

# ATOPOS CVC が選ぶファッションのラディカルなキャラクターたち

ATOPOS CVC アーティスティック・ディレクター ヴァシリス・ジディアナキス

## RADICAL CHARACTERS IN FASHION BY ATOPOS CVC

Vassilis ZIDIANAKIS, Artistic Director, ATOPOS Contemporary Visual Culture

ATOPOS Contemporary Visual Culture (ATOPOS CVC) studied “contemporary characters” in fashion and costumes for three years, and presented its findings in the exhibition *ARRRRGH! Monsters in Fashion* (2011) and the book *Not a Toy: Fashioning Radical Characters* (2011).

A contemporary character is a work produced by an artist. It has a unique artificial form expressed by an imagined concept. It can have either a two-dimensional or a three-dimensional form. Some such characters look human, and others have more resemblance to animals, or they may appear closer to unnatural creatures or monsters. Their features may be completely abstracted.

Since the 1990s, contemporary characters have been seen frequently in cultural or artistic creations on a global scale. Their impact has not been limited to particular areas, but in recent years it has been expanded to multiple fields of artistic and creative activities, leading to redefinition of earlier aesthetic standards.

New generation fashion designers have been substantially affected by these contemporary characters. In their works they always think about the relationships between the human body and clothes. They create changes without limit and invent forms that nobody could imagine by seeking out the potentials of the human body and by mixing codes applied to visual senses and clothes. Global artists reform the human body and release new, radical characters to the catwalks or even far beyond.

The works of designers taken up by ATOPOS CVC in its exhibitions or books incorporate a new perception of fashion, one that may redefine general modern visual cultures. They may deviate from existing concepts and may break down traditional philosophies concerning the forms, actions and expressions of the human body.

古代ギリシア人は、「アトポス (atopos)」という言葉に「奇妙」「分類不可能」「風変わり」「異常」「極端」「不自然」「空間と時間での変位」「場違い」「不条理」(あるいは、私たちが今日言うところの「ポスト・モダン」) などの意味を込めて用いていた。ソクラテスは非常にアトポスな人だと言われている。ロラン・バルトは、自著『恋愛のディスクール・断章』において、この魅惑的な言葉からさらなる意味を引き出して

いる。アトポスとは、「常に測りがたい独自性をもつものであり」、「記述に、定義に、言語に」抗う「形容不能」（大まかに言えば、何かにある性質や特徴を見いだし、記述することができないこと）なものである（訳注 1）。私たちとは、私たち自身の身体である。されど身体は、私たちの文化が描き出す抽象的な構築物でもあり、常に、そして必然的に、私たち自身にとってもアトポスである。

「自然なままの美しさ」というものは存在しない。ある文化、ある時代において魅力的で好ましいとみなされるものが、別の文化、時代においては醜悪で不快とみなされることもある。人間の美しさ（および醜さや健康、不健康などの定義）は、実際にはそれを観る者の見解である。そして、その観察者は特定の社会文化システムの中で存在している。

それは単に、さまざまな文化において美しさの理想や好ましいと感じられるものがそこそこで少しずつずれている、というものではない。人類の歴史や異なる文化（そして今日も私たちの社会におけるサブカルチャー）を見つめ直した時、何が驚異的かと言えば、あらゆる形の根本的に異なる方法を使って、身体が幾度となく完全に作り直されているというその振れ幅である。そうした方法には、まさしくバルトが古代ギリシア人のアトポスの概念の中心に置いた、奇異で、不自然で、途方もない「常に測りがたい独自性」が存在している。それはあたかも、私たちの種が、身体をその生物学上の出発点から可能な限り引き離していくことを運命づけられたかのような（そして技術において「原始的」な人々でさえ、それを大いに成功させてきたというだけでも驚くべきことである）。

それはなぜか？ 私たちは自然なままの身体に抗う何かを持っているのか？ そうしたものは何もない。ただ、私たちは、必死になって自分の身体（個々に改変され、変形され、創り直された身体）に別の象徴的機能、つまりシニフィアンとしての身体を担わせようとしているだけなのだ。

（テッド・ボレマス「Atopic Bodies（アトポスな身体）」『Not A Toy: Fashioning Radical Characters』所収）

アトポス・コンテンポラリー・ヴィジュアル・カルチャー（ATOPOS CVC）（訳注 2）は、3年間にわたってファッションやコスチュームに見られる「コンテンポラリー・キャラクター」のデザインをテーマにしたリサーチを行い、その成果を、2011年、展覧会「ARRRGH! Monsters in Fashion」（ベナキ美術館、アテネ）と多数の図版で構成した書籍『Not a Toy: Fashioning Radical Characters』（ピクトプラズマ出版、ベルリン）の形で発表した。

