
ベトナム・ホンノンボ様式を適用したキリスト教文化圏意匠による デジタル縮景作品造形手法について

The Method of Digital Creating Miniature Landscape Artworks in the Christian Cultural Area by Applying the Hòn non Bộ Style of Vietnamese

熊谷 武洋*

KUMAGAI takehiro*

(摘要)

ベトナムにおける伝統的な縮景芸術であるホンノンボは古い歴史を経て伝統的な系譜から分岐し正統的な技法や素材にこだわらない柔軟な発想によって変遷しながら通俗文化として現代に受け継がれている。本研究は、そのようなホンノンボの文化的側面と造形的特徴に着目し、その要素や構造を維持しつつ、西洋のキリスト教文化圏のイメージにそれらを転写・援用してみることを試みた。キリスト教文化圏における宗教美術は絵画・彫刻などで有名であるが、縮景芸術あるいは風景や景観を表現の主体に据えた芸術作品や様式は皆無に近い。そこで、どのような芸術的造形表現が可能になるのかをデジタル造形と生成 AI によって実験制作を行い検証した。その結果、従来の西洋文化圏における伝統的意匠表現とは異なる外観と印象を持つ特異な意匠による造形表現の成果を得ることができた。

キーワード：生成 AI, VR, 盆栽, 盆景, フォトグラメトリ

(Abstract)

The traditional Vietnamese miniature art of Hòn non Bộ has branched off from its traditional lineage through its long history, and has been handed down to the present day as a popular culture in transition through the active use of miniature toys and flexible ideas that do not adhere to orthodox techniques and materials. This study focuses on the cultural aspects and plastic characteristics of honnombo, and attempts to transfer and apply them to the image of Western Christian culture, while maintaining the elements and structure of honnombo. Religious art in the Christian cultural sphere is famous for its paintings and sculptures, but there are almost no works of art or styles that focus on miniature art or landscapes and landscapes as the main subject of expression. Therefore, we conducted an experimental production using digital modeling and generative AI to verify what kind of artistic formative expression would be possible. As a result, we were able to obtain a unique design that has a different appearance and impression from the traditional design expression in the Western culture.

Keywords: generation AI, VR, BONSAI, traylandscape, photogrammetry

1. ホンノンボ (Hòn non Bộ) について

多くの陸・海産物や風光明媚な景観に富み、「金の

森、銀の海(rừng vàng biển bạc)」と言われるベトナム
(越南) においては古来より縮景芸術文化が存続して

* 山口大学教育学部

Journal of East Asian Identities Vol. 9 March 2024 (pp. 19-43)

いる。その中でも歴史的な伝統と現代的な様式をもって現在において有名なものが「ホンノンボ」と「ティウカイ」である。これらの外形や外観は中国や日本における「盆景」や「盆栽」に類似しており、「盆景」や「栽景」にも似た芸術理念を有している(図1)。

日本においては盆景や盤景の類は廃れつつあるが、現代社会において大衆化したホンノンボは大自然への憧憬や文化継承を源泉としながらも厳密な様式や規定にとらわれない意識が生み出す自由闊達な多様性に富むキッチュな表現媒体として今もなおベトナム社会で息づいている。その外見や外形だけでなくその由来もおそらくは日本の縮景芸術と同じ源流を持つにも関わらず、日本国内ではあまり馴染みのないのが実情である。よって本論ではホンノンボについてまずは述べる。



図1 伝統的ホンノンボの典型「Egrets Flying in the Sun」

(出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 181P)

1.1 歴史と経緯

ホンノンボは、そのイメージを相手に簡潔に伝える際、ベトナムの盆栽と説明されることが多い。鉢のような水盤の上に岩山や渓谷として見立てた複数の岩や石が設えられ、その上には苔や草木が植わり、両手で抱えることのできる様から、盆栽あるいは盆景と称しても違和感はない。しかしホンノンボの形状は大きいものでは6~7.5メートルにもなり、場合によっては庭園レベルの規模になるものあり、それらを含めてホンノンボという区分になる(図2)。また園芸要素よりもその外形に由来する象徴的意味合いが強いため、厳密には盆栽ではない。意味合いとしては盆栽よりは盆景

や盤景、あるいは栽景に類似すると言えるが、歴史的な系譜上に互いの関連があるのかどうかは厳密には不明である。



図2 屋外庭園に構築された巨大ホンノンボ

(出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 65P)

ベトナム語に由来するホンノンボ (Hòn non Bô) という言葉における「ホン」は「島」を意味し、「ノン」は「山」や「大きな岩」を意味し、「ボ」は水面と山や草木の組み合わせによるパノラマ全体を意味するものである。よってホンノンボは、これら水を張った浅い水盤、岩石そして植物によって構成される縮景芸術に分類されるが、生き物や人物、建物や橋など添景物は必ず備わっており、それぞれの象徴性や意味を有している。よって添景という言葉は便宜上用いられているが意味的には相応しいものとはいえず構成要素としての重要性は盆景以上であるといえる。

日本における盆景や盆栽の由来についてはその起源となった中国を含めて部分的史料が残っているため歴史的な経緯や系譜はある程度は定かである。しかしホンノンボの起源については十分な史料がないため詳細については不明な点が多い。言語学的には、ホンノンボ(または古い時代に使われていた同じ意味のヌイノンボ)という言葉は、東南アジア最古の言語として知られるモン・クメール語族のノム語に属するものであるため、ホンヤノン、ポーという言葉は中国の書物には載っていないとされる[1]。

ベトナム(越南)は紀元前111年から紀元後938年まで、ほぼ継続的に中華王朝である北方人に支配されていた。途中反乱などを経て544~602年に一時的に独立するも、中華王朝から解放されベトナム民族による王朝である呉朝による独立は939年からである。以降、史伝叙述は再び記録・保存されるようになったが、

完全独立以前のまとまった記録は保存されていないとのことである。そのためホンノンボに関する詳細な史料もこのようなことから現存しないと言われている。ハノイのクアンタン道教寺院（鎮武観）にある古いホンノンボがおよそ900年前のものとしてされているのはこのような事情が背景にあると思われる。

1.2 外観上の特徴

ホンノンボの外観的特徴は、盆景と同じく景観から由来する素朴なアニミズムによる自然崇拜や中国南部から始まるチャンアン一帯の複合景観における地形特性に加え、長きにわたる侵略戦争に伴う異文化交流や北部より中国地域から流入した道教による相互影響に由来する[2]。特にその形状には、中国広西チワン族自治区の桂林からベトナム文化発祥の地である南方のニンビンに至る広大な石灰岩台地の地質的特徴が表出されている。

典型的なホンノンボの外観的特徴はベトナムのハロン湾に点在する東アジア酸性雨によって侵食されたカレンフェルト状の島々や内陸部のタムコックに屹立する大奇岩地帯の様相に、その起源がある(図3)。

それぞれ実在する各地には、その地形や場所に因んだ神話や伝承、歴史的挿話や逸話が付随しており、その豊かで風光明媚な景観に深みを与えている。その詳細については本稿では割愛するが、ホンノンボ鑑賞における魅力の一つとも言えよう。



図3 ベトナム国内における広大な石灰岩地帯

1.3 機能と目的

何千年に渡り東南アジアの人々、とりわけギャオ・チー（Giao Chi）と呼ばれた当時のベトナム民族は、山の精霊に加えて石を主たる対象として崇拝していたという。そして山の洞窟は神聖な精霊の住処であり、人間界から神聖な世界を隔離するために楽園に邸宅を建てたと信じられていた。洞窟の近くに住むことで、人々はこの神聖な領域に入り、魂が永遠の世界に溶け

込むよう努力したという。しかし山中の洞窟の近くに住むことは困難であったため、彼らは自宅の敷地や屋内に水を張った容器の上に山や海に浮かぶ島のように岩や石を配し、それらを神聖な場所として見立てた盤を置いた。次いで動物、建造物、人物に似せた形を彫塑や彫刻にて工作したものを添付したものが今日におけるホンノンボの原型のようである。

石を崇拜対象にするということは古今東西あらゆる地域や時代で行われて来たことではあるが、遠く離れたところから畏怖と畏敬によって拝するだけでなく縮小模型化して自宅近辺に持ち込むという点が興味深いと言えよう。そうした中、素朴なホンノンボ（この言葉がいつ頃使われ始めたのか定かではないが）は、徐々に地域の文化として定着し文明化された権威や秩序の下で王侯貴族が王宮の庭にホンノンボを作り始めた。後に軍の高官、地方豪族といった上層階級の人々によって、記念碑、装飾、個人用途として多くのホンノンボが建造され、それらに関わってきた高級官僚や有力者から次第に寺院にも伝播し、やがて一般信徒を経由して広まったという歴史的背景を持つ。

盆景や盤景に代表される縮小芸術は、元來庭園の代替として部屋の中に設置して心の安堵や静寂を図るという目的を有しているが、縮景芸術の範疇であるホンノンボもまた同様にそのような目的や要請を有している。それに並びホンノンボ様式による意匠設計を造園技術によって回遊式の大規模庭園として造成したホンノンボもベトナム各地に現存している。つまりホンノンボは、固有の芸術形態というよりは自然に対する人間の態度や視座全体を表するいわば思念のようなものであるといえよう。このように民衆の間で自然発生したホンノンボと王朝内にて様式化され権威となったホンノンボの両方が時代の変遷に伴い今日に至る縮景芸術へと変容していったと推考される（図4）。

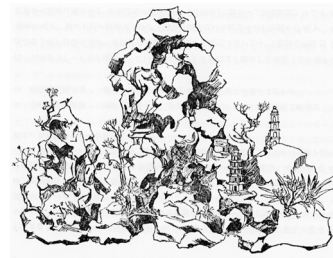


図4 鎮武観の写生画「大仏寺のヌイ・ノン・ボ」
（出典：ロルフ・スタン、『盆栽の宇宙誌』、せりか書房
（1982）、31P）

1.4 他の縮景芸術との違い

ホンノンボは、自然の山の風景と豊かな植物が生い茂る様子を縮小化した立体造形芸術である。前述したようにその外形が一見すると盆栽様であるためベトナム地域での盆栽というように紹介され理解されることが多い。消費者や鑑賞者側であればそのような誤解もある種の楽しみ方の一つではあるが、作り手側となると正しい理解は必要になる。まず、ホンノンボが他のリビングアートと異なる特徴は次の通りある。

