

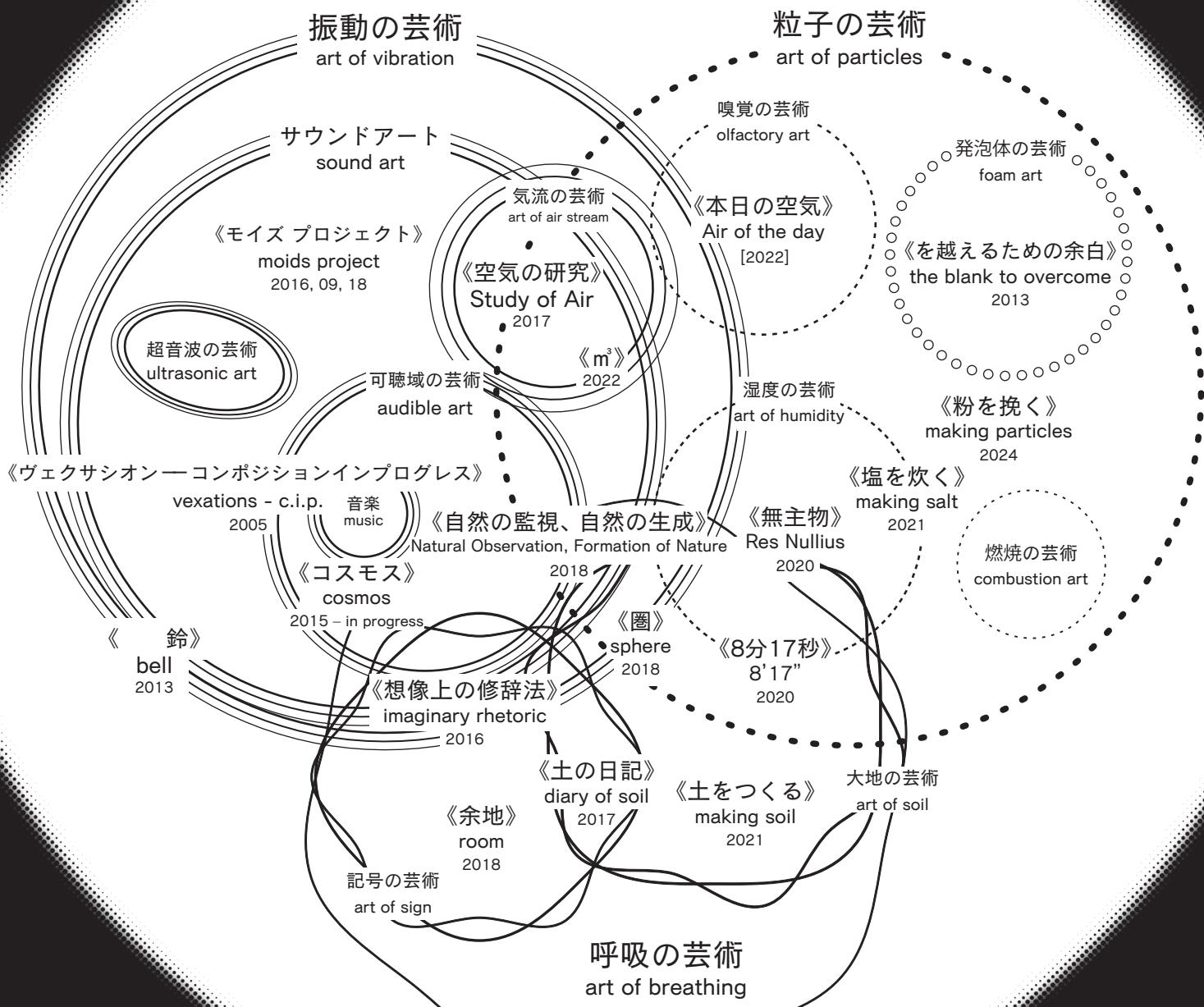
Recipe: Art of the Air
ver. 20240603

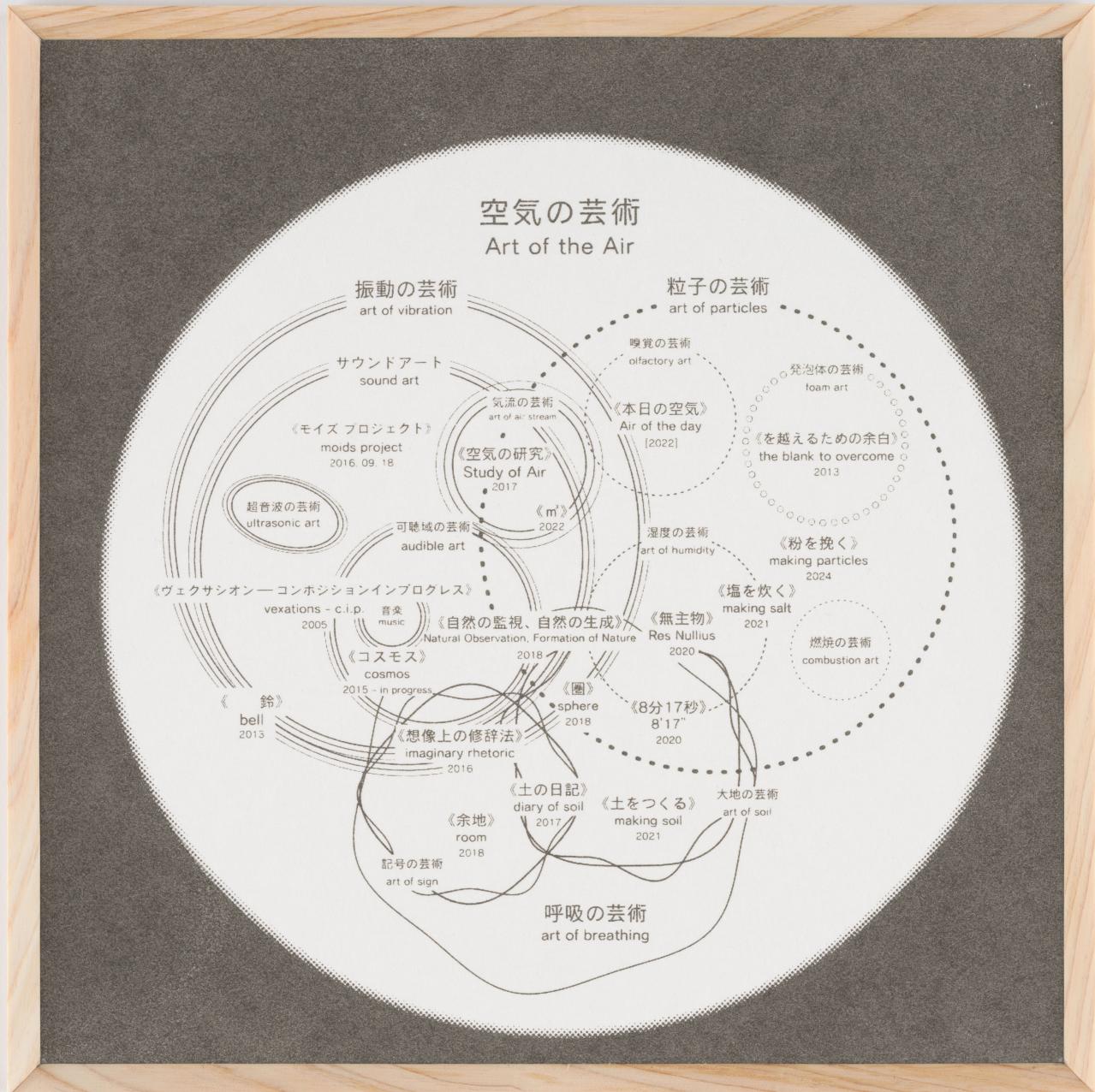


レシピ

空気の芸術

空気の芸術 Art of the Air





アーカイブとしてのレシピ

Recipe as an archive

ふと私を取り囲む、普段は意識しない循環的な環境に気づくことがあります。その微細な変化を落ち着いて捉えるために、装置に基づいた芸術を志向し、「開かれた系」として自律的にふるまうかたちを模索してきました。

私の好奇心に基づいて構想された装置は、この世に存在しないので自分でつくります。しかも自分で具体的にわからないままにつくり始めるのです。これはオープンな制作プラットフォームを用いることでのみ可能である様に思えます。対象を完全に理解するよりも先に、関係する開かれた技術を組み合わせてつくり始められるからです。この様な制作環境は常にアップデートの可能性を秘めていますし、その時々で導き出されるかたちは常に一時的な仮の姿だと感じています。それが環境の中でいかに振る舞うか?そして、その根本には私の好奇心を具現化していく系の道筋が、作品の奥底にあると感じています。

