、描いた) と記されている。この時期のソフォニスバは他の自画像にも同様の署名として機能する銘文を残しており、乙女であることやクレモナ出身、アングイツソーラ家であることが示される。⁽⁶⁾ イアイアとマルチアは両者とも生涯独身であったことがそれぞれの伝記記述者によって語られており、ソフォニスバのサインに見られる VIR [GO] (乙女) の部分とも重なっている。

メダルに関する以上の内容から、ソフォニスバは《自画像》を見

た観者に自身の美德と技量を伝える意図があったと考えられる。こうした自画像の機能は、画家の自画像が自身の売り込みのために宮廷へ贈呈される上で有用だったと言える。ソフォニスバの父アミルカレからフェラーラ宮廷へ送られた手紙は、画家による何らかの自画像が宮廷に贈呈されていたことを伝えている。⁽⁷⁾ この宮廷に贈呈された自画像と同様に、本作も完成後いずれかの貴族もしくは宮廷に贈与された可能性が高く、画家による自己宣伝のための絵画であることが考えられる。⁽⁸⁾

先行研究ではソフォニスバが本作を描く上での影響源として、細密画家ジュリオ・クローヴィオ (一四九八年〜一五七八年) が挙げられる。この意見によれば、一五五六年頃にソフォニスバは《ジュリオ・クローヴィオの肖像》をローマで描いており、この時期、画家はクローヴィオから細密画を学び、その技術を駆使してメダリオンを持つ自画像を制作したと考えることができる。⁽⁹⁾

メダリオンの中心にあるモノグラムは能書家ジョヴァンニ・バッティスタ・パラティーノの『あらゆる国のあらゆる種類の古代および新しい文字を書くことが、その諸規則、尺度、用例、さらに秘文字に関する簡潔で有益な説明とともに教示される書』(一五四五年)からの影響が見てとれる。⁽¹⁰⁾ この書籍ではソフォニスバの自画像に見られるのと同じように、アルファベットを重ね合わせた模様が示される(図3)。この形式は、当時はチフラ (chitra) やセーニ (segno)

といった言葉で呼ばれることが多く、日本で述べるならば暗号または秘文字と訳すことができる。この描き方は、文章や数字を解体し、異なる秩序で配列してメッセージを伝える遊戯的な文化現象であった。

パラティーノは前述の著作をアカデミア・デットロ・ズデーニョ（嘲笑のアカデミア）に献呈し、自身もそのアカデミアの秘書官になっている。¹¹ このアカデミアにはソフォニスバが細密画を習ったとされるジュリオ・クローヴィオも所属しており、二人ともアカデミアのパトロンであるアレクサンドロ・ファルネーゼの元に仕え、そこで出会っている。¹² そのためクローヴィオを通じて暗号／秘文字がソ

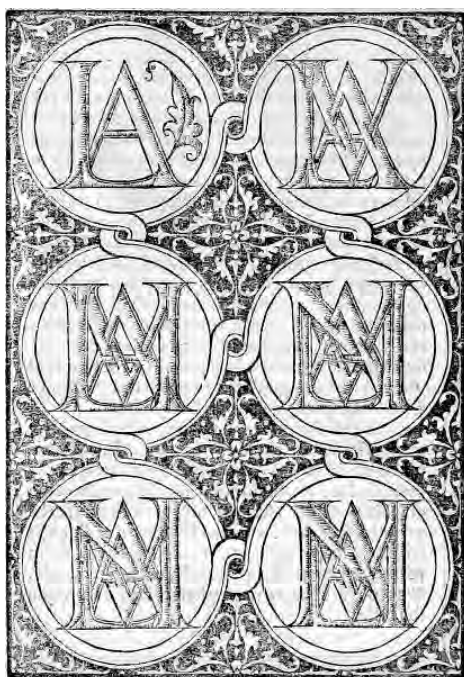


図3 ジョヴァンニ・バッティスタ・パラティーノの著作に見られる暗号／秘文字

フォニスバに伝わった可能性が考えられる。

以上の内容から、《自画像》は画家の持つメダリオンによって、ソフォニスバが貴族出身であり、美德と技量を備えた画家であることを暗号／秘文字によって遊戯的に伝える作品であると言える。

第二章・アリユエットの起源

前章では、これまで本作の源泉として挙げられた例を見た。本章では、それら以上に本作の基本的着想に類似したものとして、アリユエットというカードゲームの一例に注目し、画家がこのカードまたは類似したゲームにどのようにして触れ得たかを考察する。

《自画像》に近似する作品は、アントワヌ・ド・ロジリエラ（生没年不明）に帰属されるアリユエットのカードに含まれている（図2）。アリユエットとはフランス西部の沿岸地域で遊ばれていたカード遊戯で、一五〇〇年頃、ルイ一二世の時代に宮廷文化の中で流行した遊戯である（図4）。¹³ ロジリエラのアリユエットには胸の前に大きなメダリオンを掲げ、右に顔を向けた女性が描かれる。《自画像》に描かれるソフォニスバも同様に上半身を覆う大きなメダリオンを掲げ、右を向いている。構図の類似はメダリオンの描写にも見られ、どちらもメダリオン中央に模様を描き、その中央部分を囲うように銘文が記されている。

アリユエットにおけるメダリオンの中央に描かれる紋章は、盾の左右で種類が異なる。左側はアヤマの花をモチーフとしたフランス王家の紋章であるフルール・ド・リス、右はブルターニュ公国のオコジョを模した紋章が描かれる。この紋章の並列は、ブルターニュ公国とフランスによる何らかの関係を視覚的に示唆している。このアリユエットと同様に、第一章で述べたように《自画像》に描かれるメダリオンの中央には画家自身を称賛する内容が暗号／秘文字を用いて暗号的に示されている。以上の内容から、ロジリエラによるアリユエットと《自画像》は、人物とメダリオンで構成される全体の構図に加え、メダリオンの中央部分が示唆的に情報を伝えるという機能においても無視し得ない類似が見られる。

このアリユエットカードの作者であるアントワヌ・ド・ロジリエラはトゥールーズのカード職人であり、一四九五年以降の活動が確認されている⁽¹⁴⁾。アリユエットはエースから九までの数字、そしてジャック、ナイト、キングを一つの纏まりとしたものが四種類あるトランプに近い構成をしたカードゲームである。カードの種類を見分けるためのマークであるスートは、スペインやイタリアのプレイングカードに見られるコイン、カップ、棍棒、剣の四つが使われる。アリユエットは別名「牝牛のゲーム」とも呼ばれている。牝牛を描いたカップの二のカードがゲームにおいて強力であることがこの別名の由来と考えられる(図5)⁽¹⁵⁾。この牝牛は基本的にカップの二

のカードにおいて、カップの間もしくは二つのカップの下に伝統的に描かれる。

フランス沿岸部で遊ばれていた点以外では、フランスの著述家フランソワ・ラブレール(一四八三年頃～一五五三年)による一連の小説の総称である『ガルガンチュアとパンタグリユエル』で登場する。この書籍は全五巻構成で、『ガルガンチュア』二巻、『パンタグリユエル』二巻、『第五の書』で構成され、一五三二年から一五五二年までに一巻から四巻が出版され、ラブレールの死後、一五六四年に五巻が出版された。

『ガルガンチュアとパンタグリユエル』ではIuettio(リュエット)という名前のゲームが三ヶ所において登場し、これがアリユエットであると解釈される。第一の例は一五三二年に初版が出版された『ガルガンチュア』において、ガルガンチュアが食後の遊戯に興じる場面⁽¹⁶⁾で、二七種のゲームが列挙される内の一つ、les Iuettus(リュエット)として登場する。ゲームが列挙される場面では、それ以外にも牝牛またはアリユエットに似た名称のゲームが扱われており、たとえば、les vaches(牝牛)、les alouettes(雲雀)といった意味や発音において近いゲームも見られる。第二の例では一五三二年に出版された『パンタグリユエル』において、パンタグリユエルがフランスの大学を歴訪する過程でボルドーにきた場面にリュエットが登場する。ここでは町の港湾労働者たちが浜でリュエットに熱中して



