

図面通りに完成させることがゴールではない。 使い手が自由に空間を使える余地を残す

株式会社ドットアーキテクト（二級建築士事務所）



建築の世界では通常、設計と施工は分業で行われる。両者の関係は契約に基づくため、図面通りに施工されなければ契約違反と見なされる。このため、現場の施工過程で新たな発想が生じたとしても、その段階で図面を大きく変えることは難しい。

かつて造船業で栄え、今はアートの町として再生を目指す大阪市南部の北加賀屋の工場跡にアトリエを構える「ドットアーキテクト」という設計事務所が、設計だけではなく施工まで請け負うことが多いのは、図面通りに完成させることがゴールではないと考えているからだ。代表の家成俊勝さんは話す。

「施工のプロセスにおいて、建物に関係する多くの人たちから出てくる、『こうしたらいいのでは』といった意見に応じて柔軟にゴールを変えていきます。ゴールとはあくまで、ある時点で仮決めしたものであり、書き換えていくものだと考えています」

建物の主役は、建築家ではない。そうした思想は社名にも表れている。「設計関係の事務所って、××設計事務所のように個人の名を屋号と

することが多いんです。でも建築とは使い手を含む関わったすべての人のもの。ドット「」という単語を使っているのは、ごく小さな点の周りに、さまざまな人たちが関わってくる余白を大きくとっておきたいからです」

自分の介在する余地の有無がメンタルにも影響する

建築家はアーティストとは違う、と家成さん。作り手の研ぎ澄まされた感覚だけではなく、使い手が自由に空間を使える余地を残すことも、ドットアーキテクトの設計における基本的な考え方だ。その点、集合住宅における似たような間取りや配列は、効率的ではあるが使い手の想像力を阻んでいることが多い。「テレビはここ、ソファはここ」と、あらかじめ使い方が規定されているのだ。家成さん自身、物件選びの際、そのことを実感した結果、古い長屋に居を構えた経験がある。

「長屋だって、江戸自体から続く規格化された型には違いありません。けれど、障子と襖の開け閉めによって空間はかなり流動的になるため、



瀬戸内国際芸術祭2016では、資材調達のため、敷地の裏山の所有者と一緒に木を切り倒しに。その後、海辺まで運び、皮を剥ぎ、杭になるよう削りだした。

使う人次第で、ある部屋が客間や居間や寝室にもなるわけです」

自分ではない誰かによって使い方を規定されることは、メンタルにも影響を与えかねない。

「多くの人は電車が遅延したり、モノが壊れたりするとイライラするも



小豆島の「Umaki camp」(2013)では、石積みを含め施工プロセスに多くの地元の人が参加。建物完成後も、映画の自主制作・上映会の舞台となったり、ヤギの飼育がされたりなど、地元の人の手で運用される。photo:Yoshiro Masuda



オフィスから徒歩3分の場所にある「千鳥文化」(2017)は昭和30年代の文化住宅をリノベーションした複合施設。食堂やバー、ギャラリーなどを有し、地域の人たちが緩やかに交流する。photo:Yoshiro Masuda

■Company Profile

株式会社ドットアーキテツツ(dot architects) ●家成俊勝、赤代武志により2004年創立。大阪・北加賀屋を拠点に活動。一般的な建築設計だけに留まらず、施工、イベント企画、アートプロジェクトへの参加など、さまざまな企画に関わる。

■Interviewee

家成俊勝(いえなり・としかつ) ●ドットアーキテツツ代表。1974年兵庫県生まれ。中高時代から建設現場でアルバイトし鉄筋工の経験も。関西大学法学部法律学科卒業。就活時期に行きつけの飲み屋のバーテンダーに勧められた本をきっかけに建築を志し、大阪工業技術専門学校夜間部に進学。専門学校在学中より設計活動を開始。現在、京都芸術大学空間演出デザイン学科教授、大阪工業技術専門学校建築学科II部非常勤講師も務める。



のですよね。でも、広島大学大学院の松嶋 健准教授から聞いた話ですが、ナポリの人は逆に、システムが破綻なくスムーズに動く状態に苛立ちを覚えるそうです。思うに、ある仕組みに対して自分の身体や思考がコミットできずにいると、そこに自分が存在しているという実感が希薄になるからではないでしょうか。介在する余地がないことにストレスを感じるのでしょうか。気持ちは、よくわかります。昔は車の構造もシンプルでボンネットを開けて修理できましたが、コンピュータ制御になるとお手上げです。私たちは、いつの間にか情けない体にさせられてしまっ

いるのかもしれない」

賃貸物件における退去時の原状回復も、そうしたことを助長している。

「住む前の状態に戻すことが絶対条件となると、自分が暮らしやすいよう大胆にカスタマイズしたくなる気持ちは抑えられてしまいます」

本来、家とは住む人の想像力が問われるのに、パッケージ化された商品になっているところに問題があると家成さん。その点、ドットアーキテツツが手掛ける建築には、そこに住む人や関係者が、作る側として深くコミットするケースが少なくない。森に行ってみんなで木を伐りだすことから始めることさえある。

「食べ物や洋服もそうですが、どのような材料ででき、どういう人たちが関わっているかというリアリティをもつことで、生きていくことの本質が見えてきますし、環境問題だっ

て自分のこととして考えられる。人間らしく生きるため、作ることを手放してはいけないと思います」

与えられたものを無自覚的に使うのではなく、その過程には本来、使い手の介在する余地はたくさんある。そのことを意識するべきなのだろう。

余白や遊びがあることは種の生存レベルの問題!?

ドットアーキテツツには大学で教えた、農業に関わったりしているメンバーもいる。家成さん自身もコ

ナ前までは近くのバーで月数回、バーテンダーとして働いていた。

「一つの職業を突き詰めることも大切ですが、専門以外のことが見えにくくなります。複数の役割を担うことで視野は広がり、息苦しさも減ることを実感しています」

事務所のあるコーポ北加賀屋も、そうした場であることが意識されている。元家具工場の広い敷地には、アート、デザイン、メディアなどジャンルの違う7つの組織が同居し、共有スペースを使った展覧会やイベントでは多くの人が出入りする。

「高校生にも来てほしい。アーティストなど普段は会わない人と接することで、学校の外側にも学びの世界があることを知ってもらいたいです」

ドットアーキテツツは舞台美術や展覧会の制作などにも携わっている。「粘菌がテーマの展覧会では、大学の先生にこう教えてもらいました。粘菌で合目的に動くのは8割くらいで、残りはいわば遊んでいる。けれど環境が激変したとき、8割は死に絶え、遊んでいた2割が新たな環境で生き延びると。そう考えると、効率重視ですべてを今にアジャストしていたら、何か起きたとき全滅してしまいかねません」

余白という遊びとどうか、一見、本筋とは違うことをすることの重要性。種の生存というレベルにおいても意味があるのではと家成さんは話す。