

【展覧会評】

「ドレス・コード?—着る人たちのゲーム DRESS CODE : Are You Playing Fashion?」

2020年7月4日(土)～8月31日(日)
東京オペラシティ アートギャラリー

国際ファッション専門職大学 平井秀樹

1 本展の構成と概要

京都服飾文化研究財団(以下KCI)が主催する「ドレス・コード?—着る人たちのゲーム」東京展が、2020年7月4日(土)～8月31日(日)の会期で、東京オペラシティアートギャラリーで開催された。当初は4月11日(土)～6月21日(日)の会期で開催予定だったが、新型コロナウイルスの影響で延期になっていた。本展は、2019年に京都国立近代美術館、熊本市現代美術館で開催してきた展覧会の巡回展である。KCIは5年に一度ファッションの展覧会を企画・開催しているが、これまでの展覧会は、デザイナーの個展や歴史衣装のどちらかになる傾向があった。しかし、今回の展覧会はその傾向を踏襲せず、新たな視点から企画・構成されている。それは、ファッションは「見る／視られる」といった相互作用の上に成立するという視点であり、着る人とそれを視る人との関係のあり方、さらに衣服を通じて私たちと社会との繋がりについて問い直すという非常にコンセプトチャルな視点である。本展は、ファッションの持つ意味や役割を13のファッションの問いとして掲げ、それに関連する作品を展示し、同時にそれを逸脱することで生まれる可能性も示している。

- 0: 裸で外を歩いてはいけない?
- 1: 高貴なふるまいをしなければならない?
- 2: 組織のルールを守らなければならない?

- 3: 働かざる者、着るべからず?
- 4: 生き残りをかけて闘わなければならない?
- 5: 見極める眼を持たねばならない?
- 6: 教養は身につけなければならない?
- 7: 服は意思をもって選ばねばならない?
- 8: 他人の眼を気にしなければならない?
- 9: 大人の言うことを聞いてはいけない?
- 10: 誰もがファッションナブルである?
- 11: ファッションは終わりのないゲームである?
- 12: 与えよ、さらば与えられん?

以上が、本展を構成する13の問いである。

2 本展における「集合意識」、「同質性」と「異質性」の概念図

はじめに、前述の視点をファッションにおける「集合意識」、「同質性」と「異質性」に分解し、概念図(図1)を用いて説明する。まず概念図の外周円の「集合意識」に関してだが、そもそも人間は裸で外を歩くことはできず、何らかの衣服を身につけている。しかし、衣服を身につけるのは、何でも良いということではなく、地域や文化、所属する集団、出かける場所など、そこに存在する何らかの所属集団の影響を受けている。これを「集合意識」とし、一番外側の全体を取り巻く大きな円で示した。この「集合意識」は、集団内における身に着けるものの「同質性」を生み

出している。この「同質性」は、本展でいうところの明文化されていないドレス・コードであり、ステレオタイプ¹⁾、類型や型に近い概念と考える。

例えば、国内における入学式や卒業式では、皆が同じような格好をしている場面に遭遇する。大学生の就職活動の場面で着用するリクルート・スーツなども同様である。我々は、このような「集合意識」と「同質性」の中で、外さないことを意識し、似たような格好をしながらも、その中で、人とは少しだけ違う個性を發揮しようとする。それが「微細な差異化」である²⁾。ここでいう差異は、大幅な差異ではなく、微細な差異というところがポイントである。

円の外の「脱文脈化」というのは、「同質性」を誤読したりルールを逸脱したりすることで新たな文脈が生まれ、それがやがて新しいルールになっていくことを示している。すなわち、「脱文脈化」することで、そこから新たな「同質性」が生まれていくという循環が繰り返されているのである。それらは、見る／視られるという他者との相互行為から生まれるものであり、すべての人が参加

せざるを得ないゲームのようなものである。このことを示したのが、図1のファッションにおける「集合意識」、「同質性」と「異質性」の概念図であり、評者が考える本展を読み解く分析視角である。

3 「同質性」に関する展示と考察

ここからは、上記概念図のキーワードを用いながら具体的に展示を見ていきたい。はじめは、「集合意識」と「同質性」、「異質性」と「微細な差異化」について、スーツ、学生服、シャネルスーツ、ヴェトモンコレクションムービー、ハンス・エイケルブームの路上観察の5つの展示作品について考察していきたい。

第1は、スーツの展示作品(写真1)である。本展では、1990年代から2010年までのスーツの歴史を20体の作品を用いて見せている。スーツは19世紀中頃のイギリスの上流階級の中で誕生したとされている。1940年代から1950年代にかけて、ズートスーツ³⁾やフランスのザズー、イギリスのテディ・ボーイなどの新しいスーツの形や着こなしを实践する若者たちが世界各地で見られるようになっ

