
強制遠近法を用いた多視点立体仮想空間としての 盤景に関する研究

A Study on BANKEI as Multi-viewpoint 3D Virtual Space Using Forced Perspective

熊谷 武洋*

KUMAGAI Takehiro*

(摘要)

本論では、古代中国を起源とし大正時代に盆景から派生した縮景芸術の一種である盤景の真髄に仮想空間構築の試みが潜在することを明らかにするものである。盤景が指向する造形美とその様式や芸術思想を調査・検討した。そして、実証のため指南書に記された盤則に従い、3DCGによるデジタル盤景を作成した。その結果、強制遠近法を積極的に駆使した盤景は、絵画的表現における主観性と立体造形物における客観性の相反する要素を両立させ、仮想的な心象世界を高い臨場感にて鑑賞を可能にするメディア芸術の側面を有するものであることが分かった。

キーワード：デジタルコンテンツ, VR, 盤景, 3DCG

(Abstract)

This paper reveals that the attempt to construct a virtual space is latent in the essence of "BANKEI," a kind of model art that originated in ancient China and was derived from "BONKEI" in the Taisho era. I investigated and examined the beauty of form, its style, and the artistic concept of bankei. Then, for the purpose of demonstration, I created a 3DCG digital landscape in accordance with the board rules described in the instruction manual. As a result, it was found that the background scenery that actively uses forced perspective is a media art that enables viewers to appreciate the virtual mental world with a high sense of reality by balancing the conflicting elements of subjectivity in pictorial expression and objectivity in three-dimensional modeling.

Keywords: digital contents, VR, bankei, tray landscape, 3DCG

1. はじめに

盆景については、筆者の既往研究において言及した [1]。本稿では盆景から派生した盤景について言及する。盤景は盆景の一種とも言えるが亜流ではない。その芸術的思想性において大きな違いが存在するが、盆景と盤景の差異については外観だけに着目しているだけでは判別が困難である。そもそも盆景のみならず盆石、盆栽等の他の造景・縮景芸術なども一見しただ

けでは外観上の区別が曖昧であることが多い。

しかしながら、主として用いる材料の差異によって明確な分類が可能である。

盆石は自然の鉱物や自然由来の加工された鉱物、盆栽は自然の植物、盆景は化土と自然の植物や鉱物、盤景は化土と自然由来の加工された植物や鉱物、

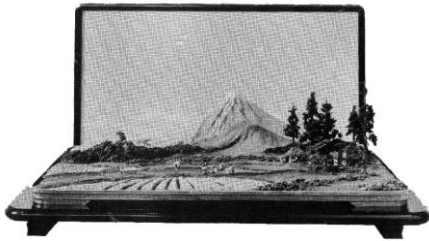
加えて独自の製法なる景素が主となる材料である。

盤景が自然の樹木や苔などを用いるのに対し、盤景においてはそれらを一切用いない。些細な違いである

* 山口大学教育学部

Journal of East Asian Identities Vol. 07 March 2022 (pp. 1-16)

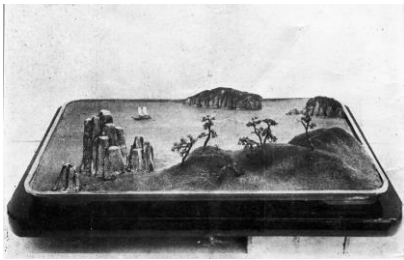
ようにみえるが、そこには両者の似て非なる自然観や芸術観が根底にある(図1)。



(a) 小松 榮雨 「秋晴れ」

昭和16年第四回造形美術展 出品作

(出典：造景美術紫山会、「造景美術紫山流五十周年記念誌」、造景美術紫山会、1980、24P)



(b) 小松 榮雨 「東尋坊」

(出典：小松 季雄「紫山流盤景月報第八十号八月号」、紫山流盤景宗家、1938、2P)



(c) 「桜の里」

(出典：乙丸 旺川「盤景」三才流盤景会出版、1986、12P)

図1 盤景作品作例群

このように盤景は、外観上は一見して差異をみとめられなくとも、材料やその運用精神において盆石や盆栽のみならず盆景とも大きく異なるのである。こうした差異を理解することは盤景を嗜むうえで最重要事項

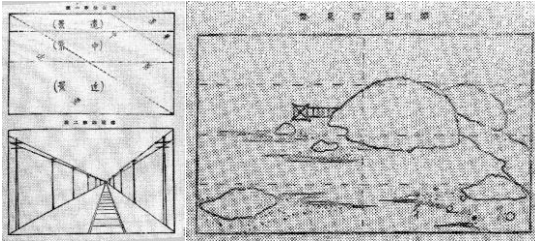
であるとして、昭和13年当時の盤景指南者のための試験問題集にも設問化されている[2]。

盤景が自然物を介在させたり混在させる意図は、実在する風景や景観との関連性を係留し、造形景観を經由して世界の存在性を誘起せしめ現前させる作用や効果を得るためのものである。対して盤景は、無加工の自然素材を用いだけでなく、強制遠近法を積極活用し、造形景観のスケーリングを改編し、一見するとリアリティを損なう処理を施している。こうした作為について盤景側としては、盆栽等に比して既に人為的な工作の域にある造形表現に対して、盆景のように自然素材を無加工で部分的に用いるのは、中途半端かつ強制的であり、不自然で野暮な行為ではないか、という考えがあったのではないかと推察される。事実、盤景の指南書においては、盆景を箱庭的であると評価している[3]。

これらのことから、盤景の理念としては、実在する自然との関連性や係留要素を積極的に排除する代わりに、理想的世界の具現化にその目的を合焦するものであったろうと思われる。つまり、それは一種の人工空間であり、架空の心象世界である。ただし、そのような題材を表現するのであれば、絵画のような平面作品の方が適切であることは言うまでもなく、実際に山水画として古来より存在する。また、西洋絵画においても、自然景観自体をモチーフとした今日で言うところのいわゆる風景画(Landscape Painting)が19世紀に成立し、カスパー・ダヴィッド・フリードリヒ(Caspar David Friedrich 1774-1840)をはじめとするドイツ・ロマン派の風景画や心象風景が隆盛した後、盤景創始の大正時代に近い昭和初期には、日本国内にも文学者経由で紹介され、日本画家の東山魁夷にも影響を与えたとされている。

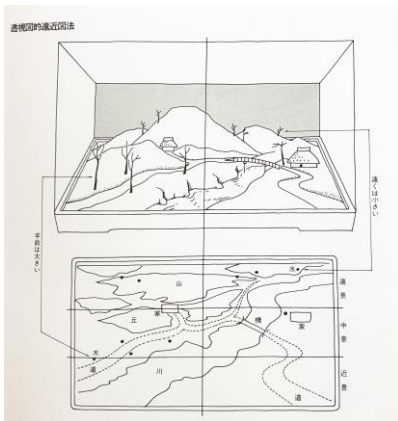
そのような時代背景が盤景の芸術理念にも影響を与えたことは十分に考えられるが、理想の景観や世界を表現する際に盤景という表現様式を用いる理由は何であるかという疑問が生じる。考えられる理由としては多視点性と立体視によって得られる臨場感のある鑑賞を実現するという事が挙げられる。立体造形であれば、360度あらゆる方向からの鑑賞を物理的には可能とする。しかしそれだけでは、従来の盆栽と盆景と差異はない。そこで、絵画表現における遠近法を取り入れることにより、より大きな空間や雄大さ、立体感や臨場感を得ようと工夫したと推察される。必然的に視点は一意に定まるものの、立体であるために、ある程度の

