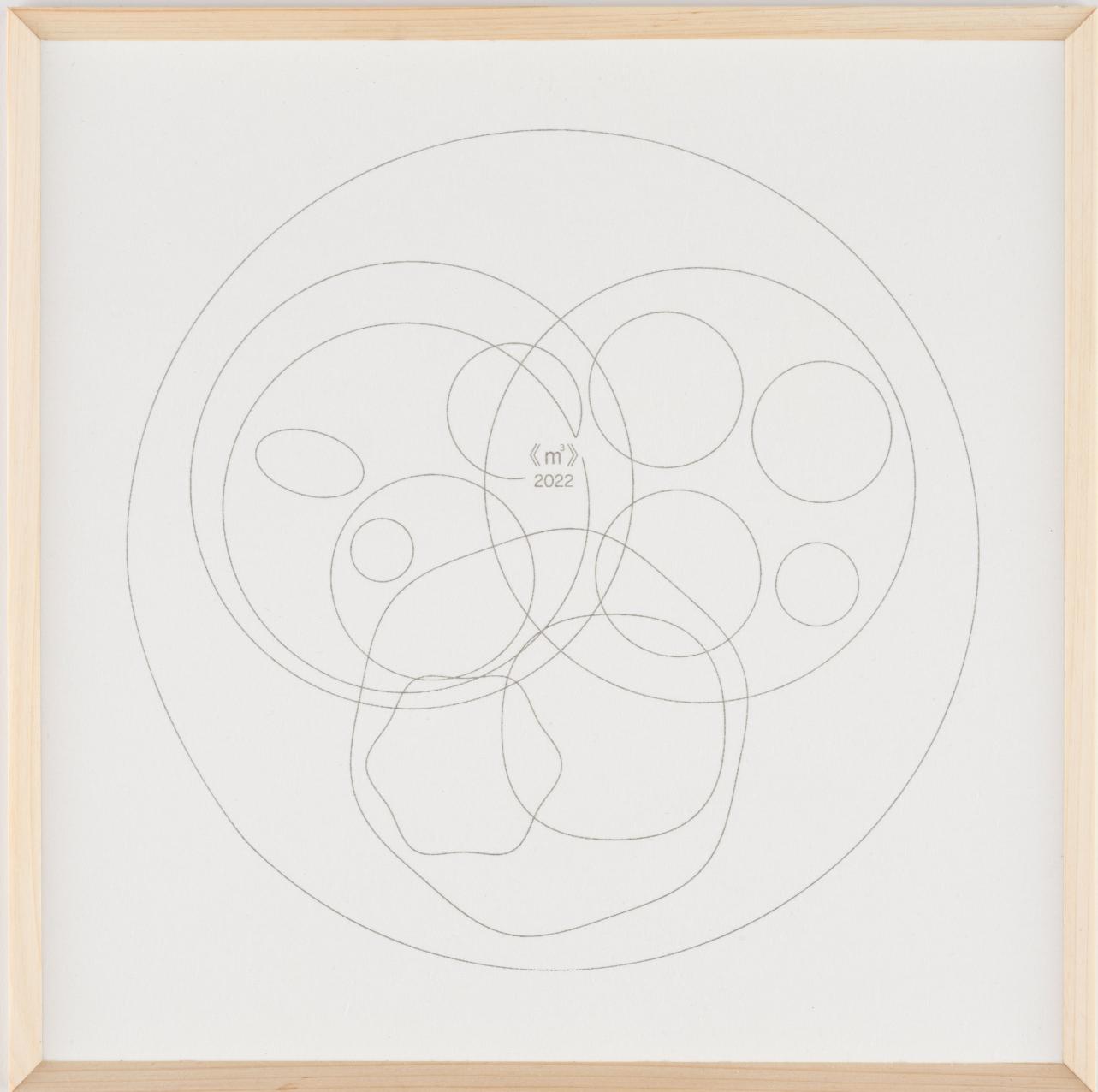