「ARRRRGH!」という叫びは、タイトルに音声を使うアトポスの「伝統」を受け継いでいる。前回、2007年に開催した、ファッションにおける紙の使用をテーマとした展覧会では「RRIPPP!」を用いた。

「モンスター」とは何か？ 古代ギリシア人にとって、今日でも使われている分かりやすい意味を除けば、「モンスター」という言葉は、説明を要する奇妙なものすべてを意味した。モンスターとは、醜く超自然的な恐ろしい獣というだけでなく、人々を取り巻く森羅万象が引き起こす驚異的な神の現象でもあった。説明できないものすべてがモンスターだったのだ。

ARRRRGH! 驚き、恐れ、不安から来る叫び、そしてまた、内に抱えた苦悩の叫び。口を突き、言葉にしようとはがいてはみるものの、うまくできない。それは私たちの内に秘めた怒り、自分の人生、自分自身、そして他者に対する怒りである。「他者」とは、私と相対する存在、正しく理解したいと思う存在。それでありながら正体不明で、違いがあり、説明もつかない、自分の目にはほとんどモンスターのように映ってしまう存在である。

「Not a Toy」というタイトルは、立体のビニール製キャラクターに使われるパッケージからヒントを得た。そうしたパッケージには「Not a Toy (おもちゃではありません)」の文字が印刷されている。おもちゃのような外観ではあるものの、子供ではなく大人向けの製品として販売されていることを意味する。

コンテンポラリー・キャラクターにまつわる現象は、まず20世紀の初め、米国で現れ始めた。そして、第二次世界大戦後、数十年にわたり、とりわけ日本で大ブームとなった。今日、それは現代のグローバル文化において切り離せない一部であり、非常に後半で多様な観衆に向けて発信を行っている。

コンテンポラリー・キャラクターとは、アーティストによって制作される作品であり、架空の概念が表現されている独特のフォルムを持った人為的な姿形のものである。その影響は止まることなく、近年では芸術的創造活動の多くの分野に拡散し、美学のこれまでの規範を再定義するまでになっている。コンテンポラリー・キャラクターは、シンプルで抽象的な姿でありながら、強く人間に似た魅力と大胆で生き生きとしたシルエットを持っている。みな、それぞれの形に固有の風貌を強調しようとしてデザインされており、そうしたところに彼らの創造主は命を吹き込もうとしている。

古代ギリシアでは、「キャラクター-kharaktēr (χαρακτήρ) という単語には、「あらゆる種類の固体物質に刻み込んで作られた印 simío (σημείο)」の意味がある。また、「わかり易い顔の特徴を持っていること、もしくはが思考や行動に特定の流儀があること」という意味もある。「キャラクター」という単語は、「刻み込む」という意味の動詞「khara-ssō

(*χ α ρ ά σ σ ω*)」と同じ語源から派生しており、同時に「デザインする」という語意もある。ここで注目すべきことは、「キャラクター」に対応する古代ギリシア語の言葉は、その語義にデザインの定義が含まれていることである。

したがって、コンテンポラリー・キャラクターとは、姿形は平面、立体どちらでもよく、多様な特質や特徴を持つものといえる。人に近いこともあれば、動物に近いこともあるだろう。超自然的な生物、もしくはモンスターに近いかもしれない。はたまた、その特徴が完全に抽象化されていることもあり得る。1990年代以降、コンテンポラリー・キャラクターが、グローバルな規模で文化的、芸術的創作の中に溢れることとなった。視覚コードやメディアを通じて、自分のあり様を自由気ままにサンプリングし、リミックスしていく。そして、文化的背景などお構いなしに見る者と正面から向き合う。今や、芸術的創作に結びつく数多くの表現形式に現れている。ストリート・アートやビデオ・ゲームから、ビニール製のおもちゃ、アニメや映画、オブジェやプロダクト・デザイン、グラフィック・デザインに写真、アーティストのスケッチブック、そしてファッションまで。

この現象は、新世代のファッション・デザイナーに多大な影響を与えている。自身の作品の中で、彼らは身体と衣服の関係について絶えず考察を繰り返している。人間の姿が持っている可能性を追い求め、視覚や衣服のコードを織り交ぜることで無限に変化を生み出し、考えもつかない作品を創り出す。今日、こうした感覚的戦略は現代のファッション・デザインに強い影響力を持っている。世界的なアーティストは、ふざけたようなドレス、前衛的なコスチュームや髪型を制作しながら、人間の身体を創り直し、<sup>ラディカル</sup>過激で新しいキャラクターたちを、キャットウォーク上へ、さらにはそれを超えたところへと送り出している。