- **木、草、水、岩などの複数素材が具体的な形状を伴い、実在の景観を再現するように入念に配置され、造形外観が構成される**

盆栽においては、地あるいは背景としての山岳表現は主に水石で表現され、その他の植物は添え木で表現されることが多い。そしてこれら木、岩、植物の3つの要素は、自然な風景を抽象化し最低限の要素で外観を構成する。対してホンノンボは対照的な方法で外観を構成する。

ホンノンボの重要な構成要素である山は、石灰岩や多孔質で火山由来の一種である軽石などを用いるが、無垢の素材にこだわることはなく、必要に応じて積極的に加工を施す。場合によっては欠片同士を接合するなどして意図した形状を合成する。近現代における工作ではセメントやエポキシ樹脂等を用いて接着し、山岳形状を形成する。この点においても盆栽など素材由来の特質や特徴を可能な限り維持するアプローチとは対照的である(図5)。



図5 積極的に加工を施す作業工程

(出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 90P・172P)

- **使用樹木は、日本の盆景や盤景のように人工樹木以外にも天然樹木を植えるが、盆栽のように積極的な樹形整姿は施さない**

園芸の一種である盆栽では樹木に重点が置かれ、通常1鉢に1本が植わる。そして「芽摘み」「葉刈り」「剪定」「針金かけ」などといった複雑な手順と時間をかけて意図した樹形へと整姿を行う。対してホンノ

ンボはそうした作為を天然樹木に対しては積極的に施すことはしない。あくまで自然景観を構成する要素としての位置づけである。

- **本物の水を浅い水盤に張る**

盆栽の祖とされる古代中国のペンジン、植木の養生として水を用いることは当然であるが外観を構成する素材として実際の水を使うことは比較的少なく、その代替として砂や小石など水を象徴する素材を用いることが多かった。常時水を張ると、その維持や管理あるいは植生への影響などへの配慮から積極的に用いる利点がなかったのであろうが、その他大きな理由として盆栽やペンジンで用いられる陶器や大理石製の容器の材質が挙げられるであろう。これらの素材は、審美性は高いが水分の影響で経年により変色したりすることが多く耐水性に難がある。

対してホンノンボは実際の水を使い、山間部の島々の周りにある浅瀬の海を表現している。これは水自体を用いることがホンノンボの真髄であるからこそであるが、そのためホンノンボの容器は従来から砂と砂利をセメントと水で混ぜたコンクリート製の容器が使われている。古い時代においては石灰を他の物質と混ぜたものを漆喰として使っていたようである。このようにホンノンボにおいては水張りに大きな特徴があり、それを可能とするために盤である容器にも特徴がある。深さについては特に規定はなく基本的に浅いものが多い。これは穏やかや海面や湖水の水面を模したものであるから水面下についてはその表現対象になっていないということであろう。

- **添景物は景観構成において重要かつ不可欠な要素である**

縮小芸術における添景物とは、木は石を加工した天然素材によるものだけでなく陶器、現代においては樹脂などによる人工素材を含めたミニチュア造形品のことである。その種類は人物、動物、家屋、船、橋などの実在する自然物から人工物まで多岐にわたり大小様々である。(図6)。

現代のコンテンポラリーアート盆景において添景物は構成要素として積極利用される機会は少なくないが伝統的な盆栽において添景物は無用なものとされ正統派盆栽では一切配置されることはない。盆栽の派生である栽景において添景物は使用されることもあるが、積極利用されることはなく、あくまで主体は植わっている樹木である。

自然景観を人工的に造形することを主眼に置いた盆

景や盤景においては、まさに文字通り景に添えるためのものとして積極利用されはするが、あくまで副次的な位置づけであり添景物が添景されない場合もある。そして添景物そのものに対して深い象徴性やアナロジー、寓意性などを含めたり託したりすることはない。

対してホンノンボは、これらの添景物が込められた意味と共に一体となっはじめてホンノンボの作品としての成立となる。とりわけホンノンボの人物や動物の添景物においてはさらに細かく種別が分けられている。仕掛けを設ける漁師、森に分け入る木こり、畑を耕す農民、本を読む学者、碁に興じる仙人など、年齢や職業、風貌、仕草に応じて意味が付与され寓意性を持つ象徴化された表現媒体として用いられる。動物においてはよりそれが顕著となる場合もある。例えば、白鷺は夫と子供のために自分の利益を犠牲にする献身的な妻を象徴する意味を持つとされる。

現代における大衆化されたホンノンボでは添景物が伝統的な意味とは違えど視覚的に重要な構成要素となっており、添景物の選択と配置が現代の大衆化されたホンノンボの表現と個性を担っているのである。



図6 水盤上の橋、小舟、家屋などの添景物（部分拡大）

（出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 201P）

・ 容積についての規定や定義はない

盆栽や盆景、盤景については基本的に床の間に飾れることが前提であるためその外形の大きさは人間が両手あるいは用具を用いて可搬性のあるサイズに自ずと定められる。ホンノンボについては前述したように両手に収まるものから庭園規模のものまでを一括してホンノンボと称する。屋内設置可能な比較的小規模なホンノンボに関しても大小様々あり、盆景や盤景のように日常的なサイズのトレイ上に造作することが作法であるとの規定はない。ただし何れの容積においてもホンノンボと称する造作物には必ずその盤に水が張られている。

● 自由自在な鑑賞視点

盆景・盤景、とりわけ強制遠近法を用いる盤景では最も効果的な鑑賞視点は必然的に一点に定められるが、ホンノンボにおいては強制遠近法を積極利用しないという禁則もあり基本的には盆栽・栽景同様に四方から自由自在に鑑賞を許すものとして意匠設計される。

またそのような作法を反映してか、基本的に盤は楕円形もしくは多角形による形状が一般的である。

しかしながら作り手が考える最も適切な鑑賞視点というのは当然ながら存在する。盆栽とは異なり両手に持てない場合や空間移動に制限のある場合が少なくないホンノンボを展示する際には、その視点が鑑賞者の正面側に置かれることになる。展示状況によっては正面側から裏面側を鑑賞するために巨大鏡を展示物の背面に配置することもある。

1.5 ティウカイとの外観的特徴と差異

このようにホンノンボは盆栽といったその他の縮小芸術とは似て非なる特徴があるが、ベトナムにはホンノンボと同様なティウカイ (Tiêu Cảnh) と称される縮景芸術がある(図7)。直訳すると小さな景観という意味であるが室内鑑賞を目的としたものが多く、現代においてはミニチュア風景や坪庭といったような意味合いで呼称される場合もある。

以下にその特徴やホンノンボとの違いを挙げる

- 樹木は岩よりも大きいものを岩よりも高い位置に配し、樹木が構成要素の主体とする
- 樹形は幹が屈曲したり複雑な枝ぶりを持った樹木を選定する
- 樹木は長い年月を経た樹齢の高いものや風化した樹皮を有するものが好ましい
- 添景物は用いることもできるが用いなくともよい
- 樹木が主体であり、山岳は背景程度の位置や大きさに留める

ティウカイはホンノンボと対照的であり、むしろこちらこそが「ベトナム盆栽」と言える。またホンノンボと異なり水面がないものや水の代わりに小石や砂を敷き詰めたものが多く、パノラマのような雄大さというよりは樹木とその周辺に限った文字通りミニ自然という詠えである。日本の盆栽と同様に高尚な趣味や芸術性の高い園芸のような位置づけに近く、日本におけるサンクスペースを利用した坪庭のような憩いの場や社会的ステータスを表現するための象徴的装飾といった意味合いも有している。

こうしたことからティウカイはホンノンボのようなキッチュな大衆文化への変容には至らなかったようである。むしろホンノンボが大衆化へ向かったからこそ、その反作用としてホンノンボの派生であるティウカイが高尚な方向へ推移していったと推察される。ただし前述したように本来のティウカイの意味とは異なり安易で手軽なテーブルガーデニングとしての意味合いも含むため、そういう点では大衆化への変容を遂げているとも言える。何れにせよティウカイの詳細については今後の調査課題である。

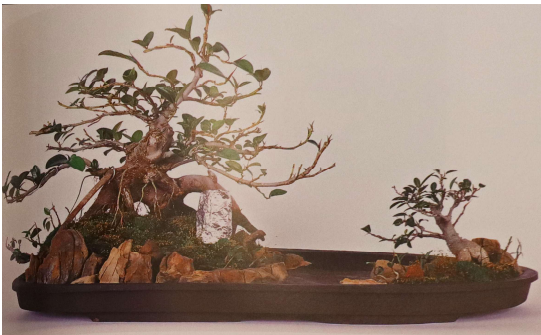


図7 伝統的様式に準じた典型的なティウカイ

(出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 159P)

1.6 意匠設計と造形作法

ホンノンボにおける制作理念には大きく二つのアプローチがあるとされる。

- 実在する風景を再現や再構成、再解釈を基本とする
- ベトナム史にまつわる伝承や神話、物語をサブテーマにナラティブ性を盛り込み鑑賞者により多くの楽しみを提供する

実際のホンノンボの意匠設計においてはこれらの基本アプローチを制作者の創作意欲や依頼主の要望などに応じて調整されて最終的な構成案が確定し、完成へと至る(図8)。

更に近現代においては、アート作品として作家の自由な発想に基づくホンノンボも数多く作られている。現代における大衆化されたホンノンボではこれらのアプローチは特に意識されることなく自由奔放に作られることもある。

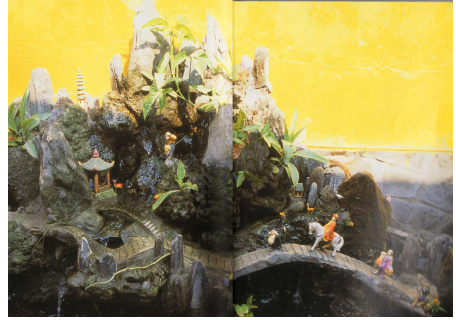


図8 西遊記を題材としたホンノンボ

(出典：宮田珠己, 『ふしぎ盆栽ホンノンボ』, ポプラ社 (2007), 口絵12)