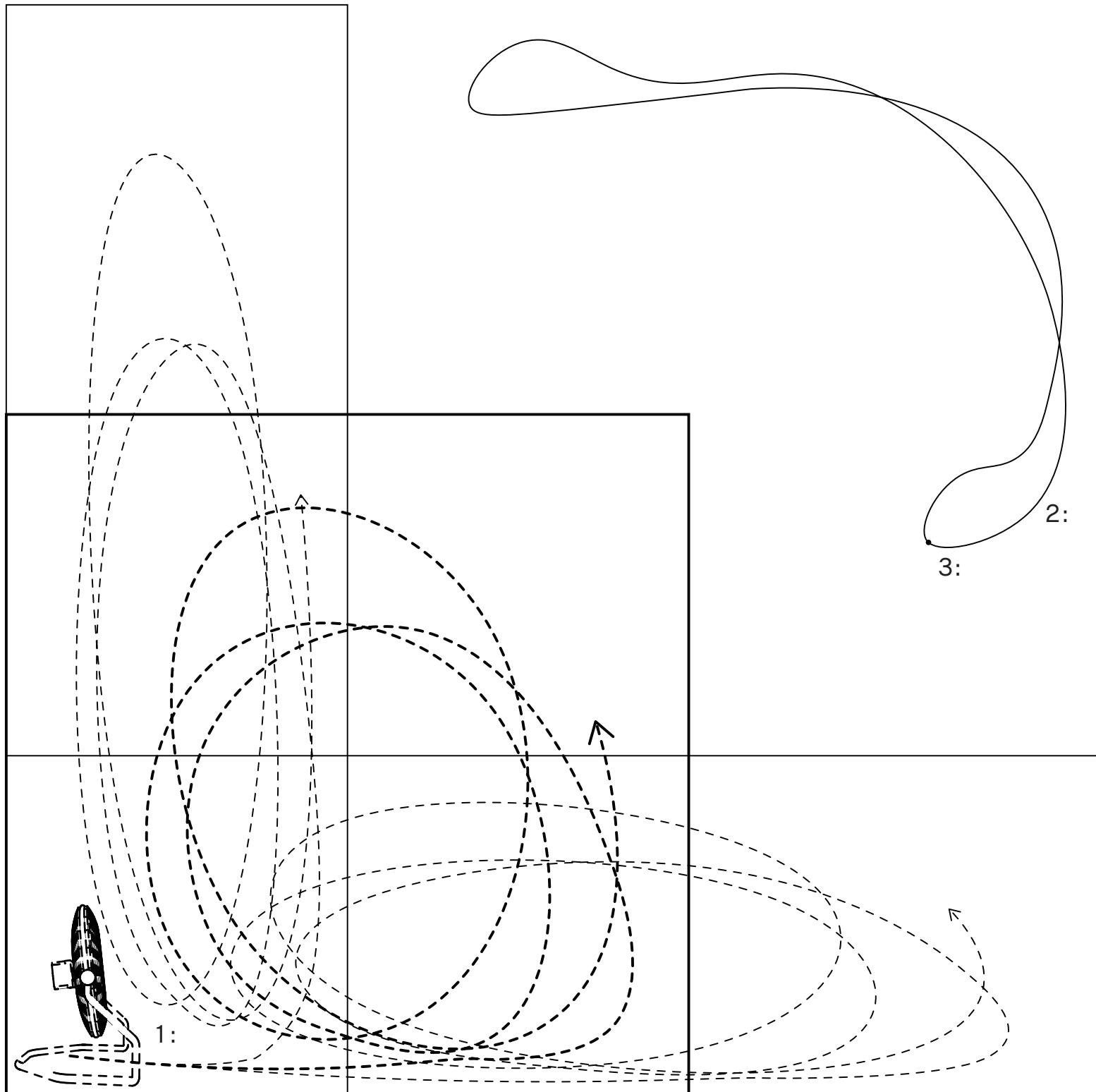


