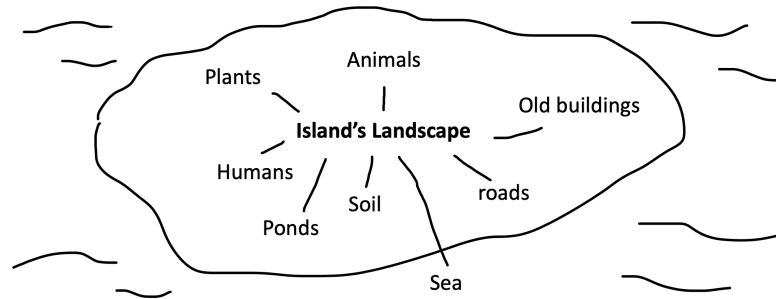


Seurasaari Bench Essay

Yutaro Komaki

Seurasaari



ヘルシンキに来て面白いと感じたことは、島がたくさんあることである。フェリーを使えば、簡単に行くことができる。都会でありながら、生活のすぐそばに自然がある。今回は、ヘルシンキにある島に焦点を当てようと思った。セウラサーリはフェリーを使わずとも、橋を渡れば簡単に行くことができる。ヘルシンキに住む人々は、そこに自然を感じるために訪れ、生活の一部になっている。その島に関わる時間を過ごしたいと思った。その島と良い関係性を持続的に築くことができれば素敵だと感じた。セウラサーリは古い木造の建物がフィンランドの至る所から移築されている。その島には、公園があり、舗装された道、階段、ベンチがある。また、海岸の森、牧草地、豊かな植物相、池、なめらかな岩を持つ森を含む豊富な生息地を持つ。鳥とリスと交流することができる。コウモリの生息地でもある。私は、それは小さい島でありながら、多様な要素の関係性を含んでいることに興味を持った。その島では多様な共創を観察することができる。既に明確な植物と建物の共創があり、建物と植物の関係をリサーチしたいと思った。フィンランドには、たくさんの島があり、それぞれの島がそれぞれの歴史を持っている。その島の歴史を人間を超えた視点からどのように見ることができるのかという視点を持つことができれば、人間を超えた視点で未来を想像できると考えた。古い建物と、古い木があり、時間の流れを感じることができ、タイムライン、タイムスケールを考えるとよかった。

Hay Cabin



僕にとって作ることはいつもモチベーションである。作ることで身体的に物事と関わることができる。作ることで素材を理解することができる。私の気持ちに気づくことができる。作ることで私の気持ちを表現することができる。キャビンはその身体的な制作プロセスを見てとることができた。単に想像するだけでなく作ることを通してそのキャビンを理解しようと思った。作ることに私にとって島と関わるのに良い方法だと思った。このキャビンをスタートポイントとして製作を始めようと思った。フィンランドでは厳しい気候条件のため、畑での栽培はあまり有益ではなかった。20世紀初頭までは野生の牧草地から干し草を集めるのが一般的だった。芝づくりはとても時間のかかる作業で、牧草地に出かける必要があり、人が小屋に住む必要があった。ラップランドでは針葉樹は育たないので、南から運ばれた。運ばれた丸太と、その場で手に入る素材を使って、その場でできる加工方法で建物を作ったと考えられる。様々な素材と、形、素材本来の性質にアプローチする必要があった。この建物は、初めの場所でのどのように作られ、やがてセウラサーリでどのように島の植物と共生するようになったのかを示している。その土地の材料、その場の加工方法で建物を作るプロセスはとても複雑である。それは、様々な経験に基づいた知識が必要である。感覚的な知識、その土地の知識、素材を集める方法の知識、素材の特徴の知識、その土地の天候の知識、その土地の天候の知識が必要となる。これらを考えることは、島の共創をどのように考えることができるのかを考えることにつながる。これらの観点から自分の素材との関わり方をドキュメントしようと思った。建物と島の素材にインスパイアされて構造物を作る。素材を集めることから製作プロセスをドキュメントする。素材を集めるプロセスもとても複雑である。島を知り、島の植物について知り、島の生態系について知り、素材を触って、その強度、しなやかさ、構造を知り、その素材の特徴から何が作れるかを想像し、予想をつけて見つけることもあれば、偶然見つけることもある。探し回ること、島の様々な場所を知ることができる。作るプロセスも複雑。素材をよく観察する、素材本来の形から構造を考える、素材の強度、しなやかさを考慮する必要がある。これらの総合的な作るというプロセスから島の共創を考える。