次に禁則について述べる。ホンノンボと称する造形作品においては次の5つの基本的な禁則がある[1]。

- ① ホンノンボを鑑賞する際に、山全体を一覧することができるような開口部を作らないこと
- ② 主役の山を他の山ほど小さくしてはいけない。主副を明確に区別するために、主となる山が最も大きくなければならない
- ③ 実在する自然の景観に似せるために、山の頂上を切ったり割ったり、平らにしたり尖らせたりしてはいけない
- ④ 道路は行き止まりを作ってはならない。たとえ一本道であっても、現実であれ空想であれ、住民が入り出りしたり現実用途に即した道があるべきである
- ⑤ 添景物の相対比率や配置を現実と反して意図なく変えてはならない。作品に配置される家屋、寺院、人物、動物は作品全体の大きさに比例したものでなければならず、それらの位置や関係も適切でなければならない。寺や仏塔、架橋、家屋、漁船よりも大きな鳥や動物を用いることは禁則である(ただし、例外として強制遠近法のように意図的と効果があれば相対的な大きさを変えることは可能とされている)

上記以外の禁則や基本作法としては以下が挙げられる。

- 白色は積極的に使用しない

日本の盤景・盤景では砂や粉を用いて積極的に積雪の表現が行われるが、ベトナム文化圏では死を連想さ

せるため、白色や白いものの利用は限られる。添景物である生き物の色が白い場合は用いることもあるが、積極的に利用する制作例は少ない。

● 4つ組の山は使わない

ベトナム文化圏では“4”という数字は縁起が悪いと考えられているためである。日本においても4あるいは四という数字や文字は、その発音が「シ」であるため「死」に通ずるものとして忌避する傾向があるが、ベトナムにおける4という数字は、人間の人生の4つの段階である誕生、独立、病気、死を表しているということがその忌避される理由である。しかしながら偶数の値はこのような具象表現や景観表現においてコンポジション上の魅力を損なうという経験上の知見に対して説明理由のために後付けされた可能性は否めない。

● 山と水の割合は1：3とする

必ずしもこの割合が適切とは限らず題材によって変化する相対的な値ではあるが、水面は全体の粗密を表するバランスの役割だけでなく重要な構成要素であるため、水面部分が欠落するということはホンノンボではありえない。水面がなければそれはホンノンボではない。その点、盆景・盤景とは大いに異なる点である。

● 複数の山（島）を配置する際には、主副を明確にする

鑑賞者は複数ある山（島）の内、どれをまず見ればいいのかかわからず混乱した気分させないような配慮を行う。そのためには山の高さに変化を与えるだけでなく、展示位置や方向、添景物の位置などによって視線を誘導し、これらの問題を解消する。この点はホンノンボに限ることではなく絵画も含めて芸術表現の基本作法である。

● 山より高い木や高い位置に木を作らない

山はホンノンボにおいて最も重要で主体的な構成要素である。そしてその風合いや風格は自然の偉大さや畏敬が象徴化されていなければならない。加えて別項にて山頂付近に植わった樹木は風に対抗できないため、垂れ下がった形状にすべしとの指南があるが、これは自然に倣うというだけでなく主体は山であるということ強調し、それこそがホンノンボの真髄であると謳う意図があると思われる。よって、山よりも大きい、あるいは目立つ樹木があるのはホンノンボと称することはできない。

● 山の形状は三角形が基本である

背の高い山ほど、その高さを支えるためにより広い

土台が必要となる。例外はあるが、基本的に山全体の形状や山頂は一般的に三角形型をしている。基部と山頂が同じ形状であったり、基部の方が狭くて小さい山は不自然に見えるということである。

ただし、ハロン湾に点在するカレンフェルト状の島々にはこのような形状が数多く存在し、実際にそれらを模したホンノンボ作品は数多くある。よってこの作法は、具体的な形状よりも樹木の構成と同様に、山に対する威厳や畏怖を損なわないように留意させることが目的であると考えられる。これら以外にもさらに多くの作法や指南もあるが、基本的には以上の決まりとなっている（図9）。本稿における実験制作においてもこの作法に準じて制作を行う。

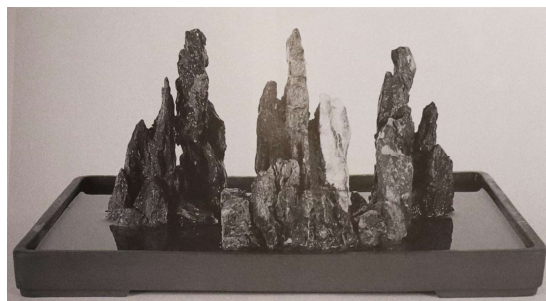


図9 山の配置と全体構成が規則に則っていない例

（出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 125P)

2. 現代におけるホンノンボ

国家としてのベトナムは50以上の民族からなる多民族国家である。この中で多数派を占めるのがキン（越）族であり、その多くは仏教徒（大乘仏教）とされているが、信仰実態としては仏教や儒教、その他道教が融合し、日本での神仏習合に似た様相となっているようである。次に多いのはカソリック教徒であり、人口の10%を占めるといわれている。16世紀に北部海岸地方で布教が始まったキリスト教（旧教カソリック）は、全世紀までの宗主国フランス統治時代にベトナム全土に広まった。社会主義国化した後もドイモイ政策によってその宗教活動と組織は維持され今日に至っている。ベトナム各地にマリア像が備えられたホンノンボがあるのはそのような歴史的経緯の反映であるといえよう。

その他、南部においては、かつては小乗仏教と呼ばれていた上座部仏教やヒンドゥー教、イスラム教など

も少数ではあるが信仰されている。このように、そもそもが柔軟性（という表現が適切であるかどうかは別として）と多様性に富んだ地域性を背景に有していることが大衆化した現代におけるホンノンボのキッシュな特質の源泉と捉える余地は有り得るだろう。（以後、本稿においては今様ホンノンボと表記する）。

2.1 今様ホンノンボの特徴について

そのような社会背景の中、大衆化した現代のホンノンボにおいては伝統的なホンノンボの典型要素やその外形構造は維持しつつも、似て非なるものへと変容した。今様ホンノンボに関する書籍の著者である宮田珠己氏の定義においては以下の点を特徴として有すると述べられている[3]。

- ① 本体が岩（石）であること。
- ② ミニチュアがのっていること。
- ③ 水を張った鉢のなかにあること

添景物についても由来も種類も雑多にして統一感があるようで実際は何の関連性もないものが混在している。それと同時に非なるものにして似ているという形容しがたい魅力を有している。メキシコに代表される宗教をベースにしたフォークアートの明確な様式美のようなものはないが、カオス性に富んだある種共通した雰囲気やイメージを醸し出しているため全体としては、一つのジャンルや分野としてのカテゴライズが可能である。こうした特徴がそれを見た者にキッシュ感という言葉を選択させるのであろう（図 10）。



図 10 現代仕様に変容したホンノンボの商品群

（出典：#21+ Hòn Non Bộ Mini Có Thác Nước Đẹp

Nhà <https://damyngheanhcong.vn/hon-non-bo-mini-co-thac-nuoc/>最終

閲覧日：2023年9月29日）

ホンノンボが今日のような大衆性を伴う以前より正統的なホンノンボにも新たな様式や変遷を柔軟に受け入れ変容する素地があったといえる実例として鉄道模型との融合例を示す（図 11）。

中国や日本における長い縮景芸術の歴史において、ついに鉄道模型との融合の機会はなかったが、本来縮景芸術作品は、芸術的思想性はともかく部材としては鉄道模型との親和性は最も高いはずである。このような点からもホンノンボには東アジア的な気質が通底していると考えられる。



図 11 伝統的な様式に鉄道模型を組み合わせたホンノンボ

（出典：Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002), 187P)

かつてホンノンボに植わった植物や添景物を見るとその種別や経済的価値の多寡から持ち主の社会的地位や富の程度が見て取れるということで外観の装飾性は指標としての機能もあったと言われている。ただし 18 世紀後半以降はこのような格式は厳格には守られなくなり、以降大衆化へ推移していくことになった。

このような変遷に至る原動力や動機についてはまだ不明な点が多いが「現世的なご利益を祈願するためのアイテム」として用いられていることは言える

前述したようにホンノンボという言葉自体は古代中国の文献には見当たらないということではあるが、地理的に隣接する中国の影響は当然ながら色濃くベトナムにも見られ、中国由来の多くの習慣や信仰がベトナムにも存在している。「風水」もそのひとつであり、ホンノンボの制作や運用にもそれは反映している。

例えば、風水の原則に従ってホンノンボ様式の庭園を造る場合は玄関の真正面に位置する場所には作らず、家から見て左側にずらして配置するということになる。また本来のアニミズムや自然崇拜、あるいは道教的な

死生観に基づくような精神修養や瞑想、覚醒といったいわゆるスピリチュアルな効用を目的とする場合もある。よって、その芸術性を高めて価値の最大化を目的として流通させるような経済商品としてよりも御守りや縁起物として個人や家庭で消費する消耗品としての側面が強いといえる。

2.2 添景物について

大衆ホンノンボの添景物の多くは既製品によるものである。またその既製品もホンノンボの添景物として作られたものあれば玩具、ミニチュア、工芸細工など多種多様であり、アクセサリや趣味の工作による自作物を盛りつけることもある。材質としては陶器製が最も多いが、そこに明確な規定のようなものは認められないが、全体として何らかの統一した外観の雰囲気醸し出しているのが興味深い。

伝統的なホンノンボにおいては特殊な意図や計画がない限り添景物の相対的なスケージングは維持すべしとの指南があるが、大衆化した現代ホンノンボにおいては形同様に随意であり自在である。外観からもたらされる添景物間のサイズの整合性に欠ける雑多な感じが、キッチュ感を増幅させているといえよう。

こうしたある種の緩やかさや柔軟性が、心のゆとりを誘引し心理的な退避域を日々の日常空間内に形成することによる癒し効果が発揮され、古代とは異なる形での心の滋養、精神修養に作用していると解することもできるのである。その結果、造形物としての多様性が広まり、表現としての可能性が拡張されたと言える。換言すれば、積極的に意図したキッチュ感を演出するなら大きさの統一感や整合性はあえて外すべきであると言える（図12）。

