

# モンドリアン系マンダラパタンと、絵画パタンの除「厄」システムの基礎系について

On Basic Systems of the Painting Patterns for the Ward Off Calamity and the Mandala Patterns of the Mondorians

横田 誠  
Makoto YOKOTA

伝子工学（生生システム）研究会

School of the A-Munity Engineering of the Trans-Missions

## 1. ま え が き

ITシステムが進化を続けているが、人間の情動的感性能力を拡大し、利便性の意味での、楽「善」が進展しつつある。同時に、深刻な除「厄」の必要性の心配が生じている。

ITシステムの無かったときの、楽「善」と、特に除「厄」の問題は、わが国では、大化の改新前後の律令制を背景とした、平安初期に「対のマンダラシステム」が提起された。マンダラシステムの目的は、人間の生生（生き生きと生きる）の為の楽「善」、除「厄」の回向にある。

ITシステムありの現在でも、人間の絵画パタン対応の感性モデルが未確立であるが、その基礎パタンとして、モンドリアンパタンを考えることにして来た。これはITシステム本体が、西欧数理体系の伝統を背景とした物理的「線路」、「回路」系であること。そして、伝送線路、回路のような人間自身を含めた「実線路」、「実回路」系と、視覚入力系としてのシステム「特性パタン」系がある。モンドリアンパタン系はモンドリアンの抽象画系の内のプラトン対多面体系関連のネットワークポロジカルのものである。

人間がその画像に接したとき、癒されたり、善い方向に案内されたり、災厄を回避するように導かれたりすると、これはマンダラの機能となる。

今回は、除「厄」システムの基礎系をもとめてモンドリアン系としてのマンダラシステムを援用する。

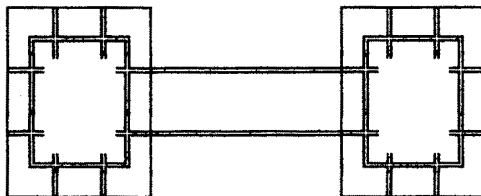
## 2. 呈味系と感性（感受、感動）系

感性系

生物感性系 痛覚、味覚、代謝（薬理）免疫  
情報感性系 音楽、絵画、言語（数理）態度

呈味系

生物感性系 痛覚、味覚等の感性を引き起こす  
情報感性系 視覚、聴覚等の感性を引き起こす



呈味系

感性系

図 1. 味覚系に接続される入出力系としての呈味系

## 3. 楽「善」システム、除「厄」システム

ITの進化は即、楽「善」回向システムである。問題は、ITの進化に伴う除「厄」システムである。

ITの進化は人間の意識空間、行動空間の急激な拡大がシステムの規模の問題（人間の対応能力に関して）

a) 先ず、ITなしの場合の除「厄」システムとして仏教系で導いているものを援用する。

十善戒

- 1) してはならない  
不殺、不盗、不邪
- 2) 云ってはならない  
不妄、不綺、不悪、不両
- 3) 思ってはならない  
不瞋、不瞋、不邪

b) ITありの場合、今後起り得る事態

- 1) 不殺、不盗、不邪  
システムの弱点
- 2) 人間の欠陥に対応  
無意識の失敗行動、生物的弱点等の対応  
システムの規模の問題、  
個人や組織の寿命の問題
- 3) フェイルセーフ  
不運な事態にも対応できるように

2) 呈味系の幾何学

(IT災厄)の幾何学

呈味系ばかりでなく、に接続される感受システムのモデル化にも、下記のような数理的事項の吟味

ボーアの相補（量子論由来）  
アインシュタインの対理（テンソル：共変形式）  
ポアンカレのトポロジー

複素関数論（特に伝送工学の立場から）

3) マンダラパタン系をモンドリアンパタン系との関連から考える。

線素画としてのモンドリアンパタン系

面素画としてのモンドリアンパタン系

個人認証や、暗号システムへ

3) 西欧由来の社会制度の善き引き継ぎに加えマンダラ対応に加えて以下のことも考慮しなければ

- 1) 恩願祈運（儒教、神教）  
善きものに対する恩願  
運の問題 幸運を祈る
- 2) 士道（忍耐、勇気、質素、礼儀、忠義、等）  
忍耐、勇気、等が無ければ

