

インテリア設計の実技

プレゼンテーション技法と課題演習

村野 聡著



彰国社

Interior Design & Presentation

インテリア設計と表現技法

インテリア設計というものは、建築設計の一部として建築家が行なうことがまだ一般的であるように思われる。したがって、インテリアの計画や設計を専門に学ぶ場合も、ほとんどの部分が建築の専門を学ぶことと大差ない結果に終わってしまうことになる。しかし、生活の多様化が進むなか、暮らしの場、働く場には、より美しく快適で機能的な空間が求められており、インテリアデザイナーやインテリアプランナー、インテリアコーディネーターなどインテリアを専門領域ととらえた職業が社会的にも認められ、そういった方面での活躍を目指している人が急増している。そういう状況のもとでは、建築との接点をふまえた上ではあるがダイレクトにインテリアを学び、設計方法や表現方法を習得することが必要になってきているのではなかろうか。大学や短大、専修学校などでインテリアを専門に教育するところが増えてきていることはそのことを裏づけているといえる。

本書はそのような観点に立って、基礎編には、インテリアを専門に学ぶ人のためにインテリア設計とはどういうことをどのように行なうことなのかをプロセスを通してわかりやすく解説し、応用編では、課題形式に分け、与えられた条件をどのようにして設計に盛り込み、図面や模型、透視図などで表現したらいいのかについて詳しく解説している。インテリアの仕事の場合、顧客へのプレゼンテーション(案の提示)が非常に重要な意味をもつことが多いので、その手法についても述べている。また、インテリア設計を学ぶ際にはまず面白さ、楽しさを感じる事が第一と考え、文章は必要最小限にまとめてオリジナル図版を多く載せることにも力を入れた。しかし一口にインテリアといっても、建物の用途によって設計の方法も多様に展開する。住宅と商業施設とはかなり異なってくるし、商業施設とオフィスとでも違うのは当然である。その点においては、「インテリアは住宅に始まり住宅に終わる」という理念に基づいて、住宅中心にまとめている。

インテリアの職場で活躍されている方々やインテリアを学んでいる方々に、設計の仕事や設計課題で直面する表現技法の要点と面白さを知っていただき、実際の場で大いに活用していただけたら幸いである。

なお、本書はインテリア設計の実際を学ぶことを目的にしているのですが、計画的な部分については「インテリアの計画と設計」(彰国社刊)など他書を参考にすることをお勧めしたい。

終わりに、予定より大幅に遅れてしまった本書の出版に最後までお力添えをいただいた彰国社の三宅恒太郎氏と大塚由希子氏、それに作図作業などで長期にわたってご協力いただいた竹越貴子氏に心からお礼を申し上げます。

1995年12月

3	まえがき 「インテリア設計と表現技法」
7	【基礎編】設計の基礎知識と表現法
8	計画・設計のプロセスと対応する表現法
8	計画・設計のプロセスと対応する表現法
10	表現法のいろいろ
12	イメージを表す
12	フリーハンドスケッチ
14	トピックス【フリーハンドスケッチの練習】
16	平面を表す
16	平面図で表すこと
16	構造の違いによる表現の違い
18	図面表示の決まりごと
19	平面図の描きかた
20	平面図の縮尺による表示の違い
20	寸法の意味と押さえ
21	天井伏図・床伏図
22	断面を表す
22	断面図で表すこと
23	矩計図
24	立面を表す—展開図—
24	展開図で表すこと
24	キッチンの展開図の例
26	エレメントを表す
26	インテリアエレメントについての知識とポイント
26	エレメントの寸法
27	トピックス【空間を支える家具—椅子】
30	建具を表す
30	建具を表すこと
32	建具・建具金物・ガラスの種類
32	建具リストの描きかた
34	3次元で表す
34	軸測投影図で表すこと
36	透視図（パース）で表すこと
36	透視図法のいろいろ
38	透視図の構図の取りかたと空間の見えかた

