

Title	インテリアと照明
Author(s)	渡辺, 敏雄
Citation	デザイン理論. 1964, 3, p. 2-21
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52468
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

インテリアと照明

渡 辺 敏 雄

生活と照明

一昨年海外に旅して飛行機で訪れたニューヨークの夜景はまことに壯観であった。青、赤、白、橙などいろいろな色の光が、あるものはダイヤモンドのようにきらめき、あるものはルビーのように輝き、あるものはエメラルドのように光り、それらがまるで生きているように、またたき、素晴らしいひろがりをもって目にとび込んで来た時、私の目はその美しさに釘づけにされ、人間が考え出した照明の素晴らしさに息を呑む思いであった。

そしてその光の海の中に、発展するニューヨークの息吹がひしひしと感じられ、そこに住む人間のたくましい生活力を見たような気がした。

インテリアと照明

人間の生活のあるところに照明がある。しかしながら照明は照明そのものとして単独に存在するものではなく、人間の生活の場としての建築と共に存在している。今日の建築に於ては、設備を除いてその建築の良否を論ずることは出来ない、その中でも照明は特に重要なものの一つである。

建築のインテリアに於ては、その建築の機能、目的、或は雰囲気に応じて、さまざまな照明が行なわれ、内装の色、或は材質感、仕上げの感覚（平滑であるとかラフだとか）或は家具の色などが照明によって生かされ、強調され、或

る計画された雰囲気を作り出す。

エクステリアに於ても投光による建築の誇示、強調など、その何れを見ても建築と照明、ないしはインテリアと照明の相互関係は密接なものである。

ある室内で蛍光灯の全般拡散照明によるスペースと、白熱灯ダウンライトによる照明のスペースとがあり、その両方に同じ家具を置いたところ、前者では散漫な落ち着きのない雰囲気となり、後者では非常に落ち着いた雰囲気となった。これは前者は全般に明るすぎ、かげのない照明であったために、アクセントがなくなったためであろうと思われる。

一方白熱灯ダウンライトの場合は、家具に光が集中して壁、天井、が相当に暗く感じられ、家具と周囲の光のコントラストが単調さを破ったのではないかと思われる。

このように一概に照明は明るければよい照明であるとは言い切れない。

或る時は意識的に強いコントラストをつけた方がよい場合がある。

アメリカの住宅に於ては、Kitchen, Bath Room, Utility 等を除いて安息と団欒を目的とする室には殆んど蛍光灯を用いないで、白熱灯に依る電気スタンドを用いている。フロアスタンド、テーブルスタンドが室のあちこちに置かれそれ等の点滅によってその場の雰囲気に応じてそれに最も適した照明効果を得ることが出来るようになっている。

〔アメリカで電気スタンドが流行しているのは恐らく昔のキャンドルからの転化ではないかと考えられる。アメリカの住宅に於けるインテリアの保守的な趣味が、その家具と共に顕著にあらわれているものと見られる。だが光の量と質とのたくみな組合せによる心理的要求の満足が考慮されている点は、我々の住宅より、はるかに高度で豊かなものといえよう。

又電気スタンドが、日本では電気器具店で売られているのに対して、アメリカでは家具商の陳列場に電気スタンドだけのフロアーが設けられて、家具と共に売られているのは、照明が如何にインテリア全般に於ける要素として重要に

考えられているか、と言う事の端的なあらわれと見るべきであろう。

我国に於ては照明器具は明るさを得るための器具として、その機能が重視されて、インテリアに於ける効果、器具に対する美しさの要求が稀薄に感じられるのはひがめであろうか？]

このように照明を離れて、インテリアを論ずることは出来ないであろう。

光源の選択、照明方式、照明器具、照度、の決定、色彩、眼との関係、経済と保守など室内の雰囲気醸成に大きな影響を持っている。これらの要素についての適確な分析と認識なくして、インテリアデザインの完璧を期することは出来ないであろう。