図5 アントワーヌ・ド・ロジリエラ《アリュエット》②、1510年頃、フランス国立図書館

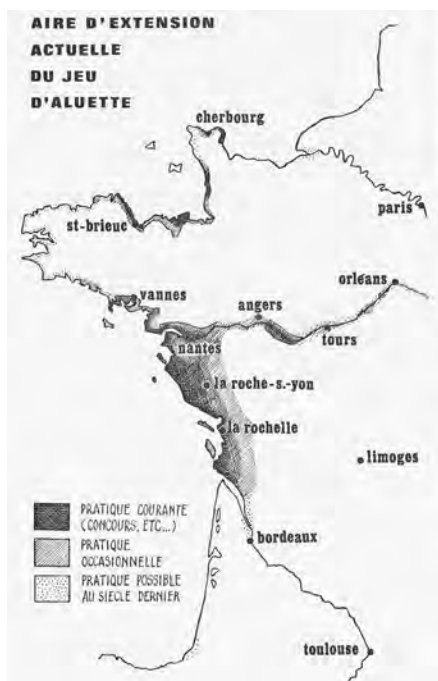


図4 アリュエットが遊ばれていたフランス沿岸部の地図

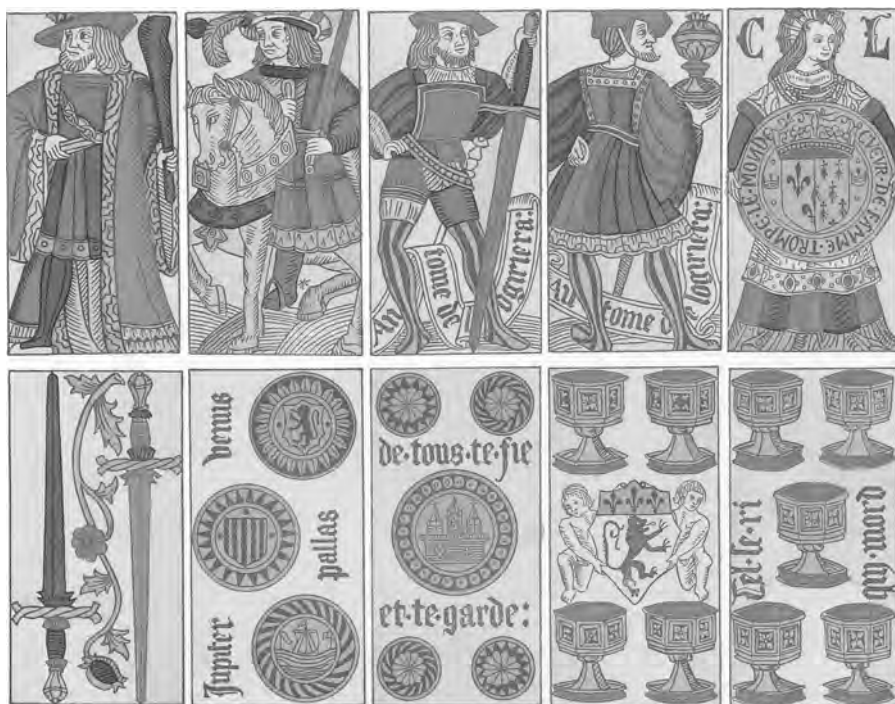


図6 アントワーヌ・ド・ロジリエラ《アリュエット》①、1510年頃、フランス国立図書館

いる場面が簡潔に記されている¹⁷。第三の例は一五六四年に出版された『第五の書』にて、パンタグリユエルがカント・エサンス王国の女王との夕食後に出された壺にいくつかのゲームと共に収められた状態でリュエットが登場する¹⁸。

アリユエットの起源にはいくつかの説があり明確なものはないが、一四九九年に起きた第二次イタリア戦争に関する記述に現れるゲームが知られる限り最も古いと考えられる¹⁹。この戦争中、カステイリーヤ王フェリペ一世はカステイリーヤ・アラゴンとフランスの和解を求めるためフランスへ派遣された。このフランス滞在中、フェリペ一世は罹患し、リヨンに留まることになった。この時、フランス王ルイ十二世の妻アンヌ・ド・ブルターニュがフェリペ一世の元を訪れ、一緒に遊んだゲームがアリユエットとされる²⁰。

アラン・ボルボはアリユエットの起源について二つの口頭伝承を調査しており、第一の伝承は一九六九年にパリでM・ファルデルに行われたインタビュに基づいている。このインタビュによると、アリユエットは一四〇〇年にポルトガルの船員によってヴァンヌに持ち込まれた東洋のカードを船員がコピーしたものである。ファルデルはアリユエットがアンヌ・ド・ブルターニュの愛人であるパンティエーブル公の元にいる人々と共にパンティエーブルで遊ばれたという伝承も記憶していた²¹。

第二の伝承はコタンタン半島の通信員からボルボに伝えられたも

のである。それによるとカードゲームの勝敗で戦利品を分け合っていたブルターニュの海賊一家が急激に富を築いたところ、女公アンヌ・ド・ブルターニュがそれに気づく。そこでアンヌは彼らが善行をなすことを条件にロケ・アブルプトの領主に任命した。ある日、この一家がカード遊戯をしている場をアンヌが見かけた際、彼女はカードに描かれた鳥を見て、「なんと美しい雲雀 (alouette) だ」と語った。そこでこの一家はアンヌに敬意を表し、彼らが遊んでいたゲームに雲雀 (alouette) と発音の似ているアリユエット (aliette) と名付けたと語られる²²。実際には現在知られるアリユエットのカードに雲雀のイメージは見られず、なぜこの伝承で雲雀が重要な要素となったのかはわからない。

この二つの伝承で特に注目したいのは、それぞれ「アンヌ・ド・ブルターニュ」と「海」の二つの要素が共通する点である。異なるソースにおいてアンヌ・ド・ブルターニュの名前が現れる点は、アリユエットとアンヌの強い結びつきが伝統的に知られていたことを示唆している。第二の注目は先に見た二つの伝承のどちらにおいても海に関わる人物たちがアリユエットで遊んでいることである。前述した『パンタグリユエル』でもポルトドーの港湾労働者が遊んでいるように、これらの伝承における海への関連もまた、このゲームが沿岸地域で特に楽しまれたことを暗示している。

ボルボはアリユエットがスペインから輸入された遊戯であるとす

る仮説も提唱している。第一の仮説はアリユエットに用いられるスートの種類を根拠にしている。アリユエットにはイタリア、スペインなどで利用されるラテン式のコイン、カップ、棍棒、剣が使われている(図6)。しかし、フランスにおいてカードゲームに用いられるスートは一五世紀後半頃からスベード、ハート、ダイヤ、クローバーといったフランス式が主流であった。アリユエットがフランス式ではなくラテン式を採用している点から、アリユエットは海路を通じてスペインから輸入された可能性が考えられる。この仮説は、ラブレールによる記述および現代まで残る伝承において示唆された海との関連性とも相性がよい。

ボルボによる第二の仮説は、スペインーフランス間をつなぐ主要な交通路であったサンティアゴ・デ・コンポステーラへの巡礼路を通じてスペインからフランスに導入されたという意見である。この巡礼路の途上には、アンヌ・ド・ブルターニュが暮らしたアンボワーズ、およびラブレールの出身地であるシノンがある。ボルボによれば、この歴史的事実は、アリユエットがフランスに持ち込まれる経路がこの巡礼路であったことを暗示している。⁽²³⁾

海路もしくは巡礼路のどちらが主な経路であったかはわからないが、いずれの場合においても、アリユエットの起源に関わる文献資料および伝承においては、特にアンヌ・ド・ブルターニュとの関連がしばしば見られることがわかる。

アンヌ・ド・ブルターニュやブルターニュ公国との繋がりには伝承だけでなく、アリユエット自体からも発見することができる。最も明確な例として挙げられるのは、アントワーンヌ・ド・ロジリエラによつて一五〇〇年頃に制作されたアリユエットのコインのエースに描かれる大きなメダリオンを掲げた女性であり、彼女がアンヌ・ド・ブルターニュであると考えられる(図2)。⁽²⁴⁾ 女性が持つメダリオンの中央では盾が中心で区切られ、両側に異なる紋章が描かれている。左側はアヤメの花をモチーフとしたフランス王家の紋章であるフルール・ド・リス、右はブルターニュ公国のオコジョを模した紋章であり、この点からアンヌとシャルル八世もしくはルイ一二世との結婚が視覚的に示唆されていると考えられる。アンヌの結婚に関する他の例では、一五三八年にマルシャル・ゲが制作したアリユエットにフランスとブルターニュの紋章が描かれたメダリオンを掲げる女性が描かれる(図7)。このアリユエットに描かれる女性は胴体が龍のような姿であることから、フランス王家の祖となり、ブルターニュにも伝承が残る妖精メリュジーヌであると考えられる。⁽²⁵⁾ マルシャル・ゲはこのカードに描かれるメダリオンの縁を囲むように紐を描いている。この紐はブルターニュ公フランソワ一世の時代に、アッシジのフランチェスコを讀んで制作されたもので、ブルターニュの紋章に使われている。⁽²⁶⁾ アンヌ・ド・ブルターニュは自身の時祷書にもマルシャル・ゲのカードに見られるフランスとブルター