多視点は確保され、その臨場感は絵画よりも高いものになる。指南書においても強制遠近法の積極利用とそれに伴う素材選定について盤則において重要な心得として明確に意識化している（図2）。



(a) 遠近法の解説図

(出典：小松 紫山『盤景の作り方』紫山流盤景宗家、1934、22P)



(b) 透視図の遠近図法による参考図例

(出典：乙丸 旺川『盤景』三才流盤景会出版、1986、76P)

図2 盤則上の強制遠近法

この点においていわゆる立体絵画とは異なる立体構造を持っており、360度全方向ではないが、正面160度程度以内であれば、空間構成が破綻せずに鑑賞可能であることが外観からでも推察される。

このことから“制御された自在さをもって、心象によって構成された存在するが実在しない空間を臨場感を持って鑑賞する”ということが盤景の芸術的真髄であったのではないかと考えられる。

つまり、これは現代的な用語によって表すれば、“VR化”ということになるだろう。当然のことながら盤景創始当時はVRや仮想空間という概念や用語は存在しておらず、盤景の指南書にもそのような主旨が極意として謳われているわけではないが、明らかにそ

のような指向性が盤景の工作技術や作法を通し、芸術的真髄として反映していると考えられる。よって、本論では盤景は空間の仮想化・心象化を指向していたと捉え、その実証制作を行い、その検証と考察を行う。

考察を進めるにあたり、先ず盤景の歴史や成立の経緯について述べる。

2. 盤景の歴史

2.1 創立と流派

盤景の起源や発達史について多くの先行研究があり、諸説存在するが、盤景は盆景から派生したものであり、日本独自の発展を遂げたものであるということは確定している。よって歴史は比較的新しく、明治・大正の時代以降の創始である。

化土を積極的に用いる和泉智川が盆景と称し、その流派から分流したものが本論における盤景であると定義する。さらには、盤景には大きく三才流と、そこから派生した紫山流の二つの流派が存在している。

三才流は乙丸益子が大正七年に創始した流派である。三才とは天と人と地を意味し、中国古来の思想を由来としている。つまり神羅万象を盤景の世界に縮景化せしむるという意図をもって命名されたと思われる[4]。

紫山流は小松暁川が昭和四年に創始した流派である。北海道旭川で三才流の門下として入門した小松は、その才を評価され、初代に招かれ上京し、その後盤景観の相違から袂を分かつことになったとされている[5]。

盤景の起源にかかる見解については、それぞれの流派によって些細な差異がある。前述の通り直接的には盆景の派生分流ではあるが、両流派とも起源について古代にまで遡及している。次に両者における盤景起源について述べる。

2.2 三才流における盤景発達史

三才流においては、漢時代の博山炉を起源としている。博山炉とは永遠不滅の命を希求し、不老不死を願望する神仙思想を背景に自然石を素材に造られた石刻による山水の香炉のことである。

中国山東省に実在する崑崙山を模して世界の中心にそびえ仙人が住まうとされる架空の山である博山を題材としており、霊峰である博山の周囲には纏う様に動植物等も同様に装飾化され、森羅万象が混然一体となった複雑な表面形状を成し、意匠化されている（図3）。一つの作品分野を形成する程に多種多様の博山炉作品が現存する。



図3 金銅博山炉

(出典：『大和文華館 美のたより 2003 夏 No.143
[古代東洋の美術展によせて] 蓮華装飾の香炉 一仏教
と結びついた道教の博山炉一』)

2.3 紫山流における盤景発達史

紫山流においては、飛鳥時代の須弥山を起源としている。推古帝の二十年に百済の国から我が国に帰化した路子江、別名芝耆摩呂という者、小さな所に山水を写すことに妙を得ており、人々の需めに応じてたちまちにして南庭に須弥山と呉橋の形を造ったことが起源であると述べられている。

須弥山とは、バラモン教、仏教、ジャイナ教、ヒンドゥー教等の古代インドにおける宗教的世界観に基づく世界(宇宙)の中心にある聖山および周辺構造である。現代においても有頂天や金輪際などのように日常会話の慣用表現として名残がある。

図解を見るに、高楼でもなく伽藍でもない奇山の連なる半自然的かつ半人為的な意匠となっており、まさに天人の住まう聖域として表現されている(図4)。

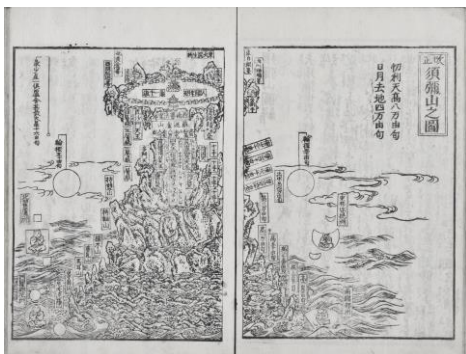


図4 高井伴寛思明による須彌山圖解 文化6年(1809)

(出典：『須彌山圖解』(京都大学附属図書館所蔵)を改変)

<https://rmda.kulib.kyoto-u.ac.jp/item/rb00018222>

ただし、実際の起源については諸説あるようであり同文献において、800年ほど前の中国の北宋時代に石や土砂樹木、苔草などの天然素材を用いて水盤上や鉢に風景を造形することが文人墨客の間で行われておりこのことが占景盤または縮景盤と称されていたことが文献に残されており、これが室町時代に日本に伝わり盆石盆山、盆庭、鉢山、といった多彩な表現に別れ、種々の名称が生まれ、江戸時代に至り、箱庭として庶民の間に流布愛好されたとも述べられている。

2.4 起源と理念

このように若干の見解の違いはあるものの、古代中国起源であることについては一致している。そして、その起源となる題材も、想念の中にだけ存在し実在しない景観であり、その形相を屋内に設置することによってその靈力を現世において効力として得たいという点においては、まさに盤景や盆景のような縮景芸術、造景美術の起源に相応しいと言えるであろう。当然のことながら流派が異なれば流儀が異なり、それぞれの盤景観があるが、本論ではその差異について言及することが目的ではないため割愛する。また基本な工作技術は共通しており、本稿では両者の作法や特徴は一括して述べる。

ここで確認すべき重要な点は、壮大なる架空的存在である博山や須弥山を、両手両脇程度に縮小化して表現したいという動機はすでにこの時代に萌芽として潜在的に存在しており、それが近代に至って心理的動機の部分が芸術表現の欲求や探求として先鋭化したということである。

大正時代以降の盤景はその題材が、ほぼ自然風景に限られている。そして、それらの風景は実在しないとはいえ、形状としては実在性の高いものであり、また実在する風景に題材を得ているものもある。つまり、心象的であっても表現対象は、現実的である。しかし盤景の起源からも、その根底にある芸術精神は、あくまで理想としての心象景観の具現化であり、実在する風景を縮尺表現する模型化ではないと考えられる。大正時代以降の盤景が、現実的な自然景観を題材にしても、それは当時の文化的背景や、通俗的趣味行為としての側面などによって、ある種の折衷がなされていると考えるべきであり、あくまで盤景本来の表現対象は実在する物理空間ではなく、心の世界に存在する理想的空間であったと考えるべきであろう。実際に昭和時代以降の指南書[6]には、非実在的な抽象空間も盤景の表現対象として作例として示されている(図5)。

この点においても盤景は理想的仮想空間世界の構成を指向していたと言えるのである。

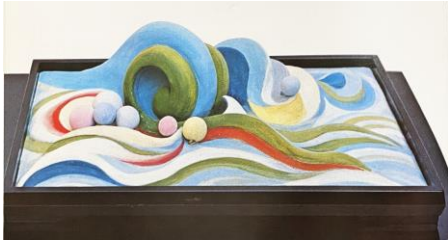


図5 抽象的盤景

(出典：小川 夏葉「盤景 その魅力と技法」1973、日貿出版社)