39	パースガイドを使っでの作図法
41	インテリアパースの表現法のいろいろ
43	模型で表す
43	模型で表すこと
44	模型材料
44	スタディ用模型と完成模型
46	模型を撮ること
47	設備計画を表す
47	設備図で表すこと
47	照明およびコンセント設備計画のポイント
50	仕上げを表す
50	仕上げを表すこと
50	トピックス【内装制限について】
51	家具を表す
51	家具を表すこと
52	造り付け家具の図面
53	トピックス【置き家具の図面—家具の3面図】
55	インテリアの構造を表す
55	インテリアの構造を表す—床・壁・天井の構成
56	納まり
57	開口部まわりを表すこと
59	和風空間を表す
59	和室の寸法を表すこと
60	トピックス【床の意匠】
61	CADで表す
61	CADで表すこと
62	CADの主たる機能の例
65	【応用編】課題演習
66	課題1 古今東西のインテリアを再現
68	課題2 椅子の展示場の設計
71	課題3 パーソナルハウスのインテリア設計
76	課題4 木造住宅のインテリア設計
97	課題5 鉄筋コンクリート造のコートハウスのインテリア設計
109	課題6 大規模住宅のインテリア設計

イメージを表す

フリーハンドスケッチ

設計作業では、定規やスケールを使って正確な作図をすることが多くなるのは当然のことであるが、それは思考検討の結果、決定された設計内容を正しく表現することが目的になっていると考えられる。しかし計画・設計のプロセスの初期段階ではひたすら思考を繰り返すわけであるから、それを定規やコンパスを使って正確な線として表すことは難しい。つまり、まだ特定の

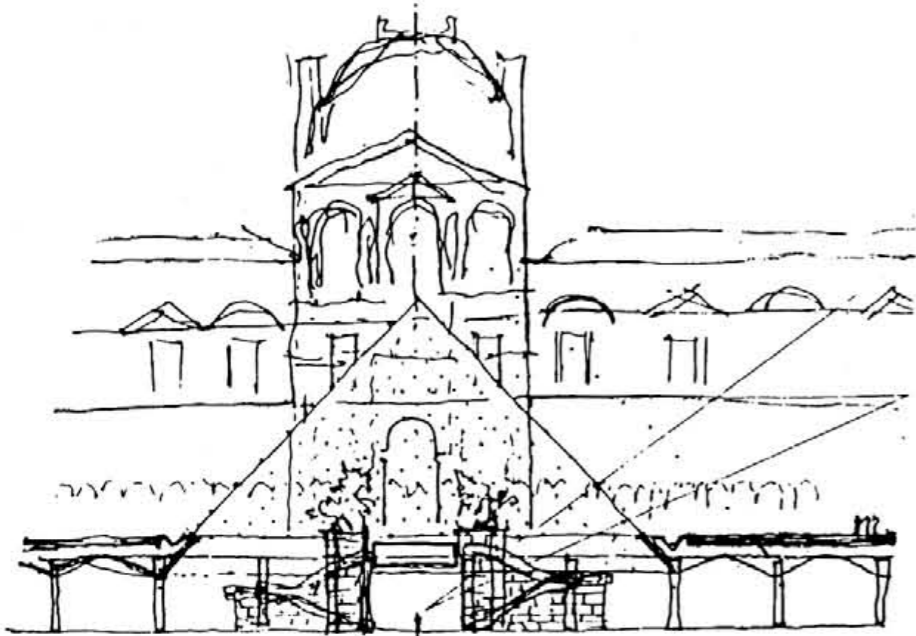
方向づけが確定していない段階であるから、機械的な表現方法は使えないわけである。

フリーハンドスケッチは、道具といえば鉛筆ぐらいのもので、頭のなかの思考内容を直接的に表現するかたちをとることになり、より感覚的な表現方法になる。したがって他人の目には曖昧な線しか見えないことになる場合が多いが、思考の表現であるから当然といえよう。すべての物をつくる作業には必ずこの段階があり、ここでしっかりした方向づけができるかどうか最