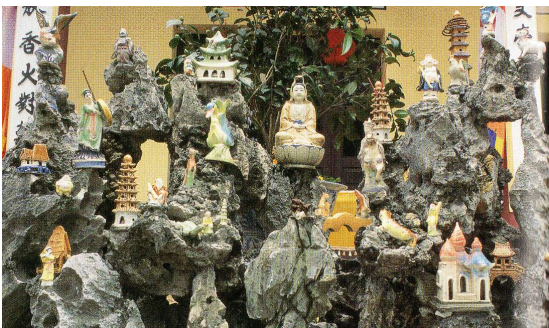


図12 雑多な世界観によって過密状態の添景物群
 (出典：宮田珠己、『ふしぎ盆栽ホンノンボ』、ポプラ社
 (2007)、口絵22)

3. ホンノンボ様式キリスト教西洋文化圏への適用

西洋文化圏においてはアニミズムや自然崇拜など風景や景観を題材とした芸術表現があまり見られない。とりわけ風景や景観を立体造形化したものは極めて少なく一部の例外的なものを除いて皆無と言ってもよいだろう。その第一の理由は、キリスト教における伝統的な教理が大きく影響していることは言うまでもない。

3.1 制作動機と背景

カソリック文化圏においては、マリア像やピエタ像、聖人像といった人物をモチーフとした立体造形物や、教会堂の装飾として天国と地獄のようなイメージを表した造形物は数多あるがそれらのイメージを具体的な状況としてミニチュア造形を施したりジオラマ化して表現するような作品は皆無と言える。

プロテスタント文化圏においては、その教義的側面のみならず旧教文化に対する新教としての対抗姿勢としてイコノクラスム運動などの偶像排除の歴史的経緯もあったため、絵画や彫刻など壮麗な宗教美術に傾注することもなく、発展的意匠表現が実践される機会もほぼなかった。

東アジア地域の石灰岩の山々や奇岩群を人が目にしたとき、どんな文化的背景や歴史的経緯を持つ民族であれ、崇拝の対象あるいはもっと素朴にそれらを手元に置きたいという思いからそれらを縮景化するという行為は当然であるかと思われるが、西アジアからヨーロッパに至る地域では、ホンノンボや盆景に類する縮景芸術品は現存しない。当然ながら芸術表現を目的としない建築計画のための模型や構造理解のための教育・研究教材としてのミニチュアやジオラマに類するものは古代より存在している。しかしカルスト地形のような奇岩と称される特異な自然景観でなくとも静寂な丘陵、生い茂る木々など印象に残る風景は数多あるはずであるが、それらが何らかのかたちで模型様式で立体造形化され人間の心理的作用の対象になったという事物は、少なくとも文献や記録上にはみられない。これはキリスト教のみならず、それ以前のユダヤ教、その他地中海域周辺の土着宗教における教理やそれによって形成された文化的意識や時代背景によってある種の制約や制限がかかっていたというよりも、そもそも発想自体が発現しえなかったのであろうと推察される。自然や景観に対する意識や視座の差異というべきものである。そこに理非曲直や良否はない。なお西洋

文化圏においてもトピアリーに代表される自然を芸術的鑑賞目的とした西洋造園技術によるある種の縮景表現などは古くから存在しており、18世紀にはフランスのル・プティ・トリアノンのジオラマ、19世紀のヴィクトリア朝時代になれば、ヴィクトリアン・テラリウムと称されるガラス容器内で小さな植物を育てるテラリウム鑑賞が流行、20世紀末には、英国内実在景観を題材にしたリリパット・レーンブランドによるミニチュアや縮景模型が人気を博し、日本国内でも定番商品の一つとして目にする機会は今でも少なくない(図13)。

しかしこれらの縮景芸術観は西洋美術の系譜を概観したとき、指向性も表現手法も東洋のものとは風景や景観の扱いが根本的に異なるのである。



図13 LILLIPUT LANE ブランドによる縮景ミニチュアモデル
(左) "Out of The Storm" (右) "CONISTON CRAG"

(出典：(左) <https://www.amazon.co.jp/-/en/LILLIPUT-Lilliputt-Exclusive-Miniature-Figurine/dp/BOBVW2ZDDT> 最終閲覧日：2023年10月1日)

(右) <https://www.ebay.co.uk/itm/310163184305> 最終閲覧日：2023年10月1日)

自然景観を絵画のモチーフとして描くことは近代絵画以前から行われてきた。15世紀にはヴェネチア派のジョバンニ・ベッリーニ (Giovanni Bellini 1433-1515)、ドナウ派のアルブレヒト・アルトドルファー (Albrecht Altdorfer 1480-1526) などに代表されるような詳細で綿密な自然環境による精緻な自然景観が描写された。しかし自然景観を描いたこれらの絵画作品は、その作品が持つ文学的作用やテーマを効果的に演出するものとして自然景観を位置づけていた。

自然景観自体をモチーフとして表現目的としたいわゆる風景絵画 (Landscape Painting) が確立したのは19世紀末の頃である。これらの原因や理由についての比較文化論的考察は別稿にて述べることにし、本論においては、ゆえに実験制作の意義に接続するということを強調しておきたい。いずれにせよ歴史的系譜や文化的経緯による本格的な縮景芸術が今現在も存在しないキリスト教西洋文化の文脈においてホンノンボ様式に通底する大衆性を伴うキッチュな風合いや体裁を応用し

て縮景芸術の制作を試みることの意義は次の点である

- ・ 前例のない意匠表現の価値と魅力の探求
- ・ キリスト教美術および教理を理解する動機と機会の提供

このように芸術表現の一つの実験的試みとして、ホンノンボの様式と造形美を分析し、大衆性や寛容性を加味しつつ、その特徴や特質を異文化圏であるキリスト教文化の事物や文脈に適用し、言わば換骨奪胎してキリスト教風ホンノンボの制作を試みることで、どのような表現上の可能性がありうるのかという動機を得て試験し、検証を行うというものである。特に新教であるプロテスタントにおいては偶像崇拜にあたるとして積極的な表象行為というものは忌避されてきた。

今回の試みの成果として期待されることは、異文化に対して新しい観点が生まれ、キリスト教に対する親近感や興味関心の契機の提供がされるということである。特に現代の日本社会においては多くの場面でキリスト教文化が浸透しているにも関わらず、その歴史や宗教上の意味や価値については関心が低く知識も浅い。

現代日本の代表的文化となった漫画・アニメにおいては至る所に聖書用語が頻出し、その表象が積極的に引用・参照されるはするが、その真髓が解される機会は皆無である。

3.2 モチーフの選択と対応関係

前提及び留意点は以下の通りである。

- カソリック (旧教) のイメージは援用せずプロテスタント (新教) の典型イメージを優先的に選択・援用する
- 添景物は最低限の加工処理を加えて変々な風合い要素を加えてキッチュ性を醸す

典型イメージとして定着している聖堂や礼拝堂マリア像やピエタ像は、確固とした表象化がなされているため今回の主旨に適合しないだけでなく、かつて宗主国であったフランスの影響もありカソリック教徒が一定の割合を占めるベトナムでは、マリア像やピエタ像を配したホンノンボは数は少ないながら既存している。

キッチュ感の印象制御や演出手法は、添景物自体の特質に依拠する面が多であり、どのような添景物を選定、調達するかが重要となる。造形意匠が簡略・戯画化されたものを選定、あるいはそのように編集加工処理し、添景物の相対的な大小関係を無視して構成する主観的な方法を採用することが効果的であると考えられる。これらを留意点として念頭に置きながら、多くの選択肢から適切なものを選定し、それらを構成要素と

して調達、デジタル編集加工処理を行った（表 1）

表 1 構成要素比較表

様式	ホンノンボ		本作
地形:	山・地帯	塔状カルスト	メテオラ奇岩群、三位一体（手、鳩、羊）
流体:	水面	ワロン湾海面等	ガリラヤ湖面、洗礼盤
	瀑布	有	有
構造物:	小屋（四阿）	東屋	レガレイラ宮殿内パビリオン
	塔（楼閣）	仏塔	新教ラテン十字架
	建物	寺院	リスボン・ベレン要塞
	橋梁	石橋、棧橋	レオナルドの橋、石造アーチ橋
	小舟	木造漁船	ガレリア船（古代木造船）
生物:	動物	牛等家畜類、鳥	ロバ、羊
	人物	仙人、農漁夫	ルイス島のチェス駒
植物:	樹木	万年松（マキ）等	オリーブ
	草	有	有
	蕨	有/無	有

4. ベースと添景物のデジタル造形

次に制作工程とその具体的な方法について述べる。

4.1 地形全体

まずは基盤となる地形の選定であり最も重要な要素である。ハロン湾を中心としてホンノンボの地形に匹敵しつつ聖書に縁のある地形や地域となれば、トルコのギョレメ国立公園内のカッパドキアの岩窟群や死海文書で有名なイスラエルのヨルダン川西岸地区の死海付近のクムランにある洞窟群や山岳地、ギリシア北西部セサリア地方北端の奇岩群であるメテオラが挙げられるであろう。何れも仙境の山々の類であり、桂林やベトナムにおける塔状カルスト（タワーカルスト）に匹敵する見映えである。それぞれに外観的な魅力に満ちており、聖書的な歴史的由来や縁があるが、本作においてはメテオラを選定した（図 14）。



図 14 ギリシア北西部セサリア地方北端メテオラ奇岩群

メテオラは、その一帯がいわゆるカルスト台地であり、6 千万年前に海底で堆積した砂岩が隆起し、ピンドス山脈から流れ出る川によって浸食されて現在の地形となった。つまり地質学的にはホンノンボと同様であり、当然その外観も類似する要素が多いということがその選定の理由である。モデルの調達は、数値標高モデル（DEM : Digital Elevation Model）を用いた。これらの RAW データをコンバータ経由にて 3DCGDC ツールである Blender にインポートして編