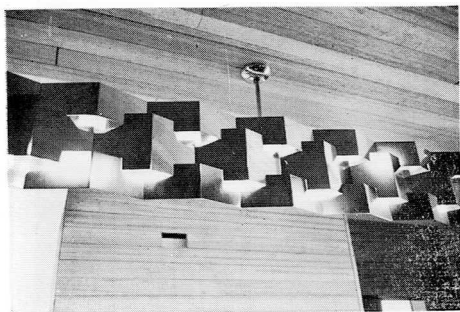
照 明 計 画

照明計画とは単に照度計算を行なうことであるとか、灯器の意匠、配置を如何にするかと言う事だけのよう誤解している者が少くないが、現代の建築ないしはインテリアに於ける照明計画ではそのような問題は照明計画の一部分であって、むしろ照明計画はインテリアの基本計画から引き出されるべきなのであって、そのインテリアの性質に従って、室内計画と統一したアイディアによって貫かれ、その特徴を明らかにするようなものでなくてはならない。

その計画の主とするところは

1. 照明の基礎としての光源、器具、および照明方式、手法
2. 照明の目的と効果のための、適当な照度、光束発散度比（視野内の照度差）まぶしさ、かげ、雰囲気、分光分布など、目的に合致した照明のための要件による物の見え方、心理的な感じ方など。
3. 照明を行なう場所の条件として室内の内装材のマテリアル、フィニッシュ、テクスチャー、或は保守の状況

