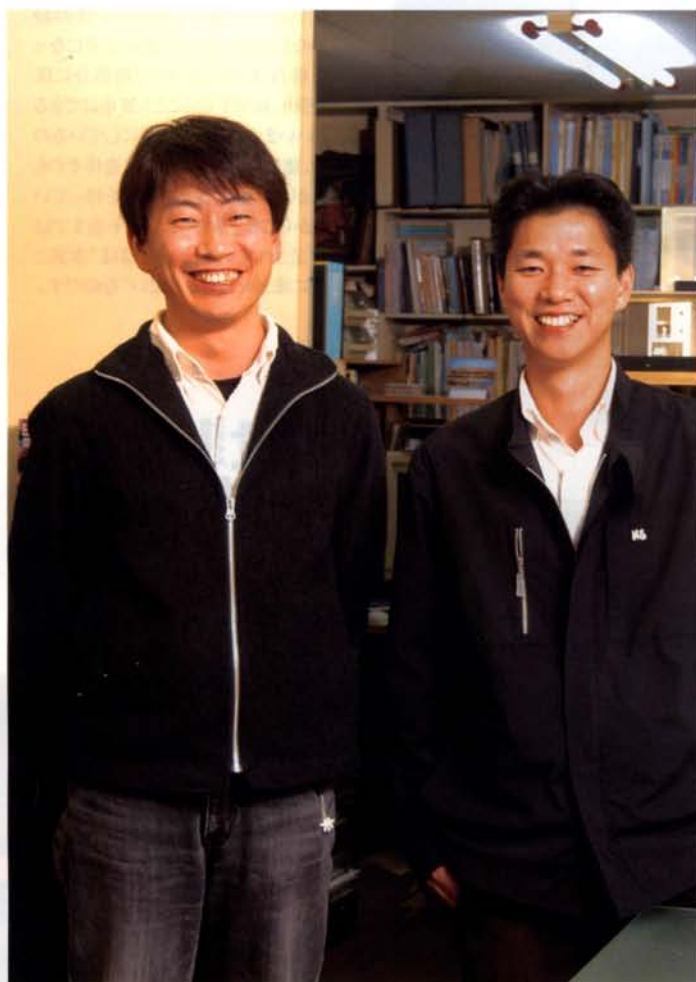


「光・風・緑」を肌で感じ、  
気持ちまで明るくなる住まい。



BGM建築設計 代表

馬場 弘勝 (右)

Baba Hirokatsu

源野 統夫 (左)

Genno Motoo

## ■馬場 弘勝 PROFILE

1972年野々市町生まれ

1995年東京理科大学建築学科 卒業

1997年東京理科大学大学院建築学 修了  
株式会社 難波和彦十界工作舎 入社  
建築家 難波 和彦氏に師事

2004年BGM建築設計設立

血液型 O型

趣味 釣り、野球

## ■源野 統夫 PROFILE

1966年野々市町生まれ

1990年金沢工業大学建築学科 卒業

株式会社 金沢計画研究所 入社  
建築家 水野 一郎氏に師事

2004年BGM建築設計設立

血液型 A型

趣味 美術鑑賞、野球観戦

## 「Wのチェック機構で、満足度と完成度の高い提案を」

— BGMでは、お二人でひとつの住まいを設計していると伺ったのですが、それはどうしてなのでしょう？

馬場 (以下B) 理由は簡単です。その方が住む方にとって、より満足していただける住まいを提案できると思うからです。

源野 (以下G) 図面は2人で書いているので、常にWのチェック機構が働きます。また現場で「ここをどうするか」と即断即決しなければならぬとき、すべてを理解しているパートナーとディスカッションすることで、完成度は確実にUPしますから。

— 意見が食い違う、ということはないのですか？

G 基本的にありません。なぜなら住まいの設計に答えがひとつしかないということは、まずないからです。

B 考え方や視点によって答えは幾通りも存在します。例えば洗濯物でも「見せるのか、隠すのか」で設計は大きく違ってきます。大切なのは実際に住む方が、どう望んでいるのかを的確に捉えることです。選択肢が多いほど精度は高まりますね。

— 精度が高くなるのは大歓迎ですがコストはどうなんですか？

B 二人で考えても設計料はひとり分ですから、大変ですよ(笑)。でもいい家を造りたいですから、このスタイルは変えません。

— 今回取材した両方のお宅とも、吹き抜けが印象的だったのですが、BGMは吹き抜けにこだわっているのですか？

G 特にこだわっている訳ではないのですが、そんなイメージが定着しているかもしれませんね。最初に設計した住まいが吹き抜けでしたから、それを気に入った方からの依頼も多いのですし。実際に「吹き抜けがいい」と提案することも少なくないですから。