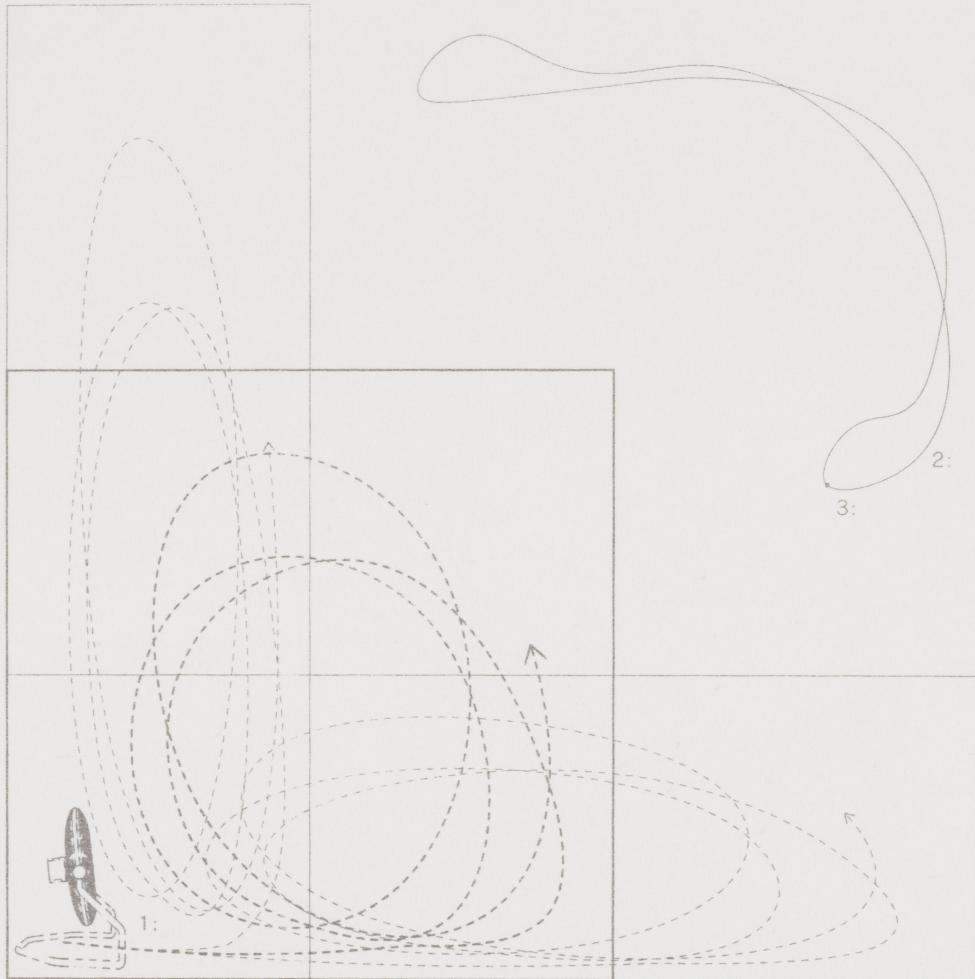
《m³》
2022

Recipe: Art of the Air
ver. 20240623









《 m^3 》

2022

ファン、パリティルム、鉛

fan, plastic film, lead

本作は、小さな実験室の様な作品です。これまでも原が扱つて来た気流についての知見を活かし、閉じた系をパラメトリックに扱います。まず、任意の密閉空間のサイズや形状、表面素材や装飾に基づいて、生成可能な循環気流のデザインが導き出されます。次にこの気流で最も形状の変化幅があり、かつ絡まない円環状の浮遊体の長さが導き出されます。この気流と浮遊体の関係性において、継続的に浮遊体のフォルムがたゆたう平衡状態が発生する所によつてヴァリエーションとなるインスタレーション作品の真正性は担保されます。

