

# 脱コード化をもとめてきた着衣たち、 それでも再コード化を欲する展覧会のゲーム ——パンデミック下の（ドレス・）コードのなかで

新藤淳（国立西洋美術館主任研究員）

---

【編集註】京都服飾文化研究財団は、2019年8月から翌年8月にかけて、京都国立近代美術館、熊本市現代美術館、東京オペラシティアートギャラリーと共同で「ドレス・コード？—着る人たちのゲーム」展を開催した。本論は「ドレス・コード」展開催後に寄せられた展覧会評である。

---

東京オペラシティアートギャラリーで「ドレス・コード？着る人たちのゲーム」を観たのは、当初に想像していた春の日ではなく、酷暑の季節を迎えたある週末だった。世界各地の少なからぬ展覧会と同様、COVID-19の感染拡大によって幕開けが延期され——関係各位の多大な尽力ゆえであろう、中止されることはなく——7月から8月に入場日時指定の予約制で開催されたためである。まずは入口まで検温を待つひとの列に加わってほどなく、ギャラリーのガラス扉に「マスクを着用でない方のご入館はご遠慮いただきます」との断定形の一文がピンク色に強調されつつ明記された「お願い」が貼られているのを、あたかも会場外に置かれた最初の展示作品かのごとく見つめた。いや、わたしが勤務する美術館も、言葉遣いに差異こそあれ、入場口のまえに似た文言を含んだ看板を配しているから、実際に作品と見間違えはしない。それらの掲示は目下のコロナ禍にあって、ミュージアムやギャラリーを閉ざすのではなく開くための、やむない措置というしかない。だが、ほかならぬ「ドレス・コード」をめぐる13の「？」を観客に問いかけることをコンセプトとした展覧会の場合には、どうだったか。

というのもマスク着用を入場の実質的なコード（=規定）、まさしく一種の「ドレス・コード」として観客たちに「？」なしに課すのなら、当の「ゲームとしての展覧会」（牧口千夏）は、いわばプレイされるまえからルール（自己）矛盾を曝け出すことになるのだから。それを展覧会自身が2020年にあらためて自己批判的に問い返すことなしには、会場内に用意された

せっかくの設問たちも存立根拠を失い、ただ白々しい建前にすぎないのでは？という疑念を観客たちに招きかねなかったのではないか。つまりドレス・コードに疑問を呈すフリをしながら、この展覧会そのものが諸コードを無自覚かつ自家撞着的に内在化／構造化しているのではないかとの不信を。なるほど、東京オペラシティアートギャラリーは同展の第3会場であり、そこにはもともとの出品作家であった青山悟がコロナ禍にあらたに制作したらしき「マスク」と「接触」をモチーフとした2点の刺繍作品が展示構成に無理のない範囲で付加されていたし、マームとジプシーによるインスタレーションにも若干の追加要素を確認できた。しかし率直に言って——けして斜に構えた難癖をつけたいのではなく——それらは原理的な疑念をまるで晴らしてはくれなかったし、ばかりか展覧会自体の弁明の身振りかとの印象を強めすらした。

ただし思えば、これにつうじる疑心は事前に、ある意味ではコロナ禍まえに、すでに芽生えていたといつてよいのだろう。わたしが同展を最初に観たのは2020年1月4日、直後の週明け月曜日に日本の厚生労働省が中国・武漢で確認された原因不明の肺炎患者についてはじめて報告することになるまえの土曜日、正月の帰省先から足を延ばした熊本においてだった。したがって日本初開催となった国際博物館会議 (ICOM) の京都大会、2019年9月のそのイベントにあわせて企画された「ドレス・コード？」展を第1会場の京都国立近代美術館では観ていないが、念のため断れば、その組織に加盟している美術館のひとつに在籍する者だからといって、くだんの会議への出席義務はないし、“ICOM Code of Ethics”にもそんな規定はない。いずれにせよ第2会場たる熊本市現代美術館での展覧会を年始に観ながら、ファッション研究から縁遠い素人、この世にあまたいる「服好き」のひとりくらいには数えられるかもしれない男性として抱いた身勝手な感触を率直に明かすなら、それはなによりも、この展覧会自体が「着る人たちのゲーム」とされるものを不当に一元化しかねない「(ドレス・)コード」に縛られているのではないかという疑いだった。

同展は、貴重な歴史資料に等しい18世紀以降の服飾の数々もみられる機会ではあったにせよ、基本的には1980/90年代からのグローバル資本主義下でハイ・ファッションとしてのステータスを強化または再強化されてきたブランドの産物たちを主役に据え、それらをしかも、多くがそれと並行する時代プロセスのなかで市場価値に直結する美術史的価値を確立されていった芸術作品やジェフ・クーンズのような現代アーティストの手がけたアイテムとしばしば並置していた。一方で展示作品のうち、たとえば日本のメゾンの若手の選択は、古きよき生(活)と結びついた作業着を甦らせようとするアシードンクラウドへのいささかバランスを欠いた焦点化、ザ・ユージーン・スタジオとのコラボでも話題のユイマナカザトの1点のみの出品などを除くなら、ビューティフル・ピープルやアンリアレイジ、ファセッターズくらいのものであった。少なくともそれらの後者、すなわち、なんらすべてがファッション界の既存のシステムに従順ではないだろうにせよ、もうここ何年もその「内部」での地位を承認されてきたことは明白なブランドを点在させるくらいで、現在進行形の多数のゲームたちの場が拓けるのか。

