



Title	インテリアデザインの形態
Author(s)	福岡, 喜久雄
Citation	デザイン理論. 1971, 10, p. 42-51
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53670
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

インテリアデザインの形態

福岡喜久雄

1) はじめに

インテリアデザインの起源というと、一般に先史時代の洞窟、ないしは洞窟壁画がとりあげられる。

その理由は、洞窟内の壁画や、彫刻などにより、人間が住んだという物理的な証明があることで、この物理的な証拠は、とりもなおさずインテリアの実体の証拠であり、これらの壁画が、狩猟民族の夢をはぐくんだと思われる。云いかえれば精神のよりどころをとらえたという実体の証明ができるからである。

前者「歴史的事実」と後者「インテリアの実体」は酷似しているが、前者はわずかに歴史的根拠としての価値しかなく、後者は、その芸術性の評価とともに、インテリアデザインの本質にふれようとしている。

2) インテリアデザインの実体

インテリアデザインの本質とは何か、ということが重要であるのは充分解るけれども、この本質の実体をつきとめるのは、実に至難といわねばならない。

本質の実体——目に見えない実在するインテリアデザインの形態——を、リアライゼーションとしてとりあげねば、本来のインテリアデザインも、帰するところ、被装の美でしかありえないと考えられる。

被装の美は、つい近世までであったが、ルネッサンスで幕をとじることになる。

洞窟壁画をもった紀元前数千年前のインテリアデザインには、形態の被装は存在しない。そこに見い出せる形態とは、ファンクショナルなフォルムであり、実体をカバーすることで美しさをつくらうとする「デコレーション」的表現は皆無である。

近ごろ、よくインテリアデザインと、インテリアデコレーションの違いは何か、果して、この二者は同じなのか、といった質問をされることがある。

果してこの両者はどうなのか。

まず、一般論として、デザインも、デコレーションも、その原点が高度な次元にあるならば、ビジュアライズされたスペースから、両者の違いを明確に抽出し、撰別することは難かしい。したがって上手に処理された両者は同じといっておいてよい。

当然、この逆も存在し、低次元のデザインでは、デコレーションも同じであって、区別もつけ難くなる。更に、仮にベーシックなデザインを確立させたとし、かつ、デザインに対する姿勢が真摯であったとしても、デザインテクニックが低ければ、やはりビジュアライズされたイメージは低下するので、デコレーションとの差がなくなるのも事実である。

しかし、デザインと、デコレーションとは違うのである。ただ、インテリアスペースのように、これを構成するファクターが大へん多く、入りみだれて出来上る複雑な性格のものだけに、どこまでがデコレーションなのか判別が難しく、後述するが、恐らく一人のデザイナーの腕で、ある部分のデザインの上に、デコレーションをも併せてつくられているというのがインテリアの特性でもある。

インテリアデザインとは、人間をとりかこむ環境の調整であるために、人間という捉え難き実体を、完全に把握しなければならない。

アメリカの建築家、アドルフ・ロースは、「民衆の意識と建築の装飾性は反

比例する」とのべ、民衆の美の意識が、低ければ低いほど、装飾性が過多になることを不満とし、この排除が建築家の急務であることを指適している。

これは建築も、インテリアも同じであって、常日ごろ街でみかけるプロダクティブなデザインや、商業建築で身近に体験している問題でもある。

そこで、インテリアデザインの本質を求めることが、インテリアデザインを可能にすると考えることから、インテリアのファンクションをよく捉えておかねばならない。

3) インテリアの形態——平面形——

インテリアデザインというファンクションとは、とりもなおさず人間のファンクションであり、「冷えびえとした」人間のとりすました機能や、物理的な、或いは、計数的なファンクションでなく、実在する人間のファンクションを必要とするのである。

実在する人間の内面的なファンクションとなれば、調査もむずかしく、資料も充分でないため、このことはつい、どこか置き去りにされがちで、往々にして、インテリアの構成要素や、技術や、エコノミカルな価値評価のみがインテリア評価の対象となることが多い。

したがって、この人間の機能には科学的な「人間の構造体のデーターの如き」と今一つ、これ以外の側面の人間の機能、喜怒哀楽とうの感情をもった人間「感情面とふれ合う人間らしさ」的ファンクションとがあり、こゝに於いて——実体——を見い出すことこそ、急務である。そこで見方を変えて人間の平面図形による機能的なパターンを考えてみよう。

1) 人間の物の見える範囲は、体の前方に中心線を軸線として、そこから左右に約180度程の視野があり、この範囲では大まかな色と、物の形が判断でき、中心部でなく、両翼では、物の動きを気配的に感じとれる。もっとも、見る対象物の大きさや位置が重大な拘りをもつが、一応、ものの形が完全に掌握出来