これまでの制作を俯瞰すると、物質や現象を捉える為に、シンプルな機能の装置を必要であれば素子から組み上げてきたこと、また最初期のサウンドアートから香りの実践に至るまで、一貫して空気の性質を扱っていることに気づきました。これらの考察に基づいて、オープンカルチャーハーの還元的な実践はあるのだろうか?と考えてみました。結果、様々に空気を芸術たらしめてきたアイデアを芸術の方法として、「レシピ」という概念の基にまとめ始めました。何かを準備する手順の書であるこのレシピは未来の他者へ、具体的につくり出すための想像力を共有することを目的にしています。

よつて最新レシピに準ずる限り再制作を、レシピを並置する場合は展示を、当人の責任において実行する限り許可します。



アーカイブとしてのレシピ

Recipe as an archive

ふと私を取り囲む、普段は意識しない循環的な環境に気づくことがあります。その微細な変化を落ち着いて捉えるために、装置に基づいた芸術を志向し「開かれた系」として自律的にふるまうかたちを模索してきました。

私の好奇心に基づいて構想された装置は、この世に存在しないので自分でつくります。しかも自分でも具体的にわからないままにつくり始めるのです。これはオープンな制作フラットフォームを用いることでのみ可能である様に思えます。対象を完全に理解するよりも先に、関係する開かれた技術を組み合わせてつくり始められるからです。この様な制作環境は常にアッフェーテートの可能性を秘めていますし、その時々で導き出されるかたちは常に一時的な仮の姿だと感じています。それが環境の中でいかに振る舞うか?そして、その根本には私の好奇心を具現化していく系の道筋が、作品の奥底にあると感じています。

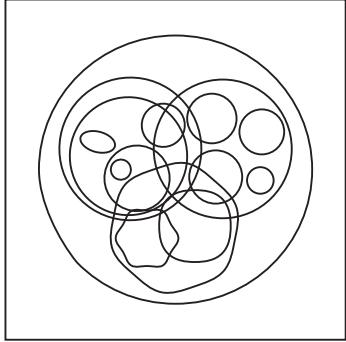
これまでの制作を俯瞰すると、物質や現象を捉える為に、シンプルな機能の装置を必要であれば素子から組み上げてきたこと、また最初期のサウンドアートから香りの実践に至るまで、一貫して空気の性質を扱っていることに気づきました。これらの考察に基いて、オープンカルチャーへの還元的な実践はあるのだろうか?と考えてみました。結果、様々に空気を芸術たらしめてきたアイデアを芸術の方法として、「レシピ」という概念の基にまとめ始めました。何かを準備する手順の書であるこのレシピは未来の他者へ、具体的につくり出すための想像力を共有することを目的にしています。

よつて最新レシピに準する限り再制作を、レシピを並置する場合は展示を、当人の責任において実行する限り許可します。

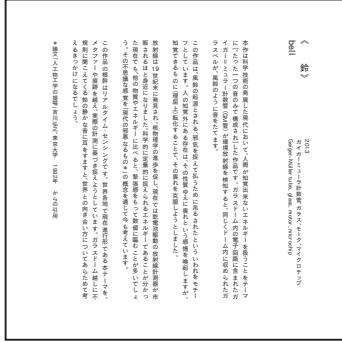
2024	·	《粉を挽く》 making particles
2022	·	《L'aria del giorno》 本日の空気／air of the day
2021	∞	《土をつくる》 making soil
	·	《塩を炊く》 making salt
2020	·	《無主物》 Res Nulius
	·	《8' 17"》
2019	∞	《余地》 Room
	∞	《自然の監視、自然の生成》 Natural Observation, Formation of Nature
	∞	《圏》 Sphere
2018)))	《moids ∞》*
2017	∞	《흙의 일기》 土の日記／Diary of Soil
)))	《空気の研究》 Study of Air
2016	∞	《想像上の修辞法》 Imaginary Rhetoric
2015	∞	《コスモス》 cosmos
2013)))	《 鈴》 bell
	·	《を越えるための余白》 the blank to overcome
2009)))	《moids ver.2》*
2006)))	《moids ver.1》*
2005)))	《ヴェクサシオン - コンポジションインプログレス》 vexations - composition in progress*



