

なれば金星は金影だ。一等星百個分の光量はだてではない。

その金影も数日後の降雪で姿を消した。雪明かり

に、明けの明星もちょっぴり照れたのだろう。輝き
はいつもよりソフトに見えた。

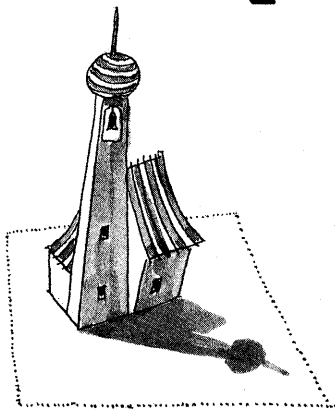
(写真家)

インテリアデザインと「暗い」

長山 洋子

インテリアデザインとは、そこに住まう人々にとって快適な環境を創り出すことです。人間の五感にかかわる全てがそのデザインの対象になり、機能や使い勝手だけでなく、美しいものは何かを自由な

発想で追求することだといえます。「暗い」こともインテリアをデザインするための重要な要素になっています。そこで、暗さを生かすとは、どのようなデザインなのか考えてみることにします。暗さを生



かすとは、光が創る明と暗とをデザインすること
で、光をコントロールすることによって、その空間
に適応した光の環境を創り出すことです。

光には、自然な光と人工の光があります。自然な
光の環境には、窓の形状等、建築の建物にかかわる
部分とカーテン等、インテリアにかかわる部分とが
あります。生きて動いている光をどのように取り込
んで、どのように受けとめるのが、インテリアの
デザインを決定する一つの要素になります。人工の
光の環境には、光源の見せ方、光の溜め方、影の創
り方等があり、それらを計算してその空間に適した
光を創ります。

暗さを生かしたデザインは、日本座敷にも見るこ
とができます。床の間と掛け軸の取り合わせ、窓や
障子のありよう等が巧みに計算され、明と暗が創り
出す美しさを生かすようにデザインされています。

谷崎潤一郎は随筆「陰翳礼讃」(広辞苑では、陰翳を
薄暗いかげ転して、平面でなく深みのある事とあり

ます)」の中で「日本人は、陰翳の秘密を理解して
陰翳の中に美を発見し、その美を求めるために陰翳
を利用して」と述べ、日本家屋に代表されるモ
ノとモノが創り出す明暗の美しさに感嘆していま
す。

日本座敷の中でもとくに、茶の湯の座敷は、茶の
湯に最も適した微妙な明暗を創り出すように工夫さ
れています。裏千家の「又隠」は内部は四畳半で、
極めて低い天井と、二つの下地窓が、ほの暗く引き
締まった空間を構成しています。さらに、化粧屋根
裏に切られた突き上げ窓が、ほの暗い室内に明暗の
効果を演出しています。茶室のほの暗さは、窓から
の光を巧みに受けとめ茶室に表情を与えています。

茶の湯では、余寒の時節に催される「夜咄」の茶事
があります。手燭や行燈などの夜燈のもとで行われ
る茶事は、道具にも、ため塗、金欄など、夜燈の中
で一層引き立つように、取り合わせが考えられてい
ます。茶室は、昼なお暗い室内と意図的にデザイン

された窓から差し込む自然の光を取り込みながら、作画的に創りだされる空間の微妙な表情の変化を楽しみます。茶の湯では、昼と夜とで、趣の異なった明暗の表情を演出します。計算された茶室空間の美しさを演出するために、ほの暗さは重要な役割を果たしています。

このように、大人にとって好ましく思われる暗さを生かした空間ですが、子供の心にはどのように映るのでしょうか。心理学的なことは分かりませんが、私が子供の頃祖父母の家で体験した薄暗い茶室の印象は、恐怖に似たものがあつたことを思い出します。祖父母の家は古い数奇屋造りで、座敷は昼間でもなお薄暗く、シーンと静まり返っていました。老夫婦二人だけのその住まいは、いつも子供の声が賑やかな下町の我が家に比べて静かすぎました。特に、祖母の愛用していた茶室は、お茶のお稽古がない日は、緊張感があって近寄りたくないものがありました。こわごわ覗いてみると、薄暗い部屋の中

で、正面奥の床の間がさらに暗く深く沈んでいて、掛物だけが浮き上がって見える不気味な光景が眼に写りました。今思えば、床の間は、日本座敷の作りだす明暗の中の最も暗い部分にあたり、窓の障子は、そのほの暗い中に柔らかな光を与えていたと思います。しかし、子供の頃の私は、暗い所は怖い事のように思っていましたし、お仕入れお化け（悪戯をすると暗いところに閉じ込められてしまい、そこに居るお化けに食べられてしまう）等のように、暗いところは、怖いものが存在すると思っていました。私が、そこが怖い場所だと思わなくなったのは何時の頃なのか思い出せません。薄暗い空間は、幽霊を連想させて、ただの恐怖の対象でしかありませんが、ほの暗さを生かしたデザインは、安心感の伴う安らげる空間になります。

暗さに対するインテリアデザインを、少し違った視点から見つめることにします。デザインを伝達するための透視図と、そこに表現される暗さについて

考えてみました。透視図は、紙に三次元の空間を立体的に見えるように忠実に描くものです。近くにあるものは大きく、遠くにあるものは小さく描く等、決められた約束に従って描いていきます。さらに、モノを立体的に表現したい時に、明と暗を描き分けします。たとえば、球を描く時など、ただ丸く描くだけですと、人間には平らな円にしか見えませんが、光のあたる部分は明るく、影になる部分は暗く描くと球に見えるようになります。透視図の画面では、空間をよりそれらしく見せようとする場合、光や影等が有効に作用しています。

ここで、新たな疑問が生まれました。それは、透視図法に従って空間を描いても、その透視図は表現したい空間の大きさを正確に描けるのか、また、その透視図を見た人が正確に空間の大きさを想像することができるのか、ということです。さらに、実際の

空間を体験して、その大きさを把握しようとする時、どこを見て、どのように認識するのか、光や影はどのように影響しているのか、人間が空間を立体的に認識できるようにするのは何歳位なのか等々です。

現在、人工現実感システムをインテリアデザインやその教育に応用するための研究を行っています。それは、仮想空間を実際に体験することができ、装置なのですが、人間が、提供された映像の空間をどのように知覚するのか、今後の課題になっています。

暗さのありようは、人間の空間認知や快適感に対して重要な役割を果たしています。今後、私も、暗さのありようについて、大いに悩まされることになりそうです。

(文化女子大学 住居学研究室)