

象徴性付与で生まれる空気アートの企画制作

Creating Air Art Through Symbolic Attribution

コニシマリ KONISHI Mari

デジタルハリウッド大学大学院 院生
Digital Hollywood University, Graduate School

本論は、2024年にデジタルハリウッド大学大学院の現実科学ラボにおける「現実とは何か」を研究する過程で発表したアート作品「空気彫刻」を紹介し、見えない「空気」をどのように顕在化させ、表現できるかを考察する。その過程で、この作品が人間と自然の関係を見直し、未来に向けた社会課題や問いを投げかけることができるか、スペキュラティブデザインの観点から探求する。また、空気まつわる記憶やナラティブを引き起こし、拡散される可能性についても検討する。

1. はじめに

1.1 研究の背景

空気は私たちの身の回りに常に存在するにもかかわらず、その存在は日常的に見過ごされがちだ。だが、日本文化においては「空気を読む」という表現に見られるように、空気は捉え方次第で人々の感覚や行動に影響を与えるものである^[1]。さらに、新型コロナウイルスのパンデミックを経て、目に見えないものがどれほど大きな影響を与えるか強く認識することとなった。こうした背景を踏まえ、私は「空気」をアート表現の素材として選択し、研究することにした。

1.2 研究の新規性

「空気彫刻」は、本来土着的である空気をカプセル化し、集めたそれらをホワイトキューブというニュートラルに評価可能な場所に移動させ、再提示する新しい試みである。特徴的な点は、空気の採集地と経緯を鑑賞者に伝えることで、作品の背後にある空気の土着性につながるものがたりを、鑑賞者が自発的に作り出せるアプローチを採用していることである。既存のアート作品が、空気の持つ土着性にはこだわらず視覚的な側面や物理的な要素に焦点を当てている中^{[2][3][4]}、私の研究は空気の土着性に注目し、それらを組み合わせることで物語性を持たせ、その場所と人間との関係を強調している。鑑賞者に対しては、環境保護や持続可能な生活への意識を声高に主張するのではなく、空気に土着性情報を付与することで生まれる異物感を通じて、ヒトと自然との自明でありながら普段考えることがないつながりを感じ取ってもらうことを目指している。

1.3 課題と目標

本作品の課題は、透明で無形な「空気」をいかにして可視化し、それを通じて構成されるものがたりによって鑑賞者の認知に影響を与えることである。「空気彫刻」として表現することで、見えないものがたりをどのように感じ取らせることができるかを探求する。さらに、人間と自然との関係や、社会課題への理解を未来の文脈で深め手助けするスペキュラティブデザインへ発展させることを目標としている。

2. 本論

2.1 空気彫刻の材料

空気を保存するために採用しているカプセルと手動ポンプを図1に示す。採用したPVC素材は、ビニール臭がなく、透明度が高く強度があり圧力をかけても空気が漏れない。また光沢のある表面は周辺の環境をカプセルに写し込み、周囲の関わるものを鑑賞者に認識させる効果がある。カプセルに手動のポンプで空気を充填した。

リサイクルしやすいPVCを着色や接着をせず使用することとし、素材選びではシンプルな素材で環境への配慮をした。



図1：採用しているPVC素材のカプセルと手動ポンプ

空気カプセルだけの存在感に集約するための工夫として、図2のフィルムタンクには大日本印刷株式会社 (DNP) の最新素材である「超低反射フィルム」を使用した。



図2：DNP製の超低反射フィルムを採用した作家等身大の透明タンク

2.2 空気彫刻の寸法

タンク本体の高さは作者自身の身長＝1684ミリ、直径は両手を組んだリーチ＝802ミリ。図3に示すように、作者の身体の寸法を基にデザインした。これは作者の「セルフポートレート」と捉えている。タンクが空気彫刻となった時、人間の身体性と周囲の環境との関係性を象徴するようになる。



図3：作者の身体寸法でデザインしたタンクの設計図

2.3 空気彫刻の空気取得場所

空気の採取地は、各地でアイコニックな公園を選択。1、木々が生い茂り、芝生や下草などにより虫が生息する自然があること。2、人が大地に座ったり寝転んだりできる場所があること。3、多くの住民が日常的に訪れ、憩いの場所であること。これらを選択する条件とし、自然と人間が密接に関わる場所を選択した。