— それは、どうしてですか？

G 私たちの設計コンセプトはとてもシンプルで「光・風・緑を感じる住まい」です。つまり「光と風と緑をどう設計するか=暮らしに取り入れるか」をテーマにしていますから。

B 住まいへのオーダーは、クライアントによって実に様々です。環境も違えば、条件も違います。そんな中で「光と風」だけは、自然の恵みというか、ある意味平等な要素ですよ。

G 想像してみてください。どんなに素晴らしい住まいでも、光や風が充分に入らない家って魅力的ですか？ 住みたいと思いませんか？ 結局、住まいの心地よさは「光・風・緑」といった基本的なことがポイント。家に求められている時代のニーズや住まう方の満足度を第一に考えるほど、吹き抜けに辿り着くことが多いんです。



「住もうらしさが際立つ、BGMの視点」

— ところでBGMという社名はちょっとユニークだと思うのですが、どういう意味なんですか？

**B** バック・グランド・マテリアルという意味です。その他にもいろんな思いが込められています。

— バック・グランド・マテリアルといえますか？

**G** 私たちBGMの建築に対するアプローチを端的に表現した言葉です。簡単に説明すると、住まいの機能や利便性だけでなく、暮らしのベースとなる背景まで大切にしたいという視点です。

— もう少し詳しく説明していただけませんか？

**B** 私たちBGMは住まいを設計する場合、隣の敷地が空いていれば、まず隣の家から設計します。

— 隣の家……それはなぜですか？

**G** 住宅地に家を建てる場合を想定するとします。例えばどんなに日当たりのいい家であっても、南側



より満足度の高い住まいをカタチにするBGM。その社名には馬場(B)源野(G)の二人の力が相乗効果を生むマルチプライ(M/掛け算)になるようにという思いも込められている。



二人の嗜好性を反映する座右の書。この多様性が幅広い設計プランを生み出すベースとなっている。



建築家のオフィスらしく、さりげなく古民具がディスプレイされた一角。単なるインテリアではなく、実用的も高いという。

に別の家が建って日差しを遮られれば、住環境は激変しますよね。それって嫌でしょ？

— そうですね。かなりショックでしょうね。

**B** つまりどういう状況であれ、他人の家によって自分の家の価値が変えられるのは、誰がどう考えても納得いかないと思うんです。

**G** だから設計を依頼された敷地の周辺が空き地の場合、そこにどんな家が建つ可能性があるか具体的にシュミレーションするわけですね。

— なるほど。それは嬉しい配慮ですね。

**B** そんなBGMの視点は、もちろん住まいを設計するときにも活かされています。大切なのは建築家の個性が目立つ作品ではなく、そこに住もうらしさが際立ってくる“自分に近い家”かどうか。

**G** あくまで主役はそこに暮らす家族。住まいはその生活の背景を豊かに支える、心地よいBGM(バック・グランド・マテリアル)なのです。



住まいは“楽(リラックスできる)”かどうか大切と語る二人だけに、そのオフィスもくつろげる空気感がある。



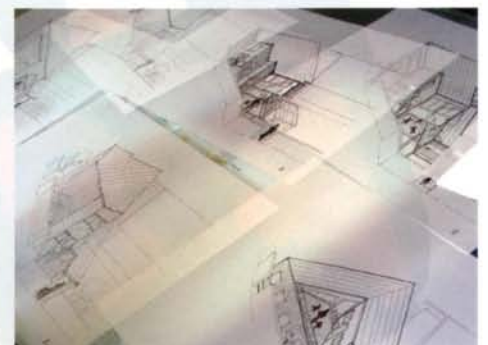
採光や通風のチェックを高い精度で行なうために、かなり緻密に作り込まれた建築模型。

● **INFORMATION**

- BGM建築設計
- (建築設計・監理)
- 〒921-8823 石川郡野々市町栗田1-118
- TEL 076-248-2040
- FAX 076-248-0994
- E-mail vava@quartz.ocn.ne.jp
- URL <http://www2.ocn.ne.jp/~vava/>

● **ARCHITECT DATA**

- 【住まいのコンセプト】
- 光・風・緑を感じて……
- 【得意ジャンル】
- 明るい住まい
- 【主な建築履歴】
- 住宅 16棟



理想の住まいは“視点の数だけある”という設計思想を大切にしているBGM。常にさまざまなプランを提案し続けている。