を合せ考えて、これ等に適合する光源、器具、照明方法を創り出すことであって、その間に必要な実験や照明計算を行ないながら適確な具体的設計を完了するものである。



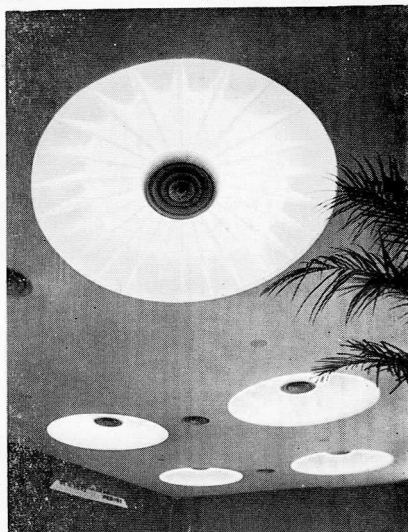
▲アルミ板を組合せたもの（設計 筆者）



▲銅板とアクリライトの組合せ（設計 筆者）



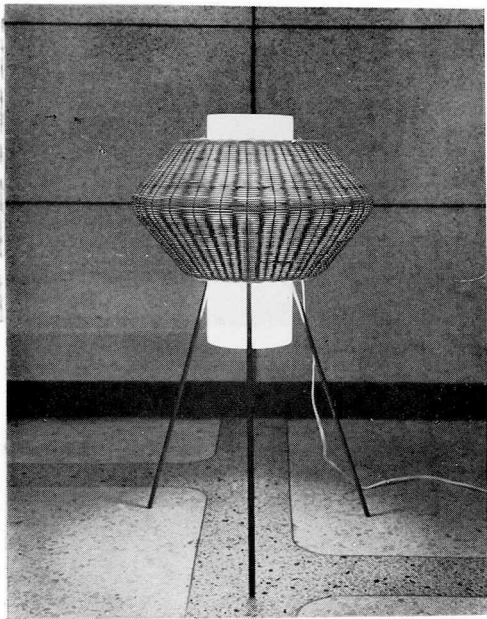
▲近鉄京都駅（設計 筆者）



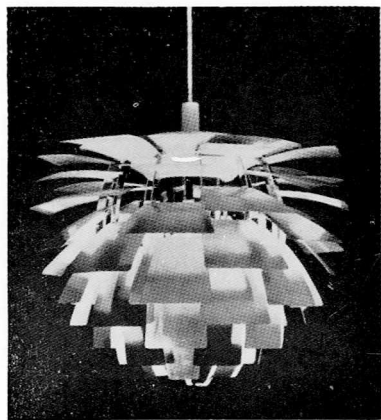
▲神戸銀行高円寺支店営業室（設計 筆者）

天王寺民衆駅 ▶
（設計 国鉄・安井建築設計事務所）

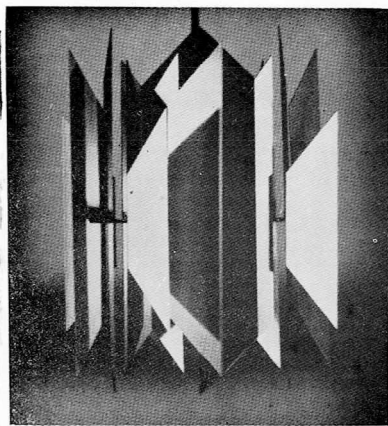




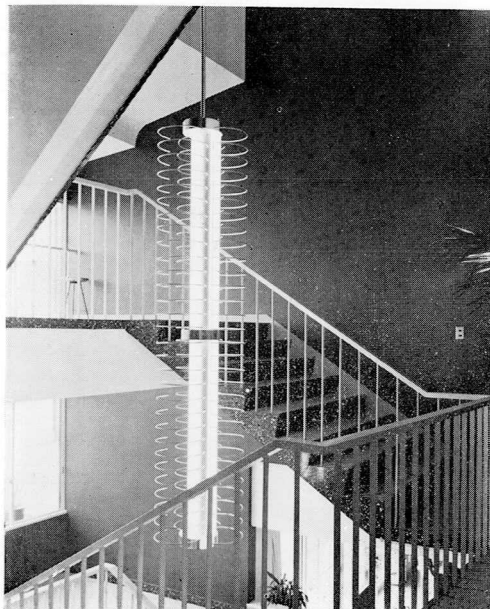
▲籐を用いた照明器具 (設計 筆者)



▲銅板を組合せたペンダント デンマーク製
(LAMPEN UND LEUCHTEN より)



▲メタルを組合せたペンダント デンマーク製
(LAMPEN UND LEUCHTEN より)



▼大阪ガス今津クラブハウス (設計 筆者)

在来照明計画については照明技術者の立場から種々の照明理論，照明設計の実際についての出版物が多く紹介されて居るが，ここではそうした理論ないしは技術に類するものは重複を避けて，インテリアデザインの立場から照明計画を進めるための条件ないしは考え方を主として取扱いたいと思う。

1 光源の選択

現在日本で使われている光源を一応列記してみると

- 1 太陽
- 2 月
- 3 ろうそく
- 4 石油灯
- 5 ガス灯
- 6 アセチレンガス灯
- 7 炭素アーク灯
- 8 水銀灯
- 9 白熱電灯（タングステン灯）〔沃素電灯も含む〕
- 10 蛍光灯
- 11 ナトリウム灯
- 12 キセノン灯

等があるが，一般照明用として特に室内に用いられることの多いのは白熱電灯，蛍光灯である。

白熱電灯，蛍光灯の最も顕著な特質をあげると，

白熱灯は昔から親まれて来た光りで，フィラメントを電気で熱する事によって光を発する。

- a ランプが小型であるために器具の design が自由である。
- b ランプ効率は蛍光灯に比して小さい，従って一定照度を得るためには蛍光灯より多くのランプが必要。

- c 発熱量が大きい従って、冷房計画上は不利である。
- d 光の色から受ける気分は親しみがあり暖か味がある。
- e 赤黄系統の色の見え方は、実際のものより深味があって美しい。
- f 光の集中が簡単である、従ってスポット照明には最適。
- g 輝度が高いからグローブ又はカバーが必要。
- h 点灯装置が不要なため比較的設備費が安い（器具デザインによって異なるが）

蛍光灯は戦後急速に伸びた光源で放電による紫外線を利用してガラス管壁に塗布した蛍光物質を発光させるもので、蛍光物質の開発改良によって飛躍的に演色性、効率が改善されている。その特徴としては多くがあるが、

