

伝子工学による基礎マンダラパタン: BMAP、と基礎モンドリアンパタン: BMOP

Basic Mandala Patterns: BMAP and Basic Mondrian patterns: BMOP
by the General Trans-Missionse Engineering

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、人間の情動的感性能力を拡大し、利便性の意味での、楽「善」が進展しつつあるが、同時に、深刻な除「厄」の必要性の心配が生じつつある。

伝子工学 (伝送工学由来の全てを「線路」と「回路」で考える) 系の立場からもマンダラパタン (インド・中国由来の救済目的の) を考えつつある。一方、モンドリアンパタンは西欧系抽象画の到達点と考えられる。モンドリアンパタンは線路素子としての矩形色紙の平行重ね置きパタンを一般としている。

伝子工学では人間自身あるいは、その近似感受 (味覚) 回路システムへの入力系を「呈味系」としている。絵画パタンも視覚「呈味系」である。それは「表情」表出や、目的達成の為の「案内図」の機能を持つ。マンダラパタンは平安時代初期に対パタンの形で「空海」によって導出された対マンダラパタンもモンドリアンパタンも、幸いに、その基礎を共有している。

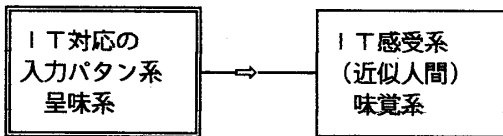


図1. 視覚情報系としての入力パタン系と、これに接続される人間の機能に近似したIT感受系

2. 絵画パタン系

2-1. 一般絵画パタン系

一般の絵画パタンは絵筆タッチの不定形の色紙片の重ね置き系である。いわゆる典型的モンドリアンパタンは矩形色紙片の縦横平行の重ね置きパタン系である。

マンダラパタンは写生、似顔絵的なものであるから抽象画系と云っても表情的意味が問題となる。

2-2. 表情パタン

マンダラパタンの源パタンは中立 (中観) 表情を主とした、救済を目的とした多数の仏相の集合パタン系である。その中立 (如来) 表情は、より具体的には母性的な観音菩薩的なものと、父性的な不動明王的なものと内的につながっている。人間が、これ等を入力パタンとして接した場合、どう感受するか、又他の人達や、更にITシステムを介した場合、どう感受するか。モンドリアンパタンは、その源画が自然、特に近代都市の描画にあると聞いている。それは都市のイメージや更には人物の表情の表出にも通ずる。それ等は快速インテリアパタン

系としても扱うことも可能であるが、仲介ITシステムが線路システム、回路システムであることから、それ等パタン系をも線路・回路系として考えて行く。

3. 伝子工学の立場からの、マンダラパタン: MAP系、モンドリアンパタン: MOP系

3-1 基礎線路伝子工学系、基礎回路伝子工学系

線路伝送工学基礎系: ue系

回路伝送工学基礎系: N4系

ue (TEM mode unit element): $l = (\lambda/4)$

N4 (4端子網)

N4はueの等価回路網 (対称ラチス)

3-2 N4はPN (プラトネット) の核回路 (BPN)

球面上のNn (n: 結節点数) の内、完全網はN4球面上のプラトン多面体対応の回路網をプラトネット: PNと呼ぶ。

	球面			トーラス
交叉 面形	3叉点	4叉点	5叉点	6叉点
3角形	4面体 4点N	8面体 6点N	20面体 12点N	14面体 7点N
4角形	6面体 8点N			
5角形	12面体 20点N			

図3-2: PN (プラトネット), およびTN (トーラスネット)

太線ワク系は完全網:

a) N4: FPN基本PN: 球面上での唯一完全網

b) N7: トーラス面上での7点完全網

c) 4角面は、6面体: 8点網: N8のみ

画布面を4角面 (矩形面) で埋める。その極限では平面を正方形面で分割する。その単位の正方形を (2x2) に並べたものをM2とする。Mnは (nxn) 系で、 $n = 10^3$ とすると画素数が100万と云うことになる。M3を、MOP系とMAP系、共通の基礎ワクパタンとして行く。1億画素系では $n = 10^4$ で、 $M10^4$ 系で写真画面程度となるが、曲線描写の問題系にもなる。