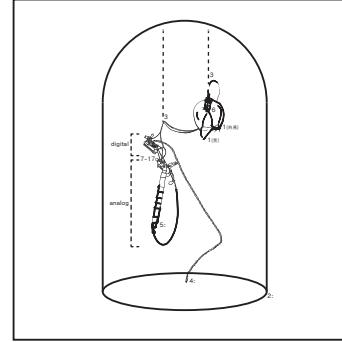
- 2024 · 《粉を挽く》 making particles
- 2022 · 《L'aria del giorno》 本日の空気／air of the day
- 2021 ∞ 《土をつくる》 making soil
· 《塩を炊く》 making salt
- 2020 · 《無主物》 Res Nulius
· 《8' 17"》
- 2019 ∞ 《余地》 Room
∞ 《自然の監視、自然の生成》 Natural Observation, Formation of Nature
∞ 《圓》 Sphere
- 2018)) 《moids ∞》*
- 2017 ∞ 《臺의 일기》 土の日記／Diary of Soil
)) 《空気の研究》 Study of Air
- 2016 ∞ 《想像上の修辞法》 Imaginary Rhetoric
- 2015 ∞ 《コスモス》 cosmos
- 2013)) 《 鈴》 bell
· 《を越えるための余白》 the blank to overcome
- 2009)) 《moids ver.2》*
- 2006)) 《moids ver.1》*
- 2005)) 《ヴェクサシオン - コンボシションインプログレス》 vexations - composition in progress*



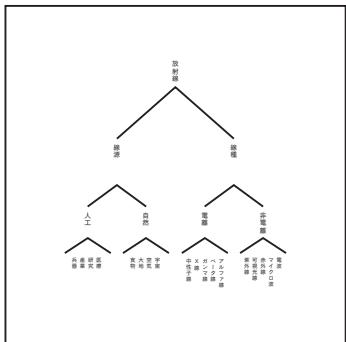
1: 概念図内の作品座標



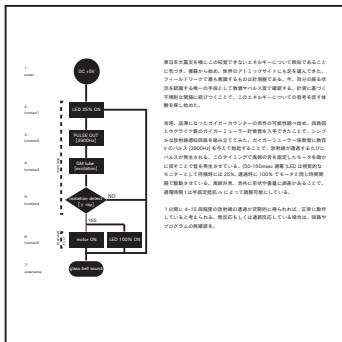
2: 作品タイトル 制作年 素材 概要



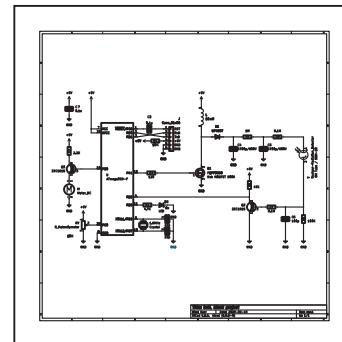
3: スケッチ



4: 扱われる現象



5: 機能ダイアグラム ソフトウェア



6: 設計図 回路図 ハードウェア

	Item	Qty	Ref#	Description
1:	Edd Furtin	1	-	Industrialized wind shield
2:	Windshield	1	4-00000000000000000000000000000000	Windshield for Edd Furtin Size approx (A) - 60x60mm with approx 1.5mm thick
3:	Fishing wire	1	4-00000000000000000000000000000000	Wire 1.5mm dia. 7m long. Fluorocarbon
4:	Power supply	1	-	USA Adapter +5V, 0.5A
5:	Geiger Muller Tube	1	V	SR833 GM tube
6:	Microcontroller	1	U	ATmega328P-AU, 8MHz, 32K flash
7:	MicroSD	1	U	ATMOSD-012-2.7" with IC class 10/100
8:	Crystal	1	-	4MHz
9:	Capacitor	2	C1, C2	0.1µF
10:	Capacitor	2	C3, C7	0.1µF
11:	Capacitor	2	C4, C5	100nF
12:	LED	1	S1	Blue LED
13:	Diode	1	S2	UR4000Z
14:	Diode	1	S3	1N4007
15:	Diode	1	S4	1N4007
16:	MOSFET	1	S5	FET40L05, 50V N-Channel
17:	Resistor	2	R1, R3	10K
18:	Resistor	1	R2	100
19:	Resistor	1	R3	120
20:	Resistor	1	R4	4.7K
21:	Resistor	1	R5	100
22:	Resistor	1	R6	47K
23:	Resistor	1	R7	1M
24:	Resistor	1	R8	10K
25:	Resistor	1	R9	10K
26:	Resistor	1	R10	10K
27:	Electrolytic Capacitor	1	C3	100uF
28:	Electrolytic Capacitor	1	C4	100uF