3. 盆栽と盤景における特徴と指向性の差異

3.1 自然美と人工美

ここにおいて歴史の古い盆栽との違いが明確化される。盆栽そのものは、自然体ではないが、息づいた自然界の熱循環の中で生命活動を行うものとして確かに実在している。この点において盆栽は自然由来の世界の一部であると言えよう。現実的には保守作業を行う人間を必要とし、趣味や嗜み、手遊びとして手塩をかけて人間が介在することにその趣や目的があることは言うまでもないが、理想的には、その盆栽の存在に人間の介在や介入は不要であり、究極的には鑑賞を行う人間の存在さえも必要としない無為自然物を指向していると言えよう。

その点、盤景はまずもって人為的造形物であり、人間の存在と関与がなければそもそも成り立たない。主体はあくまで人間であり、鑑賞されることが前提であり、また目的である。つまり、盆栽とは真逆に対立的な位置付けである。このように、両者は表層上においては類似性や近似性を認められるものの、根幹部分においては極めて対照的である。この点において通説として一般に流布している日本の伝統的な芸術的精神からは、盤景の極意は少し趣が異なるように感じられるであろう。この点においても盤景が架空的・仮想的の世界を指向していたことが分かる。

3.2 鑑賞する目線

次に世界を眺める視座、つまり観賞する際の物理的な視点について述べる。

盆栽は立体物ではあるが表裏という様式があり、主観的な印象から見映えのよい方向や樹形具合からその正面とされる側が定まる。そして、鑑賞の際には、まずは正面から始め、その鉢の形状や樹形、幹や枝全体

の様子を把握した後、目線を下げるか鉢を手に持っている場合は目線まで上げて正面下方から覗き込むようにして詳細を鑑賞する。次いで自分の好みの方向や位置、関心の強い箇所を鑑賞し、盆栽の出来栄を見極めるといった具合である。盆栽は縮景芸術の側面もあるため、中国由来の小中大見といった小さな世界に大きなものを見出すの精神性を反映しているが、基本的には園芸品であるから、あらゆる方向から鑑賞するという行為は直接その物体を物理的に目視するという事に他ならない。よって、鑑賞行為を契機にして盆栽が描き出そうとしている心象の世界に誘われ、思いを馳せながら心の眼で鑑賞するといった目的や指向性は、鑑賞者の中に結果として顕在化されたとしても盆栽本来の中では大きな位置を占めるものではない。

対して盤景は盆栽と同様にして基本的には表裏があるものの、あらゆる方向からの鑑賞を許す構造を有している。ただし、盤景の場合は盆栽とは異なり人為的に再構成された物体であるだけでなく、盆栽と比べ世界の表現スケールが大きく実景そのものを縮小しただけのものとは様相が異なる。よって鑑賞行為の中における主観性の割合は高い。

盤景と盤景においてもその鑑賞行為は異なる。前述のとおり盤景は基本的には盆栽同様にして表裏はあるものの、多方向からの鑑賞がなされる。また基本的には箱庭であるため、盆栽同様にしてミニチュア感を楽しむことが前提とされる。しかし、盤景の造形技術が進むにつれ、様々な発展形が考案され、盤景同様にして視点を限定化して楽しむための覗き盤景や吊り盤景というものが、かつては存在した。この鑑賞方法は、当時の指南書にも制作参考例として挙げられ、水盤ではなく深い鉢を盤に選定し、水平だけでなく縦方向にも前景中景遠景の区別をつけるとの記載がある。近年では円形孔のあるボトルテラリウム形式の苔盤景がそれらの様式を今に伝えており一般に通信販売されている(図6)。文字通り、垣間見るかのような鑑賞方法となる。



図6 円形孔のあるボトル苔テラリウム

(出典：楽天公式サイト)

この点だけに着眼すれば盤景の強制遠近法と同種のものに見えるが、実際には期待効果としては相反するものである。

視界を制限するこの鑑賞形式が持つ効果は、焦点距離の短いマクロレンズを通して小さい動植物を観察する行為に近いものと言える。つまり、この場合の視点限定は、視野の収縮とそれに伴う情報の詳細に注視させる効果を狙ったものであり、小さいものを大きく見るといよりは、小さいものを詳細に見る、つまり相対的に空間性の解像度を上げるという事だと言えよう。実際にボトルテラリウム形式の苔盆景を鑑賞することによりこのことを実感することができる。

盤景の場合は、指南書には床の間や玄関に飾るといふ展示形態から物理的に斜め上 45 度程度を一つと理想な角度として定めている (図 7)。



図 7 床の間に飾られた盤景
(出典：乙丸 旺川「盤景」三才流盤景会出版、1986、44P)

造形的に最適な視点や効果的な視点というのは物理的な評価をすれば一意に決まる。盆景の派生であるから、ある意味そのような性質は当然であるとも言えよう。盤景は立体造形物であり、多視点による鑑賞は可能である。もちろん、真上や真横からの鑑賞も物理的には可能ではある。ただし、その鑑賞行為は野暮であるし趣は期待できない。指南書においては賀席での盤景作例として多視点というよりは多方向からの鑑賞を考慮した作例なども紹介されている。しかし、詳細な盤則は定められておらず、その作法も簡易的にしか明示されていない。盤景の有用性を示すための参考例として挙げられているに留まるものである。あくまで盤

景の基本は、盤則において強制遠近法を採用するという事に他ならない。

前述した通り、360 度全方向ではないが、正面 160 度程度以内であれば、空間構成が破綻せずに鑑賞可能であることが外観からでも推察される。立体絵画とは異なる多視点鑑賞が破綻なく可能であれば、高い臨場感を得ることができると考えられる。このような事から、盤景は盆栽とも盆景とも異なる鑑賞視線を有している。外観上は、模型的手法を採ってはいるが、実在物の再現や、自然のミニチュア化を主たる目的としていないことが分かる。しかしながら、一見すれば外形や外観のそれは模型然としており、実際に盤景の手法や材料は、盆景以上に人為的・人工的要素が高いことから、盆景よりも模型やジオラマに近縁と言えよう。

よって、次に盤景と模型における関連性や系譜について考察を行う。

4. 盤景と模型

4.1 日本国内における模型の変遷

模型の意味は幅広いが、本論においては盤景との比較について述べることを目的としている。よって、本論においては、プラモデルとジオラマ模型に限って言及する。

プラモデルと一般に称される樹脂製のプラスチックモデルキットは、実在の物体を模したスケールモデルと、アニメや漫画、特撮等の創作物に登場する架空の物体を模したものに大別される。今日においては玩具や趣味娯楽向け用品として普及しているが、戦前・戦中では教育における教材利用を主たる用途・目的としており、素材も木材など多種多様であった[7]。模型区分は実物模型と説明模型とに大きく別れていた。前者は外見や質感を実物と同等に近づけて模すことを目的とするものである。後者は、対象物の内容や仕組みを理解することを優先目的として実物とは異なる模され方が施された模型であり、換言すれば立体化された模式図である。このような模型は、理科分野における解剖学的考察や内燃機関等の機械的構造理解、軍事教育における敵兵器の識別訓練など多岐にわたって活用された。特に 1942 年に公布された文部省による模型航空機教育課程は、今日における模型制作とは意味合いが異なり、来るべき科学技術の時代に備えるための技術者養成を目的としており、その内容は本格的であった (図 8)。外見を模すだけに留まる今日的な模型ではなく単純な紙製の滑空飛行機作りからはじまり、

