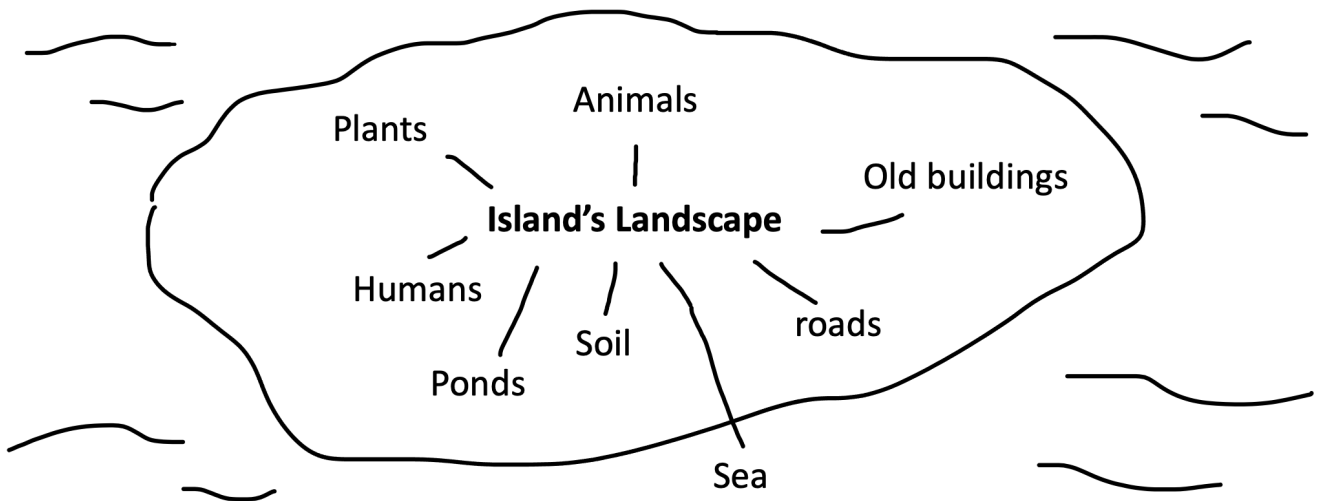
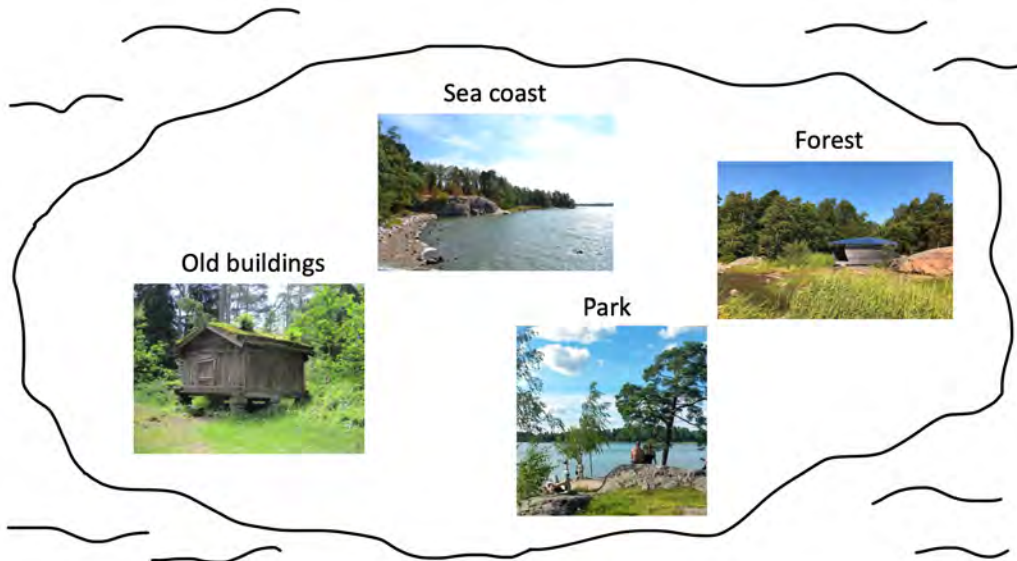