なにせよ「着る人たちのゲーム」は単数ではありえない。後期資本主義文化の記号消費などとっくに衰退して久しく、その過去の遺物がヴェイパーなセンスで昨今おもしろがられこそすれ、一方ではインスタやWearがファッションのクラスタの固定化なりお決まりのスタイルへの追従なりを蔓延させながら、同時にまた「ハイ」も「ロウ」も「ミドル」も「ラグジュアリー」も「ファスト」も「モード」も「古着」も無差別な組みあわせでゲームのポイント(=いいね)の獲得を競わせる時代に、他方では政治を利用したり政治に利用されたりするハイエンドな有名ブランドが国際的論争を呼ぶ反面、生硬なりベラルのポーズなどとは無縁にジェンダーフリーな組成がそもそも当然でありうる服をとうに長いこと小規模ながら生産していたり、情報空間と現実世界の狭間で着るものを探りつづけていたりするファッション・デザイナーたちの仕事を、評論家やスタイリストではなく現場のショップ店員が「モード」といわず「コンテンポラリー」と評す時代に、かの選択はあまりに古臭く狭量すぎはしないかと感じたのは、まったくわたしだけでなかろう。

いま、故意に「古い」などという危うい言葉を記し、あまつさえ問題含みとわかりきっている「コンテンポラリー」なる概念と対置したのは、それこそ「ドレス・コード？」の展示にどう見ても根深く通底していた権威主義的な「モード」至上主義の幻想、批判的リアリズムの欠如に抗いたためである。一例にすぎぬが、第2章において組織の「ユニフォーム」としてのドレス・コードを問うとしてスーツの歴史的な形態変遷を時系列的にたどるのに、なぜカルダンやアルマーニからラングやスリマン、ギャルソン／ヨウジ／イッセイからジュンヤまでの典型的にすぎる「モード」以外のものがないのか。誤解のないよう付言すれば、わたし自身は買えるかどうかは別にしてそれらの大半を好む。だが、そういう人間ばかりが「ゲーム」のプレイヤーでいられる一元的な世界などないし、あるべきでもない。それら過去の実験的所産が各時代のユニフォームたちをしだいに広範に枝分かれさせながら変形させていった、つどつどの「プロトタイプ」として機能したことなど、あたりまえにすぎて否定すべくもない。けれども、ならばどうして日本の少なくない男性が好むと好まざるとにかかわらず着る AOKI や青山などの量販店系のスーツはおろか、ハイエンドなモードであったもの以外はユニフォーム「たち」から暗に排除するのか——映画のポスターを使って「制服」をエクスキューズとするのなら、なおさらに。この世界でユニフォーム化され、コード化されてきたのはむしろ、原型からの事後的な変形を遂げていった数々の亜種たちのほうだろう。そしていつであれ、それら原型と変種との無数の「あいだ」に拓ける時間性の乱れた場で展開される組みあわせ／組み替えの可能性に、現実の諸コードにたいする「着る人たちのゲームたち」のプレイは賭けられているにちがいない。

「ドレス・コード？」展が露呈していたのは、ブランド／デザイナーの名をめぐるエリテイズムに染まった美的趣味とそれを暗黙化して支える美術館のコード、ゆえに「ゲームとしての展覧会」のプレイヤーは結局のところ誰とも知れぬ多数の「着る人たち」=観客たちではないという構造もしくはルールでなくしてなんであっただろう。それは都築響一やハンス・エイケルブームの作品、ようは問題の美的趣味の「外部」を意識的に被写体とした写真

群、あるいは坂本眞一のマンガのイメージ、ポップカルチャー寄りの映画の広告、演劇的インスタレーションなどを、あえてファッションと混在させて展示するラディカルではないが挑戦的とはいうべき脱ジャンル化の実践、とはいえ実質的には建前上の「脱コード化」の戦略であって「再コード化」として機能するほかない方途によってでは揺らいでいなかった。その戦略自体が形骸化しきった美術館的／美的コードに無批判な選択=差別を裏腹に温存し、内在化していたかぎりには。

既成の諸コードから逸脱せんとする脱コード化の運動は、どうしたって再コード化と相補関係にある（ジル・ドゥルーズ+フェリックス・ガタリ）。名を挙げたどのブランドにせよ資本主義の世界で、そのイタチごっこから自由でなかった／でないことなど誰でも知っている。しかしプレイのルールを複数化することでゲーム自体を複数化しうる可能性を、一部のデザイナーや着る人たち（=プレイヤーたち）はなお諦めてなどいないだろう。それなのにファッションの「再コード化」を資本主義と並行して美術館/展覧会が加速させるなら、やはり皮肉な事態でしかない。

#### 新藤淳（Atsushi SHINFUJI）

1982年生まれ。西洋美術史。国立西洋美術館主任研究員。2007年東京藝術大学大学院美術研究科修士課程芸術学専攻修了（西洋美術史）。同年より現職。共著書に『版画の写像学』（ありな書房）、『キュレーションの現在』（フィルムアート社）など。展覧会企画（共同キュレーションを含む）に「フェルディナント・ホドラー展」（2014-15年）、「No Museum, No Life? これからの美術館事典」（2015年）、「クラーナハ展—500年後の誘惑」（2016-17年）など。

（肩書は掲載時のものです）