

### パターン・第一のテーゼ:

生命は、世界が物理的に均質化してゆく流れにひとたび抗って、みずから組織化し、時間的に不可逆なパターンを生成する。つまりパターンには、その生命性の現れがある。

### パターン・第二のテーゼ:

特定のパターンは、どのような時間性、様態、創発をもつか。個体の特性から、社会文化的な背景までを含み、身体や素材を巻き込んで出来する。文体や作風あるいは棋風といった水準。生成の恒常性と変化。

私はドローイングによる固有パターン生成の時系列データをつくることを企図し、観測的な設定を導入する。本作ではそれが一筆一筆を記録した写真群である。2023年2月3日より一年間かけて描いた600点を超えるドローイングで、およそ画像18000枚の時系列データをつくることができた。制作記録にともないドローイングの線描の規則（二つの反復する筆致）、統一のフォーマット、同一の画材、千枚という数量などを設定した。

#### ・ドローイングの2つの規則

1. <二つの反復する筆致でパターンを構成する>
2. <一度描いた線は消さない、塗りつぶさない>

規則1は、再帰的でない筆致を用いないという意味を持つ。偶発的で勢いで引かれた、再現できない一回性の線は構成のなかに含まれない。脳-身体-環境がつくりだす造形的思考をシステムに捉るために、線描は再帰的でありうることが前提となっている。

規則2は、このドローイングがプロセスを重視し、完成図版のなかに全ての筆致を明示することを意図している。いま目の前にあるパターンそのものとともに、どのような手順で描かれたかを想像することを期待している。データを見れば、実際にそれを追跡することもできる。

#### ・統一フォーマット/同一の画材

画家は、しばしば描画環境を積極的に変更する。支持体や素材そして画材を変え、新鮮な環境で制作にのぞむ。これは端的に言えば、自らに飽きないためである。積極的に言えば、新しい環境に適応しながら自らの作風を維持する働きである。制作のなかに差異を生み出しつつ、それを環境に発散しながら自己を保持するのだ。しかし、千のドローイングを統一フォーマットで描くということは、描画環境の著しい固定であり、むしろ描画内容は絶えず変化に晒され、自己はドリフトする。

#### ・千というオーダー

千という課題設定は、ニューラルネットの学習に時系列データを活用するという狙いがあり、普通の制作とは明らかにオーダーが違う。そのため、おのずと効率的な制作を心がけるというマインドが生じた。時間のかかる複雑で手数の多い筆致の構成では、枚数をこなすことができない。よって筆致は、美しく、構成要素として多様な活用が効き、手の自由度に無理なく運動性を活かすものでなければならない。かつ、画面を広大に占めることのできるパターンに優位性があると言える。

このような制作環境の中で手の運動が作り出したパターンが、「羽や翼、あるいは魚のヒレ」（空気や水のなかで運動を作りだす手の相同器官）に近似していった、と考えてみると面白い。

#### ・パターンの時間的変化

時間とともに現れるパターンの変化には、緩やかな持続的変化（色彩や触覚）と段階的な変化（構成やプロセス）の二つの様相が見い出される。もちろんこれらは連動しているが、異なる変化様態があるよう思う。筆触や色彩といった強度の変化は、長い時間をかけて、事後に変わっていたことに気づく。感性が細分化され、より繊細に、元に戻ろうとしても容易ではない。

他方の構成やプロセスの段階的变化は、一年のドローイングのなかで創発と呼べるようなフェーズの転回を少なくとも11回は経験した。筆致の組み立てや手順そして構成法の発明などがそれにあたる。構成の創発を、以下に列挙してみる。

### Phase1: No.1-83 <二次元的構成・色彩> Two-dimensional composition, color

これまでのドローイングを色彩的に豊かにするような工夫に力点がおかれている。

### Phase2: No.84-134 <三次元的構成・空間>

84番で意図せず三次元空間の出現に出会う。描き出しから数手順すすめるうちに気づいたら予期せぬ空間が出ていた。これを拡張するように描きます。

### Phase3: No.135-173 <鳥類画像参照>

美しいオウムの画像がたまたま目に入り、その印象をパターンに組み込むとした。ただし写生ではなくイメージ画。

### Phase4: No.174-225 <羽パターン発現>

鳥類のイメージを筆致に変換しようと工夫するなかで、ノコギリ波のような筆致を使い出した。これを放射状の線と組み合わせ、「羽パターン」が生まれた。以後、頻発するようになる。

### Phase5: No.226-289 <羽パターンと軸線の前後関係>

羽パターンをphase2の三次元空間のなかに配置するために、基準線を設定してその前後関係として空間を構築する手順の工夫。

### Phase6: No.290-336 <反復する筆致による建築的空間=二階建>

これまで水平方向に2つの反復する筆致を配置してきたが、次第にこれが上下垂直方向に移行し、建築空間のような構成を持つに至る。ドゥルーズが『襞』で語ったバロック建築におけるファサードの議論を思い起こす。

### Phase7: No.337-424 <二階建空間+残像>

羽パターンのノコギリ波型筆致を多重させて残像のような運動イメージをつくりだす。

### Phase8: No.425-486 <二階建空間+消失点を結ぶ筆致+パースのついた筆致>

建築空間が複雑化して、なかに複数の消失点を持つようになる。それらを結び合わせる筆致を発明した。線描にも微妙にパースをつけ、空間に定位した筆致が成熟していく。

### Phase9: No.487-567 <三・四階建空間-縦方向の平行重ね合わせ「ベン図構成」>

458番が契機となり、少し間を置いてphase9へ移行した。反復する筆致を上下左右に平行移動させて重ね合わせ、中間部に重合するパターンをつくる。これによって、反復されていないパートを画面上につくりだすことができるようになった。複数の集合の関係を表すベン図に似ているため、これを「ベン図構成」と呼んでおく。またその副次的效果で、スマートフォンカメラによる「テキスト誤検知」を誘発するようになる。

### Phase10: No.568-590 <横方向の平行重ね合わせ「ベン図構成」>

phase9の構成を、横方向に展開する。

### Phase11: No.591-現在 <ベン図構成のメタパターン[横・縦]>

phase9とそれ以前の構成を、部分的に往還させたメタパターン。

#### ・phase9以降のスマートフォンカメラによるテキスト誤検知

phase9以降の「ベン図構成」の副次的反応として、スマホのカメラがドローイングをしばしばテキスト誤検知するようになった。

メディア史上では絵から文字が発生してきたと考えられている。絵文字を線形に配置することによって、絵はテキストのメタコードとなる。自分のドローイングもまた、phase9 488番からベン図構成を用いることでテキスト誤検知されるようになった（それ以前は一切なかった）。以降、誤検知がおきる確率はおよそ3割である（あなたのカメラもかざしてみてほしい）。スマホのカメラは世界中の言語で学習強化されていて、そのパターンの特徴にドローイングが近似しているために誤検知がおきていると思われる。この事実から、私のパターンが絵から文字へと発展したと言えるだろうか？いずれにせよ、ドローイングがなんらかの自然言語的な特性を持つに至った可能性がある。この創発のプロセスは、時系列データのなかにも記録されているため、今後の研究で解析したいと考えている。