## Seurasaari



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態地を持つ。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ことができると思った。

タイムスケールや、共創に関して、その島に対してどのように感じたかをメモしながら、それに関する写真を撮りながら島を回った。



人々が、散歩やランニングをしたり、若者が海岸の岩場に集まって話したり、老夫婦がベンチに座って語り合ったり、子供がリスや鳥にナッツを与えたり、親子が白鳥の水浴びを眺めていたり、自然の中で人がコミュニケーションをとったり、自然と触れ合う場所になっている。



別の時代、別の場所で人の暮らしを支えていた、自然と人の接点となっていた、建物が、別の形で、人と自然との交流を生み出している。古い建物からは、自然と関わりながら作っている、暮らしているというのが見てとれた。雪を支える構造、枝の分かれ目や、木のカーブを利用していたり、自然をオーバーにコントロールしない。自然と対話しながら暮らしていた。自然、素材をよく観察して、理解して作っている。昔の人がどのように自然と関わってきたかが想像できる



異なる時代、異なる地域の建物が、それぞれの人々の暮らしている姿を想像させ、それが映像のように見えた。その建物自体は、現在のその場所の環境によって変化している。そこで年月を重ねるごとにその建物の意味合いから離れて、その島を構成する一つの要素に変わっていったように感じた。歴史的な意味合い、建物の人々の暮らしが、風化して、島に溶け込んでいっているように感じた。異なる時代の層が、初めは明確なものであったが、時が経つにつれ、朽ちて、風化して、島と同化していっているように感じた。



どの建物も、倒れている丸太のように、キノコや植物など、他の生物の住処となり、朽ちていく。



波の音、島を構成する岩などは、木造の建物に比べ、さらに長い時間を想像させた。岩と海、その岩の上のベンチは、果てしなく長い時間と、忙しなく変わる人の活動の対比に感じられた。



木の建築は、その場所の素材を使って作ることができる。その過程は木という素材をよく見ることから始まる。これらの建物は規格化されていない。自然を見ながら建物を作るプロセスは、自然と関わる方法の一つ。建物を作ることからどのように自然と関わりを持てるか。作るという行為を通してどのように自然と関わるができるか。どのように作れば、自然が支配できるのか。どのように作れば、自然と関わりを持てるのか。その場で、必要に応じて作られるので、木のそのままの形が使われる。そのままの形を使うから何？自然が支配できる。自然をよく見て、自然を規格化することなく、必要なものを作る。時間をかけて自然を観察し、試して、経験として蓄積した上で作ることができる建物である。自然をよく観察して、最低限の加工で、自然の中に人が過ごせる環境を作るのが、建築技術として見てとれる。素材と深く関わるができる。素材を素材として認識して使うことができる。素材と関わりを持てる。



朽木はキツツキが巣穴を作ることと、餌を探すことに使われるため、キツツキが生きるためにはなくてはならないものである。朽木に至る所で見られ、苔、キノコ、昆虫に生息地を与えている。木は最終的に腐敗し、堆肥になる。だから、100年後は自然に還る。だから、木を使うことは100年後を考えて建物を作ることにつながる？



Feral Houses

<http://www.sweet-juniper.com/2009/07/feral-houses.html>  
家は人の管理を離れると、植物に支配される。自然の形によって植物は建物をコンカーできるのか。自然の形は自然の関わりに誘うのに良い方法？ベンチは自然の関わりに誘うのに良い方法？苔を使う？枯葉を使う？朽木をつかう？