集処理を行った（図 15）。

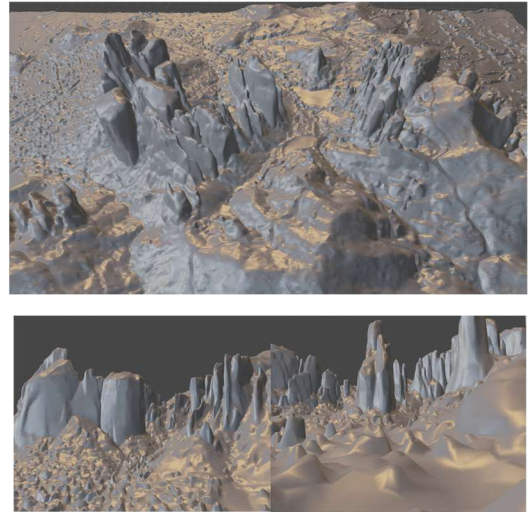


図 15 メテオラ奇岩群全景 DEM

更にメテオラ地帯の中で特にホンノンボに類する地形を選出し、外見形状が今回の意匠計画に合致するような領域を切り出した。その際、DEM 地形そのままでは本作の主旨に合致しないため、若干の意図的な形状修正を行った。ただし過剰に行くとメテオラ本来の地形的特徴が失われてしまう。よってトポロジーは維持した状態で、フリーフォームデフォーメーション処理によって地形的高低差の相対量を強調した。その結果、ホンノンボにおける山岳地形に近似した形状となり、ヨーロッパ南東部 地域の地形がモチーフでありながら東アジア文化における縮景芸術感が醸された(図 16)。

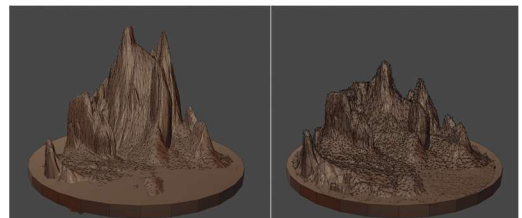


図 16 メテオラ奇岩群中央部分をデフォームした形状

(左) ホンノンボのイメージに近いが過剰処理になった地形
(右) メテオラの地形特性を維持しつつホンノンボのイメージに近接するように若干の誇張を加えた地形

次にホンノンボの基本作法に則り意匠設計を行った。まず 4 の数は用いないということで 3 を用いることとした。また、3 を用いることで、キリスト教における重要な正統教理の一つである「三位一体」を表する

こともできる (図 17)。



図 17 プロテスタントにて用いられている父と子と聖霊の関係を表現した三位一体の概念図

ただし、山の数だけではその意味を伝える機能としての効果は弱いため、それぞれの山頂に父（神）と子（主イエス）と聖霊を意味する図像として古来よりアイコン化されている指を折り曲げた手（シュヴァーアハンド）、羊、鳩を添景物として加えた。なお 10 世紀以降においては聖霊を人物表現することは禁止となり鳩の姿で表現するようになったため本作もそれに準じた

手は実際の人間の手首を 3D スキャニングによってデータを標本化、修正して作成した (図 18)。羊は製造者不明の樹脂製の置物をフォトグラメトリ処理して作成した (図 19)。鳩は CC ライセンスに準拠するモデルデータを基に体躯の比率とポリゴン数を修正した。

("Pigeons"(<https://skfb.ly/oKupB>)byStephenguryislicense dunderCreativeCommonsAttribution(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)).

神の手であるシュヴァーアハンドを本来の中央ではなく右に配置することによりローブを身につけた聖職者のように山岳を見立てることができた。そして神の子羊としての羊を中央の山の突端に配置することによって天にあげられたことを示すことができた。この単純明快さが表現意図を的確に与えるだけでなくキッチュ感を高める効果も得ることができた (図 20)。

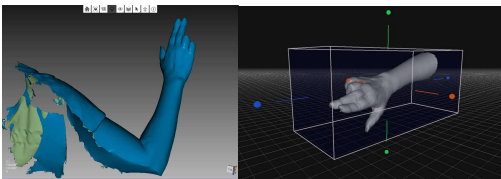


図 18 深度センサーによる 3D スキャニングされた手

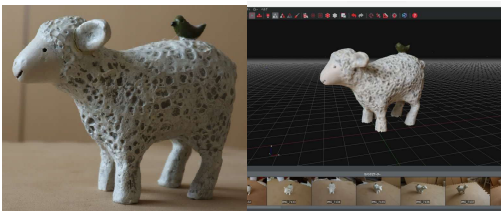


図 19 樹脂製の羊の玩具とフォトグラメトリ 3DCG

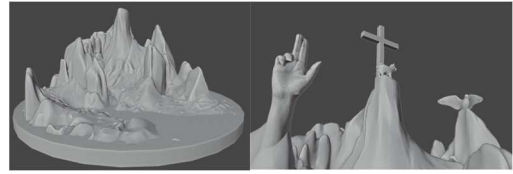


図 20 完成した地形全体と三位一体を表現した山岳

4.2 流体

ホンノンボにおいて水は重要な要素の一つであるが、聖書の世界においても同様に宗教的な意味や側面を有している。新約聖書における水の重要性はバプテスマが筆頭に挙げられるだろう。本来、バプテスマの語源はギリシア語とされ、「沈める、浸す」の意味であるが、キリスト教においてバプテスマは“キリストの死と埋葬と復活”を象徴している。水中に沈めることにより従来自分の死と埋葬を意味し、水から引き上げることにより神の恩寵による復活を象徴している。つまり主イエスの十字架による贖罪と福音を信仰し、罪の中に生きてきた自分を葬り去り、新しい命に生きるための儀式である。

そうした水の象徴性と景観を構成する要素としての機能と意匠を検討し、イエス・キリスト洗礼の地である「ヨルダン川対岸のベタニア」(2015 年世界遺産登録)を検討した。しかし DEM 調達の困難さや外観の印象からこれらは見送りとし、洗礼盤自体をモチーフとして用いることとした。基本地形に洗礼盤を配置することにより、この水面一帯はバプテスマの地としての意味合いになるという解釈を期待してのことである。

候補となる具体的な洗礼盤としてウェストミース州フィアモアの聖メアリ教会(St. Mary's R. C. Church)に移されたものを選定した (図 21)。アイルランドのカソリック教会という当初の主旨と前提から若干外れるが、以下の理由により選定した。

- 八角形という洗礼盤の典型形状であり八角形の意味は聖書における割礼の儀式や 8 日目に死から復活など教理的意味が込められており、聖書的世界観が視覚的に表現できる
- 周囲に聖職者の顔が彫られておりホンノンボの陶器製添景物同様のキッチュ感が醸せる
- 物体の相対的な大きさを無視して建造物として配することによりホンノンボの陶器製添景物同様のキッチュ感が醸せる

モデル調達は、実物をフォトグラメトリ処理した CC ライセンスに基づくデータを用いた ("Mayne Church Font (WM003-112----)" () by Archaeological Survey ofIrelandlicensedunderCreativeCommonsAttribution(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)).



図 21 アンドレア・デル・ヴェロッキオ (1435年-1488年)による『キリストの洗礼』と教会屋内で用いられる洗礼盤の本作 3DCG

(出典 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Andrea_del_Verrocchio,_Leonardo_da_Vinci_-_Baptism_of_Christ_-_Uffizi.jpg 最終閲覧日: 2023年10月1日)

4.3 樹木

聖書における樹木と言えば生命樹が有名ではあるが、生命樹は実在する樹木ではないうえに今回の目的においては幾分神秘的傾向を強く帯びすぎてキリスト教における一般的かつ典型イメージからは乖離していると判断した。そこで、まずは実在する聖書に登場する樹木の候補としてオリーブの木と香木で有名なフランキンセンスの木(鈴懸の木)を検討した。

前者においては旧約聖書の創世記 8:11 におけるノアの箱舟のエピソードとして有名だけでなく新約聖書内においても、ローマ人への手紙 11: 11-24、ヨハネの黙示録 11: 4 の箇所や、その他情景描写や象徴、たとえの例などとして幾度も登場するが、最も有名なものが共観福音書における「オリーブ山の祈り」であろう。

後者においては、マタイによる福音書 2:11 における主イエスの誕生の際、東方三博士が持参した贈り物が最も有名である。しかしながら、その贈り物である乳香はフランキンセンスの木そのものではなく、その樹脂であるため樹木としての知名度は低い。

よってキリスト教一般的な樹木の典型イメージとしてはオリーブの木が適切であると判断し選定した。

モデルの調達は CC に即したデータを用いた("Old olive tree" (<https://skfb.ly/oxvFF>) by massive-graphisme is

licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)).

ホンノンボでは植物は添景物ではないため、本作においてもキッチュ感を演出することはせず、自然な形状を基本として、若干の樹幹や樹冠への編集を加えて用いた。



図 22 エル・グレコ (1541年-1614年)による『オリーブの園での祈り』とオリーブの木の本作 3DCG

(出典 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_Greco_-_The_Agony_in_the_Garden_-_WGA10484.jpg 最終閲覧日: 2023年10月1日)

4.4 小屋

ベトナム文化における見晴らし台は王侯貴族が音楽を聴きながら景色を楽しむ場所とされ水辺の近くに建てられていた。ホンノンボにおいても東屋(四阿)に相当する構造物は添景物として多く用いられている。

ガゼボと呼ばれる西洋風東屋についてはポルトガルの首都リスボン郊外にあるシントラにあるレガレイラ宮殿内の東屋を選定した。レガレイラ宮殿はポルトガルがキリスト教徒の支配下に入ってから以降の12世紀頃に築かれた王族の別荘を1840年にレガレイラ男爵が宮殿を買い取ったことがその名前の由来とされ、イタリアの建築家ルイジ・マニーニによって、ゴシック、ルネサンス、ムーア、バロック、マヌエルなどの様々な建築様式が融合した意匠に大幅に改修された。

その外観は、多くの映画や小説、ゲームといった創作物のイメージソースになったこと事から伺えるようにまさにファンタジーのような魅力にあふれており、同様の宮殿などが点在し多様性と美観からシントラ一帯はユネスコの世界遺産に登録され観光地として有名である。よってこのガゼボは西洋建築の代表的意匠として定着しており前述したように映画やゲームなどの大衆文化における典型イメージの一部になっていることからキッチュ感を演出できると判断した(図23)。

モデルについては CC ライセンスに基づくファイル

を用いてポリゴン数などを一部修正し作成した ("Quinta da Regaleira Pavilion" (<https://skfb.ly/6XELX>) by Jonathan Millhauser is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)).