7: 構成リスト

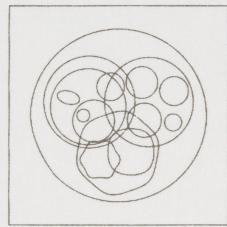
レシピ 芳醇飲料を感得する

- 1 レシピ(標準スケッチ)の裏面一枚式手写入力しよう。
レシピ(標準スケッチ)を参考して書く。
- 2 風景を分解し、外見と内見を提出する。
 - 3 モードが記述して「背景」外見を複数枚に複数枚に複数枚に複数枚にしてテクスチ取り付けける
 - 4 モードが記述して「背景」内見を複数枚にしてテクスチ取り付けける
(データベース内に記述してある背景を複数枚にして必要であればトリミング加工して貼る)
- 5 電子回路をシミュレーション(回路)に記述して提出する。
アナログの回路感覚回路と、arduinoで用いたシリアル回路で構成されている。
ノイズ干涉源などを記述して構成して記述して提出する。
- 6 伝送モードを記述して提出する。アドレスを付けて提出する。
レシピ(標準スケッチ)に記述して提出する。
- 7 4. 5を組合せ、電子を走らし、シミュレーションで動作確認する。
地上の標識的な(ナリ)「世界平2号(4uB)」→4-12周波で表示される。
風景の「街」は「ナリ」、既存の「リード」で走らせるモードの時間値をVRで調整する。
- 8 各リードにトリマで穴を開けたガラス棒に手でテクスチ取り付け設置する。
レシピ3(スクエア)を参考に全体のバランスをチェックする。
- 9 完了