4. M3は、MAP (マンダラパタン) 系、MOP系 (モンドリアンパタン) 系の基礎系

4-1. 無彩色 (線画) パタン系

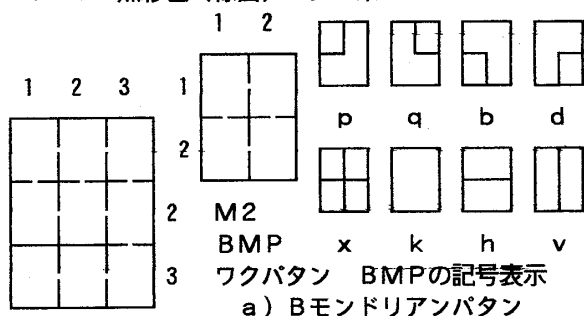


図4-1. BMP : M2と、M3

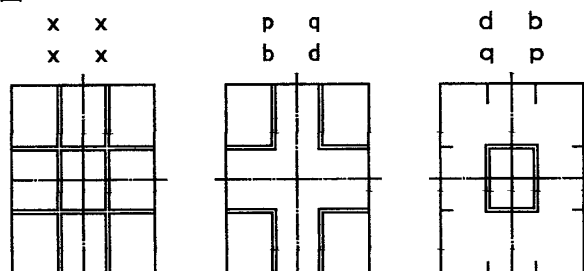


図4-2-1. 基礎モンドリアンパタンとしてのM3系
基礎マンダランパタンとしてのM3系

M (n) n : 線素数
対マンダラ系 : Kマンダラ/Tマンダラ
M3 (1 2) M3 (4)

トポロジカル対パタン
: 相補Tマンダラ/Tマンダラ
M3 (8) M3 (4)

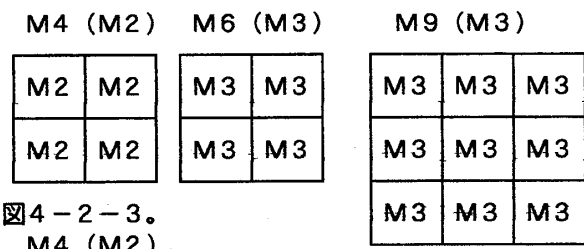


図4-2-3. M4 (M2)、M6 (M3)、M9 (M3)

4-2. 有彩色パタン系

雪舟とか加山又造の絵のような墨絵のような無彩色は、むしろ有彩色を誘導想起させることもあるが、やはり、モンドリアンもマンダラも、有彩色であることにより表情表出の本領がより発揮される。

MAPもMOPも有彩色系である
MAP (赤黄緑)
MOP (赤黄青)

国旗P : (赤白) : (日本)
(赤白青) : (フランス)
(赤白緑) : (イタリイ)
(赤黄黒) : (ドイツ)
中間色 (黒灰赤) (黒桃赤) 等
幕P (茶緑黒) : (歌舞伎)

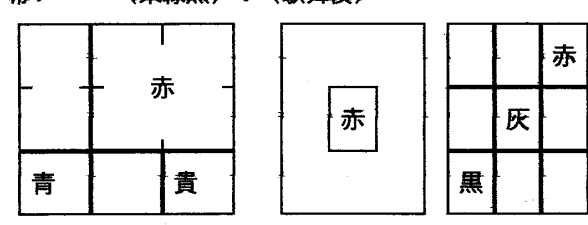


図4-3. M3系パタン例 (国旗P, 幕P、)

5. むすび

見ること、見えることは如何に重要なことか。ピアニストの辻井さんが全盲なのにどうしてあのように素晴らしい演奏が出来るのか、の感動を新たにした。その辻井さんは彼のお母さんは美人であると云った。これはお母さんを観音菩薩と想起したのでしょうか。見える筈の私達は見えて居ないことが多い。前回は、湯川秀樹さんの「目に見えないもの」(2006年、初出 1946,)を文献のトップにした。湯川先生もあこがれられた空海の真髓の「マンダラ」に幾分でも近づこうと思っている。ハードシステムとしてのITシステムは明らかに電流回路を主としている。今回も、ITシステムへの入力システムとしての画像パタンの構造を伝子工学的に把握しつつ、人間自らに内蔵されている未開の対応能力をあてにして、人間に近似した感受回路の構築に向かいたい。

[文 献]

- 1)新井朝雄:「美の中の対称性-数学からみる自然と芸術」日本評論社 2009;8
- 2)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
- 3)横田 誠:「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」* 情報処理学会・春大会 3C-1 2008, 3.
- 4)「仏像日和」⑦⑧, 2010, 1. 13, 14朝日夕刊
- 5)平山郁夫男:「仏教伝来」TV
- 7)横田 誠:「モンドリアンパタンの基礎系について」* 情報処理学会・春大会 4B-8 2007, 3.
- 8)横田 誠:「表情パ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
- 9)横田 誠:「モンドリアンパ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
- 10)横田 誠:「マンダラ系とモンドリアンパタン系の基礎系 (絵画的呈味系の一般系としてのマンダラパタン系)」* 情報処理学会・春大会, 2005, 3
- 11)横田 誠:「対マンダラパタン」* 情報処理学会・春大会2004, 3
- 12)横田誠:「情報呈味パタン系の基礎系について」* 情報処理学会・春大会, 2003, 3