(1)5月東京での作品発表では図4の「西郷山公園(目黒区)」で空気を採取した。

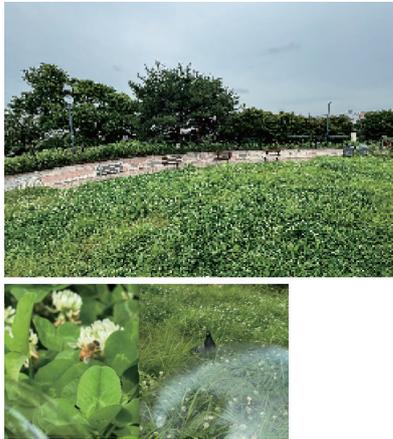


図4：西郷山公園の風景/
選択条件である虫や鳥の生息と人々がくつろぐベンチ

(2)7月のニューヨークでの作品発表^[5]では図5に示す「シープメドウ(セントラルパーク内)」で空気を採取した。



図5：セントラルパークのシープメドウ/選択条件の虫の生息と人々の団楽風景と古生代の氷河が削ったとされる巨大な岩石

セントラルパークはマンハッタンの都市計画の歴史においてエポックメイキングな存在であった^[6]。この公園は都市の中に自然を取り入れ、住民に憩いの場を提供するという革新的な試みとして他の都市公園のモデルとなったそうだ。マンハッタンのビル群に動きを矯正されて吹いてきた風がセントラルパークに入ると急に自由な

流れになることも重要だ。都市の中で抑制されていても公園で解放されるのは人も空気も同じである。

作者が空気を採取した7月のマンハッタンはサマーバケーションに入っている市民が多く、「シープメドウ」では連日シートを広げ日光浴を楽しみ、フリスビーやラグビーボールなどで遊ぶ人々が溢れかえていた。セントラルパークでは巨大な岩盤の上でも採取した。古生代に氷に削り取られたマンハッタン片岩やハートランド片岩の岩肌にはマグマが冷え固まったようなヒダが刻まれていたがそれは熱ではなく、時間をかけて岩がよれるような重圧があったことを物語っていた。マンハッタン島の歴史と地球の力を感じさせる場所であった。

2.4 空気彫刻の空気採取方法

手動ポンプで透明カプセルに充填。これらの空気は大きく分けて3層に分類して採取しており、図6に示した。

【第1層】地面から40センチまで：草、花、虫の活動を含んだ空気
【第2層】地面から40センチ～1.4メートルまで：人々が会話する息を含み、活発に活動する振動を含んだ空気
【第3層】地面から1.4メートル以上 木の枝を揺らし頭上を流れる風の空気

3層の空気の性格性を表現するため、カプセルの大きさについて1層は直径10センチ～15センチ、2層は同20センチ～25センチ、3層は同30センチ以上とした。

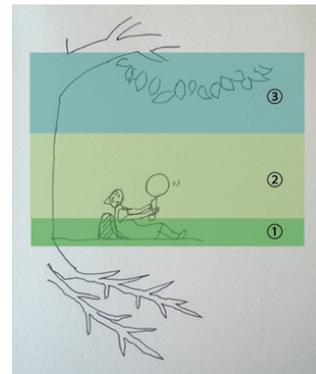


図6：空気の性格性で3層に分ける

空気を採取する行為は、その場所と自分との対話のプロセスでもある。図7のように桜や楓の木陰で横たわり、大地の温度や樹々が根で水を吸い上げ、枝葉を伸ばして光合成を行い呼吸していることを感じ取った。作者自らも呼吸し、空気に自分の呼気が混ざることによって採取している環境と関係を結ぶことを試みた。行為の記録として写真や動画を撮り、SNSに投稿することによって空気を採取したことの信用性を担保した。



図7：空気を共有する人と自然

2.5 空気彫刻の空気の再構成

計画的に空気を採取したカプセルをホワイトキューブに移送し、再構成することで作品は完成する。タンクの形状はもの派のアーティスト関根伸夫の「位相-大地」(図8)をオマージュしている^[7]。

(1)5月に発表した作品は「西郷山公園」から徒歩約5分の距離にある「代官山ヒルサイドテラスD棟スタジオ」へ3日間かけて運び込んだ。



図8：関根伸夫「位相-大地」(1968) ©村井修

(2)7月に発表した作品は「シーブメドウ」で採取した空気を「Noho M55 Gallery (チェルシー)」に4日間かけて運び込んだ。特にニューヨークではセントラルパークの歴史的な文脈や自然環境を踏まえながら空気を採取し、その場所のエッセンスをカプセルに充填した。タンクに再構成する際は3層に分けて採取した高さを感じ覚的に再現しタンク内に収め積み上げていった。