図23 レガレイア宮殿パビリオンの写真と本作3DCG

(出典：<https://studinano.com/sintra-un-autre-monde-en-plein-portugal> 最終閲覧

日：2023年10月1日)

4.5 楼閣（塔）

仏教におけるパゴダや仏塔、楼閣式の層塔に類する歴史の変遷の中で典型化されたイメージはカソリックにはあるがプロテスタントには存在しない。個々には有名な建築や設計のプロテスタント教会（礼拝堂）は当然に現存するが、プロテスタントという教派が成立した歴史的な経緯からカソリックのような荘厳壮麗にして歴史的な様式美による教会意匠の代表や典型がプロテスタントには形成されていないのである。

そのため塔に代わるものとして十字架を選定したしかしながら、カソリックにおける十字架には磔に処された主イエス・キリスト像が加えられているが、プロテスタントにおける十字架には像がなくシンプルで単純な縦横棒のみのラテン十字架が用いられる。これら理由には諸説あるが主な理由として次が挙げられる。

- 忌避されている偶像崇拝に該当する
- 主イエス・キリストは死に打ち勝ち天に座しているため地上には不在である

よってプロテスタントにおける十字架は磔像がなく装飾性も最低限であるためその外観は極めてシンプルである。（注 ただし現代においては磔像のない十字架を用いているカソリック教会も数多くある）そのため塔に代わるディティールを有する構造物を別途必要が生じた。そこで、カソリックでもなくプロテスタントでもないケルト系キリスト教のケルト石造十字架に着目した。

ケルト石造十字架は磔に処された主イエス・キリスト像は強いカソリック影響下のものを除外すれば基本

的に彫刻されておらず、またシンプルな縦横棒だけのラテン十字架ではなくキリスト教化していく以前の土着信仰の名残のような円環や、その他文様や古代文字などの装飾が施されており見た目にも複雑で興味深い。そのためケルト石造十字架もまた映画やゲーム等様々な創作物において引用されあらゆるイメージの源泉となっている。ケルト系キリスト教自体は馴染みが薄くともケルト石造十字架のイメージは一般に十字架の典型イメージとして定着し、ジャンルや分野によってはケルト石造十字架こそ十字架の代表的イメージともなっているのである。

そこで実際にモデルを置いて検討したが、以下の理由によってケルト石造十字架は用いないことにした。

- カソリックと同程度に強いシンボリックなイメージがあるため、これを中心に据えると作品全体がケルトキリスト教のイメージに転化してしまうおそれがある
- ケルト十字をシンボライズした政治団体や結社が存在しているため思想的な誤解を誘引する可能性がある

よって外観の装飾性が低くキッチュ感には若干乏しいが重要な教義の部分に抵触するため前提に則り、塔についてはプロテスタントの十字架を自作モデリングして用いることとした（図24）。



図24 十字架デザインの比較

(左)山口サビエル記念聖堂フランシスコ・ザビエルの像の胸部にある十字架、(中)ケルト石造十字架、(右)山口福音教会滝町会堂の壁面の十字架

4.6 建物

前述したようにホンノンボにおける楼閣（塔）に代わるものとして十字架を選定したが、ポピュラーホンノンボにおいては種々雑多な人間が居住できる空間として寺院などの構造物要素が数多く配置されている。そのため現状の要素だけではキッチュ感やカオス感が足りないと判断し、追加用途としてベレンの塔を付加した。

ベレンの塔は、リスボンの沿岸ベレン地区にある16世紀にマヌエル1世によって築城されたマヌエル様

式の沿岸要塞（船の監視塔）である。リスボンのジェロニモス修道院とベレンの塔の構成資産として世界遺産リストに登録されている構造物である。ゴシック建築様式を範として当時の大航海時代のポルトガルの栄華を示すように過剰や装飾が特徴である。

このような外観上の特徴から前述のレガレイラ宮殿内の東屋（パピリオン）同様に多くの映画や小説、ゲームといった創作物のイメージソースになった。教派的には時代と場所からカソリックに分類され、ベレンの塔内には主イエスを抱くマリア像が置かれている。そして沿岸要塞ではあるが内部に礼拝堂も設置されている。このようにベレンの塔はカソリック教派の構造物ではあるが聖書の記述や世界観に直接由来するものではなくキリスト教文化圏と歴史的系譜の中にあり、一般に通ずる典型的なイメージを有しつつ、水（海）に因むことから選定した（図 25）。

モデルの調達には CC ライセンスに基づくデータを用いた("Tour de Belem" (<https://skfb.ly/oHvK9>) by pattarian is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)). 当該モデルデータはベレンの塔に隣接する公園内に設置されている縮尺およそ 1:24 相当の鋳造模型をフォトグラメトリ処理したデータである。

ポピュラーホンノンボに多く用いられる構造物の多くは樹脂や陶器製であるため、その質感やキッチュ感を再現するため、細部の詳細をあえて平滑化し、スケール比率を編集した。

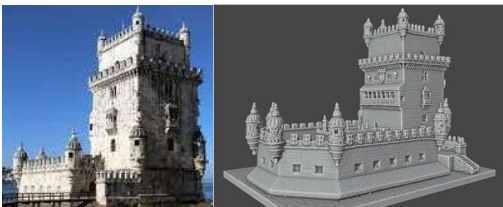


図 25 ベレンの塔の写真と本作 3DCG

4.7 橋梁

ホンノンボにおいては橋もまた水に関わる点から重要な添景物である。しかしながら聖書やキリスト教文化圏においてはそれ自体有名な実在の橋や象徴としての橋や架橋的な存在は典型イメージとしては存在しない。よって本作においてはいわゆる東洋的なアーチ型の木製の橋に類似した西洋の代表橋として科学工作や橋梁工学において有名なレオナルドの橋（ダビンチの橋）を選定した（図 26）。

レオナルド・ダ・ヴィンチ考案によるこの橋は、摩

擦と重力を利用することで部材同士が互いに支え合うため結合する必要のない合理的な仕組による高強度な橋梁構造物である。一見した外観は極めて東洋的でありながら西洋文化の文脈内に位置付けられているという点が興味深く、また中世の木造アーチ橋であることから伝統的かつキッチュなイメージも醸すことができる。モデル調達は、マニュアルモデリングによる。もう一つの橋の構造物として西洋の橋の典型イメージとして石橋を付加することとした。モデルの調達は当初鉄道模型のストラクチャーを検討したが既製品として販売されている鉄橋は数多くあるが石橋のラインナップは皆無に近い。仮にあったとしても鉄道橋のため、線路が貼られていたり構造高は高めである。本作の主旨に合致するキッチュ感と縮景芸術の風情を感じる具合の橋となると皆無である。よって、ジオラマアイテムを候補とし、英国の模型メーカーである AIRFIX 社の 1:76 スケール石橋レジンキットに着目した。モデルスケールと材質がキッチュ感と添景物としてのリアリティのバランスが程よく取れていると判断し、これを選定した（図 27）。モデルの調達は模型実物をフォトグラメトリにて標本化して 3DCG 上で編集加工した。トポロジーは維持した状態でフリーフォームデフォメーション処理によって玩具感を演出した。同様に石段についても同社製品を選定した。こちらも典型的な西欧の石段であるが、不必要な箇所は削除しミラーリング処理を施して一般的な石段に改造した（図 28）。

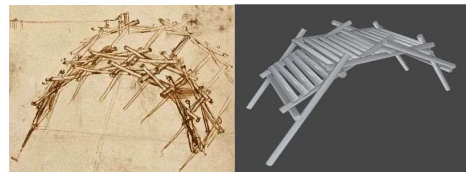


図 26 レオナルドの橋の写真と本作 3DCG



図 27 1:76 レジン製の西洋石橋模型とフォトグラメトリ 3DCG

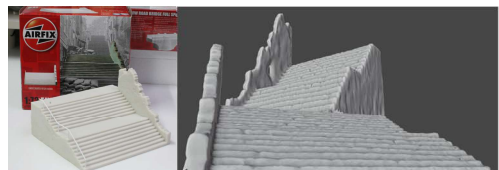


図 28 1:76 レジン製西洋石造階段とフォトグラメトリ 3DCG

4.8 小舟

小舟はホンノンボにおける添景物としては極めて重要なアイテムである。聖書における船として筆頭に挙げられるのは旧約聖書創世記ノアの箱舟であるが、スケリングが異なるだけでなく船の意味が異なるため適合しない。そこで新約聖書に着目した。新約聖書における小舟と言えば幾度も登場するガリラヤ湖の小舟が最も有名でかつ象徴である。ヨハネによる福音書 6:19、マタイによる福音書 14:29、ルカによる福音書 5:4、ルカによる福音書 5:2 などガリラヤ湖周辺での主イエスの宣教に関する記述の中で 50 回以上に渡って言及されており、多くの聖書絵画のモチーフにもなっている。奇しくも 1986 年、ガリラヤ湖の湖底が干上がった際、古代の船の残骸と思しき遺構が発見された。その建造方法と放射性炭素年代測定により紀元前 120 年から紀元後 40 年の間に漁船として使われていた地中海地域の典型的な古代船ものであることが判明した。小舟は長さ 8.3 メートル、幅 2.3 メートル、高さ 1.3 メートル、10 人以上は乗船できる大きさでありスケリングも合致する。古代ガリラヤの船は、正式には「Galilean Fishing Boat」という名称となったが、その時期がちょうど聖書の時代、つまり主イエスが公的生涯を送っていた時代と重なるため、「Jesus-Boat」と通称され、その残骸と復元模型がイスラエルのイーガル・アロン・センター(ガリラヤ奇跡センター)に展示されている。このようなことから本作においては、このジーザス・ボートを添景物として選定した(図 29)。モデル調達については資料を参照し、CC ライセンスに準拠するモデルデータ("Herculaneum Boat - Roman Boat" (<https://skfb.ly/olwsk>) by Opus Poly is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)) を基に 3GCG ツールによるマニュアルモデリングを行い自作した。