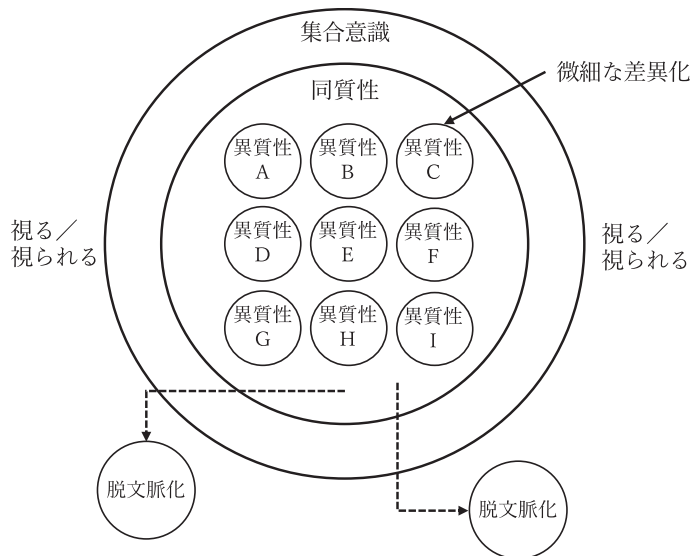


図1 本展における「集合意識」、「同質性」と「異質性」の概念図

出典：本展カタログを参考に評者作成



写真1 組織のルールは守らなければならない／スーツ
 出典：「ドレス・コード？——着る人たちのゲーム」展
 (2019年8月9日～10月14日 京都国立近代美術館 福永一夫撮影)

た。その後2000年代はじめに、ディオールのエディ・スリマンが1960年代から70年代のスタイルを思わせるような極端な細身のスーツを発表しブームを作り出した。さらに、トムブラウンが裾をロールアップした新しいスーツスタイルを提案した。ポール・スミスのカラードスーツに関しては、スーツのステレオタイプに対して、芸人か堅気の人ではないのではないかといった類型化する対象となる。スーツは、典型的なユニフォームであり我々の社会的属性を示す記号であり、また「同質性」が存在し、我々はそれを守りつつ、同時にそれを逸脱したいという「異質性」、「微細な差異化」の欲望も持っている。この展示では、スーツの「異質性」に関する様々なバリエーションを確認することができる。

第2は、壁面を使った学生服の写真による展示(写真2)である。これもユニフォームの典型であるが、学生服も時代と共に詰襟からブレザーに変化している。映画における学生服も、「ビー・バップ・ハイスクール」

などの不良系から「アオハライド」⁴⁾などの青春系へ、こちらも時代と共に変化していることが確認できる。学生服においては「同質性」とその中での「微細な差異化」が顕著にあらわれている。校則がうるさいので当然といえば当然であるが、たとえば、同じ制服の中でもちょっとした崩し方、ネクタイの緩さや外すボタンの数に微細な差異は現れたりする。一方、女子はスカート丈で自己主張をおこなったりしている。

第3は、シャネルスーツの展示(写真3)である。シャネルスーツに関しては、現在1つのステレオタイプになっているといっても良い。写真左の黒のスーツはシャネルが、1920年代に発表したアーキタイプ⁵⁾とされているが、それがステレオタイプとなり他のデザイナーに参照されていった経緯が展示から読み取れる。シャネルの後継者のカール・ラガーフェルドやヨウジ・ヤマモト、最近ではヴェトモンのシャネル・スーツの作品も展示されている。このように各デザイナーが参



写真2 組織のルールは守らなければならない／学生服
出典：「ドレス・コード?—着る人たちのゲーム」展
(2019年8月9日～10月14日 京都国立近代美術館 福永一夫撮影)



写真3 服は意志をもって選ばなければならない／シャネルスーツ
出典：「ドレス・コード?—着る人たちのゲーム」展
(2019年8月9日～10月14日 京都国立近代美術館 福永一夫撮影)

照することで「同質性」と「微細な差異化」のバリエーションが展開されていった。

我々は初対面の人に会った時に、視覚情報で類型化し、ある「同質性」に嵌めてしまう。これは、人は見た目や第一印象など非言語のコミュニケーションが大切と言われる所以である。我々は直接見たものを信じるのではなく、自分が信じているフィルターを通してものを見て類型化しようとする。しかし、これを逆手に取れば、ある服のステレオタイプのイメージを意図的に使うことで、様々な自己演出、視られたい自分をコントロールすることも可能になると言えるのではないだろうか。このことはユニフォームだけではなく、普段の服装にもあてはまる。

第4は、ヴェトモン 2017 秋冬コレクションムービー（写真4）で、Emo / エモーションナル・ハードコアとラベリングされたモデルである。このコレクションは「ステレオタイ