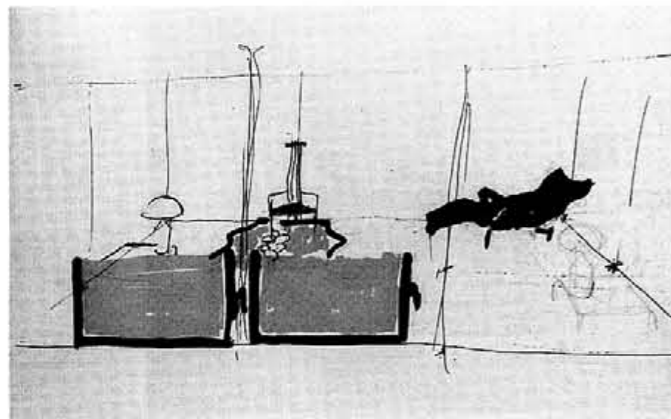
も重要なポイントになるとさえいわれる。

したがって、インテリアの場合では、フリーハンドで平面や空間の構成、家具の場合はその形状や構造を、思いのままに表現できるようになることがいかに重要な意味をもつかはいうまでもなからう。

基本的には、フリーハンドスケッチは自らの思考の覚書のようなものであるから、上手下手で論じるべきではないが、やはりある種の練習を重ねてプロらしい力をつけておく必要がある。

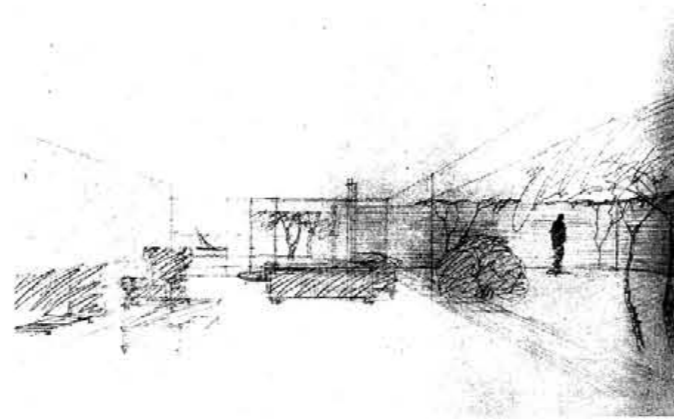


ルーブル美術館のスケッチ(設計/ル・コルブジエ)(ルーブル博物館ガイドブック『THE NEW LOUVRE』より)

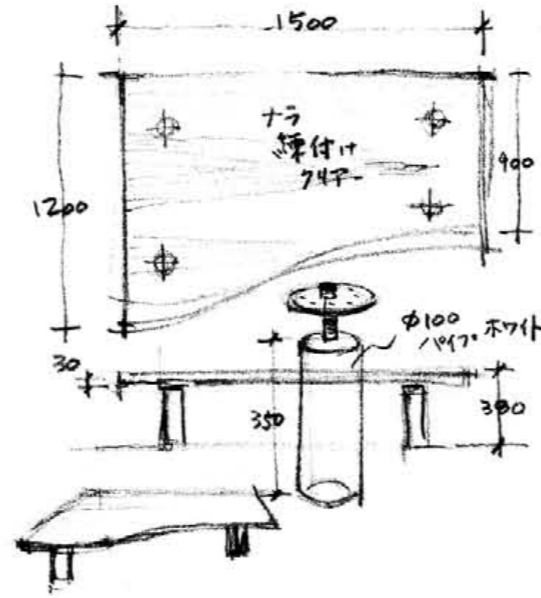


ピコ・マジストレッティ作(イタリアの家具展示会カタログより)