今は全体を見ているが、何かにフォーカスする必要がある？建物？植物？どうやってデータを集める？





丸太の屋根の上に白樺の樹皮の上に土を乗せ、草を植える。冬は断熱材になり、夏は植物の蒸散作用で涼しくなる。Sod roof は利便性があるからつかわれている、技術であるが、それをもとに、Feral structure をどのように考えられるか。屋根上の植物が変化していく、植物に生きる場所を与えている。

Build Your Green Roof with Sod, Turf, or Straw

<https://www.chelseagreen.com/2009/green-roofs-with-sod-turf-or-straw/#:~:text=Sod%20or%20turf%20roofs%20and,on%20top%20of%20the%20membrane.>

家の建設のために取り除かれた土を無駄にしない方法。生命を生み出す可能性のある土壌を取り除くのではなく、取り除いた植物を屋根に移す。風と騒音に対する保護特性。

Green roofs as habitats for wild plant species in urban landscapes: First insights from a large-scale sampling

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0169204613002260>

生物多様性の保全。都市の植物を含まない構造物の問題を見越して、どのように島の植物を含まない構造物を植物がコンカーできるのか？取り除くだけでは人との関係性はなくなる？どのように、野生の植物が、Feral structure で広がることができるか？そのような建造物によって人をどのように自然に誘うことができるのか？Feral structure は non-plant-containing structure とどのように違うのか、人はどのように感じるのか？自分はどのように感じるのか？快適？不快？安心？怖い？How can we open structures to non-humans? 普通の緑化じゃ面白くない。Non-plant-containing structures 探す？キャビンは植物の多様性を与える面では貢献している。どのようにドキュメントする？自分が苔の上に座ってみてどう思うか？



ベンチは、人が休む場であるが、コミュニケーションを取るのに重要な場所である。この場所をどのように more-than-human place にできるだろうか。どうすればさらに自然との関係性に誘導することができるか。



南で育った丸太が、ラップランドで小屋となり、また南に戻ってきているというのを考えると、面白い一生をだどっている木である。単なる作業小屋ではなく、人が生活できる小屋であるということも、more-than human structure を考える上で面白い。ほとんどはフィンランドの農家の家。自然と関わりながら暮らしてきたことがわかる。フィンランドの生活の歴史と接することができる。生活を想像することができる。



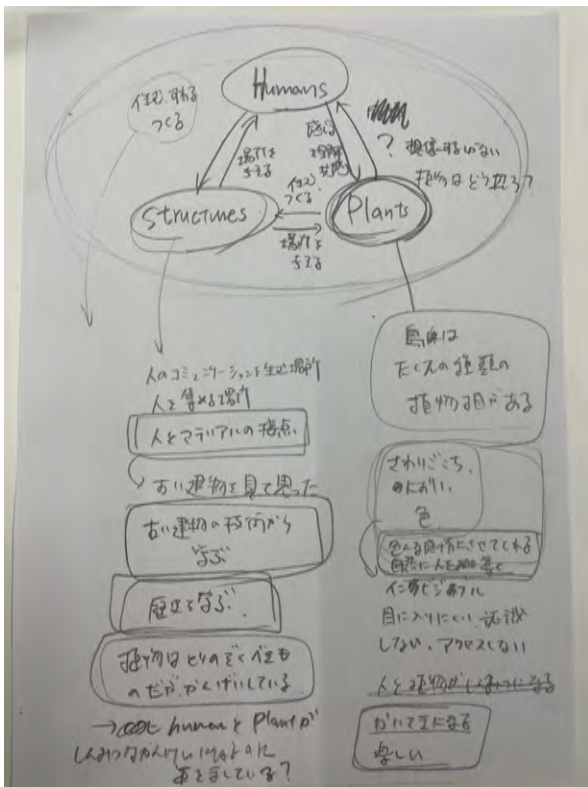
完全に均質化せずに、木の自然の形を使って、建物を構築しているところが、素材をよく観察してつくられていることがわかり、自然とより関わりを持って作っているところが面白い。屋根には木の皮が使われており、植物が育つのに良い環境を提供しているのではないかと。苔はさまざまな、生物が住む場所になっており、苔が生えるようにするのが、生き物が建造物に住むことにつながるのではないかと。