プ」というテーマで、登場するモデルが「ミラネーゼ、用心棒、パリジェンヌ、観光客、ブローカー、年金受給者、ボランティアなどにラベリングされている。我々が無意識に行ってしまうステレオタイプの見方とラベリングを、あえて強調した批評的なコレクションである。すなわち、服装というのは、ある「同質性」があり、ステレオタイプの型に自分をはめることで、それを演じることができるゲームのような側面もあるといえる。

第7は、ハンス・エイケルブームの路上観察の作品（写真5）で、左はアムステルダム の2003年の8月19日の18:15-19:00まで、同じ日に同じ場所で撮影した作品である。これだけ似通った人がいるのも不思議であるが、このことは、図1の概念図で示したように、ローリングストーンズのベロマークをモチーフとしたTシャツをキーアイテムとしたデニムとのスタイリングで、「同質性」



写真4 ファッションは終わりのないゲームである／ヴェトモン
出典：ヴェトモン／デムナ・ヴァザリア ショー・ビデオ
2017年秋冬コレクション 協力：VETEMENTS



Photo No.	April 19, 2002
Location	Area B&C-04
	12:15 - 13:00



Photo No.	November 7, 2007
Location	10th Avenue
	1:00 - 3:30

写真5 他人の目を気にしなければならない? / フォト・ノート

出典：ハンス・エイケルブーム《フォト・ノート 1992-2019》1992-2019年

の中で「微細な差異化」を楽しんでいる一覧といえる。以上が「集合意識」と「同質性」、「異質性」と「微細な差異化」に関する展示作品と考察である。

4 脱文脈化に関する展示と考察

ここからは、図1の概念図の「脱文脈化」という視点から展示作品を考察していくが、グッチ（アレッサンドロ・ミケーレ）と都築響一のストリートファッション群の2つの展示作品を取り上げる。

第1は、グッチ（アレッサンドロ・ミケーレ）の作品（写真6）であるが、「脱文脈化」、ドレス・コードの先にどのようなファッションが生まれるのかを問うものである。この作品は、様々な要素をミックスしたものといえなくもないが、どこか独特で不思議な世界観を持ち、見る者を惹きつける。カトリック教会の司祭がまとうようなストールに重厚な刺繍を施し、裏にはニューヨーク・ヤンキースの

野球の刺繍が施されている。そして日本の漫画『ビバ! バレーボール』のプリント。花柄のビーズとシークイン刺繍のキラキラスカートにスパッツを穿いて靴はボウリングシューズと様々な要素がミックスされている。

第2は、都築響一のストリートファッション群であるが、（写真7）は肌を緑や青、赤に塗った異色肌である。

これらの単純なカテゴリに属さない独特の世界観を持つファッションは、一般の人たちからも出てきていることを示す展示である。以上が、「脱文脈化」に関する展示と評者の考察である。

5 本展の意義と評価

ここからは、本展の意義と評価について述べてみたい。前述したが、ファッションはこの世に生まれたときから否応なしに参加を強いられたゲームであると考えられる。なぜなら、我々は裸で外を歩くことは出来ず、常に



写真6 誰もがファッションナブルである？／グッチ：アレッサンドロ・ミケーレ
出典：「ドレス・コード？——着る人たちのゲーム」展
(2019年8月9日～10月14日 京都国立近代美術館 福永一夫撮影)



写真7 誰もがファッションナブルである？／異色肌
出典：都築響一《ニッポンの洋服》より 《異色肌》(2017年 ラマスキー撮影)

何らかの衣服を身につけているからである。また、オピニオンリーダーだけがファッションを楽しんでいるのではなく、ファッションに全く興味がない層でも、TPO⁶⁾に応じて服を選ぶであろうし、他者から服装を褒められればファッションを意識するであろう。つまり、他者が存在する限り、ファッションはあり続ける現象であり、我々はファッションの舞台から降りることができないのである。この根源的な問題の中で本展は、人間は、「集合意識」とステレオタイプ化されたファッションの「型」と「同質性」に縛られ、その中で「異質性」と「微細な差異化」を選んでいることを再認識させられる展示であった。さらに、コードを読み違えたり、あえてコードを誤読したりすることによる「脱文脈化」が起こり、それが、新たな「同質性=型」を生みだし、新たなファッションが創出されることも展示から確認できた。

最後に、ファッションにおける「流行」に置き換えてみても、人間の「集合意識」や「同質性」、「異質性」が根底にある。ファッション・ビジネスにおける商品開発で長年ベースになっていたファッション・システム⁷⁾も図1の現象や意識を応用したものである。それによって「流行」は意図的に作り出され、それが消費されることで、また新たな流行が作り出されてきたのである。いわゆる計画的陳腐化⁸⁾のマーケティング手法である。しかし、消費が成熟期を迎え、情報格差の無いデジタル時代の到来で、現在では、今までの「集合意識」や「同質性」、「異質性」の概念も大きく変わりつつある。みんなが同じ流行やブランドを追いかけることに疑問を抱く人々も増加している。これを紺ブレブーム⁹⁾の例で説明すると、1980年代後半から1990年代初頭に紺ブレの一大ブームが起こった。この時は、人々は雑誌メディアによって作り出された一大ブームにみんなが同調し踊らされた。この時代は、情報の選択肢が雑誌しかないがゆえに、1つの流行をみんなが追いかけて同