2.6 空気彫刻の展示

空気彫刻における、公園の空気をホワイトキューブに移送する概念を視覚的に表現すると図9のようになる。



図9：空気彫刻の概念図

タンクは木材で工作した台座に設置した。彫刻としての展示手法にのっとり、台座の上の透明な円筒のみが作品であることを示した。タンクに使用したフィルムは0.2ミリの薄さであるため自立は困難だ。だが、カプセルがタンクに対し均等に荷重することによりバランスを保ち、自立させることができた。

2.6.1 ヒルサイドスタジオでの展示

5月の展示のライティングについて、空気彫刻をヒルサイドスタジオの中央に設置し、スポットライトを右より3灯、左より3灯、均等になるようにライティングした。カプセルに照明されたライトが重なるカプセルの球面に次々と映り込み、彫刻としての奥行きを感じさせる効果を生み出した。

次に図10のようにカーテンで外光を遮蔽してライティングを試みた。スポットライトの光量を落とし、台座の下からライティングすると、フィルムタンクの体積をより演出する効果が表れ、カプセルに充填された空気を認識しやすくなった。



図10：ライティングで彫刻としての存在感が変化

さらに図11のように、ライティングを固定せず、空気彫刻の周りでライトを動かし壁に影を映し出すことにもトライした。鑑賞者は空気彫刻そのものを見ること以外に、空気彫刻を通過した光の陰影を見ることで空気がライティングされていることの不思議や空間としてのエンターテインメントに感じ入っていた。



図11：空気彫刻を透過した光を壁に投影する

2.6.2 ヒルサイドスタジオの展示の課題

空気彫刻の空気が西郷山公園で採取されたものであることは、スタジオにテキストで掲示し、鑑賞者へ情報として伝えた。すると小さなカプセルに対しての関心が増加した。空気をカプセル化し保存する際に作者の心に生まれるささやかなものを愛しむ気持ちや、儂いものへの憧憬についても触れた。鑑賞者から聞いた感想は「綺麗」「ずっと見ていたい」が多く「カプセルの空気は漏れないのか」「全部でいくつあるのか」といった質問もあった。課題と感じられたことは、採取した空気に対する情報量と共有の仕方だ。決定的に伝えなければならないことと、伝えずに感じてもらうなければならないことをもっと正確に見極める必要がある。

2.6.3 Noho M55 Galleryでの展示

7月の展示はニューヨークで行った。チェルシー地区にある「Noho M55 Gallery」である。グループ展示であったため、展示レイアウトやライティングなどに制約があるところで、極力魅力を出せる展示に取り組んだ。空気の採取場所を新たにすることで、5月の内容を再現する方向で計画した。「Noho M55 Gallery」では、壁を2方向に背負う場所を提供された。設置したフィルムタンクに空気カプセルを再構成していく中で、アクシデントが起こった。5月の展示に要したカプセルの数が202個であったことから、今回の展示用にはやや多めの214個の採取カプセルを準備したが全てを積み上げ終わった時に、タンクが満タンにならないことが判明した。図12のようにタンクの体積の80%ほどで予定数を使い果たしてしまった。



図12：体積が100%に達しなかった状態の作品

原因は温度差であった。セントラルパークでは木陰にいたとはいえ、空気採取をしたのは11時～16時であった。空気は炎天下で膨張していたようだ。冷房の効いたギャラリーに持ち込んだことによりシュリンクしたのである。ある程度は予想していたものの、温度差でこれほどまでの体積減少が出ると予想しておらず、急遽、展示会開会当日の朝、空気採取作業を加え、オープン前にカプセルを追加することで図13のように成立させた。



図13：空気カプセルを増量し、成立した作品

3. 結論

3.1.1 結果

空気彫刻は、2回異なる場所(国)で制作したが、ヒルサイドスタジオでは53人、Noho M55 Galleryでは約100名に鑑賞してもらったことが実現した。彼らの感想で顕著なのは空気の透明な美しさへの驚きだ。鑑賞者の初見では空気の土着性に関して説明を行わなかったが、ブリーフィングで空気の土着性とカプセル内の空気を持つ本来存在しないはずの異物性について明らかにすることで時折、鑑賞者のものがたり生成力が爆発し、熱烈に支持されることがあった。作品としてあらわになった異物としての空気を通じ、自然環境との対話に成功したと話す人も多かった。作者自身にも変化があった。ニューヨークではよそ者であるがゆえに一層空気の土着性にこだわりが生まれ、土地・自然とそこに生きる人間との関係性にフォーカスできるようになった。

3.1.2 新たな展開

今後は、作品の持つ土着性と異物性を強くアピールし、さらに異なる場所から採取した空気カプセルを組み合わせ、対流させることで、ものがたりを複雑化させ、スペキュラティブなシナリオへつなげる。空気彫刻が単なるアート作品にとどまらず、未来の社会に対する洞察をメッセージとして明確に研ぎ澄ませていく設計をする。次の拡張のキーワードは、「和える」と「動く」である。