パラメータとして空間の形状とサイズ、ファンの設置位置、台数、角度、風力、フィルムの長さと鉛の重量があり、空間は直方体以外にも曲面を含む円筒形や球体などが考えられます。レスイスモアの観点から、ファンの風力のや位置角度の時間制御は行わずに変化量の多い平行状態を導き出すことを主として制作していますが、これらもパラメータとして与えることで、地球の大循環を彷彿させる状態が生成できたら面白いかもしません。

本作品の各バリエーションを識別するために、該当作品の密閉サイズより算出された空気容積に単位(立方メートル m^3)を付加して個別のタイトルとして生成していきます。

なお本作品は密閉空間の外部から鑑賞されることを前提としていますが一時的に空間内に入つて身体で感じてみると、これは、気流を理解する助けになると思います。
(ただし平衡関係が崩れるかもしれません)



《m³》

2022

ファン、フィルム、鉛

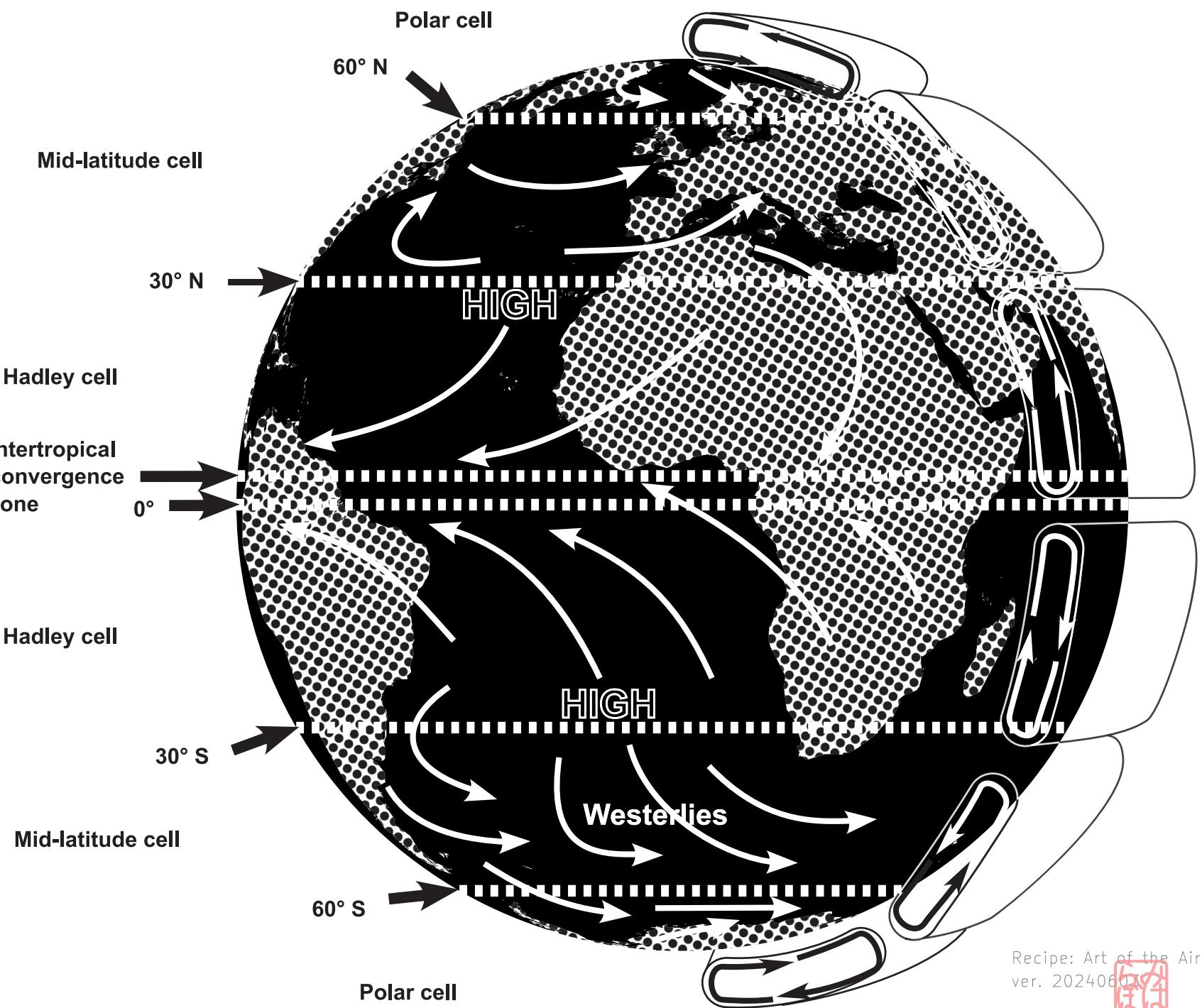
fan, plastic film, lead

本作は、小さな実験室の様な作品です。これまで三原が扱つてきた気流についての知見を活かし、閉じた系をパラメトリックに扱います。まず、任意の密閉空間のサイズや形状、表面素材や装飾に基づいて、生成可能な循環気流のデザインが導き出されます。次にこの気流で最も形状の変化幅があり、かつ絡まない円環状の浮遊体の長さが導き出されます。この気流と浮遊体の関係性において、継続的に浮遊体のフォルムがたゆたう平衡状態が発生することによつてヴァリエーションとなるインスタレーション作品の真正性は担保されます。

パラメータとして空間の形状とサイズ、ファンの設置位置、台数、角度、風力、フィルムの長さと鉛の重量があり、空間は直方体以外にも曲面を含む円筒形や球体などが考えられます。レスイスモアの観点から、ファンの風力のや位置角度の時間制御は行わずに変化量の多い平行状態を導き出すことを主として制作していますが、これらもパラメータとして与えることで、地球の大循環を彷彿させる状態が生成できたら面白いかもしません。

