



The Concept of Interior Design

Introduction

20年後の未来を描いた生活体験を通して、科学や学問についての対話・知識創造を促す試みも、第91回五月祭、Techno Edge 2018に次いで、今回で3回目となった。今回は、日々の生活の基盤である「家」を題材に、未来の生活を体験できる展示を催している。皆さんは、この解説にたどり着くまでにどの展示を見て、どんな未来を思い描いただろう。

本展示は、ポスターと展示物を並べて解説員が話すスタイルの普通の学術展示と異なり、毎回展示コンセプトに沿った空間全体のインテリア / 体験デザインの設計を行っている¹。一番良いのは、そのデザインから「滲み出る」非言語的な成分をそのまま心の中にしまっただけで帰っていただくことだが、私の未熟さゆえ十分に伝わらないとも考えられるので、少しばかりデザインの意図を言語化した上で書き留めておくこととする。

The History of Home in Japan

クリッペンドルフがいうように「デザインとはものの意味を与えること」[1, p.xv]であり、未来の家の「デザイン=意味」を考えるためには、過去の「デザイン=意味」を知る必要がある[2]。少しばかり、浅学な私のガイドのもとで家の歴史の話におつきあいをいただきたい[3][4]。歴史の話が苦手な方は、本節の最後一段落まで飛んで欲しい。

日本の伝統住宅としての「和風の住まい」の特徴は、一室空間の転用可能性にある。つまり、一つの部屋をその時々用途に合わせて空間の内部を襖や障子で仕切り、使い分けることができたという空間設計である。古くは、寝殿造において、屏風や几帳などの「障子」を開閉することにより、日常的な生活の場としての家と非日常的な行事儀礼・接客の場を同居させ、転用可能にしていたところに見て取れる[5]。武家の時代の書院造には、今の襖と同じように、柱と柱の間を引違いの襖障子で仕切るとともに、畳敷きが普及するなどの変化はあったものの、住まいの転用可能性の部分は、障子や襖の形で受け継がれた。

「和風の住まい」の第一の大きな転機は、幕末・明治維新期における西洋文化の流入にあるといえる。急激な西洋文化の流入は、応接室や外観は洋風だが、中の暮らしは和風・

¹ 私自身は情報系の学科で研究を行っているが、デザイン・教育方面に関心があり、別団体での科学教育活動の経験を活かしつつ、幾許かの書籍を参考にしつつ、UTaTanéでの展示空間の設計と体験デザインの設計を行っている。

畳敷きといった、和洋折衷の住まいを生み出した。しかし、柱と梁を構造の基軸とした柱梁式工法は、多くの住宅で使われていた。

劇的に変化が訪れたのは、第2次世界大戦敗戦後の復興政策の一環として行われた、大量の公営住宅の建設にある。この公営住宅には、欧米の「壁で部屋を仕切る」という壁式工法が採用され、さらに、日本独自の標準設計としてLDK²という概念が登場することで、画一的なプレハブ的住宅が大量供給されることとなった。このタイミングで、日本の住宅から「転用可能性」が突如姿を消し、空間と役割の対応の固定化がなされた。

これは、国民的アニメである『サザエさん』と『ちびまる子ちゃん』の家の間取りの比較にも見て取ることができる[4, pp. 45-51]。『サザエさん』は昭和20年代の「和風の住まい」の間取り³、『ちびまる子ちゃん』は昭和50年代の「公営住宅」の間取りをそれぞれ典型的に表している。つまり、サザエさんの家は、続き間に象徴されるような空間の転用可能性が多分に残されているのに対し、ちびまる子ちゃんの家は、襖や障子が存在するものの、部屋としての概念が色濃くなり、転用可能性が失われていることが見て取れる。

