

衣服とコンテクストの力学としての ドレス・コード

門脇耕三（明治大学理工学部准教授）

【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？一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。

筆者が専門とする建築の分野では、ここ最近コンテクスチュアリズムがふたたび注目を集めている。コンテクスチャリズムは、事物の意味はそれが置かれるコンテクストによって変わりうることを認め、事物のあり方を考えるに際してコンテクストを重視する態度を特徴とするが、表現分野では1920年代の詩作などが嚆矢となり、以後、他分野にも伝播した。建築分野では1950年代に建築論に導入され、1960年代になると建築設計への応用がはじまっている。

建築表現における初期のコンテクスチュアリズムは、モダニズムに対する反動という意味合いがあった。ホワイト・キューブに置かれたオブジェクトは、コンテクストを剥奪されることによって異化し、アートとしての存在感を強めるが、それと同様に、モダニストたちは敷地のコンテクストを無視して由来不明の建物をつくることによって、周辺から際立たせたのである。対して、コンテクスチュアリズムを標榜した建築家たちは、敷地周辺の建物を観察し、それらの形態的特徴をかたちづくっている原理を読み取って設計に反映させることで、コンテクストと連続的な建物の実現を目指した。

さらに現在では、たとえば伝統的な建物のつくりかたを継承して地場の生産組織を鼓舞するなど、建築設計を通じてコンテクストへと積極的に働きかける試みがはじまっている。これにともなって、建築におけるコンテクストの概念はより拡張されつつあり、建物の形態的特徴にとどまらず、地域経済、社会構造、有形無形の資源などなど、その場所の存立に関わるあらゆることがらがコンテクストであると見なされるようになってきている。

本展が主題とするドレス・コードは、ファッションにおけるコンテキストが内在する原理や法則が規範化したものだと捉えることができる。しかし衣服とドレス・コードの関係は、建物とコンテキストの関係に比べて、著しく緊迫している。

建物はそれ自体がコンテキストの一部であるが、衣服も集合的にコンテキストを形成しており、それがドレス・コードを駆動させる。したがってそこには、時に建物／衣服がコンテキスト／ドレス・コードに依存し、時には建物／衣服がコンテキスト／ドレス・コードを出し抜くといった、ゲーム的な状況が出現する。しかし両者が異なるのは、ファッションにおける更新のスピードが、建築とは比べものにならないほど早いことだ。だからファッションにおいてゲームはより白熱するし、衣服とドレス・コードの攻防が激しくなればなるほど、その背景にある時代や社会の情勢は、よりはっきりと刻まれることになる。本展の魅力は、第一に、13のテーマを通じて白熱するゲームの展開を的確にトリミングし、その時代的・社会的背景を明快に伝えている点にある。

とはいえ、ドレス・コードという主題を展覧会へと仕立てあげることは容易でなかったはずだ。ドレス・コードは無形のものだから、それ自体を展示することはできず、ともすれば二次的な情報にあふれたリサーチ展のようになりかねない。しかし本展が巧みなのは、解説などのごくわずかなテキストで入口を示すことで、展示物を通じて観客自身がドレス・コードへと思いをめぐらせるようにいざなっている点だ。つまり観客は、衣服を覗いているように、実際にはその見えがかりの下に働く力学を鑑賞している。その意味で本展は、コンテキストを剥奪された展示物が並ぶホワイト・キューブ的な展示とは一線を画すものであると言える。

13のテーマひとつひとつは、観客の意識が滑らかにドレス・コードへと潜航するにあたっての優れたガイドとして機能しているが、全体としては、展覧会を貫くストーリーをかたちづいている。あるいは、観客がドレス・コードについての学びを得るための巧妙なプログラムを提供しているとも言える。

最初の3つは導入編としての役割を果たすもので、「0. 裸で外を歩いてはいけない？」では、衣服が身体と社会の最初のインターフェイスであることを認識させ、「1. 高貴なふるまいをしなければならない？」では、衣服と社会階層の関係へと思いを至らせ、「2. 組織のルールを守らなければならない？」では、誰しもが複雑な思いとともに袖を通した経験を持つユニフォームを展示し、ドレス・コードが身近な問題であることを気付かせる。

続く「4. 生き残りをかけて闘わなければならない？」から「7. 服は意志をもって選ばなければならない？」までは、ドレス・コードとデザイナーが繰り広げるゲームの歴史展示といった様相で、導入編で展示の枠組みを理解した観客は、ここでゲームのルールや戦略についての理解を深めていく。そして「8. 他人の眼を気にしなければならない？」に至って、展示の対象はハイ・ファッションやアートだけではなく、現代のストリートの写真にまで広がり、ドレス・コードをめぐるゲームはいまなおリアルな現場であることが了解されるので

ある。

展示の終盤では、現代のドレス・コードをめぐるゲームのフィールドが、衣服にとどまらずに身体にまで及んでいることも強く印象づけられる。しかしゲームはあくまで軽やかさを保っており、たとえば「10. 誰もがファッションナブルである?」で写真が展示された「異色肌」の女性などは、人間の肌の色という政治的にデリケートな主題さえたやすくデザインの対象としてしまう。しかも純粋にファッションを楽しむその表情からは、アイデンティティをめぐる葛藤などはみじんも感じられない。この新しい創造には、それまでの肌の色をめぐるコンテクストを拡張し、コードを書き換え、人種という通俗的に過ぎない概念がまとっていた偽の権威性さえ吹き飛ばしてしまうような勢いがあるのだが、この認識の上での革命はあくまで明るいのだ。展覧会は「12. 与えよ、さらば与えられん?」で締めくくられることになるが、終盤で目撃した、コンテクストへと働きかけることによって規範を脱臼させるような創造は、人間存在のあり方にも迫りうるものであり、このゲームを脱する糸口を示していたように思う。

最後に、元木大輔による会場デザインについても触れておきたい。元木が展示什器に仕立てあげたのは、配線などのために床下に空間をつくる際に用いられる床下地用の部品だが、元木はここにほとんど何のデザインも加えていない。通常は床下に隠れてしまうこの部品は、さび止めのための銀色のメッキが施されていて、改めて眺めてみるとたいへん美しいのだが、元木はその美しさを発見してみせたに過ぎないのである。しかし建築部品そのままの姿をした展示什器は、白くニュートラルな空間のその下にも、リアルなモノが潜んでいるというあたりまえのことを教えてくれる。ホワイト・キューブの表面をめくって、具象側へとわずかにずらしてしまったかのような元木の手つきは、美術館にいながらにしてコンテクストへと潜航しようとする、この展覧会のあり方とも親和的なのである。

門脇耕三 (Kozo KADOWAKI)

1977年、神奈川県生まれ。東京都立大学大学院工学研究科修士課程修了。現在、明治大学理工学部准教授、アソシエイツパートナー。博士(工学)。専門は建築構法および建築設計。主な著作に『シェアの思想／または 愛と制度と空間の関係』(LIXIL 出版、2015年)など。主な建築作品に《門脇邸》(2018年、日本建築学会作品選奨)など。第17回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展(2021年開催予定)にて日本館のキュレーターを務める。

(肩書は掲載時のものです)