次いで飛行原理を理解し、航空力学に基づき各部品設計を行い、図面から木材や金属から部品を工作し、組み立てて実際に飛ばすという文字通り実際に模型として成すという課程を初等科から数年かけて実施するというものであった（図9）。

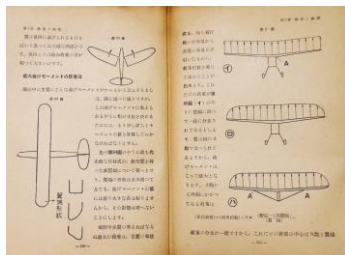


図8 中等学校初級程度を対象とした模型飛行機における主翼荷重の設計計画とその計算式
 (出典：木村秀政『模型航空機読本』、大日本飛行協会、1943、pp.100-101)



図9 完成したゴム動力模型飛行機や模型滑空機を飛ばす国民学校の生徒達
 (出典：高橋直二『学校家庭 模型航空機の製作法』、元宇館、1941)

日本国内の世相はすでに太平洋戦争に突入り戦時色に一色に染まりつつある時代であった。航空模型教育がどのような動機と背景で施策されたかが容易に想像できよう。元来、傍流にあったものが、その効力を認められ外国の施策に倣って政府や国が公教育において介入するという経緯は、令和におけるプログラミング教育に通底する点があるが、これらの事については本論の主旨と異なるので別稿にて言及したい。

なお、日本国内で有名な模型ブランドの一つであるAOSHIMAの前身となる「青島模型飛行機」はその社名の通り模型飛行機のメーカーであり、現在のAOSHIMAの正式社名である「株式会社 青島文化教

材社」にも国内における模型の系譜と変遷の名残が見て取れる。

4.2 盤景とプラモデル

このように戦前における模型は第一に実用性の高いものとされ、実用目的以外の模型は、玩具相当の位置づけであった。

戦後期、模型は樹脂製による、いわゆるプラモデルが主流となり、その目的も戦後大衆文化の成熟化を背景に教育教材から趣味性の高い娯楽用品へと移行していった。そして、その高度な金型工作や成型技術に支えられ、製品としての精密度や消費者層とそれに伴う価格帯はもはや玩具の域を超えることとなった。では、プラモデルとして娯楽性の高くなった模型と、模型ではなく当初より娯楽用品や芸術品扱いの盤景の接点があったのだろうか。

明治時代以降、盆景・盤景制作にて用いられる添景物は、主としてアンチモニーなどの合金や木材、陶磁器などによる既加工品が主たるものであったが、樹脂製、つまりプラモデル製品が添景物として用いられるような記述は戦後の盤景指南書には一切の記述がなされていない。

すでにプラモデルの製品ラインナップとして鉄道模型用のストラクチャーなどがあったが、添景物として流用している作品は皆無である。ただし、昭和後期の一部の盤景作品にはドイツのプライザー社やノッホ社の完成塗装済みHOスケールのフィギュアを添景物として用いている作例があるが、この例外をもって盤景とプラモデルの接点があると導出することはできない。加えて、盤景の工作技術が実用目的に応用されたという事例も盤景関連の文献からは見出すことはできなかった。戦後以降に発刊された指南書にもプラモデルとの関連について肯定的あるいは否定的な記述も一切なく、隣接する分野という認識自体が存在しないものと解釈できる。

このように、プラモデルと盤景は、それぞれ型を模す、という点と趣味・娯楽用途という点で共通点はあるものの両者共に接点のない全く別物であったと結論づけることができる。

その理由としてプラモデルの場合は、有機溶剤と主とした造形や塗装、加工修正を行うため盤景とは手段が大きく異なることが挙げられる。つまり、芸術理念や表現上の指向性の違いというよりも、単に工作技術が相互に応用が効かないことが接点を生む余地を与えなかったと考えられる。

4.3 盤景とジオラマ模型

建造計画の一環として実在の地形や構造物を模型化し、事前に計画検討するための手段という意味での模型は紀元前より存在していたようであるが、いわゆるジオラマは 19 世紀の博物館や見世物小屋における臨場感の高い展示方法がその起源であり、転じて縮尺化された自然地形や人工建築物が配置・構成されたものをジオラマ模型と称するようになった。

前述した戦後のプラモデルブームにおいてジオラマ模型は、スケールモデル、とりわけミリタリーモデルでは特にダイオラマと別称され、完成展示形態として定着している (図 10)。



図 10 ミリタリージオラマ作品例

(出典：熊谷武晴「ACHEN1944」、『タミヤニュース別冊パチコンテスト 79』、(株)タミヤ、2019年、p.3)

鉄道模型においては、レイアウトにおけるシーナリーとして空間を構成する重要な要素となっている

ジオラマ模型においては、地形や一部の構造物は、石粉粘土などの可逆性のある汎用素材を用いて自作することが基本であるが希少なが既製品も存在する。

従来のインジェクション製のみならずバキュームフォームなどの真空成型によって形成された地面と戦車、歩兵、構造物がセットになった戦場情景や、日本や欧州の古城やランドマークなどが 70 年代～80 年代を中心に企画・販売されていた。海外においては現在も現行商品として新規に商品化され販売されている。

日本のプラモデル文化の代名詞となっているガンブラジャンルにおいても 80 年代には、モビルスーツ数体と樹脂製地面、構造物がセットになったジオラマ商品がラインナップされており、現在もスポット再生産されて現行商品として販売されている(図 11)。



図 11 バンダイ 1/250 ガンダム情景模型シリーズ
(出典 ホビーリンク・ジャパン公式サイト)

このように、ジオラマ模型は現在でも一般的な商品である。その外観だけに着目すると盤景はジオラマの派生形といっても過言ではないほどに類似性、親和性が非常に高く、非専門家から見れば、盤景は戦車やロボット等が載っていないジオラマベースに見えることであろう。

こうしたことから、盤景が持つ縮景芸術文化の歴史と系譜の影響がジオラマ模型に間接的に相互に影響を与えていたと考えられなくもないが、プラモデル同様に、その予想に反して盤景との接点は無かったと結論できる。

その大きな理由としては、まず盤景の造形に用いられる材料全般が長期保存に向かない材料であったことが挙げられる。盤景の主たる材料である化土は可逆性があり、この素材の選定と活用が、盆栽といったその他の縮景芸術を区別する大きな違いであり、ある種の優位性を保っていたが、ジオラマ模型材料として評価すると耐久性や恒久性に欠ける材料であった。

時間経過に伴い、表面に割れやクラックが生じるため、展示会の際には乾燥しないように毎日補水の必要があり、10 日間で作品として維持可能な限度であったようだ。盤景の指南書には、その耐久性について“生け花同様”とされており、そして、このことを欠点ではなく盤景が持つ芸術の品性や理念として位置づけているのである[8]。

つまり、盤景がジオラマ模型に一般的に用いられる歯科用プライマーや石粉粘土、石膏、レジンなどの材料を積極的に用いなかったのは、盤景であるもっとも重要な化土を現代的な材料に代替すれば、それはもはや盤景の独自性を放棄することになり、盤景が持つ芸術の真髄にまで影響が及ぶことがジオラマ模型との接点を持ちえなかった理由であると考えられる。

盤景制作者個人、特に戦後世代の者は、当然のことながらプラモデルやジオラマの存在は認識・把握してはいたであろうが、実際に成果としての作品群を概観するに、全くその応用も関連もないため、プラモデルやジオラマとの親和性についての認識は、木に竹を接ぐ、とも言うべきものであったと推察される。