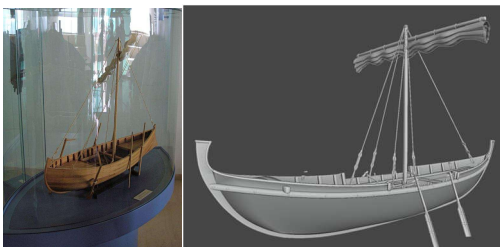


図 29 ガリラヤ奇跡センターの復元模型の写真と本作 3DCG
(出典：<https://www.seetheholyland.net/tag/yigal-allon-museum/>最終閲覧日：2023 年 10 月 1 日)

4.9 動物

ホンノンボに添景物としての動物には多くの意味合いがあることは前述した

禪宗においては逃げた牛を連れ戻す過程を修行に例えて、牛は「真の自己」を表すという意味合いがあり、ホンノンボにおいてもベトナム仏教を経由して牛の添景物には意味がある。白鷺についても同様に夫と子供のために自分の利益を犠牲にする献身的な妻を象徴しているということである。

今様ホンノンボにおいてもそれは継承されているものの、トラディショナルホンノンボに比してそのバリエーションは幅広い。個体によっては、虎や象など家畜以外の動物も、そのご利益にあやかるため種々様々利用いられている。

聖書には数多くの動物が登場し、それぞれに象徴的な意味や当時の生活事情などが反映し、単純に候補を選定するには種別が多い。

そこで、以下の条件を設定した。

- 実在する動物である
- 一般に認知されている動物でありながら、聖書における詳細については認知されていない
- 外観がキッチュ的に演出できる余地がある

このことから旧約聖書に現れる巨大な海の神獣レヴィアタンや野獣ベヒモスは除外される。また豚なども除外ということになる。そこでロバを選定した。ロバは旧約聖書では民数記 22:28 の箇所の人語を語るロバが有名である。

新約聖書においてはマルコの福音書 11:1-6 の子ロバの背に乗った主イエス・キリストのエルサレム入場のエピソードが有名である。またこの箇所は旧約聖書ゼカリヤ書 9:9「勝利を与えられた者 高ぶることなく、ろばに乗って来る 雌ろばの子であるろばに乗って」と対応している。

ユダヤの世界ではロバは特別な位置づけのようであり、生贄の対象にもならず人間の使役動物として重宝されているとのことであるが詳細については別稿に委ねる。本作ではロバの背中に羊(主イエス)を乗せて更にその上に鳩(聖霊)を乗せることによって童話「ブレーメンの音楽隊」を彷彿させるように構成した。このことにより見た目の愉快さ、キッチュ感、そして寓意を含む視覚的構成が成立した(図 30)。

一見すると楽し気ではあるが、その意味するところは、預言が成就し贖罪のために救世主として磔刑にな

る準備が備わった状況を表現しているのである。

モデル調達に CC ライセンスに準じたモデルを用いた("Donkey" (<https://skfb.ly/6RnxL>) by heileh is licensed under Creative Commons Attribution (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)).



図 30 ジョット・ディ・ボンドーネ (1267 年 - 1337 年) による『エルサレム入場』と本作 3DCG との比較

(出典 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giotto_di_Bondone_-_No._26_Scenes_from_the_Life_of_Christ_-_10_Entry_into_Jerusalem_-_WGA09206.jpg 最終閲覧日: 2023 年 10 月 1 日)

4.10 賢者

伝統的ホンノンボも今様ホンノンボにおいても人物像やフィギュアは重要な添景物である。今も昔も特別な意図を除けば、リアルで写実的なものよりも様式化されたものや戯画化されたものが用いられている。特に今様ホンノンボにおいては、市販のミニチュアフィギュアの種類が多いため、それだけバリエーションに富んだ表現が可能である。

本作においても人物については聖書に縁があり、外形や形状がキッチュ感に富み、正当な様式に拠らないアカデミズムから乖離した位置づけのものを候補として検討した。その結果、ルイス島のチェス駒 (THE LEWIS CHESSMEN) を選定した (図 31)。

ルイス島のチェス駒は 1831 年にスコット北西部アウター・ヘブリディーズのルイス島で発見されたことに因んで命名された。制作年代は推定 12 世紀とされている。中世ロマネスク美術の様式に則ったのかどうかは不明であるが、チェス駒としての機能性を考慮したためであろうか、写実とは程遠い記号的な人物表現は現代において鑑賞すると極めて素朴かつ滑稽に見える。もちろん当時の制作者はそのようなことを意図して造形はしていないと思われるが、この異形というべき外觀がキッチュな感覚を最大化する効果を持っていることは一目瞭然であろう。また劇映画『ハリポッターと賢者の石』においても小道具として登場し、その知名度や認知度は高い。

モデルの調達については、2003 年に東京都美術館

で開催された大英博物館の際に日本の模型製造会社である海洋堂が記念販売した海洋堂「ルイス島のチェス駒」(THE LEWIS CHESSMEN)大英博物館の至宝展」をフォトグラメトリ処理した。この商品内にはポリレジン樹脂製によるナイト、ビショップ、クイーン、キング、ウォーダー (ルーク) 各 1 個計 5 個が実物の 1:2 の縮尺スケールにてセットされている。本作においてはこれらをホンノンボにおける人型添景物として用いた (図 32)。



図 31 海洋堂のパッケージとフォトグラメトリ 3DCG

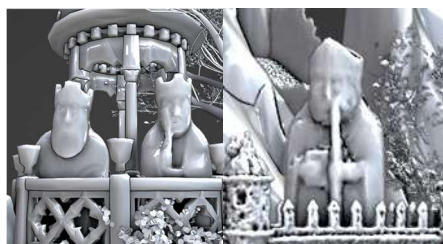


図 32 キング、クイーン、ビショップの配置

4.11 植物群・藁等

ホンノンボにおいては主となる樹木だけでなく周辺の苔や草、藁も重要な要素である。しかしながらこれらをマニュアルモデリングやフォトグラメトリで形成するのは既往研究において精度や表現力に劣り効果的ではないことが判明している[4]。よってプログラムによるプロシージャル生成による方法を採用した。効果的に繁茂させるだけでなく、粗密度などを変数で調整できるためにレイアウト変更に対応できる (図 33、34)。

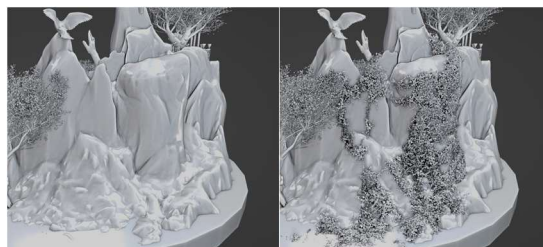


図 33 プロシージャル生成による藁や苔の効果の比較



図 34 藁や苔を積極的に適用したペレンの塔

4.12 全体の構成

最終段階としてこれらの要素をホンノンボの作法に則りつつ前提条件と制作意図を調整しながら構成し、部分的な微修正を加えながら全体を完成させた（図 36）。これらの形状は全てフル 3DCG によってモデル化および軽量化されているため VR デバイスによる鑑賞が可能であり実際に OpenXR 上での鑑賞を起こった。VR であるために盆景サイズから庭園サイズまでスケラブルである。庭園サイズで閲覧した場合、千葉県臨海地域にある某テーマパークの中を遊覧しているような感覚になった（図 35）。

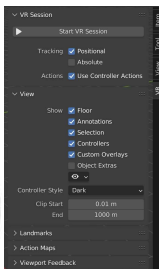
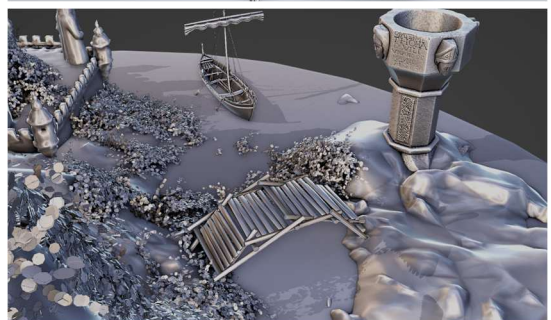
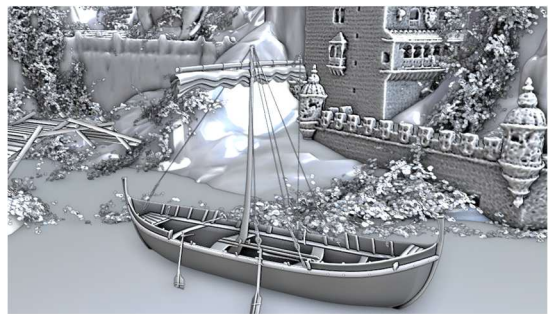
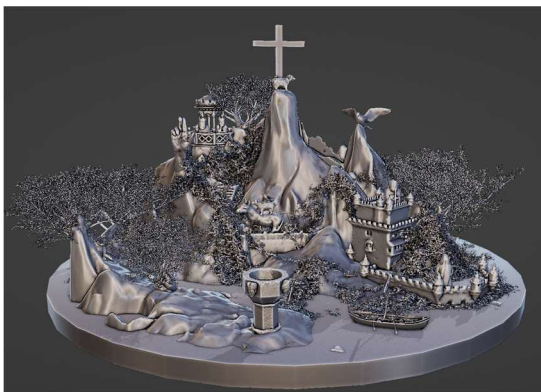