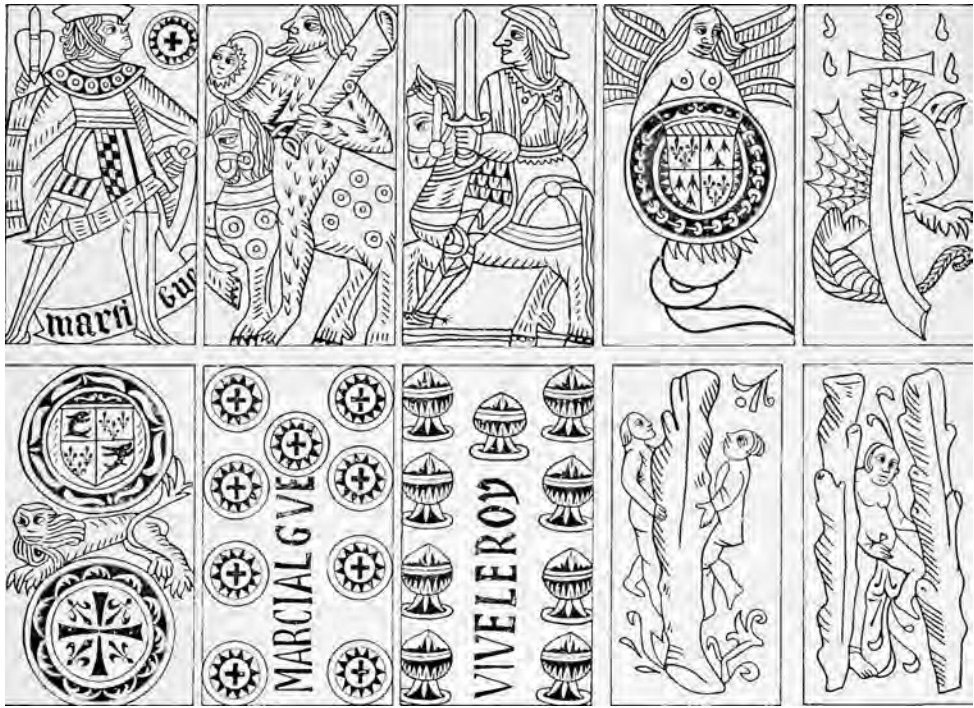


図7 マルシャル・ゲ《アリュエット》、1538年、フランス国立図書館



図8 ジャン・ブルディション著『アンヌ・ド・ブルターニュの大いなる時禱書』、1503-1508年、F1v

ニユの紋章が描かれた盾と、それを囲む紐を描かせている(図8)。この共通する紋章と紐の表現から、マルシャル・ゲによるメダルを持つメリュジーヌは、アンヌ・ド・ブルターニュのアイデンティティをユーモラスに描いた一種の肖像画と考えることができる。

以上の考察から、アリュエットは起源において二つのことが指摘できる。第一に、アリュエットにまつわる伝承および現存するカードから、アンヌ・ド・ブルターニュがゲームの形成に関わっていたと考えられる。第二に、アリュエットに見られるスートや沿岸部で遊ばれていた点から、このゲームがスペインから輸入された、もしくは輸入品をもとにして製作された可能性が考えられる。

ソフォニスバは、このようなアリュエットにいかにして触れ得た

のだろうか。注目すべき第一点は、この画家が同時代のゲーム文化に関心を持ち、絵画とゲームを遊戯的な行為として重ね合わせる試みをしていたことである。そして第二にアリユエットの起源と考えられるイベリア半島、特にスペイン宮廷の文化に画家が親しんでいたであろうことである。次章では、画家のゲーム文化への関心を検討する。

第三章…ソフォニスバによるゲームへの関心

ロジリエラによるアリユエットに表されたメダルを持つアンヌ・ド・ブルターニュは、このゲームの起源に深く関わったと考えられる女公の姿を理想化したものと考え得る。先に見たように、この女公のイメージは、ソフォニスバによるメダリオンを持つ自画像と構図上類似しているばかりか、モノグラムを利用してメッセージを暗号的に伝える遊戯的な方法においても通じるものを有している。この注目すべき類似性は、ソフォニスバがロジリエラによるアリユエット、さらにはゲーム文化全体に関心を持っていたのではないかという疑問を浮かび上がらせる。そこで第三章では、ソフォニスバの作品に見られるゲームの要素、一六世紀に女性がゲームを知る利点、ソフォニスバの画業と密接に関わる宮廷におけるゲームの流行という三つの観点から画家のゲームへの関心を考察する。

第一の考察では、ソフォニスバのメダリオンを持つ《自画像》と画家の妹がチェスをする姿を描いた《チェスゲーム》(一五五五年)(図9)におけるゲームの要素について述べる。先に見たように、《自画像》においてソフォニスバの抱えるメダリオンの中央にあるモノグラムは、ジョヴァンニ・バッティスタ・パラティーノの述べる暗号／秘文字と類似する。この暗号／秘文字についてパラティーノは「見る者の目を楽しませる」⁽²⁷⁾ものと述べている。一六世紀において、イメージと言葉を組み合わせた一種の判じ物によって意味やメッセージを伝える遊戯的なコミュニケーションが流行していたことが知られている。暗号／秘文字は、そのような大きな文化的流行の一部として発展した。

暗号／秘文字の同時代において流行した一例として、人間や動物などのイメージと文章を複雑に組み合わせ、倫理や格言を伝えるインプレーザと呼ばれる視覚的装置がある。歴史家のパオロ・ジョーヴィオ(一四八二年～一五五二年)は、イタリアにおける最初のインプレーザを扱った書籍として『戦いと愛のインプレーザについての対話』(*Dialogo delle Imprese militari e amorose*)を執筆している⁽²⁸⁾。その書籍の中でジョーヴィオは、イタリアでのインプレーザ流行のきっかけとなった出来事を以下のように記している。

われわれの時代、シャルル八世とルイ十二世のイタリア南下



図10 ニコラス・ヒリヤード《カンバーランド伯ジョージ・クリフォートの肖像》、1587年頃、ミズーリ、ネルソンアートキンス美術館



図9 ソフォニスバ・アングイッソーラ《チェスゲーム》、1555年、ポーランド、ボズナン国立美術館

ののちには、軍事に従事する者はすべて、フランス軍の隊長を模倣し、自らを優雅なインプレーザで飾ろうとした。【…】こうして、兵士たちの徽章が優雅で品格ある光景を生み出し、戦闘にさいして各々の中隊の勇敢さと振る舞いについて識別し得たのである²⁹⁾

パオロ・ジョーヴィオは、この書籍でインプレーザに必要な条件として、誰にも読み解けるものではないが一定の人には理解でき、美しく、見た者を楽しませる必要があるとしており、インプレーザがゲーム的要素を内包していたことがわかる³⁰⁾。ソフォニスバ・アングイッソーラにより近い時代では、一五六六年に著述家ジローラモ・ルシェッリによる『著名なインプレーザ集』(Le imprese illustri)一五七四年に詩人ルカ・コンティーレの『インプレーザの特性についての論議』(Ragionamento sopra la proprietà delle imprese)とあったインプレーザに関わる本が複数出版されている。

ソフォニスバによる自画像と類似した例のひとつは、ニコラス・ヒリヤードによる《カンバーランド伯ジョージ・クリフォートの肖像》(図10)である。この作品はインプレーザの方法を絵画に応用したものであり、上半身を描いた肖像画と絵画の縁に記される銘文、作品を覆う金具部分が一致する。この作品では、「私は稲妻と水をもたらず」(Fulmen aquasque fero)というモデル自身のテーマが

肖像の周囲に記されており、ソフォニスバの《自画像》における周辺部の銘文における自己主張とよく似た構造を示している。³¹⁾

こうしたインプレーザは王侯貴族や教皇たちが自身や一族の事績を美しく飾る、もしくは個人が信条を表すために制作された二方で、宮廷において新しい形態の娯楽へ発展したことを著述家バルダツサーレ・カステイリオネ（一四七八年～一五二九年）が述べている。