このように盤景と、プラモデルやジオラマといった模型の類とを比較すると、一見して同種・同類のように思えるが実際には似て非なるものであり、成立の経緯や系譜、その分類的な意味での接点や関係性を双方から見出すことは文献や実例から見出すことはできなかった。

しかし、一部商品においては明らかな質的類似点を見出すことができたので次に述べる。

4.4 模型にみる比率と強制遠近法

一般的に模型とは、縮尺模型の事を指すことが多いが、実際には縮尺、現尺、倍尺の別がある。

乗り物や建物、自然景観等の模型の場合は縮尺の例が多く、人体部位や小動物、銃などの小火器類等の模型は現尺、微小生物や細胞等の模型などは倍尺で作られることが多い。いずれにせよ、模型と称されるものは、縦横高さの縮尺率が同じである。

模す以上は当然のことではあるが、模型においては多視点鑑賞が前提であるということが分かる。また、そうでなければ模型とは言えない。

ただし、極わずかではあるが強制遠近法を用いて縮尺比が鑑賞視点を中心に変化する商品が一部に存在する。代表的な例としては、模型・玩具の総合メーカーである株式会社バンダイから 1977 年に発売された「宇宙戦艦ヤマト デフォルメ・ディスプレイ・モデル」が挙げられる。

それまでの玩具然としたゼンマイ駆動式ヤマトプラモデル商品にはなかった迫力ある大きさ、そして強制遠近法による従来の模型らしからぬその外観と造形は、当時は大きな話題となった。

当然ながら側方から見れば、艦体中心部から艦首付近にかけて不自然な形状をしているが、視点を固定して斜め前限定で鑑賞すれば作中で描かれた宇宙戦艦ヤマトの構図そのものであり、その威風を堂々と再現している(図 12)。

商品の企画コンセプトは明らかにイメージの具現化であり、心象として存在するヤマトの表象化であり実在化である。

残念ながら商品としては成功を収めることはなく、

通常モデルの方が販売成績はよかったが、日本のプラモデル隆盛期にあつてこうした商品が存在したことは興味深い。

このような強制遠近法を用いた模型自体は、少ないながらも他にも類例があり、代表的な現行商品としては(株)ウッディジョー社の錦帯橋 パースモデルがある(図 13)。



(c)鑑賞視点から見たデフォルメモデル (d)デフォルメモデル側面

図 12 宇宙戦艦ヤマト プラモデルキット

(出典：ホビーリンク・ジャパン公式サイト)



図 13 ウッディジョー社 錦帯橋 パースモデル

(出典：ウッディジョー公式サイト)

しかし、当該品は商品としては興味深いですが、前述の宇宙戦艦ヤマトとは異なり、その適用意図が盤景的なものとは若干異なる。盤景の指南書の言葉を引用すれば、錦帯橋パースモデルのそれは「箱庭」の類に該当し、イメージの再現や立体化ではないのである。

強制遠近法が施されているという意味では十分盤景

的ではあるが、視点がかなり限定され、景観の優美さよりも、視覚トリック的な要素が強い。

その点、宇宙戦艦ヤマトの例は、その題材や指向性は異なるものの、意図や理念は盤景と通底しており、極めて興味深い稀有な例だと言えよう。錦帯橋のパスモデルが盤景的であると言えるためには、多くの人々が抱く共有イメージとしての錦帯橋との一致性がなければならない。この点が最も重要であり、この点がなければ強制遠近法を用いたものは、全て盤景と称することになってしまう。ただし、いわゆるアート作品や個人製作による造形物の類にはこのような工作が施されたものは現在でも少なくなく、SNSなどで話題になったアニメ機動戦士ガンダムのワンシーンを強制遠近法にて作成したガンプラによるジオラマ作品等がある。強制遠近法自体は特殊な技法ではなく、後述するように古来より経験則から得られる定着した一般的な技法であるが、前述した宇宙戦艦ヤマトのようなインジェクションキットをはじめとする一般向け大量生産商品においてこのような心象イメージをモデル化した商品というものは、現行商品では皆無であり、海外にもその類例を見つけることはできない。

このように、主観的印象の再現を施したものや、形状ではなく視覚的な見えを模した商品などが、過去に国内販売されたプラモデル商品の一部に存在することは大きな示唆に富むものである。結論としては、盤景と模型は、似て非なるものであることが分かったが、盤景が目指す模型的アプローチによる“心が見た世界の構築”という理念は、40年以上前の日本のSFプラモデル商品の一部に見出せることを確認した。そしてモデル化と相反する強制遠近法による不均等な縮尺率は、心象に存在する形を造形表現する手段としてプラモデル商品にも採用されるほどに大きな可能性を有していることが分かった。

次に盤景がその手法として強制遠近法を積極的に採用し援用する理由について考察をする。

5. 盤景の技法

5.1 強制遠近法の効果と目的

強制遠近法と呼ばれる人為的に誇張された遠近感の演出は、古くは世界遺産である龍安寺の石庭から、現代ではディズニーランドのようなテーマパークの景観設計、舞台セット、特殊撮影におけるミニチュアまで古今東西多岐にわたる。

歴史的には、縮尺模型よりも実際の建造物において

その応用事例が多いのが興味深い。本来は小さいものを心理的に大きく見せる、という点において最終的には実在物における機能性の向上と価値の付与という点に帰着すると言えよう。

スケーリングの観点から言えば、園芸の一種である盆栽は、まさに縮尺模型である。実在する草木をそのまま写像的に模したり再現するものではないため厳密には模型とは言い難いが、その精神は流動する植物の生命活動も含めて実在世界のモデル化と言えよう。

盆栽は、そのスケールは比較的小さく、現尺に還元すると四方5m程度に収まるであろう。盆景ともなると、一気にスケールが大きくなり、20mや題材によっては50m、100mのスケーリングになる。

ところが、盤景の場合は、同じ縮尺比ではないために、一本の松の木から霊峰までがスケーリングの対象となる。作品によっては1:10000以上の比率になるものもある。その比率の幅は作者の着想や題材によって異なるが、いずれにせよその比率は大きく、強制遠近法を意図的かつ積極的に用法することによって小さな盤上に大きな世界を構築することが盤景作法の真髄の内である。

これらの手法は、絵画をはじめとする平面作品においては常套的に用いられる事が多いが立体作品においては稀である。その理由としては視点が制限されるということが鑑賞上の欠点となるからであろう。平面作品においては最初から視点は作者同様に固定視点である。しかし立体造形物はその視点の自由さが作品の媒体としての利点や特徴でもあるが、それをある意味封殺してしまうのである。そして、イメージモデルのヤマトのように視点を変えると途端に歪で不自然に見えてしまい興を損ねてしまう点もある。

視点の問題は、テーマパーク等の場合は歩行の動線が固定であるため必然的に問題は解消される。前述した通り、盤景の鑑賞点は物理的にある程度、指定がされており限定的であるものの、のぞき盆景のように視点を強制固定は施されていない。しかし、盤景は臨場感を得るための方法として強制遠近法を立体造形物にあえて用いる理由として、小さいものを大きく見せる事だけでなく、これまでの考察から立体視を可能とする意図と目的を有していたと考えられる。当時、景観などのスケールの大きい心象表現された世界を立体視する手立ては、実際に立体として造形するしか方法が無かった。つまり、同語反復になるが盤景が立体造形であるのは、立体視のためであったと言えるのである。

5.2 立体視としての造形表現

平面と立体の折衷的な表現としては、17世紀のヨーロッパで流行したデコパージュから派生し、19世紀にアメリカに伝わったシャドーアート（シャドーボックス）等が挙げられる（図14）。