じ格好が街に溢れることがしばしばあった。しかし、現在、雑誌メディアが主要な情報源ではなくなり、インターネット、SNSをはじめとした情報源の多様化により、情報の民主化、フラット化が起こり、その結果として「集合意識」を作る集団自体が細分化されたのである。人々は自由に情報を選択できるようになり、所属集団も選択できるようになった。その結果、よりニッチ化、マニアック化された小規模な所属集団のバリエーションが増えで行ったと考えられる。

しかし、グループ自体は増えて細分化されても、そのグループ内での「集合意識」、「同質性」と「異質性」の概念は変わらないのである。

すなわち、多様性が尊重される世の中では、みんなと同じ格好をしなければならないという大きな(マスの)集団意識は主流ではなくなるが、より細分化された所属集団内での同質化が進み、人と違った自分達だけのファッションを楽しむという選択のバリエーションが増えていくことで多様化が促進されるのである。

さらに、マスを狙った既存のファッション・システムは制度疲労を起こし、近い将来、世界4大コレクションを頂点にしたトリクル・ダウン型のファッション・ビジネスも新たな局面を迎えるかもしれない。

本展は、ファッションをめぐる我々の見る／視られるという他者との相互行為から生まれる「集合意識」、「同質性」と「異質性」、その中の「微細な差異化」の問題と新たなファッションの可能性を考えさせる展覧会であった。また、アカデミックな視点からファッションという現象を再考する上でも非常に意義のある展覧会だったといえるのではないだろうか。

本学でもドレス・コード展の連携企画シンポジウム『ファッションは越境できるか?—「ドレス・コード」再考』をKCIと連携して企画していたが、残念ながら新型コロナ

ウイルス感染症の拡大防止の観点から中止となった。これに関しては、次回の展覧会などで機会があれば是非ともまた連携させていただきたい。

それから、本展の企画・構成を担った、牧口千夏（京都国立近代美術館主任研究員）、石関亮（KCIキュレーター）、小形道正（KCIアソシエイト・キュレーター）の3名が、今回の展覧会の功績が評価され、第15回西洋美術振興財団賞の学術賞を受賞した。更に本展はドイツ・ボンにあるブンデスクンストハレ（ドイツ連邦美術館）から招聘を受け、2020年秋に展覧会が開催された。

本展を1つの契機として、KCIがさらに発展していくことを期待したい。そして本展の企画・構成を担った牧口千夏、石関亮、小形道正の各氏に心から敬意を表したい。

写真はすべて京都服飾文化研究財団提供（写真1～3、6：©京都服飾文化研究財団；写真5：©Hans Eijkelboom；写真7：©ラマスキー）

<注>

1) ステレオタイプとは、限定的な接触、知識や間接的な情報に基づく、特定の服装、人、文化に対する価値判断のことで、一般的には物事を単純化して類型化した見方をすること。よく調べたり見聞きしたりせず、決めつける態度のことで、固定観念や先入観ともいう。

2) ドイツの社会学者、ゲオルク・ジンメルは、人間は周囲の他者に同調する欲求と、そ

れらの周囲の他者との差別化、個別化の欲求を同時に持ち合わせていると提唱した、このような二律背反的な欲求が両価説である。

3) 1940年代にアメリカ人のミュージシャンやマフィアなどの間で流行した服装で、極端にだぶだぶしたスーツのことである。

4) 『アオハライド』（集英社）は、咲坂伊緒による日本の漫画作品のことである。

5) アーキタイプは原型、祖型のことである。

6) Time（時間）、Place（場所）、Occasion（場合）の頭文字で、時と場所、場合に応じた服装等を使い分けることを意味する和製英語である。

7) 供給側と消費者側の情報の非対称性を利用して、流行を意図的に作り出し、メディアを使って付加価値を高めようとするビジネス手法である。

8) 計画的陳腐化とは、車を例にすると3年ごとにマイナーチェンジ、6年でモデルチェンジすることで、製品の寿命を意図的にコントロールし、型落ち、時代遅れにし、新製品購買を促す製品戦略である。

9) 1980年代後半から1990年初頭に、「渋カジ」の流れの1つとして、ネイビー（紺）のブレザーの一大ブームが起こった。略して「紺ブレブーム」と呼ばれている。

<参考文献>

牧口千夏・石関亮・小形道正企画編集 2019『ドレス・コード? ——着る人たちのゲーム』京都服飾文化研究財団。