

「制作をし、部屋の片付けをする。」「部屋の片付けをし、制作をする。」入れかわる順序。二つの行為の順番がかわっただけで、あなたには別の場面が想起できるはずだ。前者がアトリエの環境整備に関わるとすれば、後者は制作の助走、いわば予期の充填としてはたらく。

ところで、あなたはこのテキストを読んでから作品を観るのだろうか？

愛に理想の順序はあるか？ 治癒に的確な手順はあるか？ 創造に十全な過程はあるだろうか？ シークエンスを固定せずに手順の創発性にひらいた制作。そのうえで、私たちはプロセスの内において全て、愛を、治癒を、創造を、新しく発見せねばならない。

ところで、あなたは作品を観てからこのテキストを読むのだろうか？

コンピュータ・シミュレーションと手仕事のポイエーシス（制作行為）とでは、速度や身体そして質料によって媒介される手順の豊かさにおいて差異がある。創造性は手順のなかに宿る。だが、出来上がった仕事から逆算せず、結果の未決定性に委ねて走り出すところは似ている。

では、あなたはわたしに似ているか？ あなたが作品を観る順序を、わたしは制作の手順としてつくりなおす。

手仕事のポイエーシスは、身体と質料をともなうことで、行為選択にゆらぎを孕むことになった。では、疲れるコンピュータ・シミュレーションのアルゴリズムはどうか？ 不意に切れ目が訪れるプロセスは、脇道へと逸れる機会に満ちている。創造とは、制作プロセスの別様な回路を探り当てることだ。

わたしの制作の手順を、あなたは作品を観る順序として捉えなおす。