4. 対系としてのマンダラ系とPN系

PN系：プラトネット系

1) 対系としてのマンダラ系

a) 立体マンダラ系

東寺講堂内立体マンダラ系を例とれば

- a) 不動様相    b) 如来相    c) 観音様相  
 嚴父的            中観的            慈母的

普通マンダラといえば次の平面マンダラ系を指す。

実線路系としての立体マンダラ系

特性ボタン線路系としての平面マンダラ系

a) 平面マンダラ系

- a) 金剛界マンダラ系    c) 胎蔵界マンダラ系

プラトンは正多面体系を対系として意識したと云うことは分からない。しかし空海は意識してこの対系を提案した。

2) ITハードシステムは(電気的)「線路」「回路」システム

線路システムの基礎系はue系

回路システムの基礎系はN4系

ue系：線路長(1/4)波長のTEM直線型線路

伝送工学の基礎系は線路伝送工学で

その基礎系はue (unit element)

N4系：ueの等価回路系：4端子網(対称ラチス)

基礎PN：PN(3, 3)

PN系：プラトン多面体系対応

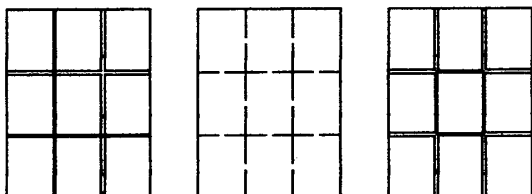
(4面体が基礎系)

PN(n又、n角)

4面体	基礎PN	PN(3, 3)	3又、3角
6面体		PN(3, 4)	3又、4角
8面体		PN(4, 3)	4又、3角
12面体		PN(3, 5)	3又、5角
20面体		PN(5, 3)	5又、3角

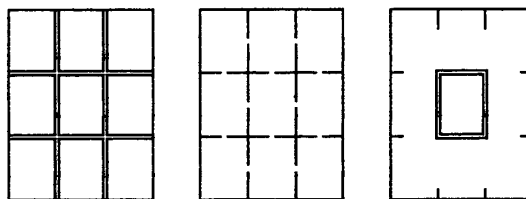
表1. 対系としてのプラトネット：PN系

5. 対システム、除「厄」システムとしての絵画ボタン、モンドリアンボタン系としての基礎系



(—系) (---系) 相補ボタン系例

図2 a. 対マンダラボタン基礎系(M3)



a) Kマンダラ    b)    c) Tマンダラ

M3(1 2)    M3(0)要素空    M3(4)

図2 b. 基本モンドリアンボタンM3系と基礎マンダランボタンM3系

6. むすび

今回は、昨春の大会のもの(下記参考)の上で、ITありの世界での災厄対処について考えて見た。ITハードシステムが物理的「線路」「回路」であること、ITなしの世界での除「厄」の問題を、ITありの世界に適應させて見ようとしたものである。ここに湯川秀樹博士の「目に見えないもの」の内容に共通することを感じた(マンダラやモンドリアン等の言及は直接はないが)。

[参考 2007年春大会発表の「むすび」]

平安時代に出現したマンダラボタン系、その基幹は対ボタン系であった。それは人間が問題に出会ったとき、その解法として、マンダラと云う表情(画像)ボタンを用いることであった。IT技術系の母体系である西欧では、ヒルベルトの意味での「射影」幾何系を背景に、表情を捉えようとし、抽象画に進み、モンドリアンボタン系に至る。しかし対系としては、プラトンの多面体系に内在した、以来、関心が薄かった。

人間自身も、IT本体も、線路系、回路系であるという伝子工学の立場から、四角(色彩)面素の平面接続系であるモンドリアンボタン系との関連から、表情を持った面素の平面接続系であるマンダラボタン系について、その基礎系について考えて見た。

作戦地図、広告宣伝図の機能に対応する、その内部構造について、幾何学的問題として考えて行く。

[文献]

- 湯川秀樹：「目に見えないもの」初出 1946(S21) 講談社学術文庫94 2006;8(39版)
- 横田 誠：「ヒルベルト幾何公理系」の「伝子工学的解釈」 応用数理学会年会, 2006, 9, 18
- 横田 誠：「モンドリアンボタンの基礎系について」 情報処理学会・春大会 48-8 2007, 3.
- 横田 誠：「表情ボタンの平面回路的基礎について」 情報処理学会・春大会2006, 3, 8
- 横田 誠：「モンドリアンボタン系の表情基礎系について」 電子情報通信学会春大会, 2006, 3, 24
- 横田 誠：「マンダラ系とモンドリアンボタン系の基礎系(絵画的呈味系の一般系としてのマンダラボタン系)」 情報処理学会・春大会, 2005, 3
- 横田 誠：「対マンダラボタン」 情報処理学会・春大会2004, 3
- 横田誠：「情報呈味ボタン系の基礎系について」 情報処理学会・春大会, 2003, 3