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。構築物が、朽ちて、生き物の棲家になることを見越して、構築物を考えることが、feral な構築物を作ることにつながるのではないかと

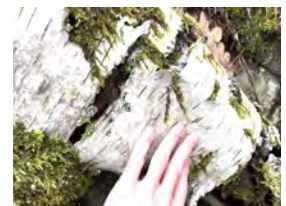
14.11

苔、土、落ち葉、朽ちた木でベンチを作りたい。ベンチを co-create したい。How can I do? 実際に作れる？島の中で、堂々と大きなベンチを作る？どうやってドキュメントする？作れなかったとしたらどう？ artifact にする？どうやってドキュメントする？集められそうな素材を集める？



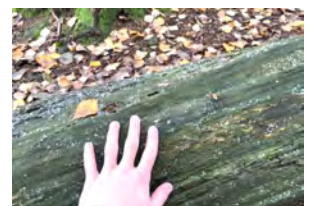
Searching materials

Seurasaari で座って休むのに良いと感じる場所を探す



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。ただ濡れていることが座ることに躊躇いを覚えた。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。co-create するのに良い素材だと感じた



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

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。



# 14.11



朽ちた切り株のベンチにはきのこが生えており、一緒に座ることができる



松ぼっくりを敷き詰めたら面白いベンチになるかも。(リスも食べにくる?)



島の特徴的な滑らかな石の上で、自分の好きな凹みに座ることができる。苔も、木も、他の植物とも一緒に過ごすことができるベンチである



木の根の部分の曲線は座るのに良い形状を作っていた。苔のクッション、枝の肘掛けもあった

石の上や、朽木の上は季節によって、その上に住む植物の状態や、種類が異なり、季節によって異なる座り心地を楽しむことができる

島のベンチを、島の素材でハックする？公共のものにしても良いのか？

二つの観点から島とベンチをデザインする  
その建物の植物を使う技術  
島の植物との感覚的な関わり (主観的な)

# 15.11



岩の上にベンチを置いて動画をとるのはいいかも、観察するために、過ごすのに良い場所を探している。島には大きな滑らかな岩がたくさんある。美しい景色を作っている。開けていて、周りを見渡せる。過ごすのに良い場所。



季節によって植物の状態は変わる

ベンチを作る上で、小屋は洞察を与えてくれる。島から必要なものを集めることができる。自然の側面だけではなく、人の影響が含まれている。人間が様々な素材や形状や、素材本来の性質にどのようにアプローチしたのかを示している。初めの場所でするように作られ、そしてセウラサーリに移されて Feral になったのかを理解する。

どうやって素材を集める？  
どうやって作る？

Kairijoki  
<https://www.nationalparks.fi/kairijoki>  
畑から藁を得ることができなかったので、野生の牧草地から藁を得る必要があった。牧草地で長時間過ごす必要があった。限られた素材だからこそ、素材の inherent な特徴にアプローチする必要があった。持ってこないといけない。たくさんは持ってこれない。

# 19.11

雨風雪を凌ぐものを、限られた素材で作らないといけない。だからこそ、さまざまな素材が使われている。藁はトナカイ、牛などを放牧するために、生活に欠かせないものだった。ラップランドは素材が限られていたからこそ、素材の本来の性質と向き合う必要があった、さまざまな素材、形を使う必要があった。そこで使えるもので断熱をする。土壌、草、石を使うことはその素材の本来の性質にアプローチしている。規格化できない