- a ランプの長さが長い、10Wでも330mm、40Wでは1198mmもある。
- b 点灯装置が必要、従って器具 design 上自由度に乏しく、設備費は白熱灯に比して高い。
- c ランプのワット数によって、長さ、点灯装置が異なるから当初の計画で慎重にその大きさを検討して置く必要がある。
- d ランプ効率はナトリウム灯に次いで現在の光源のうち、最も良いものの一つである。従って少い電力で明るく出来る。
- e 光の色から受ける気分はややクールである。但し色々な色温度のものがあるから一概にクールだとばかりは言えないが、一般的に用いられる白色ランプではクールな感じである。
- f 寿命が長い
白熱灯では1000時間の寿命に対して蛍光灯では約7000~8000時間。
- g 光を集光することは困難。
- h 輝度が低い、従ってランプを露出で使用してもグレアを感じない。

等があげられる。

従って、白熱電灯、蛍光灯の何れの光源をとるかは照明の目的、効果、を考

慮して決定すべきであって、経済的に、高い照度を必要とする場合には蛍光灯を、落着いた雰囲気と柔らかさを求めるならば白熱電灯を選択すべきであろう。

2 照明方法

照明方法は、建築と調和して働くべきであって、建築と対立したり、或は無関心であってはならない。光源自体のデザインに於て、又空間を照明することに於て、建築の性格、特色をあらわすことによって、むしろ建築の一要素と考えるべきである。

照明方法は

- a 灯具の配置によるもの。
- b 灯具の配光によるもの。
- c 効果によるもの。
- d 目的によるもの。

などに分類される。

(1) 灯具の配置による分類

イ 全般照明

一つの室全体を一様に照明する方法で、事務室、教室などに多い。一般的特色としては、

- 1) 室内の仕事が変わっても灯具の位置や種類を変更する必要がない。
- 2) 灯具の種類が少なくてすむ。
- 3) 陰影はやわらかである。

ロ 局部照明

局部について行なうので、難しい条件に適合させるのによく、一般的な特色としては、

- 1) 必要な所に、希望の方向から十分な照明を行なえる。
- 2) 不必要な時に一部の消灯が可能。

3) 高照度が得易く、精神的集中が出来る照明となる。

ハ 併用

全般照明を仕事中心に重点的に配列したり、全般と局部を適当に併用したりする方法がある。この場合、上述の両者の特色を生かした使い方が望ましい。

(2) 灯具の配光による分類

イ 直接照明

直接光源から出る光を利用する方法で、効率は高く、一般に設備費は割安である。最も多く見られる形式であるが、器具の意匠と、その配置が最も重要となる。

簡単な器具も多く、数が多い一つの群として見える時集合体としての美しさを見出すことが出来る。

ロ 間接照明

埋込又は吊下型の器具によって、光源から出た光を天井面又は壁面に送り、その反射光を利用する方法で、まぶしさのない落ち着いたやわらかな光が得られる。

その位置、及形については建築意匠との関係が密接で、天井の表面材の影響が大きく、多くは効率が低い不経済な照明となる。この照明だけではどうしてもかげに乏しいので、立体感が薄れる傾向がある。

従ってダウンライトを併用するのが望ましい。

ハ 半間接照明

直接照明では天井面が暗いので、光を上方にも出したい時や、間接照明だけではアクセントに乏しい時に、光を少し下に漏らせて華やかに見せる時などに用いる。

ニ 全般拡散照明

ガラス、グローブ、プラスチックカバー等を用いて直接照明の光源の輝

度をやわらげる場合に用いる。在来、この目的のためにアクリル樹脂、塩化ビニール樹脂などの、プラスチックの乳白板が多く使用されているのであるが、最近の傾向として、

光源の能率的な利用

光の様な輝きでは雰囲気は単調に過ぎる。

などの面から、こうした樹脂の表面に、キャストイング、インジェクション、エクストルーディング、等によってプリズム状の凹凸をつけ、プリズム効果による拡散照明に移行するような傾向が見られる。