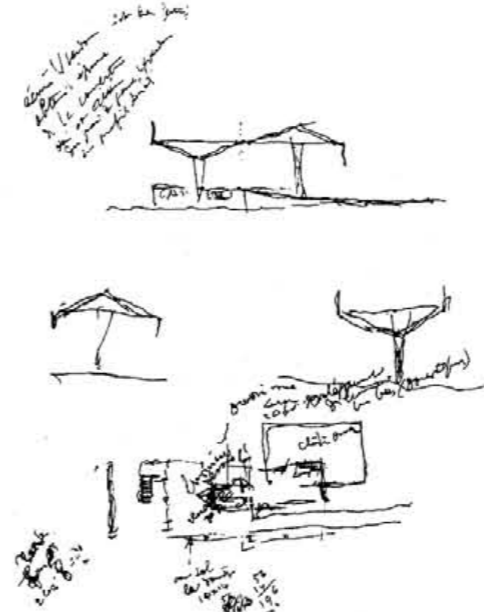
住宅のインテリアスケッチ



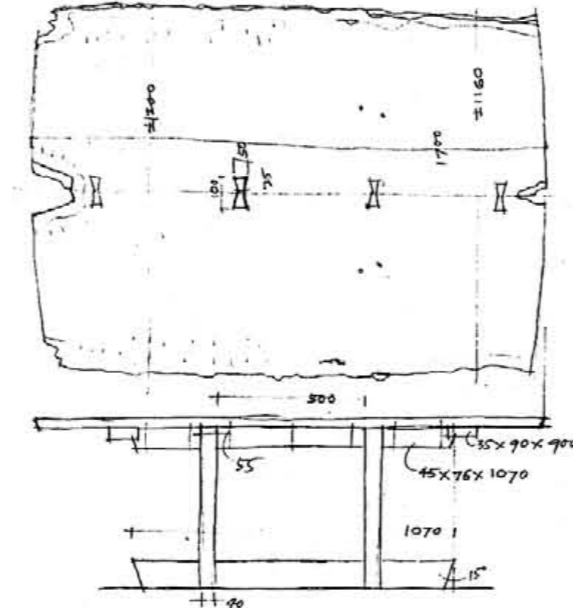
L・ミース・ファン・デル・ローエ作("MIES VAN DER ROHE", The Museum of modern art, New York, 1969より)



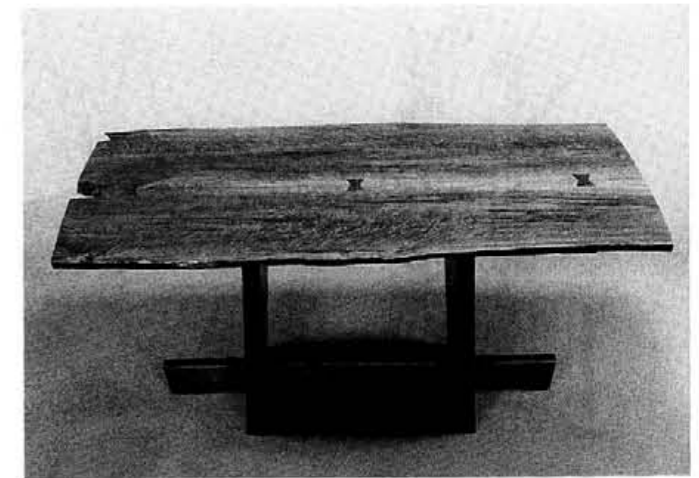
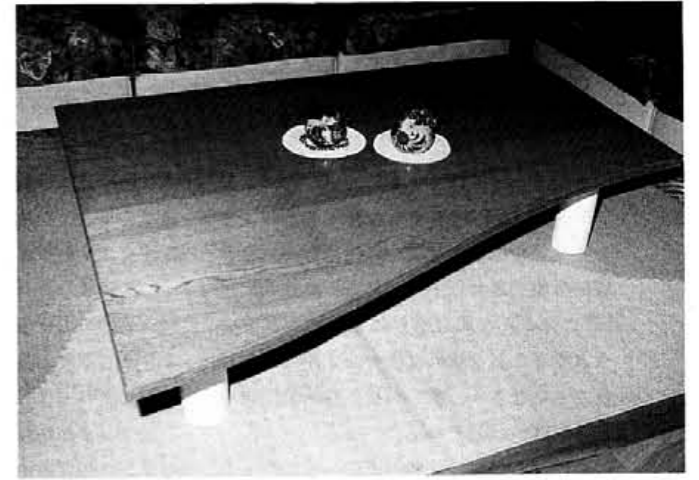
テーブルのデザインスケッチ



コルビュジエセンターのスケッチ("Le Corbusier 1957~65", Le Edition d'Architecture Zurich, 1965より)