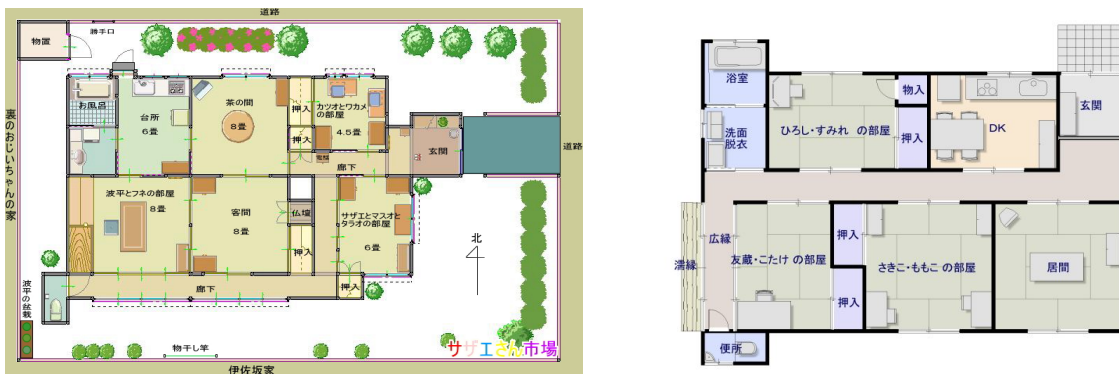


図1 『サザエさん』と『ちびまる子ちゃん』の間取りの比較

左：『サザエさん』（昭和20年代）[7]，右：『ちびまる子ちゃん』（昭和50年代）[8]

以上をまとめると、「和風の住まい」の特質として、障子や襖を開閉、着脱することにより、非日常的な儀礼の場と日常的な生活の場を同じ空間に同居させる「転用可能性」が存在したが、高度経済成長期以降の公営住宅の大量供給とLDK概念の登場に伴って、その転用可能性が失われ、「物理的な空間と部屋の役割の固定化」が進行したといえる。

² LDKという部屋の数え方は、この時に生まれた日本独自の概念である。欧米では、寝室（ベッド）と風呂（バスルーム）の数で、4-bedroom+1-bathroomなどと表記する[6]。

³ サザエさんは1970年代の物語のようだが、旧家の持ち家を購入した設定のようである[4]。

The Idea of Future Home : Neo-Changeable Space

前節の内容を踏まえ、本節では、私が「未来の家」に何を思い、展示空間にどう具現化させたかについての解説を試みる。

近年、コンピュータ世界で現実世界と同様の体験/知覚を再現することを試みる、Virtual Reality (VR) 技術・研究開発の進展により、空間拡張や身体拡張が実現しつつある。例えば、円筒形の壁に沿って歩いている人間にまっすぐな道を歩いているように錯覚させたり[9]、眼球の急速な運動であるサッカード中に画像を回転させたり[10]することで、人間が気づかない範囲で、空間を擬似的に拡張する技術が登場している。同時に、現実世界に情報を付与することで拡張を試みる、Augmented Reality (AR) の技術発展も著しく、物体に映像を投影することで質感や見え方を変えるプロジェクションマッピングの技術は、動的なものに対して高速にプロジェクションマッピングする技術[11]も登場している。

これらの技術が「住まい」の部分まで入ってくると、例えば、壁紙をその日の気分に合わせてカスタマイズできるところに始まり、そもそも本来狭い部屋であるところに、擬似的に広い空間を作ることができるかもしれない。すなわち、LDK 思想と住宅の画一大量供給によって失われた「転用可能性」がこれらの技術により拡張する形で取り戻され、一つの部屋が様々な用途に使用可能となる「Neo Changeable Space」が登場するのではないだろうか。

一方で、家の本来持つ「アットホームさ」は変わらずに残り続ける、というよりも、その「アットホームさ」を感じられる場所こそが、本展示で表現しているような「家」に対応していくのではないだろうか⁴。言い換えるならば、家の実態が、いま我々が思い描く家の一室にあるか、会社の一室にあるか、研究室の居室にあるかは人それぞれ違ってくるだろうが、その人それぞれの「アットホーム」が存在することは 20 年先も変わらないだろう。「アットホームさ」は、より柔軟にカスタマイズ可能になっていくのではないか。

まとめるならば、「一室空間」と「空間の可変性」が VR や AR 技術の進展により再び確保されるようになり、ある空間を色々な用途で使うことが可能になると考えられる。このコンセプトは、第 91 回五月祭展示時の「空間的・時間的制約からの解放」とも密接に関わっている。