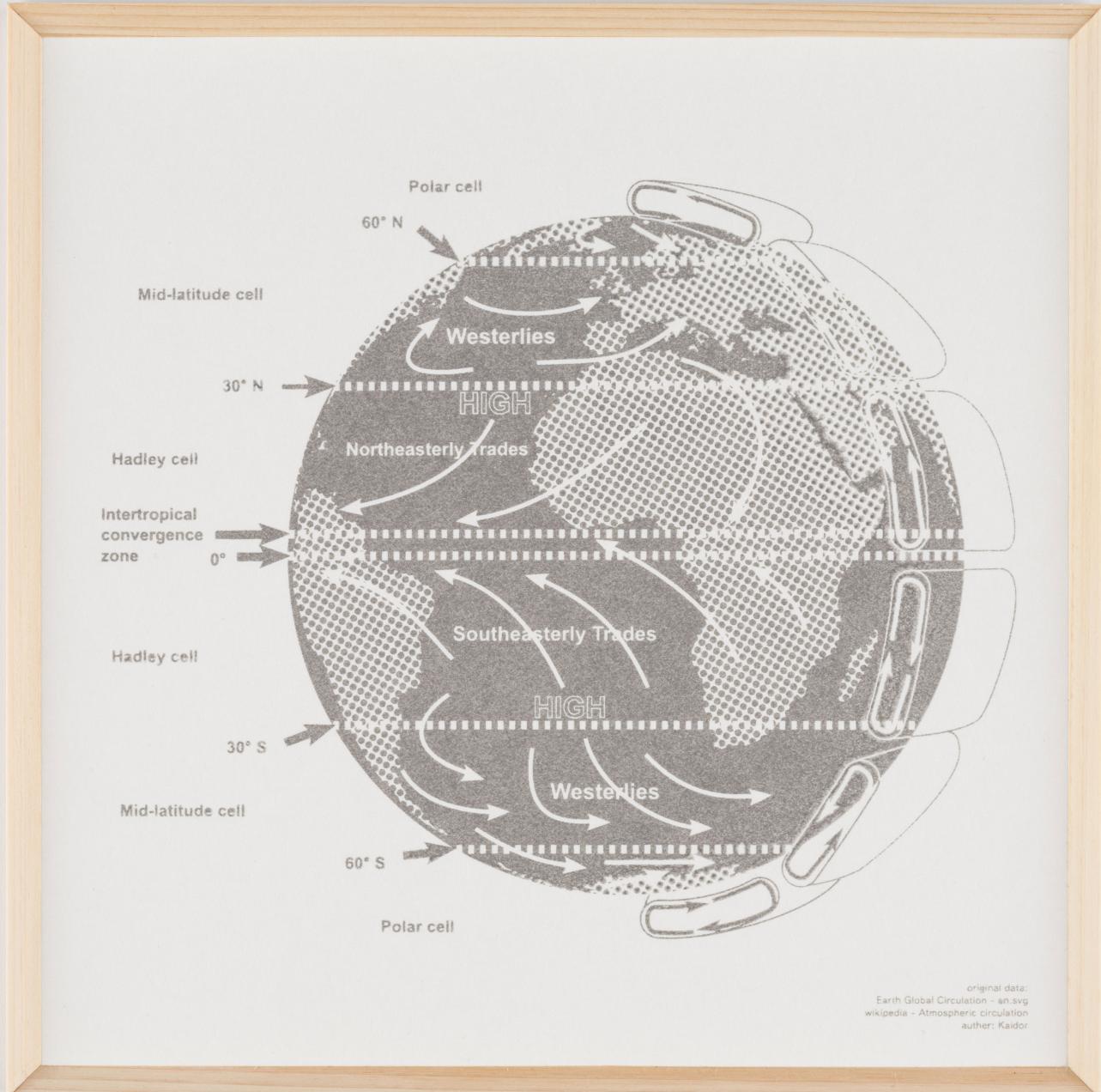
本作品の各バリエーションを識別するために、該当作品の密閉サイズより算出された空気容積に単位(立方メートル記号'm³')を付加して個別のタイトルとして生成しています。

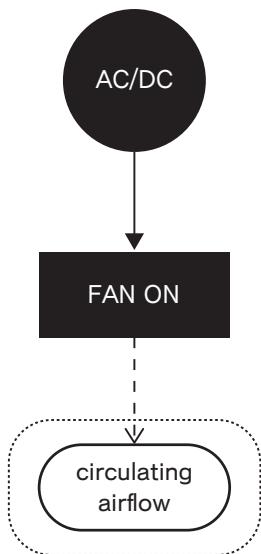
なお本作品は密閉空間の外部から鑑賞されることを前提としていますが一時的に空間内に入つて身体で感じてみるとことは、気流を理解する助けになると思います。
(ただし平衡関係が崩れるかもしれません)



Recipe: Art of the Air
ver. 20240603







循環気流をつくる方法は2つあって、一つは部屋の端から反対の壁に気流を流す方法。気流は壁にあたって上昇し天井で反対側へ折り返す。フィルムサイズと鉛のバランスをとってファンの裏側まで飛ばされなければよい。もう一つは複数のファンを中心に向けて風をぶつからせる方法だ。前者は1つから。後者は最低でも3つは必要だと思われる。難しい点はフィルムが絡まってゆく状況や、空間内で風が相対的に弱まるスポットがあるとフィルムが留まってしまうことだ。角度や風速で調整ができる場合は、ファンの数を増やしてみよう。





循環気流をつくる方法は2つあって、一つは部屋の端から反対の壁に気流を流す方法。気流は壁にあたって上昇し天井で反対側へ折り返す。フィルムサイズと鉛のバランスをとってファンの裏側まで飛ばされなければよい。もう一つは複数のファンを中心に向けて風をぶつからせる方法だ。前者は1つから。後者は最低でも3つは必要だと思われる。難しい点はフィルムが絡まってゆく状況や、空間内で風が相対的に弱まるスポットがあるとフィルムが留まってしまうことだ。角度や風速で調整ができない場合は、ファンの数を増やしてみよう。