家具のスケッチ(設計/ジョージ・ナカシマ)(ジョージ・ナカシマ展カタログより)



課題 2

椅子の展示場の設計

□課題

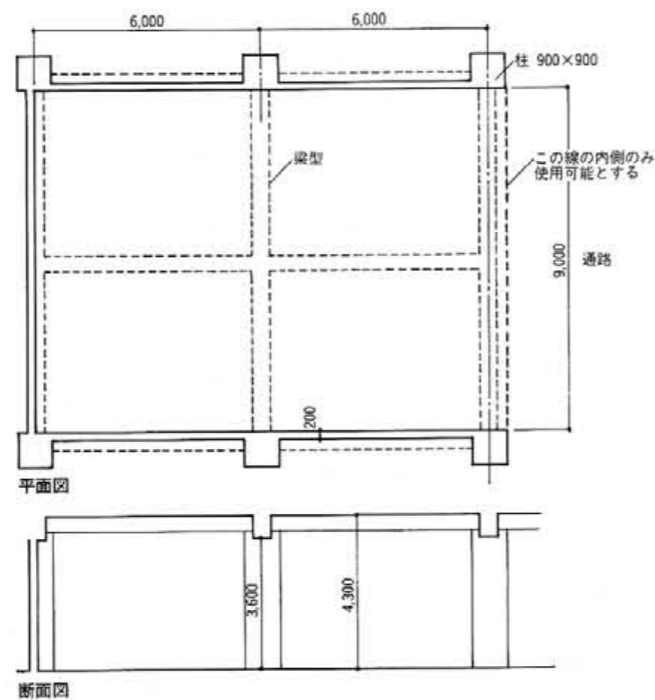
あるテーマのもとに椅子を30~50脚展示する会場の設計をなさい。
テーマとしては、歴史的にとらえたもの、デザイン的にとらえたもの、デザイナー的にとらえたものなど設定は自由とする。

条件

- ・会場は某デパートの展示コーナーで下図のような建築条件になっている。
- ・展示方法は短時間で設置、撤去できることを考慮に入れ、あまり大がかりな施設を導入しないこと。柱やパネル状のものを主体とするのが望ましい。

提示方法

- ・1/30の完成模型とスタディ模型



会場の現況図

□課題の意図

展示空間はインテリアのなかでも最も機能が単純明快で、感覚的な面で判断できる要素が多い。したがって建築の専門知識が十分なくともその構成を設計的に考えることはさして難しくないとされる。展示の仕掛けもいわゆる張りボテの構造で十分であるから、形状にもかなり自由度があり、発想を妨げることも少ないだろう。設計修業の出発点から難問山積みでは興味もそがれかねない。

椅子の展示場であるから主役は当然それらの椅子たちで、コレクションのテーマにあった椅子を選択することが最も重要な意味をもつ。したがって椅子についての資料集めに相当エネルギーを費やすことになる。日頃漠然と見ていた椅子についていろいろな角度から調べる機会をもつことはインテリアを専門にする人には必須だからである。

提示方法(提出物)として図面類より模型を主にしたのは、空間を立体的にとらえる練習という意味あいからで、空間の見えかた、展示物の見せかたをスタディ段階から模型で表現する形をとった。そうするとスタディの段階でも設計者の考えが第三者にもかなり明確に伝わっていくので、設計途中でのディスカッションもしやすくなるというメリットが出てくる。

これらの作品例は、はじめて模型をつくった学生のものであるが、どれもアイデアが豊かで楽しいし、出来映えも素晴らしい。
模型づくりは楽しみながら上進できるところがいい。

【作品A】

□講評

一見ロシア構成主義風、あるいはイタリアのテラーニ風の力強い構成である。ただ、そのために展示物である椅子たちのデリケートなデザインが圧倒されてしまう危険性がないとはいえない。

