

1998年の初代 iMac の発売は、中身が透けて見えることに理由のないコンピュータ（の躯体）に「透明性」の表現が用いられたことにより、現代デザインにおける装飾の意味を象徴する出来事となった。本来は中身を隠したいはずの若い女性のバッグが透明になり、プロダクトデザインやパッケージデザインにおいても透明な表現が増えたのは、偶然ではなく情報化時代の人間が求める感覚と関係があるに違いない。本研究は、建築やデザインの分野に現れた「透明性」を現代的な装飾表現の一種と仮定し、その表現手法に考察を加える試みである。

建築史家コーリン・ロウが1963年の論文「透明性 実と虚」において指摘した「実の透明性 (Literal Transparency)」と「虚の透明性 (Phenomenal Transparency)」は、その後の近代建築の視覚的表現が多様化し複雑化する中で、デザイン手法として完全に定着した。ガラスのカーテンウォールで建物全体が覆われたビルを、むしろ私たちは現代的な建築とは思えないほど、透明性の造形表現は進化している。たとえば、ガラスのような透過性を持つ材料による「実の透明性」については、フロストガラスやポリカーボネートなどの材料の性質を生かした透過表現の多様化が進んだ。また、90年代以降流行したルーバーやダブルスキンと呼ばれる外装仕上げでは、建築の外装表現が多層化した。たとえば最も外側に取り付けられたルーバーの「すき間」を視線が通り抜けることにより発生する透過性の表現手法は、日本の伝統建築における格子の系譜に属すると考えられるが、地球環境問題への対策のような現代的な解釈を与えられて、現代建築における表現手法のヴァリエーションに加えられる機会が増えている。一方、「虚の透明性」については、ファサードの外側（表）から内側（奥）へ向かって何層かの位相が設けられ、段階的な奥行きが示唆されるような、複層性のある透明表現の手法が開発されている。現代建築では、これら「実の透明性」と「虚の透明性」の複数の手法を組み合わせ、多層性のある設計者独自の表現を行うことが先端的なデザイン手法の一つとなっている。

このことを検証するため、谷口吉生やSANAAなど国際的に活躍する建築家の作品事例を参照して、透明性の表現手法を分析してみた。いずれも複数の透明性の表現が組み合わされていることが看取される。分析の結果、建築の外観を見るときに、視線が到達する位相の違いが、作品ごとの外装表現の特徴の一つといえることがわかった。また、その際に、視線が到達する位相の深さが、複数種類、同時に存在する表現が数多く見られ、同じ建築の外観を見る際に、観察者が手前や奥に視線の深度を変えることが可能になる。建築の機能という観点からは、これほど複雑な外装表現を取る必要がないことから、これは視覚の透明性を利用したある種の装飾表現であると考えられる。

建築と同様に立体造形であるプロダクトデザインにおいても同様の表現が可能であると仮説を立てて調査してみたが、まとまった事例としてはApple社によるMacやマウスなどの周辺機器があり、デザイナーが意図的にそうした表現をとっていると想像される。さらに、プロダクトやグラフィックなどについても調査を行い、この研究を進めてみたい。

※本発表は、川島研究室に所属した大学院生（太田竜平、三中一樹、中村正志、大柳友飛）との共同研究の成果の一部である。