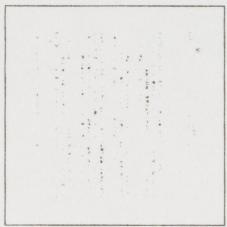
8：制作手順書



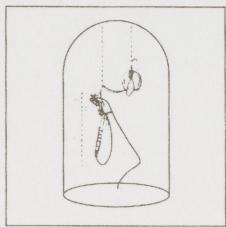
9: アッサンブラージュ 素材サンプル



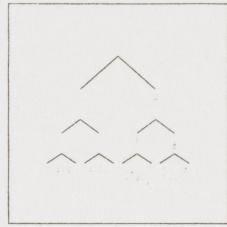
1: 構念図内の作品座標



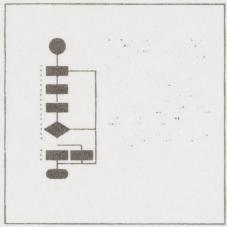
2: 作品タイトル 制作年 素材 概要



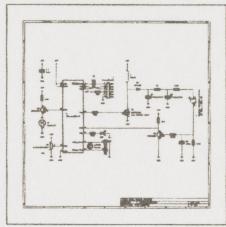
3: スケッチ



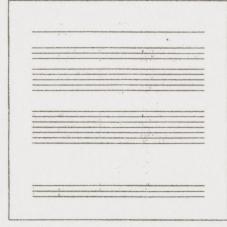
4: 抜われる現象



5: 機能ダイアグラム ソフトウェア



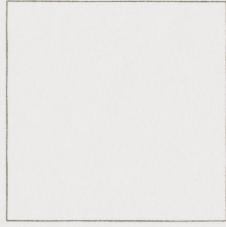
6: 設計図 回路図 ハードウェア



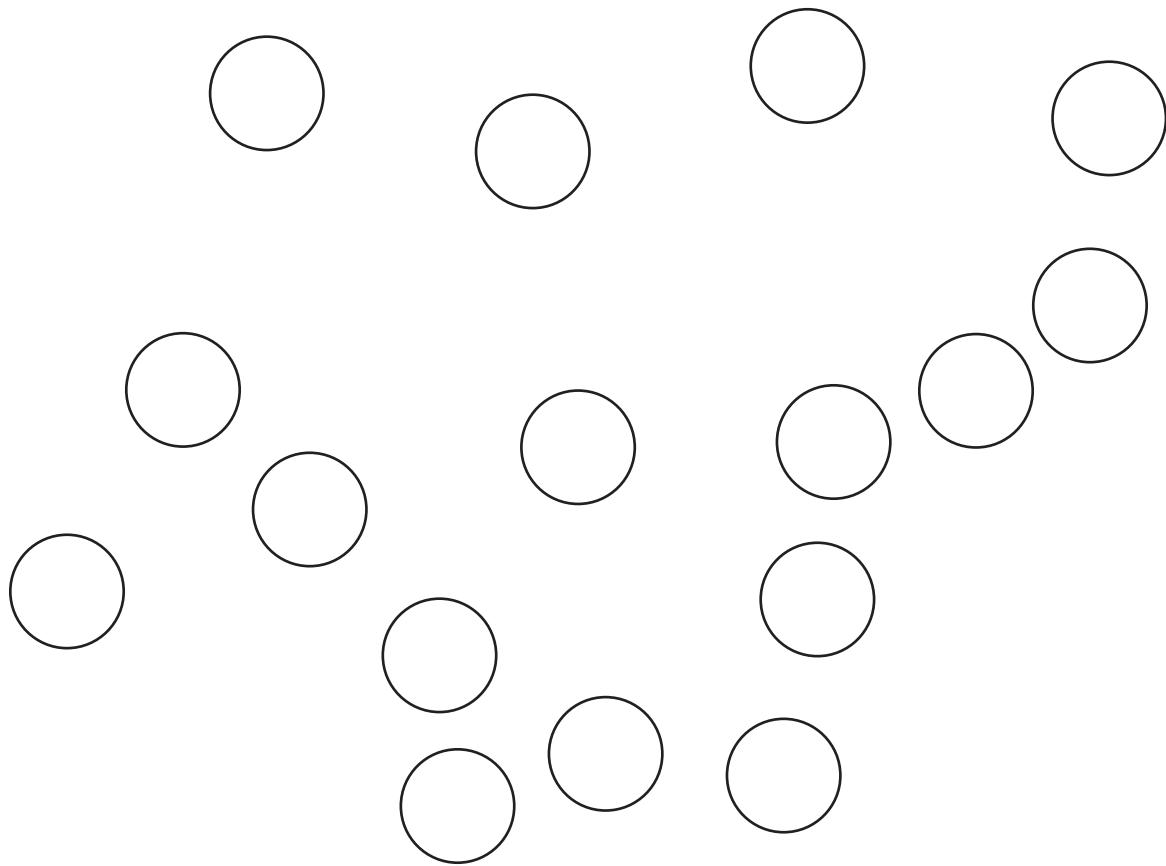
7: 構成リスト

8: 制作手順書

This document contains detailed instructions for the assembly and creation of the project, including step-by-step procedures and technical details.



9: アッサンブルージュ 素材サンプル



原案：三原 聰一郎

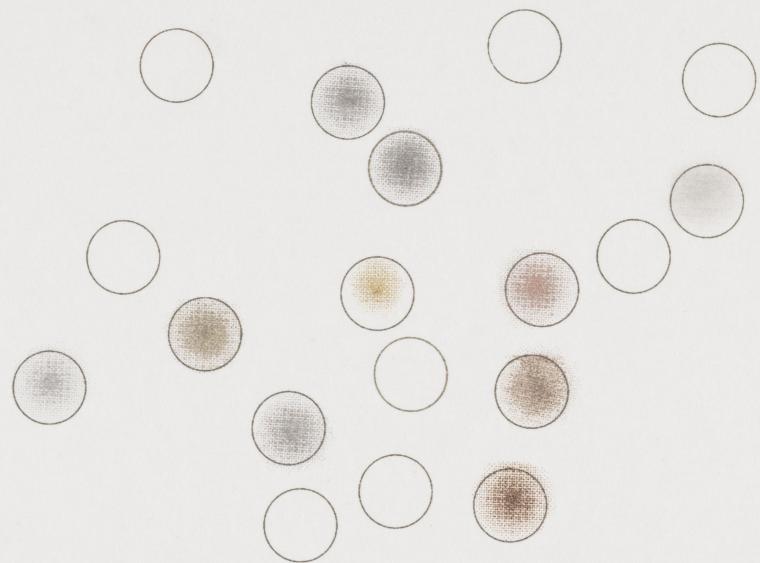
図案：見増 勇介

印刷：岡田 摩耶

協力：松谷 容作

Recipe: Art of the Air
ver. 20240603





原案：三原 聰一郎

図案：見増 勇介

印刷：岡田 摩耶

協力：松谷 容作

三原 聰一郎
Soichiro Mihara

世界に対して開かれたシステムを提示し、音、泡、放射線、虹、微生物、苔、気流、土、水そして電子など、物質や現象の「芸術」への読みかえを試みている。2011 年より、テクノロジーと社会の関係性を考察する「空白のプロジェクト」を国内外で展開。2013 年より滞在制作を継続的に行い、北極圏から熱帯雨林、軍事境界からバイオアートラボまで、芸術の中心から極限環境に至るまで、これまでに計 9 カ国 18箇所を渡ってきた。