図14 星座のモチーフ

（出典：大橋禾苗丸『シャドーボックス』善株式会社出版事業部、2005、pp.6-7）

これらは平面である絵画を立体として鑑賞したいという欲求に応えるものであるが、その表現手法自体の制限により、題材の物理的な大きさや空間の広さのコントラスト比が低く、室内空間や街路程度の広さである。遠景を主題の背景部分として表現した作品もあるが、それはあくまで空間の記号表現に留まるものである。物理的な制約上、額や箱に収まる程度の奥行しかないために、大自然の心象風景の表現といった目的には合致しにくいのは当然ではあるが、平面を立体として立体視鑑賞するという点においては一つの方法である。では、雄大な自然、つまり大きさや広さのコントラスト比が高いものを立体視で表現可能な手段や媒体は当時において他に何が考えられるであろうか。19世紀の時点では、複数台カメラの同時撮影による両眼視差の原理を応用したステレオ写真はすでに実用化されており、意外にも幕末の日本においてもステレオ風景写真が撮影されており、鹿児島市の尚古集成館等に現存している。しかし、当然ながら実在しない事物は写せない。もし、実在しない図像を立体視とするならば、画家や製図技術者が正確・精密に視差のある絵画を左右分二枚描き出して、ステレオビューワで観賞するという方法があるが、技術的には困難であり効果的なステレオ画を得ることはほぼ不可能である。よって盤景が創立する大正時代においては、既に立体視写真や心象風景絵画は表現の媒体や手法として既知のものであったが、それらを融合する方法は無かったのである。

大正時代の当時、心象風景を臨場感のある方法で立体視するといった矛盾する要求を実現する唯一の方法

としては、まさに盤景が指向する方法であり、その点では盤景の取り組みは先端的であったと言える。

盤景の指南書には、自覚的にそのことに言及してはいないが、その時代における芸術表現の状況や人間が願望として本来持っている理想の世界への憧憬が動機となっていると推察される。

絵画的表現のように、事物の再現のみに留まらない自由な空間の誇張や形状の再構成を模型的な立体物として構築し、ある程度の視点の自由度や融通を併せ持ちながら臨場感のある立体視として鑑賞できるのである。このような効果を得るための技術は、現代ではVR技術があるが、この点から盤景はまさしく大正時代のVRコンテンツと言える。

5.3 模型的側面と芸術作品的側面の両義性

この時に留意しなければならないことは、模型的側面＝客観視点、芸術作品的側面＝主観視点と理解してはならない事である。模型的側面は鑑賞対象そのものであり、模型的側面の中に視点という要素はなく、主観視点は実際には複数ある、と捉える方が盤景の性質や特徴を把握していることだと言える。確かに鑑賞のために最適化された物理的な視点は物理的な一意の場所に存在し、またそのように盤則に定められている。しかし、本稿における仮説が正しければ、実際に鑑賞可能な視点はいくつも存在し、盤景の盤面近くや側方箇所からも鑑賞が可能であると思われる。これらの仮説を実証するためには、まずは実際の盤景を制作して視点を確認してみることが効果的かつ確実な方法である。

6. 実証制作

6.1 3DCGによるデジタル盤景作成

では、実際にどのように見えたのか、その“見え”の検証を行った。最も適切な方法は、実際の盤景を写真測量技術の一種であるフォトグラメトリ処理にて実物から3Dデータ化することである。しかしながら、前述したように盤景は半永久的な耐久性はないため、当時の作品は現存していない。また、盤景という分野そのものが以前に比して衰退しており、流派を継承する作者の作品を拝借するという方法も現状では採ることができない。国内の一部で後継者が実施する展示会やセミナー等が実施されているため、現地計測を行う方法も検討したが、代替手段として盤景の指南書に則り、CG上で再現してVR視する方法を採った。デジ

タル化されていれば比較対照作品も可能になるという利点もあるため、3DCG 上にて盤景の盤則が多視点仮想空間を可能にしているのかを検証した (図 15,16)。

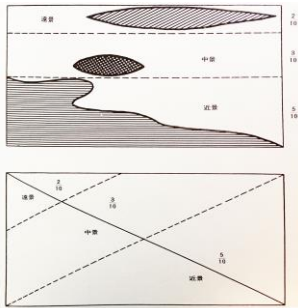


図 15 遠近の割り出し表

(出典：小川夏葉『盤景その魅力と技法』日貿出版社、1973、P.51)

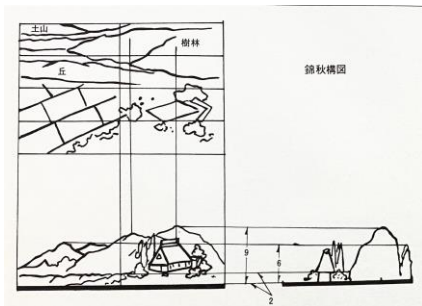


図 16 盤則に基づく綿秋構図

(出典：小川夏葉『盤景その魅力と技法』日貿出版社、1973、p.84)

Blender 上にて人力によるポリゴンモデリングを行った。プロシージャル手法や数値標高によるデジタル地形データの DEM は今回の用途には適さないため利用していない。テクスチャは UV 展開を行い作成した。このようにオペレーション自体は特殊な方法は用いておらず基本的な操作によって形状を作成した。ただし、地形造形のための操作をポリゴン単位で行うのは作業が煩雑になるだけでなく意図した形状にし難いため、直感的に操作できるようにスカルプトモードによるモデリングを併用した。あくまで見えを検証することが主たる目的なので、盤景のディテールについて過度に詳細な再現は行っていない。また、過剰にデータサイズが大きくなると VR 視の際に負荷が高くなるため、盤則に則って盤景の基本要素である地形と添景物の空間構成および配置を行い、基本的な着色をテクチャマッピングによって施すに留め、シンプルな典型モデルを形成した (図 17)。

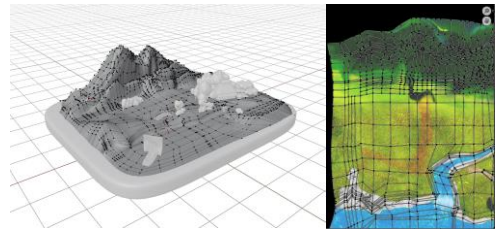
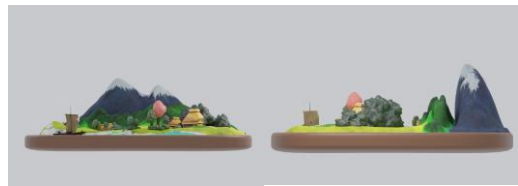


図 17 デジタル盤景作業画面

遠景を単独峰、中景を中規模の山脈から裾野、近景を田畑と近接する家屋、河川と小舟によって構成し、奥行 (50cm)、幅 (70cm)、高さ (5cm) の若干大きめであるが典型的盤景として盤景 A を形成した (図 18)。



(a) 斜め前上方 (b) 上方



(c) 前方 (d) 側方

図 18 盤景 A の平行投影図

盤則に従った盤景を盤景 A とし、対照比較のために盤則から外れた盤景を盤景 B として制作した。盤景 B はより高い遠近感を得るために空間構成比や分割割合、添景物における比を過度に施した (図 19,20)。