と思われるのは60度くらいの範囲である。

2) 其の他、嗅覚、聴覚の感覚も大体両側から前方向への機能がある。

3) 手足の動きも概して、両横から前方向への動きが充分で、かつ敏感であるが、側方から後方への動きは鈍化する。

4) 頰骨や腰椎のように、体を支えながら、フレキシブルな動きをもつ部分においても、前方及び左右方向は自在で、後方への動きは、やはり鈍化の傾向にある。

この様に、人間の構造体が自然に左右から前方向への動きが中心になっていることや、視覚を軸とした他の感覚も前方向を中心としていることから、人間のもつ機能のパターンは、前ひろがりの円形、又は「はまぐり形」の方向支配性をもっていると考えられる。

もっとも、この前方に拡がる円形ないし「はまぐり形」支配空間のパターンは、その中心となる人間が静止している状態をさすもので、これに何らかの外的プレッシャーが働いて、精神が動揺した場合、或は何か行動をしようとした場合は当然、この支配空間の形状はそれに応じて変化すると見なければならない。

この支配空間の形状を前拡がり円形、ないし「はまぐり形」とするなら当然、このパターンを抜きとった残りのネガティブな空間のうち、ことに後方については人間のファンクションは無いに等しい。

この部分のスペースの処理は大へん重要で、心理的に好ましい落ちつきのあるスペースが作られるか否かの決め手ともなる部分である。

つい先日新聞で、南フランスのモーリャック文明のラスコーが掲載されていた。

このラスコーが今日まで完璧な状態で保存されていたのは「芸術に対する国家」の姿勢に他ならないが、ラスコーの洞窟が紀元前約15,000年も昔から人間に対する「安全——インテリア的」ファンクションが充分であったことを意味

している。

それは、中央に主洞、大きい室があり、その奥に奥洞ともう一つ別の支洞があり、入口はきわめて小さく、人間一人がかりうじて出入り出来るくらいの大さきしかなく、このため室内の夏冬の気温が一定していたことが、壁面が全く傷まずに保存されている最大の原因であると考えられる。

本来、人間には「動物的な意味で」防禦本能があり、自然や外敵に対しての防禦を確立しておきたいのが普通である。

この防禦本能を最大に満たすインテリアプランニングは、入口が小さく、他に開口部がないこと、四方を壁に囲まれているスペース程安定し、やすらぎを得やすいスペースなのである。ラスコーのケーブに見る小さい入口は、この意味において重要であり、本質的に理想的なインテリアプランであったと考えられる。

住宅のプランの中で、ホール型の居間をよくみかけますが、ここでいうホール型の居間とは、主としてエコノミカルな条件からスペースを節約し、居間が、居間以外の機能を重合してもった場合、四方の部屋への導線が生じ、ラスコーの場合と全く逆となり、好ましいインテリアスペースとならない例をいう。

好ましいインテリアとは、人間の心理的機能に対応する場合、そのスペースの最大の目的は、インテリアによって安堵感、やすらぎが得られ、そこから様々な思考が可能になることを意味する。思考が可能にならない限り、人間的インテリアは存在しない。

写真1 HUMAN FACTORS IN DESIGN より。

写真2 アルネ・ヤコブセンのエッグチェア—

「人間の後背面が完全にカバーされるので、座ると安堵感が得られる」

4) インテリアの形態——大きさ——

人間は、大人でも子どもでも、それなりにみあったある限定された大きさの

[illegible]

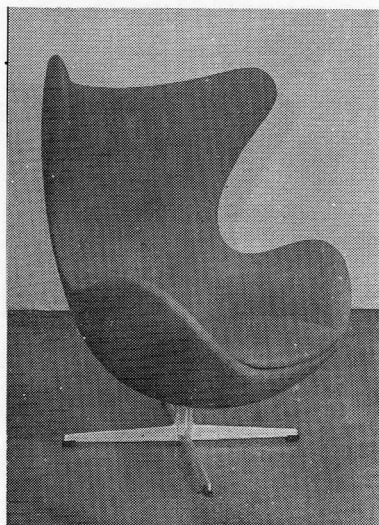


写真2 アルネ・ヤコブセンの
エッグチェアー

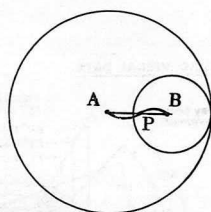


図 1

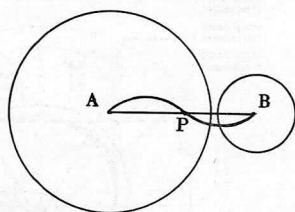


図 2

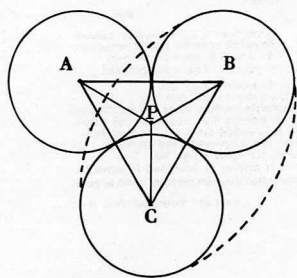


図 3

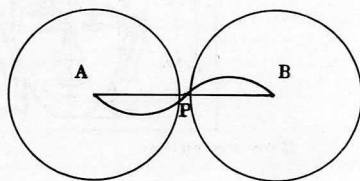


図 4

占有空間をもっていると考えられる。この形状は、平面的には先述の如き「はまぐり型」で、人間を中心として、その周辺に、個体をつつみこむ、又はとりまくような形状だと考える。