移動させることはどういうこと？移動させることは面白い？面白くない？人の生活の文脈は切り取られている。島の生態系の中に自然に組み込まれている。

昔の人が作ったみたいに作れないのか

## Collecting materials



島に行って素材を集める。キツキに剥がされた木の皮から何かを作る？島のマテリアルから何かを作る。そのプロセスを記録する。素材を採取していることを記録する。これらの素材に向き合うことから何かを作れないだろうか。どのように人は様々なマテリアルと、形、マテリアルの本来の特徴にアプローチできるだろうか。作るプロセスをドキュメントすることで、その方法の可能性を示す。なぜ作るのか？なぜマテリアルの本来の素材の特徴にアプローチする必要があるのか？マテリアルの本来の素材の特徴にアプローチしている建物は、自然が co-exist し始めることができる？ただ椅子を作るのとは違うところを強調する。なぜ feral なのかというところを強調する。素材とそこに住む生き物と対話をしながら作る

## 19.11

セウラサーリでビデオを撮影しながら素材を集めた。素材を集めるという作業したが、作るものが明確に決まっていなかったので、直感的に、これで何かを作れそうか、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、苔が生えることができ、さまざまな関わり方ができそうだと感じた。



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。



腐った木は、その中に、微生物、昆虫がいるのを想像できるので、触るのが少しためられた。



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。木の皮をおそらく動物に剥かれた木には植物が生えるのか。腐ることで、構造を作ることとどのような関係性で考えればいいのか



材料を乾燥させるために家に持って帰ったが、材料を移動させるのはかなり骨が折れる

自然の中で、求めている素材を手に入れるのは骨の折れる作業である。

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。

何を作るのかで悩むのは、実際に座れるものを作るのか、小さなプロトタイプにするのか。素材の結合はどうするのか。釘でいいのか。釘を打ち込めるのか。ボンドは生分解性がない。膠があれば面白かったが、すぐには手に入らないだろう。

ただ島の材料からオブジェを作りましたと違うところは、ドキュメントで表現する必要がある。どうしたらもっと素材と深く関わることができる？

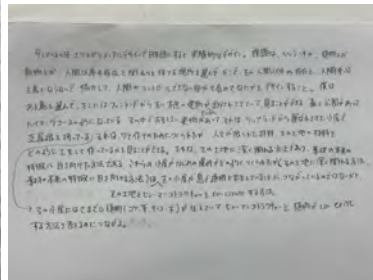
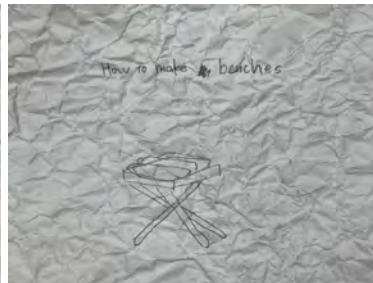
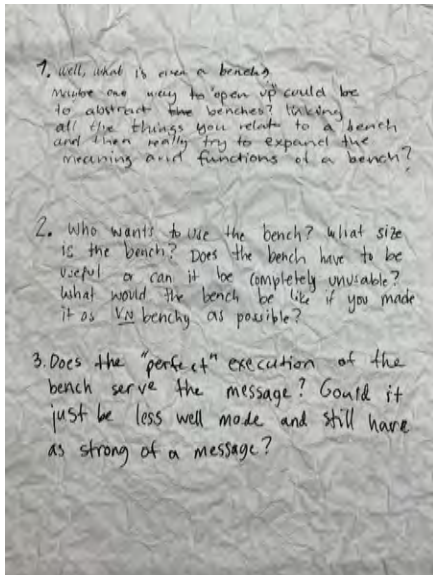
材料を集めるというのは一つの素材を知るプロセス

探して、見つけて、触って、壊して

## 21.11

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。フィンランドでは、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でした。Hay making 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、初めの場所でのように作られ、やがてセウラサーリでどのように Feral 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する。建物と島の素材にインスパイアされて structure を作る。素材を集めるところ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。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。