3.2.1 考察1 - 和える

これまでの作品では、1ヶ所の採取場所の異なる高さで採取した空気を、採取時と同じ高さでギャラリーに配置することで、空間を

切り取り再現する形を取っていた。今後は発展形として2ヶ所以上の場所から採取した空気を和えることで新しい意味を発生させ、物語性を強烈に拡張する。例えば、世界の貧困地域から採取した空気の上に、富裕層向けレストランの空気を重ねるとか、生まれたての赤ちゃんの新生児室の空気と火葬場の空気を対比させるとか、活気に満ちたデイスカウントショップの空気にゴミ焼却場の空気を混ぜるとか。可能ならば、ウクライナとロシアの空気をともに和えることも考えたい。このように様々な異なる属性を持った空気を掛け合わせることで現代の社会構造や環境問題を表現することができる。

それぞれのカプセルには、採取場所をNFCタグにより記録。スマートフォンで読み取ることにする。鑑賞者が近づいて空気の関係性を読み解くと、新しいものがたりが生まれるのだ。それまで美しさ以上のものを語ることが弱かった作品が、強烈なメッセージを放つ瞬間である。

3.2.2 考察2 - 動く

本来の空気は、対流によって混ざる。しかし本作品の空気は混ざることはいし自発的に動くこともない。そこで、この対流を作品の中に取り入れようと思う。カプセル化されたまま失われた空気本来の性質を取り戻すのだ。

実際に最近の作品では図14のようにカプセルを糸で吊り、モービルの動きを表現した。すると動的な性質が再現され、位置が動くことでカプセル間の関係性が動的に変化し、ものがたりが複雑さが生まれたと感じた。今後は送風によるカプセルの攪拌など、動的に変化させるための仕組みを加えていきたいと思う。



図14：モービルで動きを取り入れる

3.3 結論

「空気彫刻」は、作者が身体的に関わった空気をカプセルにすることで彫刻化するが、その表現は自然と人間が空気を介して環境を共有しあっていることを認識するきっかけを提供する。カプセルに充填された空気は美しく輝き、まるで細胞膜を得た生命のようである。空気にもものがたりがないと感じるとしたらそれは間違いである。空気は透明性ゆえに幻想的な美しさや神秘性を持つだけではなく、アートの対象とすることで新たな解釈や人々の認識を変容させる可能性を秘めていることが確認できた。また鑑賞者との、より深いエンゲージメントのために「和える」「動く」の2つの課題を追加した。空気であるからこそ、社会環境とヒトとの関係をメタ認知させる作品として、より高度なアート表現を追求していくことができると考えている。

今後も世界各地で様々な土着性を孕んだ空気を採取し、地域ごとの環境と人間との関係をあからさまにし、それらを交差させることで、未来の社会における環境と人間との関係をより多様な視点から考察していく。「空気彫刻」は、作者の身体的行為を通じて、未来の社会における自然と人間の新たなつながりを象徴しながら、環境意識を喚起する作品として確立していく。そして、鑑賞者を巻き込みながら、スペキュラティブな議論を促し、未来に向けた強いメッセージを投げかけるアート作品として発表していく。発展的には「空気ファッション」「空気エンタメ」などへも展開させ、役割をさらに強化していく予定である。

参考文献

- [1] 山本七平:「空気」の研究 文春文庫(1977年)
- [2] 鈴木康広:空気の人
<https://www.mabataki.com/works/aerial-being/> (参照2023年11月20日)
- [3] 奥中章人:INTER-WORLD/SPHERE: The three bodies
<https://www.city.kitakyushu.lg.jp/page/art-sdgs/artist/akihito-okunaka/> (参照2023年11月20日)
- [4] 大巻伸嗣:Interface of Being 真空のゆらぎ
https://www.nact.jp/exhibition_special/2023/ohmaki/ (参照2023年11月20日)
- [5] JCAT:New York Chelsea Exhibition 2024 "NATURE"
<https://www.jcatny.com/nature-ny-2024> (参照2024年3月17日)
- [6] フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』:セントラルパーク-地理的特徴
<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BB%E3%83%B3%E3%83%88%E3%83%A9%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%83%91%E3%83%BC%E3%82%AF> (参照2024年7月17日)
- [7] 秋丸知貴:“『くもの派』の根源』第1章「関根伸夫《位相 - 大地》論 - 観念性から実在性へ」秋丸知貴評”,
美術評論+(2024)
<https://critique.aicajapan.com/3504> (参照2024年3月20日)