図 35 メタクエスト 2 と Blender 上での VR 設定画



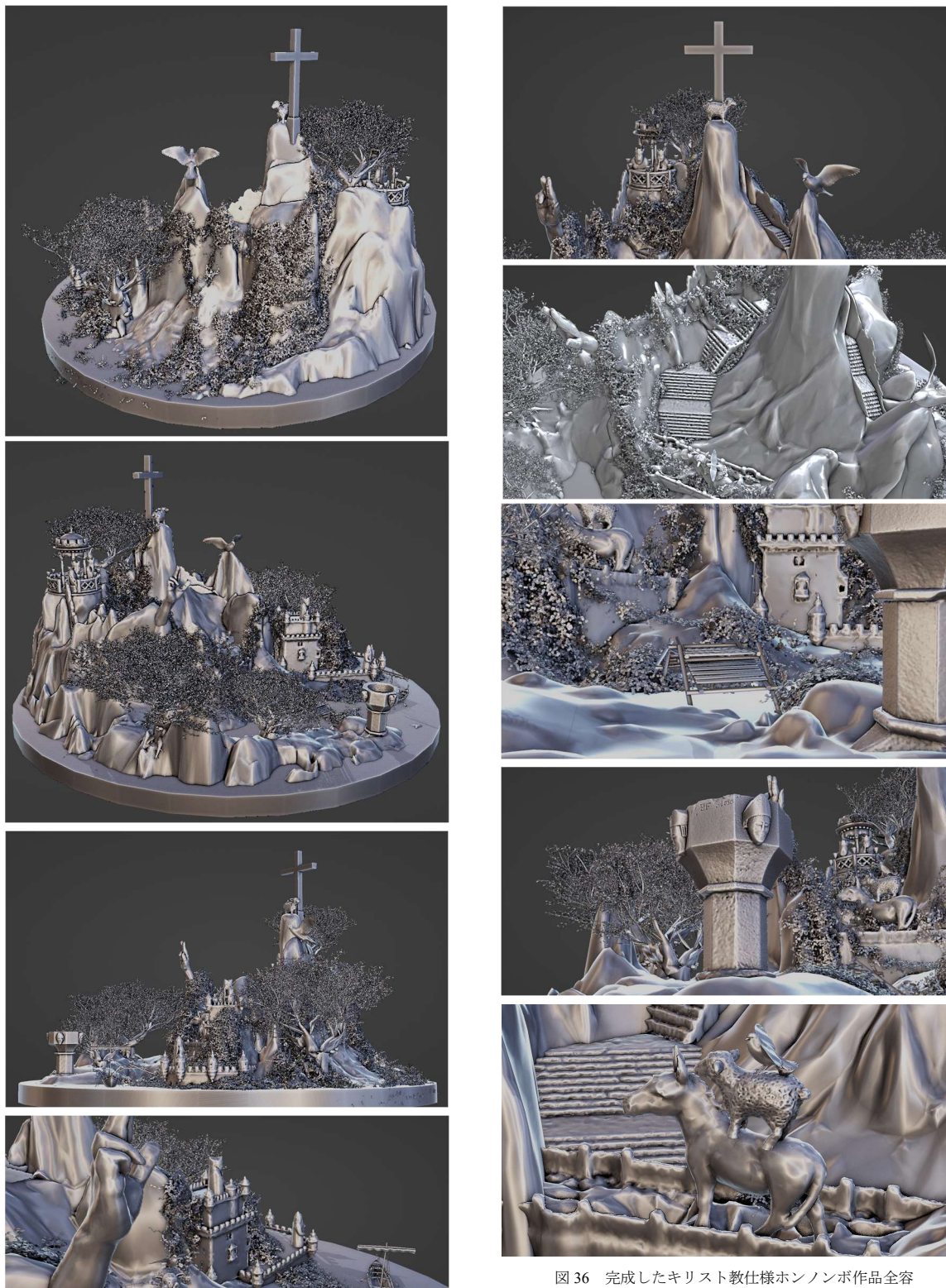


図 36 完成したキリスト教仕様ホンノンボ作品全容

5. 生成 AI を活用した画像生成

ただし現モデルは本体に質感設定を施していないため無塗装の原型やモノクロ写真の様に見える。よって生成 AI 技術を用いて着彩を試みた。GPU 搭載 PC のローカル環境で動作する Stable Diffusion WebUI にて拡張機能 ControlNet のモデルである control_v1p_sd15_brightness を用いて AI 認識による処理を行った (図 36)。認識させる画像特性やプロンプトによって成果が大きく変動するためレンダリング画像の生成パターンを数多く作成し、陰影よりも輪郭が明瞭なものをリファレンスすることにより最も効果的な結果が得られた。



図 37 Stable DiffusionWebUI にて動作する control_v1p_sd15_brightness



図 38 誤認識等による結果不良の例

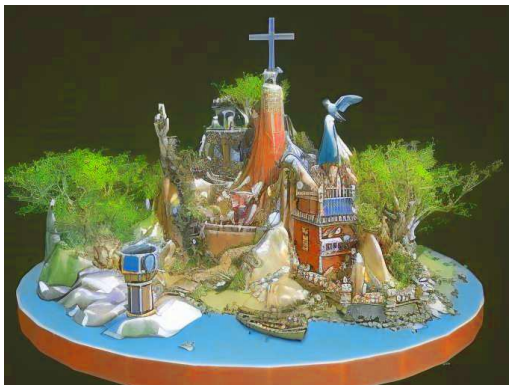


図 39 AI 処理による着彩処理結果

幾度かの試行を行い、想定イメージに近い結果が得られた (図 37, 38)。基本的に既存のモノクロ写真のカラーライズ処理のための機能であるため実在感のあるフォトリアルスティックな印象に欠けてしまうが植

物や岩、水などを識別し、それらに相応した配色やその範囲が制御され興味深い成果が得られた。

次の試作として半自動によって生成 AI にキリスト教仕様ホンノボの再構成処理を行った。一般的に生成 AI による画像形成はテキストベースによるプロンプト生成が話題になりがちであるが、基情報が 3DCG であるならば立体情報や画像情報など多くの情報に基づいて理想とする結果を積極的に誘導制御可能である。そこで着彩処理同様に Stable DiffusionWebUI にて absolute-reality-v1.8.1 を学習モデル (チェックポイント) として拡張機能 ControlNet 上で動作する 3D モデルローダ機能や img2img 機能を用いて試行を行った (図 39)。輪郭や形状が一部破綻しつつも、CFG スケールやネガティブプロンプトを調整し、表現として有益と判断した生成画像を精選し列挙する (図 40)。



図 40 Stable DiffusionWebUI にて 3D 情報やレンダリング画像情報とプロンプトを基にキリスト教仕様ホンノボを再構成









図 41 オリジナル 3DCG データに基づいた生成 AI によるキリスト教仕様ホンノンボ画像群

イコングラフィーにおける図像学的な機能や意味までは学習されておらず処理対象でないために、それらの意匠は一部破綻しているが、作者がリファレンスを提供すれば作者の発想力や技術を超えて様々なバリエーションが逐次生成される様は新時代の制作スタイルを予見させる。生成結果から作者側が更に触発を受けてそれらをフィードバック制御できるシステムが整備されると一層興味深い成果を期待できるだろう。なお、これらの生成画像結果はデカルト空間上の3次元情報は構成されていないため、現時点ではVRによるリアルタイム鑑賞は不可能であるが、疑似的な両眼視差を生成することにより疑似ステレオによる静止画立体視は現状仕様でも可能である。

6. まとめと今後の課題

以上の工程と処理を経てホンノンボの様式とキリスト教文化圏における意匠と大衆的かつ宗教芸術的魅力を兼ね備えた表現物として成立する成果を得た。天地の三才観は古代から考えられている東洋思想の宇宙論の根本であるが、ホンノンボにもその影響があるとされ以下のような宗教的象徴性が含まれている。

- 道教：金、木、水、火、土の五行
- 儒教：仁、義、礼、知、信の五常
- 仏教：殺人、盗み、欲望、妄言、泥酔

本作品は当初計画通りキッシュ感を前面に演出し、その外観も玩具性に富む児童的なイメージを優先した。その点においては意図通りの成果になった一方で、そのサブテーマとして本作には宗教的象徴性とナラティブ性を次のように込めている。

「神の子イエスが洗礼者ヨハネよりヨルダン川にてバプテスマを授かり、そののち小舟に乗り魚を獲る漁師のようにガリラヤ湖周辺にて宣教活動を開始、3年間の公生涯の終わりにロバの背中に乗ってエルサレムに登るも権威ある者はその様子を傍観するだけであり時の権力と民衆によって磔刑に処せられた神の子イエスは、世人の贖罪のため死し、復活を遂げ預言成就と成りし後、三位一体として父の右に座して世の終わりまで御子を信じる者と共にいる」という様を表している。

かつて識字率の低かった時代では教会堂や聖堂の彫刻やステンドグラスが物語を伝える媒体として機能し

ていた。このキリスト教仕様ホンノンボもそのような用具としての活用や効用を期待できるであろう。もちろん現代では識字率は高いため聖書の話や文字の代わりに理解させるという事ではなく前述した通り異国文化や宗教の意味と価値に関心を持たせる契機や動機付けとしての機能と目的である。その点において本作は一つの可能性と選択肢を提供していると言えよう。

今回は、その造形的可能性やアート表現としての美的価値や大衆芸術としての娯楽性や愉悦感を得られるかどうかという予備実験的な位置づけであり、その点では一応の成果を得たという自己評価である。

今後の課題としては、評価方法と表現技術の2点が検討点であると考えている。今回成果は基本的に作者の主観に拠る評価であるが、新約聖書の共観福音書に基づくこれらの語りが実際に感じられるような意匠設計であり造形物が媒体として効果的に機能しているかどうかについてはキリスト教の信仰者、専門家、関係者などに鑑賞してもらい意見聴取する必要がある。そしてキリスト教芸術や文化などに造詣や知見がある者が鑑賞した際にどのような反応や評価があり得るのか、また前提知識なしに見た時の直観や第一印象による評価の観点や着眼点などの検証項目自体の考察、質問紙法調査による客観的な評価が必要であろう。

技術的な点としては、実際のホンノンボのように置物として機能させるべく3Dプリティンクによって立体造形化を試みたいと考えている。加えて生成AIの精度向上についてである。今回用いたチェックポイントは既存の学習モデルを使用した、制作意図の効果を最大化するには作者が縮景芸術全般に係る教育用データセットを構成・準備し、調整したうえで独自モデルを適用することが最も望ましい。そのためには著作権問題に影響しない膨大なデータセットが必要となるが今後の課題として取り組みたいと考えている。

文 献

- [1] Van Lit Phan, Lew Buller, 『Mountains in the Sea: The Vietnamese Miniature Landscape Art of Hon Non Bo』, Timber Press, (2002).
- [2] ロルフ・スタン, 『盆栽の宇宙誌』, せりか書房 (1982).
- [3] 宮田珠己, 『ふしぎ盆栽ホンノンボ』, ボブラ社 (2007).
- [4] 熊谷 武洋, 『フォトグラマトリ技術によるVR 盆景コンテンツの制作』, Journal of East Asian Identities vol.5, pp.11-30

〈作者略歴〉

熊谷 武洋（くまがい たけひろ）

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。