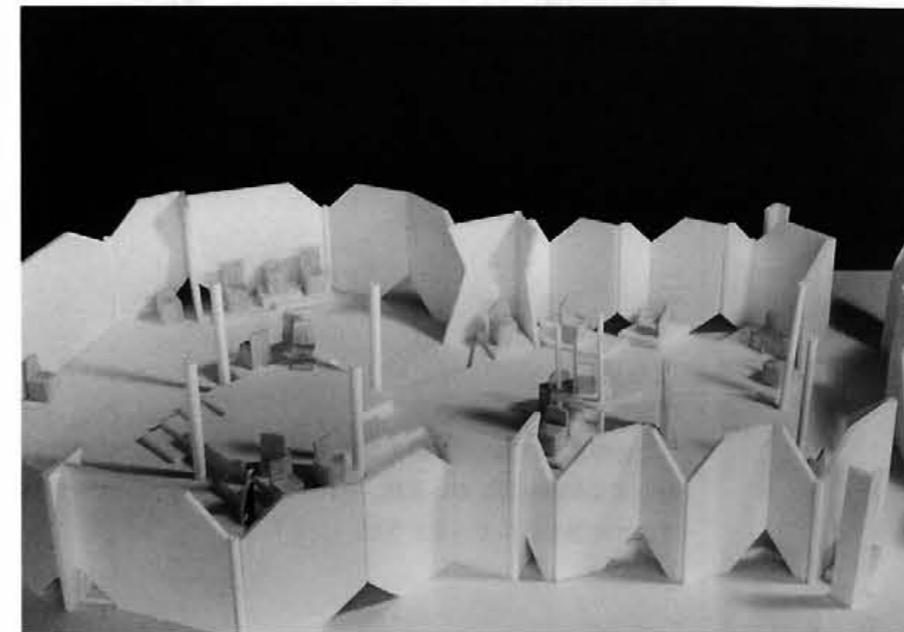
しかし、インテリアの勉強を1年しかしていない学生の作品としては秀逸であることには間違いない。



【作品B】

□講評

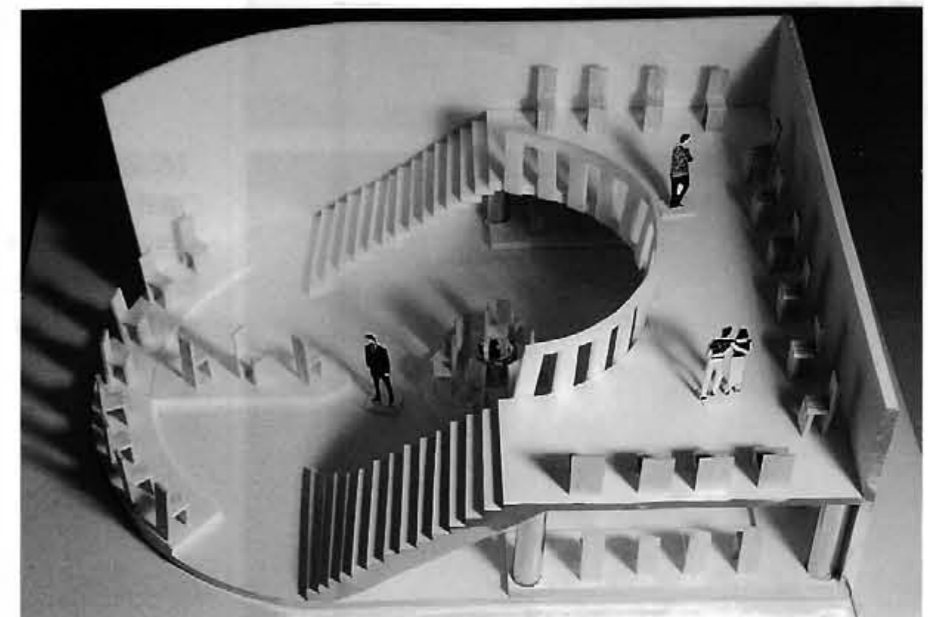
外周を複雑に折れて連なるパネルで構成し、内部の丸柱を並べただけのオープンな空間なので、形状や大きさがまちまちな椅子の展示が自在にできる点がいい。実際につくっても十分通用するレベルの高い作品である。