## 23.11 creative essay workshop



ベンチをどのように作るのかという問いに対して、技術的な問題に対する問いではなく、ベンチの持つ意味は何か、ベンチを作ることによって何を伝えたいのか、完璧なベンチが意味をもつのか、そうではなくても意味をもつのかなど、ベンチの裏にある自分が伝えたいことに対する問いに変換する視点をもつことができた。いつもであればベンチの完成度にこだわるが、今回の課題においては、ベンチみたいなものだとしても、自分の島との関わりが表現できると思った。

親や友達に説明するように自分のプロジェクトを説明することは、自分がプロジェクトを理解することにもつながった。この授業は、日本にいても体験できない授業である。そのため、授業の意味合いから噛み砕いて、日本語で、日本人にわかるように説明する必要がある。自分が今まで持っていた考え方や、今回の授業にどのようにギャップがあるのか、自分が理解するのに苦労している部分はどこにあるのか、元々理解している部分はどこなのかを考えることができた。この書き方は、自分の言葉でどのように語ることを考える助けとなった。



## 24.11 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。キャンプで、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、鳥で出会い、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、私の鳥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。試みがしっばした時の気持ち、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鳥での関わり、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。

## 26.11 Making seats



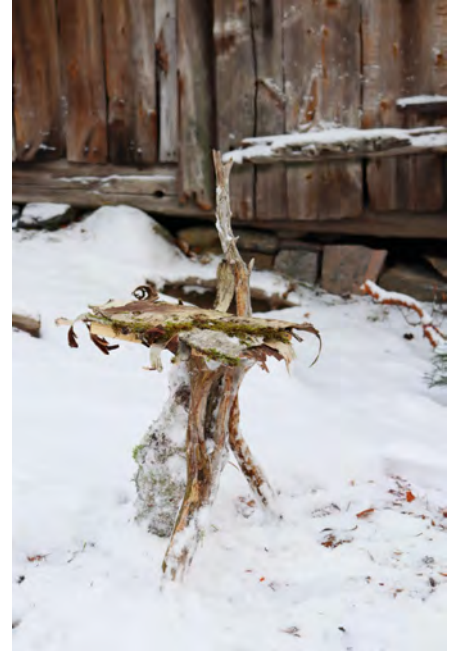
座面としては白樺の皮と朽ちた松木の皮を使うことにした。どちらも既に苔が住んでおり、植物が共生できるベンチになることを想像することができる。人は座るときに苔を感じることができる。木の皮の柔らかさがベンチに適していると感じた。集めた素材はとても壊れやすい。座面するにはそれを成り立たせる強度が必要がある。そこで木の板に釘で打ち付けた。釘を使うことは接着剤を使うよりも、その形状や強度など素材を理解することにつながると思った。作ることで、素材を破ったり、砕いたり、綺麗にしたり、曲がり具合を確認したりその素材の性質をより理解することができる。

## 28.11 Shooting in Seurasaari



家から島に持っていくときに枝の一つが折れた。そのため、新しい枝を見つけて脚の構造を考え直す必要があった。一度脚を組み立てていたので、枝の形を見ると、それが使えるかどうかを想像することができるようになっていた。新しい枝を見つけて、すぐに組み立てることができた。その場で素材を見つけて、その場で組み立てるプロセスは予想していなかったが、鳥と関わりを持つ、これまでの鳥での関係を試すことのできる実践になった。





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て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で視覚化されない。この小屋がどのように作られた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  
の記憶が、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、構築物を人間以上の視点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。



森の中にベンチを置いた。木は、様々な生き物に生息場所を与えながら、朽ちていく。ベンチも隣にある朽木のように、島の植物の生息場所になり、朽ちていくことを想像できるように写真を撮った。ベンチが植物の生息場所となり、植物と人間の接点を与える。作るプロセスでの人と植物の関わり、そして、ベンチとしての人と植物の関わりを考えた。作った人の島での植物との関わりを、座る人に語りかけるベンチを目指した。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。