⁴ ちなみに、本展示における「靴を脱ぐ」という行為の提示は、芦原[12]に着想を得ている。芦原は、日本人にとって靴を脱ぐ場所 = 『うち』であるという考察を皮切りに、西洋がパリやローマを代表とする「都市空間」を発達させた一方、その考え方が近年まで日本で未発達であった理由を分析している。本展示では、「うち ≡ at home/interior」を靴を脱ぐ行為により演出している。

Our Interior Design Description

前節で述べた「一室空間」と「空間の可変性」は、本展示では、それぞれ「チェック柄の床」「レンガタイル」と「カーテン」により表現を試みている。

チェック柄の床は、第91回五月祭の初回展示以来、弊企画全体のコンセプトの一つでもある「統一されたコンセプトが生み出す、アーティスティックな空間設計」に繋がる、展示空間としての一体性と生活空間としての没入性を演出するために用いている。キッチン、書斎、リビング、裏方の間には固定的な仕切りを配置せず、全体を見渡すことができるようになっており、チェックの柄とレンガタイルにより「場所の境界を融か」し[13]、一つの展示空間が立ち上がってくることが期待される。

カーテンは、日中は日差しを取り込むために開けるが、夜は暖をとるため、あるいは外からの眼を避けるために閉じることが多い。これは、外部からの可視性や採光を、この柔らかい布が可変化しているといえる。カーテンは、素材の柔らかさも相まって、障子や襖よりもさらに柔軟性・可変性の高い仕切りであり、前述の「一室空間」としての設計、非日常的な展示空間と本来の日常的生活空間を同居させることにもマッチすると考えた。

本展示では、レースカーテン（白）とドレープカーテン（茶）の2種を用いて、書斎と風呂・トイレ（スタッフルーム）の周りを覆っている。キッチンやリビングに比べて、書斎は私的＝プライベートな空間であり、風呂やトイレはさらにプライベートな空間である。この2種のカーテンは、そのプライベート度合いの差を表現している。

また、各ブースで「未来のモノ/サービス」の展示を行っているが、体験デザイン全体は、過去《書斎》—現在《部屋全体、リビング》—未来《キッチン》の時間軸でつながっている⁵。書斎は、人類が積み上げた叡智の蓄積である書籍と向き合う場であるから「過去志向」であると捉え、土色を基調とし、過去のヴェールを剥がすというイメージを象徴する形でレースカーテンを設けるとともに、「過去を見る」体験展示を配した。一方、キッチンは、冷蔵庫にある材料から新しい料理を創造する場であるから「未来志向」であると捉え、芽吹きを想起させる新緑のイメージを象徴する形で、緑色を基調とし、芝生を敷いた上で、「未来を覗く」体験展示を配した。

今回も、隈研吾の「つなぐ建築」[14, 15]や芦原の「統一的な都市環境設計」[1]などに感化されたデザインであると考えている。

⁵ 過去—現在—未来の軸に沿って、「過去を見る（体験型ゲーム）@書斎」—「現在を知る（身近な技術紹介）@全体」&「未来を作る（アイデアシート）@リビング」—「未来を覗く（アイデアアーカイブ）@キッチン」が配されている。

Reference

- [1]クリッペンドルフ, 意味論的展開～デザインの新しい基礎理論, SiB アクセス
- [2]弊企画展示「過去を見る ～あなたのお悩み、解決します！」
- [3]本間博文, 住まい学入門, 放送大学教材
- [4]鈴木紀慶, 日本の住文化再考, 鹿島出版会
- [5]日本襖振興会, <https://www.fusuma.gr.jp/fusuma/history.html>
- [6]PLAZA HOMES <https://www.plazahomes.co.jp/news/number-of-bathrooms/>
- [7]サザエさん市場 <http://www.sazaesanitiba.com/madori.html>
- [8]間取り探偵 https://www.homes.co.jp/cont/living/living_00246/
- [9] K. Matsumoto, et al., *ACM SIGGRAPH 2016 Emerging Technologies*. ACM, 2016.
- [10] Q. Sun, et al. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*37.4 (2018): 67.
- [11] T. Sueishi, et al., *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments* 24.4 (2016): 299-321.
- [12] 芦原義信, 街並みの美学, 岩波現代文庫
- [13]第 91 回五月祭 弊団体展示, The Concept of Interior Design
- [14] 隈研吾「反オブジェクト」ちくま学芸文庫
- [15] 隈研吾「対談集・つなぐ建築」岩波書店