主な個展に「空白に満ちた世界」（ Kunstraum ·クロイツベルク／ベタニエン、ドイツ、2013／京都芸術センター、2016）、グループ展に、第 11 回恵比寿映像祭（東京都写真美術館、2019）、札幌国際芸術祭 2014（芸術の森有島旧邸、2014）、「サウンドアート！－芸術の方法としての音」（ZKM、ドイツ、2012）など。展覧会キュレーションに「空白より感得する」（瑞雲庵、2018）。共著に「触楽入門」（朝日出版社、2016）。アルス・エレクトロニカ、トランスメディアーレ、文化庁メディア芸術祭、他で受賞。プリアルスエレクトロニカ 2019 審査員。NISSAN ART AWARD 2020 ファイナリスト。また、方法論の確立していない音響彫刻やメディアアート作品の保存修復にも近年携わっている。

Mihara creates open systems engaged with the world that employ a wide range of materials and phenomena such as acoustics, foams, radiation, rainbows, microbes, moss, air streams, soil, humidity and electrons in order to reinterpret them as art. Since 2011, he has been involved in the Blank Project, which examines the relationship between technology and society, both in Japan and overseas. Since 2013, he has been participating in a series of artist-in-residencies in 18 locations in 9 countries, from the Arctic Circle to tropical rainforests, from military borders to bio-art labs, from the center of art to extreme environments.

He has won awards including at Ars Electronica, Transmediale, and the Japan Media Arts Festival, and was on the jury of the Prix Ars Electronica in 2019. Since 2021, the semi-permanent exhibition of "Making Soil" has been online. Since 2022, he has co-organized the event "Ride the Waves on March 11th". In recent years, he has also been involved in conservation and restoration of sound art and media art for which methodologies have not yet been established.

<http://mhrs.jp/>

Recipe: Art of the Air
ver. 20240603



三原 聰一郎
Soichiro Mihara

世界に対して開かれたシステムを提示し、音、泡、放射線、虹、微生物、苔、気流、土、水そして電子など、物質や現象の「芸術」への読みかえを試みている。2011年より、テクノロジーと社会の関係性を考察する「空白のプロジェクト」を国内外で展開。2013年より滞在制作を継続的に行い、北極圏から熱帯雨林、軍事境界からバイオアートラボまで、芸術の中心から極限環境に至るまで、これまでに計9カ国18箇所を渡ってきた。

主な個展に「空白に満ちた世界」(クンストラウム・クロイツベルク／ベタニエン、ドイツ、2013／京都芸術センター、2016)、グループ展に、第11回恵比寿映像祭(東京都写真美術館、2019)、札幌国際芸術祭2014(芸術の森有島旧邸、2014)、「サウンドアート!!芸術の方法としての音」(ZKM、ドイツ、2012)など。展覧会キュレーションに「空白より感得する」(瑞雲庵、2018)。共著に「触楽入門」(朝日出版社、2016)。アルス・エレクトロニカ、トランスメディアーレ、文化庁メディア芸術祭、他で受賞。プリアルスエレクトロニカ2019審査員。NISSAN ART AWARD 2020ファイナリスト。また、方法論の確立していない音響彫刻やメディアアート作品の保存修復にも近年携わっている。

Mihara creates open systems engaged with the world that employ a wide range of materials and phenomena such as acoustics, foams, radiation, rainbows, microbes, moss, air streams, soil, humidity and electrons in order to reinterpret them as art. Since 2011, he has been involved in the Blank Project, which examines the relationship between technology and society, both in Japan and overseas. Since 2013, he has been participating in a series of artist-in-residencies in 18 locations in 9 countries, from the Arctic Circle to tropical rainforests, from military borders to bio-art labs, from the center of art to extreme environments.