要するに、最近では前衛的なファッション・デザイナーもパフォーマンス・アーティストも、原始的な体験を探し求めているのだ。人、そしてアイデンティティの背後には何が隠されているのか？ 自分たちは世界市民であり地域社会の一員でもあることを自覚するグローバル化と世俗化が進んだ社会において、アイデンティティとは何によって作られるのか？ 現実の生活に加えて、今や私たちはヴァーチャルでデジタル化された生活をインターネット上で送っている。自らの内面を見つめ、恐怖や幻想に身を委ねた時、私たちは果たして何者になるのか？ これらが、『Not a Toy』に収録のデザイナーやアーティストが解決に取り組んだ問題であり不安である。

その結果、今日、私たちはもはやファッションを、ジャン＝ポール・ゴルチエが1980年代に持ち込んだ、あらゆる既知の歴史的スタイルを等しく混ぜ合わせるポスト・モ

ダンの的であいまいなゲームとして見ることはなくなった。2010年、私たちは、身体や衣服が持つより奥深い意味を見抜こうとしている。現在では、身体と衣服が「個性」を伝えることができるという考えが幻想であることを理解するようになった。ジースターのジーンズ、グッチのメガネ、ルイ・ヴィトンのバッグがあるブランド化された世界で、一体どうやって無二の存在になることができようか？ とはいえ、衣服によって自己のアイデンティティをつたえようとしなくなるのであれば、私たちは実際に何を伝えようとしているのだろうか？

前衛的なファッションは、アート同様、現代文化に顕著にみられる抑圧された緊張や矛盾を反映するものにますますなりつつある。リチャード・マーティンが述べるように、1960年代以来、ファッションは、現実、自己とのかかわり、周囲の世界とのかかわりを表現するための理想の媒体となりつつある（訳注3）。

（ヨゼ・テウニッセン「Beyond the Individual, Fashion and Identity Research」『Not A Toy: Fashioning Radical Characters』所収）

この度の書籍と展覧会で取り上げたデザイナーの作品は、特定の理由で選ばれている。ファッションに対する新しい知見、この〔ファッションという〕分野、さらに現代の視覚文化一般を定義し直すような知見があるからである。彼らの実験的な作品は、多くの要素を組み合わせる他にない特徴を作り出す一方で、私たちが住む世界を見渡す独自の視点を絶えず生み出し、定めていく、申し分ない環境としても機能する。

こうしたデザイナーによって生地や形、ボリュームが最終的に落とし込まれると、拡張されたフォルム、鮮やかな色彩、そして不定形な風貌の<sup>ハイブリッド</sup>合成物となる。人間の顔や身体の特徴は、動物的な、あるいは空想上の要素によって歪められ、再構成される。

キャットウォークでのショーが、実験の主な舞台となる。それを通じて、デザイナーは自らのアイデアや作品を発信する。鮮やかな色彩や風変りなビジュアルを使って、トレードマークとなるような独自性を創り出す。キャットウォークは、見たことのない生き物や人の姿をした物体、抽象的な身体が日常の現実世界と出会う空間となる。現代の制作物は、ファッションにおける従来の概念を逸脱し、人間の身体のフォルムや動作、表現にかかわる伝統的な理念を打破していく。

ファッション・ショー、コンテンポラリー・キャラクターのデザイン、これらはいずれもアートやデザイン、大衆文化、そしてビジネスが合わさった独特なハイブリッドとして存在している。両者の形態は伝統的な物語要素——もっとも顕著なものがプロット——を欠いてはいるが、しっかりとパフォーマンスや演劇の世界に根ざしてい

る。これとは別に、両者の構成は、ブランディングし、消費者の感性を刺激し、スペクタクルを強調する理想的なツールである。興味深いことに、デザイナーがこの二つの形態を一つにまとめようとする、結果として生み出されるものは、単に融合したキャラクターが登場するファッション・ショーではなく、ほぼ間違いなく全面的に新しい形態となる。一見簡単な化学実験から予想外の結果が生まれてくるように、キャラクター／ファッション・ショーのハイブリッドは、単にその部分部分を合計したものではない。その代り、それぞれの形態から個別に掘り起こすことのできるテーマや動機が、驚くべきかたちで増大され誇張されることになる。