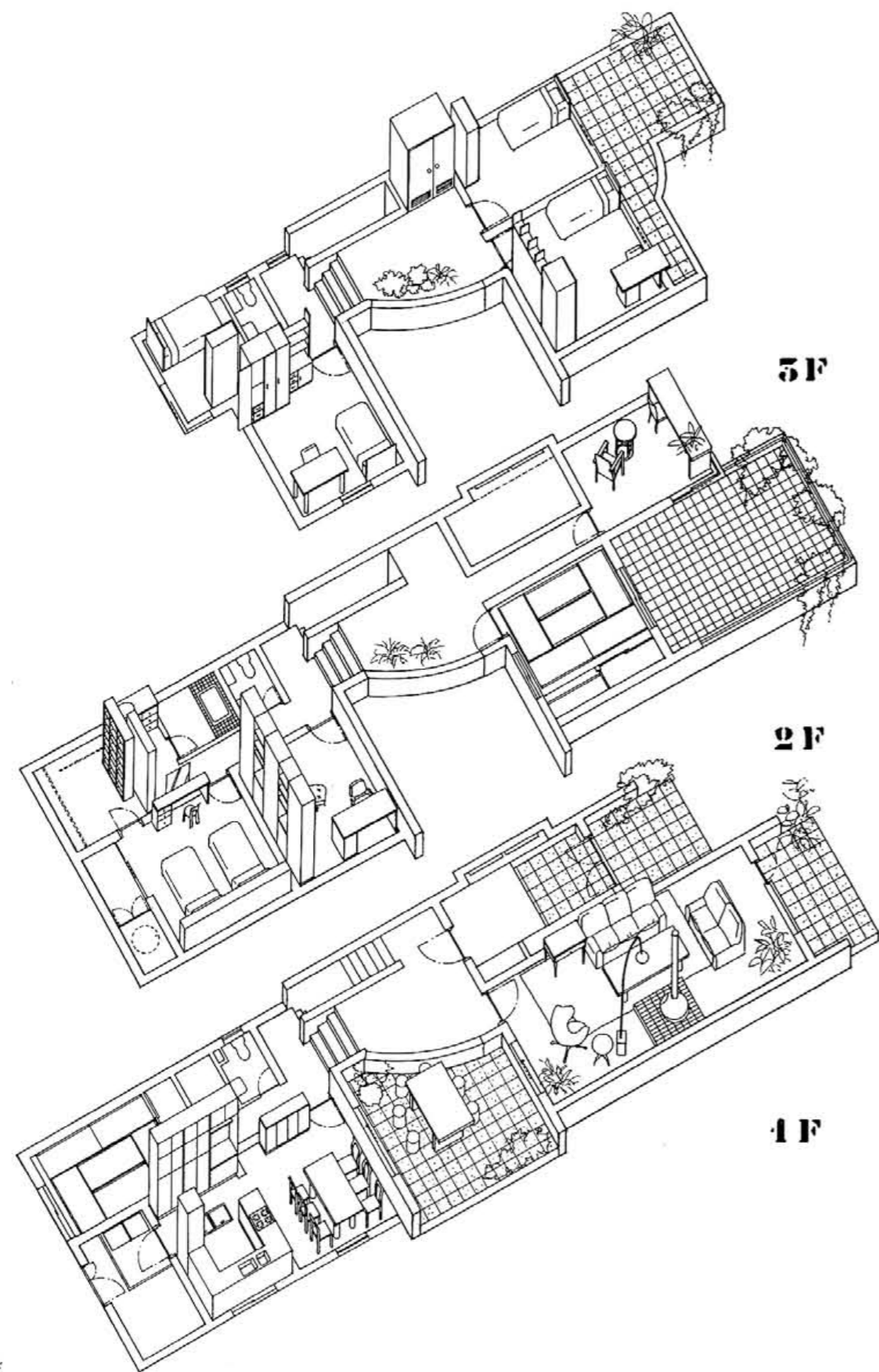
【作品C】

□講評

4.3mまでの高さを使えるところをとらえ、2層にして展示スペースを広くした例。上・下階の半円形が向き合った形はきれいである。



B HOUSE INTERIOR COORDINATION



プレゼンテーションボード



断面透視図 — 中庭と主要室とのつながりを見る