【…】この宮廷の全ての貴人は、夕食後ただちに公妃のもとに集う慣わしであった。そこではいつも愉しい談話やダンスが催され【…】絵解きが始まることもしばしばであった。³²⁾

ここで語られる「絵解き」は原文では *Imprese*（インプレーザの複数形）であり、描かれた意味や主題を解釈する遊戯的行為として捉えられている。ソフォニスバの自画像におけるメダルおよび暗号／秘文字もまた、観者に対して謎解きを仕掛ける視覚的ゲームとして解釈することができる。

スペイン宮廷においてソフォニスバに師事した王妃イサベル・デ・ヴァロイスは、おそらく師によるゲーム的絵画の試みから影響を受けた作品を残している。イサベルは多くの時間を絵画制作に費やし、退屈な宮廷生活を払拭できることに喜びを感じていたとされる。³³⁾ イ

サベルによって制作された絵画は手紙と共に聖職者シャルル・ド・ロレーヌへ贈呈されている。イサベルの手紙には、「私はあなたに、この国の女性の絵を送ります。それがあなたにとって馴染みのあるものかどうかはわかりません³⁴⁾」と記される。この手紙の内容から、イサベルの描く肖像画が観者に何を描いたか当てさせるゲームとして使われることもあったと考えられる。³⁵⁾

画家のゲームへの関心を示す第二の例、ソフォニスバの妹を描いた《チェスゲーム》（図9）では、より直接的にゲームが描かれている。この肖像画は左から妹であるルチア、エウロパ、ミネルヴァがチェス盤を囲み、右端から侍女が姉妹を覗き込んでいる。一六世紀においてチェスは知性が必要なゲームと捉えられており、カステイリオネは『宮廷人』の中で、チェスを「上品で、明晰な頭脳を要求される娯楽³⁶⁾」と述べる。この書籍は理想的な女性の所作や、絵画、楽器演奏といった身につけるべき教養を記しており、ソフォニスバの父アミルカレが娘たちの教育に傾注する要因にもなったと考えられている。³⁷⁾

《チェスゲーム》が描かれる以前、カステイリヤ女王イサベル一世（一四五一年～一五〇四年）が在位するスペインでは、チェスのルール変更が起こっている。³⁸⁾ この変更によって、現代のチェス同様にクイーンが全方位に無制限に進める最も強い駒になった。³⁹⁾ イサベル一世はグラナダ制圧によるレコンキスタ完成への尽力に代表さ

れる英雄的偉業を残している。そのイサベル一世が力強いイメージを人々に与え、自身もチェスプレイヤーだったことからチェスのルール変更に影響を与えた可能性がある⁴⁰。

ルール変更と同時期には、チェスプレイヤーであるルイス・ラミレス・デルセナ（一四六五年頃～一五三〇年頃）がチェスに関する書籍『一五〇の棋譜をともし愛の暗唱およびチェスの技巧』（*Repetición de amores e arte de axedres con CL juegos de partido*）（一四九六年～一四九七年頃）を記している⁴¹。この書籍では新しいルールによるチェスを女性のチェスもしくは女王のチェス（*de la dama*）と表現しており、女性駒が強くなったことを強調している⁴²。

この新しいチェスのルールはヨーロッパ中へ広まり、特にイタリヤではドミニコ会修道士ヤコポ・ダ・チェツソレの『チェスゲームに基づく貴族の礼節と責務の書』（*Libro de costumi e degli offizii de nobili sopra il giuoco degli scachi*）（一四九三年、イタリヤ語版）が新しいルールを記載しており、早くから取り入れられていたことがわかる⁴³。

カステイリオネの記述やチェスのルール変更、『チェスゲーム』で描かれる人物が全員女性であることを踏まえると、ソフォニスバはチェスを描くことで、女性の美德が称賛される遊戯空間としてのチェスゲームを通じて、妹たちや召使の老婆、さらにはこの場面を見て描いている自らの女性的美德を視覚化していると解釈される⁴⁴。

ソフォニスバ・アングイツソーラのメダリオンを持つ《自画像》におけるゲーム文化の利用——アリュエットとアンヌ・ド・ブルターニュに着目して——

第二の考察では、一六世紀の女性にとってゲームが自身の教養や美德、創造性を高め、保証するという考え方がこの時期に現れたことを述べる。一六世紀のイタリヤではゲームの文化的理論を記した書籍が複数現れており、その中ではゲームによってもたらされる効果や、それらを楽しむ人物について述べられている。人文主義者ルドヴィーコ・ドルチェ（一五〇八年頃～一五六八年）は、ゲームは余暇を過す以外に、少女にとっては本のように大人になる上での訓練になるよう意図されていたことを次のように示している。

母や乳母、もしくは同じほど高貴な女性がその場にいる状態で、少女は初めてのゲームを同年代の女子と一緒に遊び、その子を名誉や美德へ導くために遊びの時間を使うべきである⁴⁵。

詩人バルトロメオ・アルニジオ（一五二三～一五七七年）はゲームに対して懐疑的であり、悪魔の発明であるとしてサイコロなどを批判しているが、一方で若者の教育にとってゲームは有効であると述べる。これを表すのがゲームと学校を同一視する記述である。

若者の学校はラテン語で *Ludo*（ルド）、我々の言葉では *Giucco*（ジューコ）と呼ばれる。つまりそれはゲーム（*Giuchchi*）と呼ばれ、気高く洗練された才能ある者による誠実で、美德あ

る娯楽である。⁽⁴⁶⁾

このようにゲームを遊びだけでなく学びの場ととらえる考えが一六世紀に広がりを見せ、それは男女問わず対象となった。またこの現象は若い人々の学びという領域に留まらず、現実世界に存在する男女の性別による差が一時的に取り除かれたユートピア的な空間を作り出すことにも繋がっていく。

この時期のゲームについて記した書籍には女性に関する記述も多く見られる。詩人トルクアート・タツソ（二五四四年～一五九五年）は書籍の中で、ポカテッラとマルゲリータによるゲームにおける勝利についての議論を描いた。以下はポカテッラの言葉に対してマルゲリータが反論している場面である。

【…】 礼儀正しい男性は、男性に勝利を譲ることはないが、女性に勝利を譲ることは礼節ある行為です。

【…】 あなたにとってそれが礼儀でも、私にとっては偽りに思えます。【…】 彼らは勝つため以外で女性に勝つてはいけません。⁽⁴⁷⁾

相手の裁量による偽りの勝利ではなく、真の勝利を求める女性という記述から、ゲームにおいて男女が対等の立場であるべきという

考えが存在していたことがわかる。この書籍の中で、マルゲリータはゲームの腕や運に関して男性と議論する際に同時代の優れた女性の名前をいくつか挙げています。しかし初期の版では具体的な名前は記載されず、ただ名前を述べたという記述に留まっていた。後の版では具体的な名前に言及しており、より女性の存在へ関心が向いていることがわかる。⁽⁴⁸⁾

タツソの書籍から読み取れる、男女はゲームにおいて対等であるべきという視点に関して、詩人ジローラモ・バルガリ（一五三七年～一五八六年）は、ゲームにおいてあらゆる人物は地位や権力から解放されるという主張をしている。そしてゲームは力や地位の権力を一時停止し、個人は「普通の人」として別のアイデンティティで振る舞う必要があると語られる。⁽⁴⁹⁾ しかしこうした内容が現れる一方、現実の女性たちが必ずしもゲームに積極的になっただけではなかった。ペリクレスが「女性の価値や美徳についての言葉や名声が男性の耳に届くのを避けるのが最も称賛される」と述べるように、女性の美徳とされた沈黙や大胆な行動を控えるという考えから参加を避ける人もいた。この種の現実に対して、バルガリはゲーム中に男性は戦いや研究、仕事について、女性は侍女や子供、夫について話すのは避けるべきだとしており、自身の専門とするものから離れるように指示している。⁽⁵⁰⁾ この指摘によって特に女性の場合、ゲーム空間において従来向けられていた期待や制約といったものから自由になること

ができた。バルガリは男性のように女性もゲームにおいて心の大胆さを示すべきという判断のもと、ゲームが個人の創造性を評価する新たな社会概念であることを示そうとしている⁵²。そして、むしろバルガリによれば自身が軽薄で面白くないと思われまいように女性はゲームに関心を持つ、またはそのふりをする方が良いのである⁵³。

第三の考察では、ソフォニスバの画業において不可欠な存在である一六世紀の宮廷で、ゲーム文化が流行していたことについて述べる。アンヌ・ド・ブルターニュとフェリペ一世がアリユエットで遊んだ一五〇〇年頃のヨーロッパでは、宮廷貴族から一般市民まで広くゲームが普及しており、球技、チェス、サイコロ遊び、カードなど様々な遊びが行われていた。