ホ 特殊照明

光天井は天井の一部又は全面を光線透過率のよい Plastics 等の材料で構成し、その上に光源を並べたものや、天井のところどころに光源をあたかも間接照明のように設置して置き、天井面の反射を利用して天井を均一に光らせることに依って、光天井の効果を出したものなどがある。この方式は非常に輝度の低い均一な明るさを得ることが出来、事務室、教室などでは理想的な照明と言うことが出来るが、経済的ではない。一方特別に照明器具と言うものがないから室内空間がひろびろと感じられ、スッキリした空間を作れることに大きな特色がある。しかし、注意しなくてはならないことは 空気調和装置との関連について、吹出口の位置、大ききの検討、ダクトとの関連、天井仕上材の平滑さに基く音響の問題として、音の反響、吸収など、室内空間の変化に乏しい退屈さに対する考慮、或は保守、点検が容易であるかどうか、天井面に光りのムラがないかどうか、などについて検討されなければならない。この照明方式が最近特にアメリカで盛んに用いられているのは、蛍光灯が非常に経済的で効率のよい光源として開発されたためで、しかも蛍光灯の長さが長いために、光りのムラが少いことがこの方式を急速に発展させたものと思われる。

(3) 効果による分類

イ 能率的な照明

工場、事務所に於けるように、先ず作業能率本位の照明で、長時間の作業に疲労の少ない照明で、適切なる照度、照度分布が良い、光束発散度比が適切である。直接光源によるものも、反射光によるものも、まぶしさがあってはならない、邪魔なかけがあってはならない、分光分布は標準日光がよい、経済的でなければならない、保守が容易であること等の要求が満足されていなければならない。

ロ 心理的な照明（個性的な照明）

短時間の作業や、休息団らんのために快適なる雰囲気を醸成する照明で、光の構成、即ち明暗、拡散、光源の位置、大きさ、光の色、器具の意匠等が、室内仕上げ、家具等と共に関連をもって総合的に計画されなければならない。

(4) 目的による分類

イ 作業のための照明

工場などで行なわれる照明で、前記の能率的な照明と同じで、一般的には直接照明と場合によっては局部照明が併用される。

ロ 明視のための照明

これも前記の能率的な照明と同じと考えられる。

ハ 生活のための照明

前記の心理的な照明と同じと考えられるがこの中には商業活動の為の照明、或はサービスのための照明を含めて考える。その建物の性格に応じて千差万別であり、その効果達成のためにいろいろな手法が組合されて考えられなければならない。

3 照度の決定

先にも述べたように照度の決定はその室の使用目的、或は照明の効果等によ

って決定されなければならないが、照明計画において照度が計画進行の基幹となり施設の指標ともなるものである。

照度決定の一つの基準として照度基準というものがあるが、JISで定められており、作業の内容、建物の性質等によって、一定の基準があるのでこれを参照したい。勿論この基準は社会状況に従い漸次明るい方向へ動いているから、必ずしも理想の値ではないことに注意する必要がある。照度の計算方法には光束法と逐点法とがある。

全般照明（光束法、逐点法とがある。）

室内全般をある一定の照度に設計しようとする場合の全般照明の計算には光束法が使用される。

光束法とは照明率即ち、全光源より出る光束のうち、その何%が作業面に入射するかという率を予想し、これによって室内の平均照度を求めるもので照明率は器具の種類、配光によって異なるは勿論、室の大きさ、室内仕上面の反射率によって異なる。

局部照明（逐点法）

街路照明や、補助照明器具を用いた局部照明や、ある特定の位置の照度を求める場合に用いられる計算方法に逐点法がある。

こうした計算によって所要照度に必要なランプ数を決定し、器具の数量が決定したならば、室内意匠との関連によって器具配置が考えられなければならない。

又照度と共に、視野内照度比が考慮されなければならない。工場、オフィス等では視野内の光束発散度比を1：3以下にするのが望ましいから、器具のデザイン及室内仕上材料の選定については、この面からの考慮が必要であるが、雰囲気重視の照明では、室内空間に明るさの比を大きくすることによって、一部分を強調したり奥行を見せたりすることが必要となる。