He has won awards including at Ars Electronica, Transmediale, and the Japan Media Arts Festival, and was on the jury of the Prix Ars Electronica in 2019. Since 2021, the semi-permanent exhibition of "Making Soil" has been online. Since 2022, he has co-organized the event "Ride the Waves on March 11th". In recent years, he has also been involved in conservation and restoration of sound art and media art for which methodologies have not yet been established.

<http://mhrs.jp/>

本レシピは3つの要素をきっかけとして生まれている。

三上 晴子作品「欲望のコード」について私は山口情報芸術センター在職時に実装チームの技術統括をした。展示後も国内外の巡回に継続的に関わっていたが、2015年の急逝後に修復収蔵作業に変化した。私は当時のチームを集め極めて能動的に修復を進めた。既に入手不可なプロダクトの交換やモータ負荷軽減のための軽量化まで行った。幸いだったのは既に生前から、技術的改良の提案と実装を繰り返しており、作家が安定性に関する変更について積極的だった経験に基づいている。しかし、迷った時に作家に電話をかけられた時とは心持ちが異なり、私は作品についての生前意思について考えることになった。

2019年にサウンドアートのパイオニア、フェリックス・ヘスを招聘し展示企画をキュレーションした。私は、sound creatures という作品を書籍で知り、長い間、回路図と機能ダイアグラムから空間に広がる響きを想像していた。再制作について具体的な検討を本人と重ねた末、回路群が作品になる時の判断が焦点になり、展示は残念ながら叶わなかつた。機能が環境をつくりあげる唯一無二な作品世界がこの世から消えてしまうことを何とでも避けたかったが、直接本人と詳細に意思確認ができたこと、また空気力学の専門家であった彼のIt's in the airを日本家屋で実現できたことは何にも変え難い貴重な学びだった。

本レシピのフォーマットは共同製作者であるデザイナーの見増勇介によるDIYインクによる印刷提案から出発している。レシピの情報が物質のリアリティを真に含んだ印刷形式を興味深いと直感した。顔料制作から始まり、相性の良いバインダーと紙を探しながら、作品素材を顔料化するアイデアが生まれた。作品ごとの主な構成素材を.02 mm以下まで粉体化し、単色の顔料とアラビアゴムメディウムによるインクによって各レシピは彩られている。

再制作に関する覚書

最新レシピに準ずる限り再制作を、レシピを並置する場合は展示を、当人の責任において実行する限り許可します。

レシピ ver. _____ / ____ / ____

Recipe: Art of the Air
ver. 20240603



本レシピは3つの要素をきっかけとして生まれている。

三上 晴子作品「欲望のコード」について私は山口情報芸術センター在職時に実装チームの技術統括をした。展示後も国内外の巡回に継続的に関わっていたが、2015年の急逝後に修復収蔵作業に変化した。私は当時のチームを集め極めて能動的に修復を進めた。既に入手不可なプロダクトの交換やモータ負荷軽減のための軽量化まで行った。幸いだったのは既に生前から、技術的改良の提案と実装を繰り返しており、作家が安定性に関する変更について積極的だった経験に基づいている。しかし、迷った時に作家に電話をかけられた時とは心持ちが異なり、私は作品についての生前意思について考えることになった。

2019年にサウンドアートのバイオニア、フェリックス・ヘスを招聘し展示企画をキュレーションした。私は、sound creatures という作品を書籍で知り、長い間、回路図と機能ダイアグラムから空間に広がる響きを想像していた。再制作について具体的な検討を本人と重ねた末、回路群が作品になる時の判断が焦点になり、展示は残念ながら叶わなかった。機能が環境をつくりあげる唯一無二な作品世界がこの世から消えてしまうことを何とでも避けたかったが、直接本人と詳細に意思確認ができたこと、また空気力学の専門家であった彼のIt's in the airを日本家屋で実現できたことは何にも変え難い貴重な学びだった。

本レシピのフォーマットは共同製作であるデザイナーの見増勇介によるDIYインクによる印刷提案から出発している。レシピの情報が物質のリアリティを真に含んだ印刷形式を興味深いと直感した。顔料制作から始まり、相性の良いバインダーと紙を探しながら、作品素材を顔料化するアイデアが生まれた。作品ごとの主な構成素材を.02mm以下まで粉体化し、単色の顔料とアラビアコムメティウムによるインクによって各レシピは彩られている。

再制作に関する覚書

最新レシピに準ずる限り再制作を、レシピを並置する場合は展示を、当人の責任において実行する限り許可します。

レシピ ver. 2024/6/3

2024/6/3
印