

古い桐箪笥の引き出しを開け、作りを確かめる

# ITと木工を掛け合わせたくて選んだ建具が、自分にいちばん合っていた。

代表・三代目　33歳

## 藤田 晴樹

1993年生まれ
愛媛県大洲市長浜町で育つ

| | |
|---|---|
| 中学 | 高知県いの町本川村へ山村留学。先生にパソコンを借り、プログラミングを独学 |
| 2009 | 新居浜工業高等専門学校 電子制御工学科に入学 |
| 2014 | 群馬県の有限会社フジケンで、建具職人として修業（5年4か月） |
| 2016 | 技能五輪 山形大会に出場 |
| 2019 | 藤田建具店に入社 |
| 2022 | 代表業務に就任 |

私が建具屋を知ったのは、父が建具屋だったからです。「父の後を継ごう」と思ってはいたものの、建具屋が何をする仕事なのかは、ほとんど知りませんでした。

一方で、中学の山村留学先では、原則禁止だったパソコンを先生に借りて、プログラミングを独学しました。高専で電子制御を学び、進路を決めるときはIT業界に進むことも迷いました。

それでも家業の建具を選んだのは、ITの知識を持つ木工職人は少ない、と考えたからです。少ないなら、今までにない発想ができる。「誰もやっていないことなら、最初から一位」という、ITの師匠の言葉も後押しになりました。

建具の世界に入り、大工や家具の仕事も見て学ぶうちに、建具の仕事そのものが自分の考え方に合っていると分かってきました。建具では、同じ加工を高い精度で繰り返すために、治具を作ります。組子細工の柄は、幾何学でできています。一度仕組みを作れば、次から正確に繰り返せる。プログラミングで好きだった考え方が、そのまま生きる仕事でした。今は、建具屋を選んでよかったと感じています。

# 答えが決まっていない相談を、作れるところまで考えます。

知らないことが出てきたら、まず調べて、原理を理解します。そこに、これまで学んだ別の分野の知識と、建具職人として手で覚えてきたことを重ねて、実際に作れる方法を探します。




縦格子ごとの寸法を拾ったCADの画面

理屈　調べて分かること

原理と構造、光の反射、材料や塗料の性質。
ITや電子制御など、別の分野の知識



ノコギリで組子の部材を切る

手　手で覚えたこと

材料の状態、力の掛け方、締め方、逃げ

接着も、原理は説明できます。けれど、
材料の状態や締め方、逃げの取り方は、
手で作ってきて分かることです。

試す → 作れる方法

必要なら
試験する

たとえば

| | | |
|---|---|---|
| 稜線を光らせたい | 照明の反射を考え、稜線の上端を約15度傾けた | 作例集 p.5 |
| 実物大の寸法が拾えない | 目的に合うCADを探し、覚えた | 作例集 p.8 |
| 組子とガラスを入れ替えられる戸にしたい | 上桟を丸ごと外せる鎌ホゾにした | 作例集 p.15 |

## まだ図面になっていない話も、木以外の素材が関わる話も、まずは聞かせてください。

藤田建具店　〒799-3441 愛媛県大洲市長浜町下須戒14-1
電話　0893-52-1078　受付 8:30～17:00（日曜、第2・第4土曜は休み）
メール　door.fujita@gmail.com
フォーム　door-fujita.com（24時間受付）

制作事例を見る　Instagram @door_fujita