

序

01. 建築設計の業態

戦後、建築家が増えていく中で

個人事務所： ①アトリエ ②大型アトリエ事務所
③プロフェッサーアーキテクトの研究室

大企業事務所： ④組織事務所 ⑤ゼネコン設計部
の大きく分けて5つの業態に分かれる。

02. 建築家という人種

建築のデザインにおいて勘と経験に頼りながら理屈ではなく非効率を許容でき、それを苦痛に思わないことが建築家に必要な才能である。
今後建築家の職能の多様性は広がると考えられる。どこに何を誰のためにどう作るかは人それぞれであり、大別してプロの建築家・活動家・芸術家のどこに比重を置くかで分類される。

I 学ぶ

03. 大学で学ぶ

読書を通じて持っているべき知性である教養を学ぶことで社会のありよう＝常識を身につける。常識は建築デザインを社会に対して相対化させるのに必要である。
大学での議論と多くの作品に対する評価を通じて、 いいと思われるデザインとは何かについての嗅覚を身につける。
大学には理論と実践の2軸があり、日本において理論は研究室での研究や実践活動、設計事務所で働くことで学ぶ。理論は多岐にわたる領域の理論書を読むことが必要である。

04. 海外で学ぶ

建築のデザインは正解がないため多くの建築を見て理解する必要があり留学は効果的な方法である。
ポストモダニズム後、世界各地で新たな建築の流れが生まれそれぞれの特徴があるため見極めて留学先を決める必要がある。

05. 師匠から学ぶこと

独学だとしても建築や図面を見て勉強しているように、先人からの学びは不可欠である。

II 働く準備

06. 就活について

最初の就職先を辞することも重要な選択肢となっている現在、会社を慎重に選んでいた以前ほど人生を決定づけるとは言えない。
会社を選ぶ際は、学ぶために自らが先頭に立てる場が用意されており期待されている事、新しい価値を求めて会社を更に発展させようと考えている人が多くいる事の2つを基準に選ぶべきである。

07. どこで働くべきか

個人事務所

- 挑戦的態度が表に出やすい
- プロジェクトの潜在的価値を求めており、所長の個性による芸術性が生まれる
- 情報・技術が規格化されず、規格化の弊害を受けない
- 事業規模が小さくマネジメント業務も小さくなる
- 仕事を1人で担当することが多い仕事の量と責任感が発生するため、スタッフの成長が早い
- 設計への対価や時間の決定権が設計者側にあるので創造性が維持されやすい

①アトリエ

規模が小さいために所長の個性によって設計が進む。

②大型アトリエ事務所

効率的に仕事を進めながらも所長の個性を押し出す。

スタッフには所長とクライアントに対するプレゼンテーション能力が求められる。

③プロフェッサーアーキテクトの研究室
非営利で一つの研究として行う。

若い知恵を感じながら設計できるメリットと一度に多くの設計をできないデメリットがある。

その他

⑥独学で学ぶ

⑦海外で働く

大企業事務所

- 思い切ったことをやりづらい
- プロジェクトの顕在化した価値を求めするため、ビジネスとなる

- 仕事の蓄積による情報の共有と規格化が行われている
- プロジェクトの大規模なマネジメントが必要となり管理能力が身につく
- 仕事を複数人で対処する

- 民主主義的であるため、所長の個性が出るアトリエに比べて設計者の案が通りやすい。

④組織事務所

有名な建築を設計できる一方チームプレイに徹する必要がある。

科学的なソリューションが求められるため、建築を科学的に発揮したい人に適している。

⑤ゼネコン設計部

研究開発による技術力に裏付けされた設計力の進化、利便性・コストの保証力が特徴。

III 働く

08. どんな建築を作るか

大学では「建築とは何か」という哲学的な問題を考えているので、社会に出てすぐに役に立つことは教わらない。

社会に出て、図面の作り方や建築の作り方を学びいくつか設計していくうちに、一生設計していくうえで自分がすぐれる心の支えとしての「建築家の理念」の必要性を感じるようになる。

キャリアの初期にデザインを支える基点が生まれ、次第に改良・改善が変化していくこともある。

09. 建築はどこに建つのか

建築家はクライアントを選ばないため、敷地を選べない。

場所（都会・田舎、国内・海外問わず）に残るヒントをきっかけとした建築を作るか、建築家がそれまでに検証してきたデザインを地方に合わせて選ぶかという手法がある。

国際性と地方性を合わせて昇華させるクリティカルリージョナリズム（建築のグローカライゼーション）の思潮において、敷地は建築家の思考の中で大きな要素である。

10. 建築は誰のために作るのか

クライアントの利益を守ることと社会の道德の反映の二つの妥協点を見つけることが建築家の倫理観である。

また建築は倫理に主体である建築家の葛藤が加わって生まれる。

そのため建築はクライアントと社会と建築家のためにあるといえる。

11. 知らぬ間に参照してしまう建築

建築の勉強は理念、場所、倫理観によって時間をかけて進むが、設計の際に端々に先達建築家の作品が表れることがあり、それら持つておくことは大事なことである。

12. どれだけ学べばいいのか

主体的に建築設計の流れを実体験すること（3~5年が適正期間といえるか）と自分では何もコントロールできない状態（修羅場）を切り抜けることの2つを通して独立するだけの力が付く。

13. 仕事を辞める

会社を辞めると能動的な意志で働く（アクティブワーキング）ようになる。自らの自由意思で働く精神面での自律と自ら生きる糧を獲得する自律が必要となる。

会社にいるときは会社にとっての建築とは何かについて考えており、自分にとっての建築とは何かについて考えることとなる。

IV 自立して働く

14. 仕事をとってくる

友人や過去の会社、親戚など人脈を使って仕事をとって来たり、コンペや賞をとって仕事につなげることが必要である。

経費削減やスタッフの共有のために共同システムを作るといった工夫も必要である。

15. 建築を辞めたくない時

仕事がない時やクライアント・近隣の人とのトラブル、コンペに負けた時、建築に満足できないときなど建築の仕事の中でつらい時は多くあるものの辞めても仕方がない。

旅でリフレッシュをしたりヒントを得ることは有効である。また、建築以外の分野の読書で得るヒントにより建築の相対化ができ理念を考える上での基礎となる。

16. 建築を続ける力

建築を続けることは初期の建築から表れている建築家それぞれの基点を信じて考え抜くことである。建築を続けるためには作りたいものがあることと建築の満足できない部分に対する問いの2つを維持することが必要であり、そのための働き方を考える必要がある。