4 か げ

照明の理想として、かげのない昼光を得るために努力が払われ、光り天井

や、拡散光による照明が行なわれて、暗さを根こそぎ追い払うように思われる。

しかし光りは「かげ」との対比によって、その生命を得る。「かげ」は光にとって、永久に追い払われるべきものではなく、男性と女性に於けるように、親しい相対物なのである。

「かげ」がなくては光は感知出来ないし、「かげ」もひき立て役としての光を要求する。

両者の相互作用を通じて、空間と形は視覚的な現実となるわけである。

昔から、森の中の静かなかげや、洞穴の闇、或は人間自らの発明した建築に到るまで、人間は、自然の光から逃れるべき場所を見つけ出した。

一方近代建築に於ける広大なガラス面による光の導入と、照明による屋光の導入によって、建築はその内部に、太陽に近い明るさと、色を得ることが出来たが、身を隠すべき「かげ」を失うこととなった。

「かげ」を追い払われて、白日のもとにさらされる事になった我々の生活に、再び「かげ」を希求する動きがあらわれて来た。

ガラス窓にはカーテンを吊って、光の量をコントロールし、照明には電力をコントロールすることで、光の量を制限して「かげ」を作ることになった。

ひそやかな休息や、まどいや、くつろぎ、精神的集中などの心理的要求の充足は、「かげ」を考えずして実現することは難しい。

能率的照明に於ては、作業面に、光のむらのない、邪魔なかげのない照明が要求されるが、照明の心理的分野では、立体感、遠近感の強調のために、「かげ」が重要となる。或る場合には、強い輝きで一部分を強調することも効果があり、単調な、均一な明るさによる精神の退屈を、「かげ」によって、或は「かげ」に対応する輝きによって救うことが出来る。

アメリカの住宅に於て、かげのない蛍光灯が使用されず、白熱灯スタンドによる照明が大半を占めているのは、光の量と質のバラエティによって、空間の

単調さを救い、精神の退屈を破ろうとするものといえよう。

5 光源の配置

能率的な照明に於ては、作業面に於ける均一な照度を得るためにその配置が重要であり、心理的な照明に於ては、その得んとする効果によって、その位置が決定されなければならない。又非常に簡単な器具でも、その配置によって群としての面白さ、変化を見せることが出来よう。

6 経済性と保守

機能本位の照明に於ては、如何に安い設備費と維持費で必要な照度が得られるかが重要である。従って1W当りの光束が多い光源として、或は寿命が長いために経済的な光源として、蛍光灯が利用されることとなり、蛍光灯万能のような風潮が見られるのであるが、個性的な照明に於ては、むしろ経済的よりも如何に効果が達成されたかという事の方がより重大なのであって、効果のためにはある程度の不経済も己むを得ない。例えば間接照明よりは直接照明の方が数倍も明るい、その室の雰囲気、間接照明が最も有効である場合もある。

心理的照明に於ては、その効果は経済性に優先すると考えられるがしかし、これも比較的問題であって、経済性を没却してはならない。又保守の面ではその取付場所、器具の構造等ランプ交換に支障ないように考慮すべきであって、5mもある天井に天井内点検口が設けてなかったり、階段の途中にペンダントが吊り下げられていたり、又ランプ交換に非常に不便な構造の器具であったりするものは、所期の効果を保存することが不可能である。従って、何時までも当初のイメージを保持することが出来ない。

照明器具の意匠

インテリアの基本計画に従って、その得んとする目的、効果によって、光源の選択、照明の形式が定まるのであるが、照明器具の意匠は、器具そのものの意匠と、照らされる空間の意匠の二つが考えられるべきである。

間接照明のように、器具そのものの意匠ではなく、照らされる空間の意匠が

重要である場合と、ペンダント、ブラケット類のように、器具から出た光りによる、空間の心理的、照明工学的効果に加えて、器具そのものの意匠の面白さが、室内に変化と、アクセントをもたらせる場合がある。