貴族の間では、カードは遊び道具としてだけでなく収集品としても愛されていたことがわかっており、本論文で扱うアンヌ・ド・ブルターニュの描かれたアリユエットもまた宮廷用に制作された可能性が考えられる。ロジリエラによる別のアリユエット(図11)やマルシャル・ゲによるアリユエット(図7)に比べ、アンヌの描かれるアリユエットは挿絵の装飾が豪華であり、人物やカップなどがより精巧に描かれていることがわかる。

宮廷用に制作されたカードゲームの他の例として、フェラーラのエステ家がビートル・フロトナー(一四九〇年〜一五四六年)に自身の家の紋章を入れたプレイングカードを制作させている(図12⁵⁴)。

これらのカードは一枚ごとに異なるモチーフが緻密に描かれ、カード全体に装飾が及ぶ豪華な作りがなされる。カードの豪華な作り、そして所有者が宮廷の紋章を入れたという例から、アンヌの描かれたアリユエットもフロトナーのカードと同様に宮廷用に制作された可能性が考えられる。

プレイングカードは遊びだけでなく、カードを見た者に行動規範を教える教材としての役割も持つ。例えばフロトナーの作品におけるドングリの九のカードでは二匹の豚がトリクトラク(バックギャモンの一種)で遊んでいる。この場面はボードの端に置かれた糞便を商品に見立て、ギャンブルの無意味さや強欲さを示している(図13⁵⁵)。ハートの五のカードでは、二人の若い恋人が噴水の側で無垢な出会いをしており、淫らな恋愛をすることがないようにと模範を示している(図14⁵⁶)。

カード以外では、チェスが軍事指揮や国の統治方法を学ぶ題材として宮廷で用いられることがあった。一三世紀後半に執筆された、ドミニコ会修道士ヤコポ・ダ・チェツソレの『チェスゲームに基づく貴族の礼節と責務の書』は国家全体の構造をチェスによって説明している。この書籍は一五世紀に活版印刷の登場と共にヨーロッパ中へ広まり、王が国を統治する際の行動や思考についてチェスを元に記されている⁵⁷。チェツソレの著作は後にフェリペ二世が懇意にするチェスプレイヤー兼司祭であるルイ・ロベス・デ・セグラに

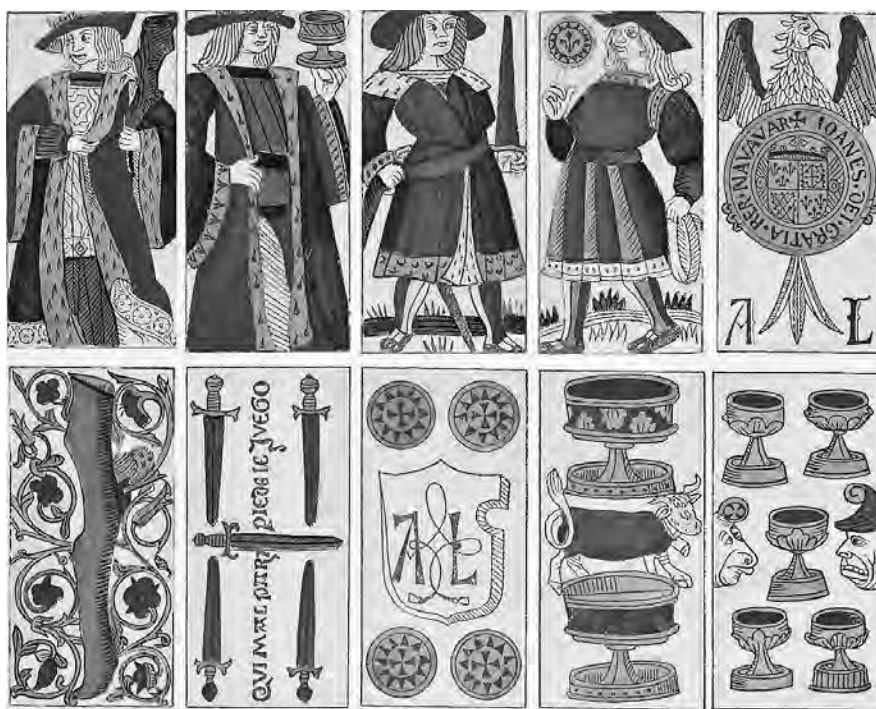


図11 アントワーヌ・ド・ロジリエラ《アリュエット》②、1510年頃、フランス国立図書館



図14 ピーテル・フロトナー
《ピーテル・フロトナーのプレイングカード、ハートの5》、1540年頃、ニュルンベルク、ゲルマン国立博物館

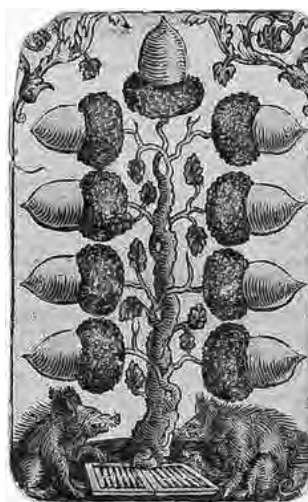


図13 ピーテル・フロトナー
《ピーテル・フロトナーのプレイングカード、ドングリの9》、1540年頃、ニュルンベルク、ゲルマン国立博物館



図12 ピーテル・フロトナー
《ピーテル・フロトナーのプレイングカード、ハートの2、エステ家の紋章》、1540年頃、ニュルンベルク、ゲルマン国立博物館

よる『チェスというゲームにふさわしい自由人による創意と優れた差し筋の書』（二五六一一年）の手本になっている。この著作はフェリペ二世の息子カルロスの家庭教師兼王室執事であるガルシア・デ・トレドへの献呈文をかかっている。

サフラにおける常駐司祭ルイ・ロペス・デ・セグラが先だって著した書。我々の君主であり最も穏やかなカルロス王子の家庭教師兼王室執事である非常に著名なガルシア・デ・トレドに捧げる。⁽⁵⁸⁾

この献呈文は、当時、チェスのようなゲームは宮廷の君主が身につけるべき知識や行動規範を学ぶための営みとして理解されたことを示唆している。

プレイングカードやチェスに見られる知識や行動規範を伝える機能は、アリュエットに描かれる図像や言葉にも備わっていた可能性がある。アンヌ・ド・ブルターニュが描かれるアリュエットにおけるコインの五のカードには *De tous te fie et te garde*（あなたたち全員を信じ、守る）と記されている（図6）。このカードの中央にあるコインにはトゥールーズのサン・セルナン修道院が描かれており、周りに記された言葉と共にカトリックの教えを伝えていると解釈できる。⁽⁵⁹⁾ ロジリエラによる別のアリュエットにおける剣の五の

カード（図11）には、スペイン語で *Qui mal parti piede le jugo*（下手に賭ける者は勝負に負ける）と記されており、ギャンブルをいたずらに行うことを戒めていると考えられる。

以上のように、宮廷社会の中では多様なゲームが流行し、遊び道具だけでなく学びの教材としても機能していた。アリュエットも他のゲームと同様に、こうした流行の中で宮廷向けに制作され、知識や行動規範を伝える機能を持った可能性が考えられる。

宮廷におけるゲームの流行を知ることは、ソフォニスバの活動においても有用だったと考えられる。ソフォニスバは一五五〇年代に自画像をフェラーラやマントヴァといったイタリアの宮廷に贈呈しており、その中にはメダリオンを持つ《自画像》も含まれていたと考えられる。⁽⁶⁰⁾

ソフォニスバが《自画像》において自身と重ねているアンヌ・ド・ブルターニュは、その外見の印象が文章記録でイタリアに伝わっている。ヴェネツィア大使ザッカリア・コンタリーニによるアンヌ・ド・ブルターニュに関する記述では、「女王は褐色がかつた髪で、顔は非常に美しく、年齢に対して非常に賢い⁽⁶¹⁾」と記される。アンヌ・ド・ブルターニュはイタリアの宮廷人との関わりも持つており、アンヌの娘ルネ・ド・フランスは一五二八年にフェラーラ公エルコレ二世・デステと結婚している。このエルコレ二世・デステはソフォニスバによる何らかの自画像を受け取った人物でもある。⁽⁶²⁾ 以上の点から、