Searching materials



島を訪れた人が建物に座って会話を楽しんでいた。建物は初めの場所の生活の文脈では使われていないが、人が過ごす場所として良い場所を提供している。もちろん、島の植物の生息場所となっている。植物と人の関わりを生み出していると感じた。人を素材との関わりに誘うようなベンチを作ること考えた。現在の島のベンチは、植物が共生することは難しい。ベンチにすると良いと感じる素材、それと同時に植物が共生できると感じる素材を探した。島には多様な植物が生息しており、それらと感覚的な関わりを持とうと試みた。倒れている朽木は、座るのに良さそうな高さだった。表面に苔が生えており、座り心地が良さそうだった。その日は雪が降っており、苔を触ると少し凍って通常よりも硬く感じられた。苔は表面が凍って座り心地が変化する。苔の上には落ち葉も散らばっており、その質感の違いを楽しむことができる。朽木の木の皮を触ってみるととても柔らかく、しなりがあり、もしこれがベンチになれば座るのによいベンチになりそうだと感じた。木の皮には苔も住むことができる。植物が共生するのに良い素材だと感じた。石の上には苔や他の植物が生えており、様々な触り心地、座り心地を提供していた。苔の道はどんな絨毯よりも柔らかかった。朽木は水分を含んでおり、凍るので、思っていたよりも冷たかった。島の至る所に、朽木があり、そこは植物、昆虫、キノコの生息場所になっている。朽ちて、生き物の棲家になることを見越して、ベンチを考えることが島で共創することにつながるのではないかと。

Collecting materials



セウラサーリでビデオを撮影しながら素材を集めた。直感的にこれでベンチを作れそうか、これを使うことによって、植物が共生できそうと感じられるものを選んだ。木の皮は、そのキャビンの屋根にも使われているが、柔軟性があり、苔も生えることができる。それらを木から剥がす行為は、素材の成り立ちを知ることができる行為であると感じた。素材を集めているときの音の多様さが面白いと感じた。その音によっても、素材がどのようなものであるかを知ることができる。キツツキが落とした木の皮の中には、キツツキが開けた穴が残っており、キツツキの存在を強く感じた。使いたいと思う枝を見つけるのに苦労した。枝は構造であり、まっすぐの方が良いのか、枝分かれや、曲線を使って何かを作ることができるのか、苔が生えていた方がいいのか。腐ることと、構造を作ることとをどのような関係性で考えればいいのか。

Making Seats



座面としては白樺の皮と朽ちた松木の皮を使うことにした。どちらも既に苔が住んでおり、植物が共生できるベンチになることを想像することができる。人は座るときに苔を感じることができる。木の皮の柔らかさがベンチに適していると感じた。集めた素材はとても壊れやすい。座面にするにはそれを成り立たせる強度が必要がある。そこで木の板に釘で打ち付けた。釘を使うことは接着剤を使うよりも、その形状や強度など素材を理解することにつながると考えた。作ることで、素材を破ったり、砕いたり、綺麗にしたり、曲がり具合を確認したりその素材の性質をより理解することができる。

Doing branch puzzle



集めた枝で、スツールの脚を組み立てる方法を考えた。キャビンで、枝の分かれ目を使って屋根の丸太を支えていたように、枝の本来の形を使って構造を作ろうと考えた。同じような使い方を実践することで、どのように作られたかを、身体的に理解できると考えた。枝はそれぞれ独自の形を持っている。急なカーブや、緩やかなカーブ、枝分かれしている部分、細くなっている部分、分厚い部分、ねじれている部分。それらをよく観察して、枝の組み合わせを考える。あとは、それらをバランスが保てるように、接地する部分と、角度を調節する。それは、とても感覚的な作業である。バランスが保てた時、それは美しいオブジェに見えたと共に、枝を理解できたと感じた。私にとって単なる枝だったものが、島で出会い、よく観察して、組み立てるという作業をする中で、枝に対する理解が深まっていった。それらの枝は、他の枝とは異なり、私の島との関わりの記憶を含んでいる。枝を組み立てるという行為はパフォーマンスとしても面白いと感じた。植物とどのような関わりをしようとしているのかを、それを見る人が想像することができる。試みがしっぱした時の気持ち、何度も繰り返し、やがて完成した時の気持ちを共有することができる。組み立てるプロセスを見せることで私の島での関わり、そこで私の中に生まれた気持ち、それらの記憶を他の人に共有することができる。ベンチを通して、個人的な関わりや気持ちが共有されるものに変換される。

Shooting in Seurasaari



島の建物の隣にベンチを置いて撮影した。キャビンのように島の植物と共生する未来が想像できるような写真を撮ろうとした。建物にインスパイアされてベンチを作ることで、私が建物から感じた作ることを通した人と自然の関わりを、視覚化できたように感じる。構造物がどのように作られたのかは、普通ドキュメントされないので視覚化されない。この小屋がどのように作られたのかを単に想像するだけでは、その時感じた気持ちを共有することはできない。その想像を出発点として、作るプロセスを通して、実際に素材に触れて、形を作る。そのプロセスを一つ一つを写真に納め、その時考えたことを言語化する。時にそのプロセスをパフォーマンス的に見せる。作るというプロセスにドキュメントが付随することで、作ること、つまり関わりが、共有されるものになる。そのようなものになった時に、作るプロセスから見直すことができ、その場所での共創を

考えることができる。



素材を集める過程で、島の様々な場所を知ることができる。この場所は、この島の特徴である滑らかな岩場である。岩の上は木が生えておらず、開けていて、明るい。島の中で過ごすのに良いと感じた場所である。素材を集めるというプロセスによってその場所を知ることができた。その場所に製作したベンチを置くことで、作るということが、島を知る手段になり、より理解のある関わり方ができることを再確認できた。