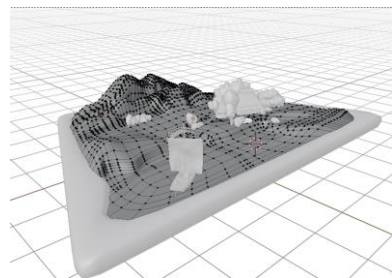


図 19 盤景 B の作業画面

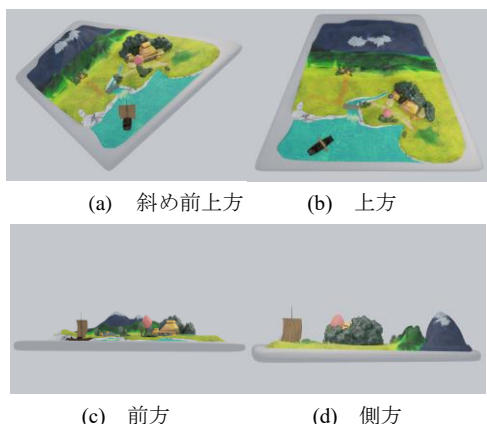


図 20 盤景 B の平行投影図

6.2 カメラにおける各種設定

多視点性の有無を検証するために複数個所のカメラ設置を検討した。

カメラの撮影角度については、強制遠近法であることから 0 度から 180 度方向からの鑑賞位置は無効とし、最も有効かつ適切な角度として以下を選定した。

水平面

- 15 度
- 45 度
- 60 度

垂直面

- 210 度、330 度
- 240 度、300 度
- 270 度

次にカメラの距離について検討した。

鑑賞距離とは、床の間や展覧会における対象物との距離であり、盤景以外でも用いられる一般的な距離である。

明視距離とは、過度な疲労感を感じずに、物体を明瞭かつ持続的に見ることのできる最短距離とされ、通常は 25~30 センチメートルぐらいである。

近点とは、小さいものや接近して明視できる最短距離である。近点では両眼の視線が注視する物体に向かって集合する機能である輻輳が極度に行われるので、目が緊張し、長時間に至る場合は眼精疲労になるが、盤景に限らず縮景芸術全般においては、作品を実際に手に取って眼を近づけて可能な限り作品世界の中に視点置くける鑑賞方法もある。

よって、有効かつ適切な距離として以下を選定した。

カメラ位置（対象との距離）

- 鑑賞距離 100 cm
- 明視距離 30 cm
- 近点距離（最短明視距離）10 cm

次にカメラレンズの焦点距離について検討した。人間の視野角は 120 度程度あり、実際に視界として見えているのは更にその内側である。35 mm 判カメラレンズ換算した場合、合焦している範囲が 24 mm~30 mm 前後、意識している範囲が 30 mm~50 mm 前後、注視しているのが 85 mm 前後相当だと言われている。

よって、有効かつ適切な焦点距離として以下を選定した。

レンズ焦点距離

- 24 mm

これらの条件下にて、見えの比較検討を行った。加えて実物を鑑賞するかのように自然な立体視を行うために、自在に鑑賞者の視点や距離を変更できる 6DoF 機能を備えた VRHMD であるオキュラスクエスト 2 上にて多視点鑑賞が可能であるかどうかを検証した。（図 21）。

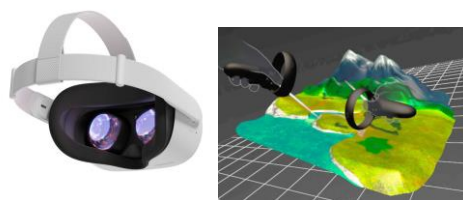


図 21 VRHMD 機器による VR 視された盤景

7. 評価と結論

7.1 実証制作の評価

比較対象を含めて得られた成果を検討し、盤景 A に対して以下のような成果を得られた。

安定して見える角度

- 水平（3 方向安定して見える）
- 垂直（3 方向安定して見える）

カメラ位置

- 鑑賞距離（視野内に収まる盤景の面積は小さくなるが、強制遠近法が最も効果的に見える。視野中心に収まる盤景の見えは盤則図や作例写真と見えに近い）
- 明視距離（視野内に収まる盤景の面積が適切になるが強制遠近法の不自然さが若干残るように見える。しかし、違和感を受ける程度ではなく視点移動を行うことにより臨場感を得ることができる）
- 近点距離（詳細を鑑賞することができるが、盤景全体を見渡すことができないため、絵画を虫眼鏡で鑑賞するような見え方に見える。ただし立体造形であるため視点を移動させればそれに応じた見え方の変化は生じるため平面を投影的に鑑賞する場合とは異なり、のぞき盆景のような垣間見る同様の効果を持っている。

対して盤景 B は、予想通りの結果となった。単視点に限定すれば、空間の広さを醸す効果としては大きく高い奥行きと遠近感が得られるが、多視点鑑賞が困難となった（図 22）。

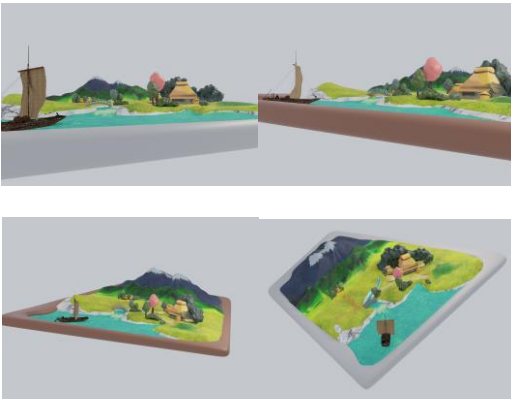


図 22 近点距離と明視距離から見た盤景 B の周囲

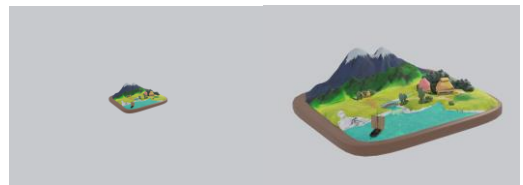
その点、盤景 A は盤景 B と比較すると、どの角度や距離でも、相応の程よい遠近感と多視点を可能にする安定した空間構成が両立していることが確認された（図 23）。



図 23 明視距離から見た盤景 A の周囲

7.2 盤景の見えに内在する要素

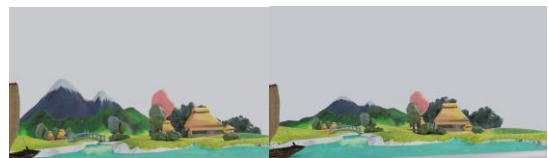
そして、これらの中で最も盤景らしさを包含した典型を選定すると、鑑賞距離における盤景が相当することが分かった。鑑賞距離の盤景の見えは、24 mm であるため視野内に占める面積は狭いが、その中心視野を 50 mm 相当以上に拡大、つまり人間が意識して見ている見え方にしてみると、盤則に記載されている図や作例写真のパースペクティブに近似もしくは一致する（図 24）



(a) 鑑賞距離からみた盤景 A (b) 視野中心部分を拡大

図 24 鑑賞距離からみた盤景 A

そして、この盤景 A における見えは、極めて絵画的な空間誇張がなされていると言える。この誇張は強制遠近化された後の見えに対するものである。盤景 B の方は、遠近感が高く自然で現実的ではあるが景観として魅力を感じない凡庸な見えである（図 25）。



(a) 盤景 A (b) 盤景 B

図 25 水平位置から見た盤景の見えの比較

このように盤景 A における鑑賞距離の中心部分を拡大すると盤則図や作例写真に近い見えとなったが、盤則に示されている空間構成の割合や比率の根拠はどこから由来するものであろうか。

経験則や実験に基づくものとは推測されるが、指南書にはその根拠や理由などは明記されておらず従前の造形美術や絵画的技法から援用し改良を加えたという記述に留まる。原理や理論が先行するのではなく数多くの芸術作品同様に、制作経験に基づき心地よく感じる見映えを探索していった結果であろうと思われるが、その経験が盤則となっていく過程について、肉眼とカメラレンズの関係性にその要訣があることが今回の実証制作において分かった。