ソフォニスバがアリユエットもしくはそれと類似する図像を見たとき、描かれた女性がアンヌ・ド・ブルターニュであると理解できた可能性が考えられる。同様に《自画像》がロジリエラのアリユエットを想起させたかは明確ではないが、《自画像》においてソフォニスバがブルターニュ女公と自身を重ねていることはイタリアでも理解された可能性がある。

一五五九年にソフォニスバはスペイン王妃イサベル・デ・ヴァロイスの侍女として宮廷に雇用され、王妃と共にゲームで遊んでいた。⁶³ 画家は作品にゲーム要素を含めることで、自身がゲームの知識を持ち、ゲームに描かれる教育的内容を理解する宮廷人に相応しい者であることを宮廷へ示す意図があった可能性がある。ソフォニスバ以前にゲームの知識を持っていた女性画家の例として、スザンナ・ホーレンバウト（一五〇三年頃〜一五五四年）が挙げられる。この画家は一六世紀前半にヘンリー八世の妻アン・オブ・クレイヴズに侍女として仕え、プレイングカードを使ったチェント（現代のビケ）というゲームを王妃に教えている。⁶⁴ この例は、宮廷に仕える者にとってゲームを知っていることが利点となった可能性を示唆している。

以上の点から、本章ではソフォニスバがゲームに関心を持つていた可能性について三点の考察を提示した。第一の考察では、ソフォニスバによる《自画像》と《チェスゲーム》において暗号／秘文字やチェスといったゲーム要素が描かれたことを述べた。暗号／秘文

字は貴族出身の女性画家といった画家の持つ特徴を判じ絵的に伝え、チェスは画家が優れた知性を持つことを観者に示していると考えられる。

第二の考察では、女性にとってゲームを知っていることが教養や倫理観を持つことの証明になり、ゲーム空間は自由に創造性を発揮しやすい場所にもなり得たことを述べた。女性画家であるソフォニスバにとっても、作品にゲーム要素を取り入れることは当時の女性に求められた沈黙や控えめさといった美德を離れ、画家自身の教養や倫理観の提示、創作活動の正当化に繋がった可能性が考えられる。

第三の考察では、宮廷におけるゲームの流行とゲームの持つ教育的機能の利用について述べた。こうした宮廷の状況から、宮廷へ自画像を贈呈していたソフォニスバがゲームの知識を持つことを観者に示すことで、自身が宮廷人に相応しい美德や技量を持つ者であると伝えることができたと考えられる。

第四章…ソフォニスバとスペイン

第三章では、ソフォニスバがゲームに関心を持ち、作品にゲーム要素を取り入れていた点を考察した。しかしソフォニスバがアリユエットを実際に所有、もしくはどこかで見たという記録はまだ見つかっていない。仮にソフォニスバがアリユエットもしくはそれと類

似した図像を知り得た可能性があるとするれば、スペインとの関係が挙げられる。第二章で述べたように、アラン・ボルボの仮説によれば、アリユエットはスペインに起源を持つと考えられる。そこで第四章では、ソフォニスバがスペイン文化に触れることのできた機会を提示することで、画家がアリユエットもしくはそれに類似した図像を見た可能性を考察する。ソフォニスバとスペイン文化の関係については、ソフォニスバの師匠ベルナルディーノ・カンピ（一五二二年～一五九一年）の活動、女性画家カタリナ・ファン・ヘメッセンによる自画像の類似、アングエイツソーラ一族とスペイン宮廷の関係という三つの点から記述する。

第一の考察として、ソフォニスバが師事したクレモナの画家ベルナルディーノ・カンピが、スペイン君主のクレモナ来訪を歓迎する装飾制作に二度関わっていたことを述べる。第一の例として、カンピは一五四一年八月一八日にクレモナを訪れたカール五世のために擬人像の制作に関わっている。この時、カンピは節制(Temperance)のデザインを完成させたと考えられる。⁶⁵ 第二の例として、一五四四年にフェリペ二世がクレモナへ訪れた際に制作された装飾のデザインをしていることが挙げられる。⁶⁶ ソフォニスバはカンピのもとで一五四六年から一五四九年まで修行をしており、カンピがフェリペ二世のために作品制作をしている時期と重なる。ソフォニスバが師匠と共に制作へ関わった記録は現在確認されていないが、この機会に

画家が師匠を通してスペインの美術や文化を知り得た可能性が考えられる。

第二の考察として、ソフォニスバがスペイン宮廷に一時滞在していた画家カタリナ・ファン・ヘメッセン（一五二八～一五六五年以降）の作品と類似する自画像を描いたことを述べる。ヘメッセンはキャンバスに女性の顔を描く《絵を描く自画像》（一五四八年）（図15）と《スピネットを弾く女性》（一五五〇年）（図16）という二点の肖像画を描いている。前者は画面左にキャンバスを置き、右手に持った筆で絵を描いている画家が観者の方へ視線を送るという点で、ソフォニスバの《聖母子を描く自画像》（一五五六年頃）（図17）と類似する。後者はスピネットを弾く女性が描かれ、ソフォニスバはその姿を左右反転させて《スピネットを弾く自画像》（一五五六年頃）（図18）を描いている。

ヘメッセンはアントワープで活動した画家であり、ソフォニスバと交流を持ったという記録は見つかっていない。しかし約六年の間をあげ、これほど類似した自画像が現れたことから、間接的にソフォニスバがヘメッセンの作品を知る機会があったと考えられる。ヘメッセンは一五五六年にカール五世の妹マリア・フォン・エスタライヒが公務引退に伴い、スペイン宮廷へ向かう際に侍女として同行している。ヘメッセンのスペイン宮廷滞在はマリアが亡くなる一五五八年までであり、その後ネーデルラントへ戻っている。⁶⁷ ヘメッセ



図16 カタリナ・ファン・ヘメッセン《スピネットを弾く女性》、1550年、ケルン、ヴァルラフリヒャルツ美術館



図15 カタリナ・ファン・ヘメッセン《自画像》、1548年、スイス、バーゼル市立美術館



図18 ソフォニスバ・アングイッソーラ《スピネットを弾く自画像》、1556年頃、ナポリ、カポディモンテ美術館



図17 ソフォニスバ・アングイッソーラ《絵を描く自画像》、1556年頃、ポーランド、ランカット城美術館

センが滞在していた時期のスペイン宮廷には、ジョヴァンニ・アンゲイツソーラやフェランテ・ゴンザーガといったアンゲイツソーラ一族の人間がいたことがわかっている。ソフォニスバはこの親戚を通して、侍女兼女性画家という自身の先例となる存在を知り得た可能性が考えられる。

第三の考察として、ソフォニスバが一五五九年に王妃の侍女としてスペイン宮廷に雇用される以前からアンゲイツソーラ一族の人物が宮廷に勤めていたことを述べる。第二の考察でも述べたように、宮廷には二人の親戚ジョヴァンニ・アンゲイツソーラとフェランテ・ゴンザーガがいた。

一人目のジョヴァンニ・アンゲイツソーラはゴンザーガ家の協力もありながら、パルマとピアチェンツァの大公ピエルルイジ・ファルネーゼを一五四七年に暗殺した人物である。この暗殺行為はカル五世の認可も受けており、その功績からジョヴァンニはスペイン宮廷で名譽と、高い地位を得ている。⁽⁶⁸⁾その後、フェリペ二世からは *magnifico y fiel y nuestro amado* (素晴らしく、忠実で、そして私たちが愛する) と評価を受け、彼の従者となる。⁽⁶⁹⁾

もう一人の親戚であるフェランテ・ゴンザーガはジョヴァンニ・アンゲイツソーラの甥である。フェランテは外交で活躍し、フェリペ二世からも讃えられている。またフェリペ二世とイサベル・デ・ヴァロイスの結婚式ではソフォニスバをダンスに誘った人物として

も語られる。⁽⁷⁰⁾このような親しい関係であったことから、フェランテはソフォニスバが宮廷へ行く際に同行した二人の親戚の一人とも考えられ、宮廷に来る前のソフォニスバを知っていた可能性も考えられる。⁽⁷¹⁾これら二人の近親者の事例から、ソフォニスバがスペイン宮廷へ行くまでにアンゲイツソーラ家の人物が宮廷に勤め、イタリヤにいるソフォニスバへスペイン文化を伝えていた可能性が考えられる。スペイン宮廷以外の場所にいる親戚の中では、フェリペ二世が芸術品収集において、ミラノにいるソフォニスバの叔父プロカルド・ペルジーコと交流していたことがわかっている。⁽⁷²⁾