A

A

B

B

C

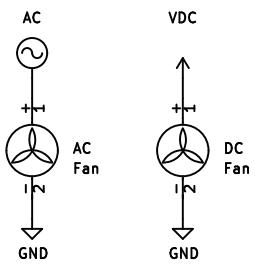
C

D

D

E

E



Recipe: Art of the Air
ver. 20240613



Title: m³	
Size: User	Date: 2022-10-29
KiCad E.D.A. eeschema (6.0.9-0)	Rev: ver.1
	Id: 1/1



	Item	Qty	Ref#	Specification
1:	Fan	1~	-	ϕ 80~600, AC/DC
2:	Plastic film	1	-	w25mm, super thin consumable plastic bag coop
3:	Lead	1		

Power Supply: AC/DC depends on what fan you have

Recipe: Art of the Air
ver. 20240603



	Item	Qty	Ref#	Specification
1:	Fan	1~	-	ϕ 80-600, AC/DC
2:	Plastic film	1	-	w25mm, super thin consumable plastic bag coop
3:	Lead	1		

Power Supply: AC/DC depends on what fan you have

レシピ 循環気流をつくる 《m³》 所要時間: 3日~

1:準備[1d] 2-3:工作[0.5d] 4-5:機器の設置[0.5d] 6-7:デバッグ[1~d]

- 1 レシピ#8(構成リスト)の素材一式を手に入れよう。
レシピ#9(素材サンプル)を参考にしよう。
- 2 プラスチックフィルムを円環状にΦ1500mmを基準としてつくれてみよう。
- 3 鉛を0.1g程テープで貼り付けよう。
浮遊体の完成
- 4 ファンを空間の端に置いて風力最大で送風してみよう。
- 5 浮遊体を気流にのせてみよう。
- 6 浮遊体が循環的に空間を移動する様にファンの位置角度を調整しよう。
浮遊体がファンの背後まで飛ばされない程度の鉛の量に調節しよう。
浮遊体が絡まぬ最長の長さを導こう。
浮遊体が留まらない様な循環気流をつくろう。
ファンは可能なら鑑賞視野の死角に忍ばせられると良い。
- 7 1、2、3、6、10時間と平衡状態が伸びていくように微調整をしよう。
10時間程保てれば、展示としては成立できる。
- 8 完了

* 気流 流体 バランス 平衡状態

Recipe: Art of the Air
ver. 20240609



レシピ 循環気流をつくる 《m³}》 所要時間: 3日~

1:準備[1d] 2-3:工作[0.5d] 4-5:機器の設置[0.5d] 6-7:デバッグ[1-d]

- 1 レシピ#8(構成リスト)の素材一式を手に入れよう。
レシピ#9(素材サンプル)を参考にしよう。
- 2 プラスチックフィルムを円環状にΦ1500mmを基準としてつくれてみよう。
- 3 鉛を0.1g程テープで貼り付けよう。
浮遊体の完成
- 4 ファンを空間の端に置いて風力最大で送風してみよう。
- 5 浮遊体を気流にのせてみよう。
- 6 浮遊体が循環的に空間を移動する様にファンの位置角度を調整しよう。
浮遊体がファンの背後まで飛ばされない程度の鉛の量に調節しよう。
浮遊体が絡まぬ最長の長さを導こう。
浮遊体が留まらない様な循環気流をつくろう。
ファンは可能なら鑑賞視野の死角に忍ばせられると良い。
- 7 1、2、3、6、10時間と平衡状態が伸びていくように微調整をしよう。
10時間程保てれば、展示としては成立できる。
- 8 完了

* 気流 流体 バランス 平衡状態