盤景の概観をなす空間構図上の見えは、焦点距離の異なるカメラレンズから見た空間を一括して合成している見えと近似しているのである。

具体的な例を iPhone として初めてトリプルカメラを搭載した iPhone 11 Pro によって示す。

iPhone 11 Pro 搭載のトリプルカメラは以下のような構成である。

- 超広角カメラ：焦点距離 14mm (35mm 判換算)、F 値 2.4、視野角約 120 度
- 広角カメラ：焦点距離 26mm (35mm 判換算)、F 値 1.8、視野角 80 度
- 望遠カメラ：焦点距離 52mm (35mm 判換算)、2 倍光学ズーム、F 値 2.0、視野角約 40 度

これらのトリプルカメラによって同一地点から景観を撮影し、遠景を望遠、中景を広角、近景を超広角で撮影した後、合成を行った (図 26)。



(a) 超広角レンズ (b) 広角レンズ



(c) 望遠レンズ (d) 単純合成した画像

図 26 トリプルレンズカメラによる画角の比較

超広角の最遠景 (空) と近景 (あぜ道)、広角の中景 (住宅地)、望遠の遠景 (山) を単純合成した。

その結果、この合成後の景観の見え具合は、風景絵画や盤景の見えに近似した。つまりある種の心地よさを内包していると言える。更に作為を加えていけば、より絵画的な見え方にすることが可能であろう。

肉眼はレンズ用語で表現するならば単焦点レンズである。しかし、ズーミングや画角調整が視野内で行うことできないだけであり、これらのトリプルカメラで捉えた対象物は、実際に肉眼でも同様に捉えており意識を向けた対象物は心理的に拡大されて認識されている。

つまり、合成写真や盤景、風景絵画の持つ心地よさの由来は、主体者が実際に見えているものを主体者が欲する見え方になるように対象物の物理的な関係性を維持しながら主体者の心理的な視覚距離に置き換えて再構成しているという点にある。盤則から外れた盤景が、高い遠近効果を得られたとしても、魅力的に見えない理由もこの点にあると考えられる。

7.3 検証の結果

このことから、盤景の作法は、大きさや雄大さを若干損なうことを前提としたうえで、強制遠近法による視点移動の破綻を抑制するだけでなく、より多くの視点を提供し、なおかつ全体的に心地よい視覚的印象を保つ工夫を行っている事が明らかになった。

この芸術的指向性は、自然の風景を見たとおりに模倣・再現するだけでなく、理想的景観として空間を再構成して象徴的に表現する日本庭園にも通ずる点があると考えられる。盤景における景観の理想化は、縮景や借景といった日本古来の作庭・造園手法にも関係していると思われるが、この点については別稿にて詳述したい。

これらの実証制作の成果として多視点を可能にしているのは、破綻が生じない適度な強制遠近法による空間のデフォルメ技法の適用と、それが立体になった時の構成や比率が心地よく見えるようにするための空間のカラーージュ技法の適用、加えてそれらの効果が適切に生きる鑑賞距離に基づくものであるということが分かった。

そして、実証制作により盤則における配分や比率は各種条件下にて有効に活用されるために最適化された値であり、絵画的な主観的心象的表現と立体造形物ならではの視点の自在さが両立し、独特の臨場感を醸していることを確認できた。

8. まとめと今後の課題

このように、盤景の芸術理念は自然景観の再現や模型化ではなく、心象風景の造形化であり、誇張された空間を立体視で臨場感をともない鑑賞できるメディアとしての機能と目的を有することが分かった。それは、今日という VR 空間であり、そのような理想空間の視覚化を目指すことが、盤景の極意であると表すことができよう。

その点において、題材や文化的背景は変遷すれども、盤景や盆景の起源となった須弥山や博山炉を造形する時代から制作動機が一貫して通底している。古来より縮景芸術の老家である中国には、工于布局小中大と称される造形手法の極意がある[9]。臨場感や空間の拡がりを与えるために遠くにあるものは小さくし、色合いや空間に置かれる位置などを考慮して互いが引き立てあうように色や形の対比関係を構成する技法である。

このような技法を駆使して作者の表出したい情緒や意図を表現し、鑑賞者の連想を誘起させ見立ての構造を成立させることにより、小さな造形物の中に雄大な大自然を表そうとする芸術理念は、海を渡り、現代の盤景の中に受け継がれていると評しても過言ではない。

盤景の前身である盆景においては、その題材対称として、山野などの自然景観だけに留まらず、天空や銀河までもが含まれていた。実際に制作された作例は少ないが、盆景や盤景が包含する世界は極めて大きく遠大である。盤景の究極的な本望は、自然を含めた宇宙そのものを眺めることのできる特等席の創出ではないだろうか。

盤景の創立時代である大正から昭和初期にかけて活躍した物理学者である寺田寅彦の有名な三一文字に

「好きなもの イチゴ 珈琲 花美人 懐手して宇宙見物」

がある。日常的空間の延長ではない形而上的な想念と理科学的な実在性が相まった世界像であり、いわば人間が認識可能な領域の全容とも言うべきスケールでこの特等席からは見たいものが全て見えるかのような。こうした世界観が盤景に与えた時代的影響は十分にありと考えられるであろう。

現在においては、もはや廃れつつある盤景文化であるが、このような世界観や視座は、極めて東洋的であり、また盆栽以上に日本様に溢れていると言えよう。

そして、その芸術的理念の背景には現代にも通ずる理想的世界への憧憬と奔放が潜在していると言えるのである。

今回の成果と結論は、典型的かつ標準的な盤景作例におけるものである。盤景における題材は多岐に渡り、作例も多様性に富んでいる。指南書には記載されていない作者個人による独自の手法や継承されなかった盤則もあると考えられる。よって、今後の研究課題としては、可能であれば当時の盤景作品を非接触計測による実物調査または、現存する写真資料から立体情報の復元や推定化を実施し実物由来の計測情報を基にして詳細な検討・評価したいと考えている。

文 献

- [1] 熊谷 武洋、“フォトグラメトリ技術による VR 盆景コンテンツの制作”、Journal of East Asian Identities (2020)
- [2] 小松 季雄、“紫山流盤景月報第八十号八月号”、紫山流盤景宗家 (1938)
- [3] 小松 紫山、“盤景の作り方”、紫山流盤景宗家、(1934)
- [4] 三才流盤景研究会、“三才流盤景の栞”、三才流盤景研究会 (1928)
- [5] 造景美術紫山会、“造景美術紫山流五十周年記念誌”、造景美術紫山会 (1980)
- [6] 小川 夏葉、“盤景 その魅力と技法”、日貿出版 (1973)
- [7] 日本の模型七十五年史編集委員会編、“日本の模型 業界七十五年史”、東京都科学模型教材協同組合 (1986)
- [8] 乙丸 晃川、“盤景、盆景 写真による手引”、主婦の友社 (1968)
- [9] 丸島 秀夫、“中国盆景の世界 1”、農山漁村文化協会、著成美堂書店 (2000)

〈作者略歴〉

熊谷 武洋 (くまがい たけひろ)

1970年大分県生。1993年東京造形大学卒業、1998年日本大学大学院理工学研究科博士課程所定単位取得後退学、2007年九州大学大学院芸術工学府博士後期課程修了、博士(芸術工学)。1998年日本電気ソフトウェア(株)等を経て2001年より山口大学教育学部専任講師。現在、山口大学教育学部教授。