以上、三点の考察としてソフォニスバの徒弟時代に師匠が請け負ったスペイン君主に関わる仕事、スペイン宮廷で活動した女性画家へメッセンとソフォニスバの自画像の類似、スペイン宮廷に勤める親戚の存在を挙げた。この点から、ソフォニスバには一五五九年にスペインへ向かう以前からスペイン文化に触れる機会があったと推測できる。こうした機会の中で、画家はアンヌ・ド・ブルターニュの描かれたアリユエット、もしくはそれに類似した図像に触れ、メダリオンを持つ《自画像》を描くことができた可能性が考えられる。

おわりに

本論では、ソフォニスバ・アンゲイツソーラのメダリオンを持つ

《自画像》において、これまで語られてこなかったゲーム文化の利用、その中でもアリユエットのカードとの無視し得ない類似、そして本作が自己宣伝を目的とした作品であることを、一六世紀のゲームが持つ機能の点から考察した。

一六世紀において、宮廷ではゲームが流行し、それは遊び道具だけでなく知識や行動規範を学ぶ教材としての機能も持った。そしてゲームにおける遊び以外の機能は、一六世紀の女性が使用する際には女性の創造性や美徳を保証するものにもなりえた。

ゲームが持つこれらの機能を理解した画家は、ゲーム文化に関する知識を自画像として視覚化することで、自身の美徳と技量を示すうとしたと考えられる。

【註】

- (1) Liana De Girolami Cheney, Alicia Craig Faxon, and Kathleen Lucey Russo, *Self-Portraits by Women Painters*, New Academia Publishing/ The Spring, 2009, p. 48.
- (2) Joanna Woods-Marsden, *Renaissance Self-Portraiture: The Visual Construction of Identity and the Social Status of the Artist*, Yale University Press, 1998, p. 203.
- (3) Marietta Cambarelli, *Strong Women in Renaissance Italy*, MFA Publications, Museum of Fine Arts, Boston, 2023, p. 83.
- (4) Pliny the Elder, *Natural History, Volume IX, Books 33-35*, translated by H. Rackham, Harvard University Press, 1952, pp.

368-370. プリニウス著、中野定雄、中野里美、中野美代訳『プリニウスの博物誌第三巻』、雄山閣出版株式会社、一九八六年、一四三七—一四三八頁。

- (5) Giovanni Boccaccio, *Famous Women*, edited by Virginia Brown, Harvard University Press, 2003, pp. 275.

- (6) 例えは、一五五四年の本を持つ《自画像》では Sofonisba Anguissola *Virgo seipsam fecit* 1554 (ソフォニスバ・アングイスノーラは一五五四年にこの少女を自身として描いた) というサインが見られる。

- (7) Maria Kusche and Sylvia Ferino-Pagden, *Sofonisba Anguissola: A Renaissance Woman*, Natl Museum of Women in the Arts, 1995, p. 41.

- (8) Emma Barker, Nick Webb, and Kim Woods, *The Changing Status of the Artist*, Yale University Press, 1998, p. 67.

- (9) Leticia Ruiz, *A Tale of Two Women Painters: Sofonisba Anguissola and Lavinia Fontana*, Museo Nacional del Prado, 2020, p. 95.

- (10) Michael W. Cole, *SOFONISBA'S LESSON A Renaissance Artist and Her Work*, Princeton University Press, 2019, p. 36. Giovanni Battista Palatino, *Libro di M. Giovambattista Palatino cittadino romano : nelquali s'insegna a scriuer ogni sorte lettera, antica & moderna, di qualun que natione, con le sue regole, & misure, & essempli : et con vn breue et vtil discorso de le cifre*, In Roma in Campo di Fiore : Per Antonio Blado asolano, 1550, F5v.

- (11) リナ・ホルツォーニ著、足達薫、伊藤博明訳『記憶の部屋——印刷時代の文学的・図像学的モデル』、ありな書房、二〇〇七年、

- 一五二頁。
- (12) Ruiz, *op. cit.*, p. 95.
- (13) Alain Borvo, *Anatomie d'un jeu de cartes : l'aliette ou le jeu de la vache*, Librairie Nantaise, 1977, p. 7.
- (14) Exh. cat., *La carte à jouer en languedoc des origines à 1800*, Toulouse, Musée Paul-Dupuy, 1971, p. 19.
- (15) Borvo, *op. cit.*, p. 7.
- (16) フランソワ・ラブレール著、宮下志朗訳『「ガルガンチュア」』、筑摩書房、二〇〇五年、一七〇頁。
- (17) フランソワ・ラブレール著、宮下志朗訳『「パンタグリユエル」』、筑摩書房、二〇〇六年、七〇頁。
- (18) フランソワ・ラブレール著、宮下志朗訳『第五の書』、筑摩書房、二〇一二年、一六八頁。
- (19) Borvo, *op. cit.*, p. 24.
- (20) Paul Lacroix, *Louis XII et Anne de Bretagne: chronique de l'histoire de France, ouvrage illustré*, Georges Hustrel, 1882, pp. 242-262.
- (21) Borvo, *op. cit.*, p. 26.
- (22) *Ibid.*, p. 26.
- (23) Borvo, *op. cit.*, p. 24.
- (24) Borvo, *op. cit.*, p. 52. Exh. cat. Musée Paul-Dupuy, 1971, pp. 19-20.
- (25) Sir Walter Scott, *The Minstrelsy of the Scottish Border*, Volume 2, Robert Cadell, 1849, p. 264.
- (26) Borvo, *op. cit.*, p. 25.
- (27) Palatino, *op. cit.*, c.24v.
- (28) 伊藤博明著『綺想の表象学 エンブレムへの招待』、ありな書房、二〇〇七年、八九頁。
- (29) Paolo Giovio, *Dialogo delle Imprese militari et amorose*, edited by Maria Luisa Doglio, Bulzoni, 1978, pp. 36-37. 同上、八九頁。
- (30) Giovio, *op. cit.*, pp. 37-38. 伊藤博明、前掲書、一一八頁。
- (31) ピーター・M・テイリー著、伊藤博明訳『エンブレムの宇宙：西欧図像学の誕生と発展と精華』、ありな書房、二〇一三年、一九六頁。
- (32) Baldassarre Castiglione, *Il Cortegiano*, 1528, a3. バルタッサーレ・カステリオーネ著、清水純一、天野恵、岩倉具忠訳『宮廷人』、東海大学出版、一九八七年、三二頁。
- (33) Fernández de Rentana, *Dona Juana de Austria*, El Perpetuo Socorro, 1955, p. 181.
- (34) Agustín G. de Amezúa y Mayo, *Isabel de Valois: Reina de España (1546-1548)*, Gráficas Ultra, 1949, 1, 263, n. 112.
- (35) Cole, *op. cit.*, p. 145.
- (36) カステイリオーネ、前掲書、一六五頁。
- (37) Nancy Heller, *Women Artists: An Illustrated History*, Abbeville Press, 2003, p. 15.
- (38) Marilyn Yalom, *Birth of the Chess Queen*, HarperCollins Publishers, 2004, p. 168.
- (39) Richard Eales, *Chess: The History of a Game*, New York and Oxford, 1985, esp. ch. 3.
- (40) Yalom, *op. cit.*, p. 186.
- (41) Yalom, *op. cit.*, p. 171.
- (42) *Ibid.* Luis Ramirez de Lucena, *Repetition de amores e arte de*