照明器具に使用される材料は、光の効果に大きな影響を及ぼし、その形と共に、インテリアの気分、心理的効果に決定的な力を現わす。

インテリアの計画の種々な条件に従って、光源と、器具のデザインが方向づけられ、最も適切な器具が得られねばならない。

目的、気分等の要求から器具が制約されると同時に、その使用材料面から来る製作上の制約があり、特有の感覚が現われる。

照明器具に使用される材料としては

光を透過する材料

- メタアクリル樹脂
- スチロール樹脂
- 塩化ビニール樹脂
- ユリア樹脂
- ポリエステル及その他の Plastirs
- ガラス
- 紙及びその加工品
- ガラス繊維板及繊維加工品

光を透過しない材料

- 木材
- 竹、籐
- アルミ板
- 銅板
- 鉄板
- 陶器及磁器、その他の金属板

以上の材料の特質，加工性，経済性，感覚等を十分熟知して各型式の器具の design が進められなければならない。

照明器具 design で特に注意しなければならない問題として，光の効果，熱変形，加工性，雰囲気，経済性，保守の難易，等が挙げられる。

イ 光りの効果

同じガラスであっても，クリスタルガラスのカットから出る光は，非常に鋭く，泡ガラス，ヒビガラス，乳白ガラス等から出る拡散光は，柔らかである。

デンマークの器具に見られる銅片を組合せたペンダントから出る光は，やわらかな反射光ではあるが，磨かれた銅片は鋭く輝き，器具はシルエットとして認識され，オブジェとしての効果をインテリアにもたらせる。

うす絹のランプシェードから洩れる光は，夢のようにやわらかなムードに，人々の精神を包むであろう。

アクリル樹脂と金属板との組合せによる反射光と拡散光との組合せ，或はかがやきの強調，色付透明ガラスと，乳白ガラスとの組合せなど，種々の材料の特質によって，光の効果をいろいろに変化させる事が出来る。

ここに器具デザインの面白さと，独創的な効果が発揮される事を期待するいわれがある。

ロ 熱変形

一般にプラスチックは熱変形が大きい。紙及びその加工品，繊維製品はその組織に入り込んだ塵埃による「ヤケ」が生ずる。特に注意しなければならないのは Plastics と金物との取合せ部分には必ず熱変形による膨張，収縮の考慮がないと Plastics の変形によって器具の変形が生ずる。

ハ 加工性

熱可塑性の Plastics は加工性に優れている。特に曲げ加工，球面加工等ではガラスに比べて軽い，割れ難い，接着が容易等という点で断然優れている。

る。形態の自由度についてもガラスよりはるかに大きく、色彩が自由に得られる点、大量に生産すればコストダウンが容易である点に於ても、優利性が認められる。

竹、籐材を用いたものは、比較的自由な形態が得られる。編み方によって種々な変化が得られる。薄い竹、籐の材料を通して洩れてくる光の効果が柔かい、Soft な感覚がある。などの利点があるが、一方その製作方法が、手工業的編組法であるために、機械による大量生産が難しい、従ってコストダウンに限度がある。編組法によるための形の上での制約がある。

金属材料については接合部の仕様による難易、アルゴン溶接、電気ガス等の溶接の難易、経済性との関連によって成型の限界等があって design の自由が制約される。

ニ 雰囲気

重厚さ及光の屈折効果ではガラス、特にクリスタルのカットガラスが最も美しい。瀟洒、軽快さでは、竹、籐等を使用した器具又は紙、布帛製品を使用したものが優れている。

ホ 経済性

素材のコスト、加工の程度によって器具のコストが決まるが、その目的とする効果、雰囲気に応じて素材が定まるわけであるから、その加工度についての分析が器具 design と共に進められなければならない。