保護者を必要とする幼児は、保護者の占有スペースの中に、幼児の占有空間があり、この保護された空間にいて安全が保たれる。補足するなら、この目には見えないが、人間をとりかこむ占有空間とは、その人格の象徴空間でもあり、威儀正しい人のもつ空間はやはりもの堅いイメージを持ち、個性の強い人のもつスペースは、強靱でかつ大きいサークルであろう。

しかし、この占有空間も、人間的機能空間のパターンと同様、人間が感情をもたず、静止している場合にのみ安定しているわけで、何かのプレッシャーが人間の心に働きかけると、たちまちこのパターンは変形をよぎなくされる。様々に変化のおき易い状態とは、コミュニケーションによるプレッシャーが考えられることから、当然複数の場合に起きがちであるといえよう。

そこで人間の占有空間を図形によって考えてみよう。

図1)は保護者Aと被保護者Bとの関係で、BがAの中に完全に収まっているものである。図中、円形Aは、個人Aの占有空間で、Bは同じく個人Bの占有空間を示すものである。

図2)はAとBの間で、何らかのコミュニケーションがあるとし、A・Bの話し合いの中心点は、線分A・Bの中間点Pにあると見る。

Aは大人で、Bは子どもとみなすか、或いはAはBより個性の強い占有空間の大きいものとみなすと、話し合いの中心点Pは円Aの中にあり、このことは、第1図と同様、A・Bの話し合いは常にAの占有空間の中でなされており、BはAの、何らかの「支配」を受けつゝコミュニケーションが成立しているといえる。

図3)は、このバランスがとれている状態を意味し、占有空間は静かで変化しない状態、この様な状態として考えられるのは食後の団らんの状況に似ている。

図4)は、このバランスがくずれた場合であり、図3にCが加わり、 $B \cdot C$ が共通の話題をもったことから、 $B + C$ の総合の占有空間「点線でかこんだ円の空間」が生まれ、話の中心点Pは、 $B + C$ の空間の中へ移動する。

その前段階でコミュニケーションバランスが保たれている場合は、占有空間も当然安定しているが、話題か、行為にプレッシャーを与えたとし、このコミュニケーションが一方的に集中した場合、このバランスはくずれることになる。

しかしこれは日常、よく起こり勝ちのことで、パブリック的性格の空間では人間の数の変化プラスコミュニケーションの変化があるのは当然のことである。

パブリックスペースの設定の重要なエレメントは、この変化する状態に常に対応しうる機能をもつことである。

意匠のテクニックでは、狭い室内を何らかのカラーコンディショニングによって広く見せることは可能ではあるが、しかし、この手だてのみで、様々に変化する機能には、とうてい対応させることは不可能で、狭いスペースは、あくまで狭いのである。

住居の場合、変化の最も多く見られるスペースは居間であり、勝手気侭に行動し得るスペースでなくてはならない上に、更に一個の家族体としての秩序を必要とする非常に高度なインテリアファンクションが要求され、単に小手先のデザインでは到底こなし得ないことは明瞭である。

したがって、インテリアスペースの性格としては、どちらかといえば居間は動的空間であり、キャパシティーとして変化に対するスペース上のゆとりを必要とする上に、激しい変化に応えるスペース構成は、ホールの居間でなく、先史時代の住民のケープの如き壁面で囲まれた部屋とすべきである。

居間の動的空間に対して、食事室はパブリックなエリアではあるが、食事という作法「日本の場合、西洋との違いはあるが」によって統合された機能の支配があるために、静的空間の機能をもつことになる。

人間の占有する空間のパターンと、その変化についての考察を試みたが、チ

ヤールズ・イームズの可動空間や、ミース・ファン・デル・ローエの云うユニバーサルスペースは、やはりこの占有空間の変化に対応し得るインテリアファクションを見い出す点に意味がある。

一方、ユニット家具や、アディクションシステムも、このユニバーサルスペースと同様に、スペースのフレキシビリティへの可能性の追求を意味しているのであるだろうが、大切なことは、ある大前提——フレキシビリティを可能にする手段として可動空間の装置を考えるのではなく、人間の機能イコール室内機能であり、人間の行動が精神にもとづくものであるとする点から、先述の如き、感情面での働きに忠実な可動空間の設定が試みられねばならない。

可動空間の設定は、「人間のリアライゼーション」 眼には見えない占有空間の形を考え、それは便宜上のデザイン設定でなく、そこには明快なデザイン意図があり、意味があるのである。

5) インテリアデザインの形態

冒頭に次元が高ければ、デザインも、デコレーションも多分同じであると云ったが、それは、ビジュアルな面での評価であり、実体は違うのである。

インテリアデザインの形とは、人間の占有空間の対応から、スペースの大きさなり、形状を見い出すことであり、この設定と証明をいうのである。インテリアデコレーションとは、いうなればこの証明の上にのつった被装の美であるといえよう。

インテリアデザインと、デコレーションの違いは、眼に見える範囲に於いては、実は同じなのである。したがって、インテリアデザインという形態、そのリアライゼーションとは、テクニカルな形になる以前の形のことなのである。