- axedres: con cl iuegos de partido*, Leonhard Hutz i Lope Sanz, 1496.
- (47) Yalom, *op. cit.*, p. 190.
- (47) Mary D. Garrard, Here's Looking at Me: Sofonisba Anguissola and the Problem of the Woman Artist, *Renaissance Quarterly*, Vol. 47, No. 3 (Autumn, 1994), p. 602.
- (49) Ludovico Dolce, *Dialogo della institution delle donne*, Venice, 1547, c. 8v-9r.
- (49) Bartolomeo Arniglio, *Le dieci veglie di Bartolomeo Arniglio, de gli ammendati costumi dell' humana vita*, Brescia, 1577, p. 370.
- (47) Torquato Tasso, *I dialoghi*, Volume Secondo, F. Le Monnier, 1858, p. 33.
- (48) George McClure, *Parlour Games and the Public Life of Women in Renaissance Italy*, University of Toronto Press, 2013, pp. 8-9.
- (47) Girolamo Bargagli, *Dialogo de giuochi che nelle vegghie sanesi si usano di fare*, Venice, 1572, p. 186. McClure, *op. cit.*, p. 22.
- (48) Thucydides, *The history of the Peloponnesian War*, New York Harper, 1894, Book 2, 45.
- (15) Bargagli, *op. cit.*, p. 122.
- (48) Bargagli, *op. cit.*, p. 116. McClure, *op. cit.*, p. 23.
- (48) Bargagli, *op. cit.*, p. 117.
- (47) Timothy B. Husband, *The World in Play: Luxury Cards 1430-1540*, Metropolitan Museum of Art, 2016, p. 103.
- (48) Husband, *op. cit.*, p. 109.
- (48) Husband, *op. cit.*, p. 113.
- (15) Jacobus de Cessolis, *Libro de' costumi e degli offizii de' nobili sopra il giuoco degli scacchi*, Milano, Tipografia del dottore G. Ferrario, 1829.
- (48) Ruy López de Sigura, *Libro de la Inuencion liberal y Arte del juego del Axedrez*, Andrés de Angulo, 1561. Ruy López, *The Art of the Game of Chess*, edited and translated by Michael J. McGrath, The Catholic University of America Press, 2020, p. 15.
- (48) Exh. cat., Musée Paul-Dupuy, 1971, p. 19.
- (48) Barker, *op. cit.*, p. 67.
- (15) Eugenio Alberi, *Relazioni degli ambasciatori veneti al Senato*, Società Editrice Fiorentina, 1860, p. 16.
- (48) Kusche, *op. cit.*, p. 41.
- (48) Ruiz, *op. cit.*, p. 57.
- (48) Tanja L. Jones, *Women Artists in the Early Modern Courts of Europe: C. 1450-1700*, Amsterdam Univ Pr. 2021, p. 85.
- (48) Jonathan Bober, Cremenese Drawings for the Entry of Charles V: New Attributions and an Interpretation, *Master Drawings*, Vol. 26, No. 3 (Autumn, 1988), p. 227.
- (48) *Ibid.*
- (48) Jones, *op. cit.*, pp. 71-73.
- (48) Jones, *op. cit.*, p. 94.
- (48) Barker, *op. cit.*, p. 33.
- (48) Jones, *op. cit.*, p. 94.
- (17) Barker, *op. cit.*, p. 32.
- (48) Ruiz, *op. cit.*, p. 53.

【図説目録】

- BnF.
- ☉ : Michael W. Cole, *SOFONISBA'S LESSON A Renaissance Artist and Her Work*, Princeton University Press, 2019, p. 6.
- ☐ : Image courtesy Nelson-Atkins Media Services, Missouri, Gabe Hopkins
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 2, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 388. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☛ : Timothy B. Husband, *The World in Play : Luxury Cards 1430-1540*, Metropolitan Museum of Art, 2016, p. 103.
- ☜ : Timothy B. Husband, *The World in Play : Luxury Cards 1430-1540*, Metropolitan Museum of Art, 2016, pp. 110.
- ☞ : Timothy B. Husband, *The World in Play : Luxury Cards 1430-1540*, Metropolitan Museum of Art, 2016, pp. 116.
- ☛ : Leticia Ruiz, *A Tale of Two Women Painters: Sofonisba Anguissola and Lavinia Fontana*, Museo Nacional del Prado, 2020, p. 91.
- ☞ : Michael W. Cole, *SOFONISBA'S LESSON A Renaissance Artist and Her Work*, Princeton University Press, 2019, p. 7.
- ☜ : Leticia Ruiz, *A Tale of Two Women Painters: Sofonisba Anguissola and Lavinia Fontana*, Museo Nacional del Prado, 2020, p. 99.
- ☛ : Leticia Ruiz, *A Tale of Two Women Painters: Sofonisba Anguissola and Lavinia Fontana*, Museo Nacional del Prado, 2020, pp. 97.
- ☞ : Jean Bourdichon, *Horae ad usum Romanum, dies Grandes Heures d'Anne de Bretagne*, 1503-1508, F1v. Source gallica. bnfr/
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 2, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 445. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☞ : Jean Bourdichon, *Horae ad usum Romanum, dies Grandes Heures d'Anne de Bretagne*, 1503-1508, F1v. Source gallica. bnfr/
- ☞ : Leticia Ruiz, *A Tale of Two Women Painters: Sofonisba Anguissola and Lavinia Fontana*, Museo Nacional del Prado, 2020, p. 94.
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 1, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 198. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☞ : Giovanni Battista Palatino, *Libro di M. Giovambattista Palatino cittadino romano : nelqual sinsegna à scriuer ogni sorte lettere, antica & moderna, di qualun que natione, con le sue regole, & misure, & essempi : et con un breve et vtil discorso de le cifre*, In Roma in Campo di Fiore : Per Antonio Blado asolano, 1550, F5v. Getty Research Institute, Los Angeles (1380-496)
- ☞ : Alain Borvo, *Anatomie d'un jeu de cartes : l'alouette ou le jeu de la vache*, Librairie Nantaise, 1977, p. 21.
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 2, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 388. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 1, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 198. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☞ : Henry René d'Allemagne, *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*, Vol. 2, Librairie Hachette et cie, 1906, p. 445. Getty Research Institute, Los Angeles (85-B13721)
- ☞ : Jean Bourdichon, *Horae ad usum Romanum, dies Grandes Heures d'Anne de Bretagne*, 1503-1508, F1v. Source gallica. bnfr/

Spanish monarch, Philip II. Secondly, Sofonisba painted works resembling self-portrait of Catharina van Hemessen (1528 – after 1565), who was active at the Spanish court. Thirdly, Sofonisba had relatives working in the Spanish court. Considering these factors, it is plausible that Sofonisba had connections with Spain, raising the possibility that she was acquainted with Logiriera's *Aluette* or cards similar to it.

Not only an aluette but also games were widely popular in 16th-century Europe among both commoners and nobility. Furthermore, in a court, games served not only as recreational tools but also as educational tools for learning knowledge and behavioral norms. As seen in the writings of various 16th-century authors like Girolamo Bargagli, games required intelligence, and for women of the 16th century, they could serve as a means to ensure creativity and virtues.

Sofonisba, who were aware of the functions inherent in games, is inferred to have incorporated these elements into her own works. Considering that Sofonisba's self-portraits were presented to various courts, it can be inferred that *Self-portrait* achieves a self-presentation effect by visualizing knowledge about gaming culture. By doing so, the painting suggests to the viewer that Sofonisba possesses suitable intelligence, virtue, and artistic skill, aligning her as a member of court culture.

Summary

Exploring the Utilization of Gaming Culture in Sofonisba Anguissola's *Self-portrait* with Medallion: A Focus on *Aluette* and Anne of Brittany

Ryo HIRASAWA

This paper examines *Self-portrait* by Sofonisba Anguissola (circa 1532 - 1625) comparing it with a similar composition, *Aluette* by Antoine de Logiriera (circa 1510). It explores a perspective not mentioned in previous research: the influence of contemporary gaming culture on *Self-portrait*.

The medallion depicted in *Self-portrait* features overlaid patterns of alphabetical signs, cryptically conveying the artist's family names, lineage and her identity as a painter. Previous researches suggest that this serves as a means to signify the painter's noble lineage and her identity as a female artist. Additionally, some of Sofonisba's other self-portraits were presented to courts such as Ferrara and Gonzaga, indicating the possibility that *Self-portrait* was similarly presented to a court for self-promotion.

The compositions of *Self-portrait* and Logiriera's *Aluette* share similarities, both featuring a female figure with a large medallion covering the upper body and facing towards the right. An aluette is a card game played in the coastal regions of western France, which gained popularity during the court culture of King Louis XII around 1500.

In the medallion depicted in Logiriera's *Aluette*, the central motif features the coat of arms of France and Brittany side by side. This suggests that the depicted woman in *Aluette* is Anne of Brittany, the Duchess of Brittany, and visually implies her marriage to either Charles VIII or Louis XII. Thus, the functional aspect of conveying information cryptically through the central motif of the medallion is another similarity between *Self-portrait* and Logiriera's *Aluette*.

An aluette features Latin-style suits commonly used in Spain and Italy, and considering its association with coastal gaming, it is possible that the cards were imported from Spain. The possibility for Sofonisba's acquaintance with Logiriera's *Aluette* can be examined through her connection with Spain. Firstly, during Sofonisba's apprenticeship in 1549, her mentor Bernardino Campi was producing works for the

ソフォニスバ・アングエイツソーラのメダリオンを持つ
《自画像》におけるゲーム文化の利用
——アリュエットとアンヌ・ド・ブルターニュに着目して——
(115
↳
140)