ハ 保守

Plastics, ガラスは容易に汚れを洗滌出来るので保守には便利である。紙、布帛製品は汚れた場合には貼替える必要がある。この費用と面倒さに問題がある。

器具によってはランプ交換に非常な煩しさのあるものが見られるが、容易に交換出来るような考慮が望ましい。

以上のような光を透過する材料と、透過しない材料を自由に駆使することに

よって、新しい美しさを創造することが出来る。

光りを透過しない材料を使用しても、その反射光を利用することで新しい美しさを創造する事も可能である。

材料自身の持つ特質、感覚を生かすことによって優れたデザインとなり得る。適切な材料の適切な使用、これが design の基本原則と言える。金属板を使用した器具は一般に鋭くて、歯切れがよい。特に独得の素材個有の色、光り、は他のもので置き換え難い。

ステンレスの非情な鋭さ、アルミの軽快さ、銅板の人間的なやわらかさ等々、或は、ガラス製品の持つ手工業的な面白さ、重厚さ、ヒビガラス、マルチグラス、泡ガラス等の偶然性に基く美しさ、或は成型加工の偶然性による効果など、素材の持つ特質、感覚を熟知しないでは優れた器具 design は得られないであろう。

照明の量から質へ

光源の開発による光の質的な増大は、照明にバラエティをあたえ、蛍光灯の開発による光の量の増大は、高照度の獲得となって現われ、戦後の照明器具の顕著な特色として見られるのであるが、蛍光灯に於けるランプ寿命の増加、光束の増大などの経済的な大きな利点によって、高照度の実現が容易になったために、パチンコ屋に見られるような、ただ明るいという以外には何の特色もない墮落した照明が生れることになった。そこには意匠的な配慮とか精神の要求の満足はいささかも考えられていない。娯楽場にはその雰囲気とふさわしい照明がなければならぬ。

蛍光灯による照度の上昇は我々を晴れた日の北側光線の雰囲気と導く。それは作業のためには快適な照明ではあるが、一方かげのない、単調な光は、我々の精神を退屈させる。

暁の光りのさわやかさ、夕ぐれのわびしい光り、夕焼の華やかさ、マントルピースに燃える檜の火の親しさ、ろうそくの光りの心細さ、いろいろな場所に

いろいろな光りが、その場の雰囲気を作り出すように、その場、その時に応じて、人間の心理的要求を満足させる適切な照明が考えられなければならない。

照明によって影響を受ける、人間の最も複雑な面は心理的な面である。照明は個々の精神の種々の心理性を満足させねばならない。

光りは安静から興奮までに分類される。休息は静かな光りの中にあり、その中の僅かの刺戟は退屈をさせない。一方刺戟する光りは神経を騒がせ、興奮させる。

このように明るさの量だけではなく、その心理的な面を含んだ明るさの質が考慮されなければならない。又我々は眼を離れては照明を論ずることが出来ない。照明は眼を過度な緊張、疲労、或は不快感なしに自由に働かしめるようなものでなければならない。

明るさの量と共に明るさの質が考慮されてこそ、照明文化の発展向上が期待される。

照明の質は、室内意匠との一貫したデザインポリシーによって定められるべきである。

インテリアの基本計画に従って計画された光源の選択、器具のデザイン、照明方式、雰囲気への考慮、心理性の満足、などの条件を充足した質量共に充実した照明が得られてこそ、インテリアデザインは生命を得、躍動し、精神的機能の満足により、より豊かな人間の生活、文化に貢献することが出来る。

結

インテリアデザインの立場から照明を考えると、いたずらに照明理論にとられる事なく、或は単なる感覚だけによるものでなく、機能と共に心理的効果、室内仕上材料との関連、家具、敷物などの関連、色彩的な配慮などを考慮した総合的な立場で、その光源、照明手法などが選定されなければならない。

演劇に於て、同じ舞台装置であっても、照明によって、その感覚が全く異なるように、インテリアに於ても又照明による効果、影響はまことに大きい、必要

な明るさを得るだけでなく、室内計画の一翼としての照明手法が今後益々充実することを期待したい。

以上まとまりのない生硬な文ではあるが、インテリアデザインに於ける照明計画に、いささかでも資するところがあるとすれば、筆者としてこれに過ぎる喜びはない。