「セカンド・ライフ」やゲーム、ヴァーチャル・リアリティは、複数ある活動や人格のために別の舞台を用意し、匿名による表現の手段を提供している。アバターが肉体の代役を務めてくれるので、私たちは、もはや遺伝的な体格に縛られることなく、こう見られたいと思う姿、つまり自己のキャラクターの特徴を選び、現実世界では決して取ることのない行動を取ってしまう。こうしたロールプレイの高度な形態がキャットウォーク上でも行われることで、デザイナーは、自分のヴィジョンを干渉されることなく表現する完璧なシステムを得ることができる。そこでは、デザインなど棚上げにしてしまうスーパーモデルの強烈な個性から、特定の人種やジェンダーの表象から、または特定の時間の場所にこうしたパフォーマンスを制限することから解放されることになる。

(ジンジャー・クレッグ・ダッカン、ジュディス・フース・フォックス「Characters on Parade: Contemporary Character Design Invades the Runway」『Not A Toy: Fashioning Radical Characters』所収)

『Not a Toy』や「ARRRGH!」展は、ファッションおよびコスチュームにみられる、奇妙かつラディカルでモンスター的なキャラクター現象に関する初めての国際的調査の成果である。

以下は、この調査に取り上げられた作品のファッション・デザイナーである。

コム・デ・ギャルソン、アレキサンダー・マックイーン、メゾン・マルタン・マルジェラ、三宅一生、藤原大、ウォルター・ヴァン・ベイレンドンク、渡辺淳弥、ルーシー・アンド・バート、ジャン＝シャルル・ド・カステルバジャック、マレウン・ロルス、バス・コスター、ヘンリック・ヴィブスコフ、ドクター・ノキ (NHS)、ニック・ケイヴ、チャーリー・ル・ミンドウ、瀬尾英樹、フセイン・チャラヤン、東信、ジャイルズ・ディーコン、ボリス・ホペック、クレイグ・グリーン、村山晋一郎、ガレス・ピュー、ベルンハルト・ウィルヘルム、イリス・ヴァン・ヘルペン、レジーナ・ピョ、カセツ

ト・プレイヤとゲイリー・カード、アンドレア・アヤラ・クローサ、イヨルゴス・ト  
ーラス、デジタルリア、ピアーズ・アトキンソン、ピュ〜びる、他。

キャラクター・デザイン現象は常に進化し成長している。次の「ARRRRGH!」展は 2013  
年 2 月、パリのゲテ・リリックにて開催される。

〈訳注〉

1. ロラン・バルト『恋愛のディスクール・断章』三好郁郎訳 みすず書房 1980 54-56 頁
2. ATOPOS CVC は、2003 年、ヴァシリス・ジディアナキスがスタモス・ファファリオス Stamos Fafalios と共に設立したアテネの非営利文化機関。現代の視覚文化における革新的なプロジェクトを実施することを目的とし、人間の表象やコスチュームの考察に重点を置く。デザイナーやアーティストとのコラボレーションを通じて、展示会、出版、パフォーマンス、イベント等を開催している。主な展覧会に「Ptychoseis = Folds + Pleats. Drapery from Ancient Greek Dress to 21<sup>st</sup> Century Fashion」展 (2004 年 ベナキ美術館 アテネ)、「RRRIPP!! Paper Fashion」(2007 年 ベナキ美術館；2008 年 ジャン大公近代美術館 ルクセンブルク；2009 年 モード美術館 アントワープ) など。
3. Richard Martin, "Voorbij Schijn en gewoonte," in Fashion and Imagination, eds. Jan Brand and José Teunissen, Arnhem/Zwolle: ArtEZ Press, d'jonge Hond, pp.26-44.

〈図版〉

Fig. 1 ピュ〜びる 《プラネタリア／金星》 2011 年

PYUUPIRU, *Mercury/PLANETARIA*, 2001, photo: Masayuki Yoshinaga.

Fig. 2-7 ATOPOS CVC 「ARRRRGH! Monsters in Fashion」展 ベナキ美術館、アテネ

ATOPOS CVC Contemporary Visual Culture, exhibition, ARRRGH! Monsters in Fashion at the Benaki Museum, Athens, © photo: Panos Kokkinias

Fig. 8 ポール・グレイヴス、ジョー・フィッシュ 《ファッション・モンスター・ブラニク》 2006 年

Paul Graves and Joe Fish, *Fashion Monster Blahnik*, 2006. © photo: Paul Graves

**ヴァシリス・ジディアナキス** (Vassilis Zidianakis)

アーティスト、キュレーター、およびアトポス・コンテンポラリー・ヴィジュアル・カルチャー (ATOPOS CVC) アー  
ティスティック・ディレクター。社会科学高等研究院 (EHES) にて民族学、文化人類学、歴史学、文明論を修める。  
イオアナ・パパントニウ (衣装デザイナー)、ロバート・ウィルソン (演出家) に師事。2003 年、スタモス・ファファ  
リオスと共に ATOPOS CVC を設立。

(※肩書きは掲載時のものです)