

建築とファッションの相関性

「スキン+ボーン」展における形式分析

PARALLEL DISCOURSE IN ARCHITECTURE AND FASHION
Analyses of formal system at the works of "SKIN+BONES" art exhibition

藤山 哲朗 デザイン学部環境・建築デザイン学科 准教授

Tetsuro FUJIYAMA Department of Environmental Design, School of Design, Associate Professor

要旨

近年、建築とファッションの相関性について取り上げられることが多くなった。建築もファッションも、どちらもまず身体を覆うシェルターであり、同じ時代精神や文化的価値観によって立つ社会的規範である。さらに実際に建築家とファッションデザイナーのコラボレーションが増えたという背景がある。しかし最も重要なのは、作品の本質であるコンセプトとデザインプロセス自体が接近してきているということである。

本論文では、こうした形態システムのレベルでの両者の関係を考察するために2007年に開催された「スキン+ボーン」展を取上げる。これは実際の作品を提示した研究としては、近年最も本格的な試みであった。

展覧会の構成において、キュレーターのブルック・ホッジは脱構築という概念を中心にしている。しかし会場でのプレゼンテーションだけでは具体的なプロセスを理解するには不足していたように感じる。そこで改めてホッジの意図を読解し、展覧会に含まれない作品を分析したうえで、「変形」という生成方法を提示するものである。

Summary

Recently, the correlation between architecture and fashion were argued. It is a shelter with which the human body is covered, and a social canon that stands according to the particular Zeitgeist and cultural values. In addition, there is a background that architect and fashion designer's collaborations actually increased. However, the most significant one is that the parallel concept and design process of works.

"SKIN+BONES" art exhibition held in MOCA(2006) explores the common visual and intellectual principles that underlie both fashion and architecture. MOCA Curator of Architecture & Design Brooke Hodge examines themes such as shelter, identity, tectonic strategies, creative process, and parallel stylistic tendencies including deconstruction. In this bulletin, I explore the formal system in deconstructivist's work and extract the transformation process in fashion and architecture. It generates difference of mode.

1-1 建築とファッション

近年、建築とファッション（＝衣服）の類似性、相関性が論じられることが多くなった。それにはいくつかの観点が考えられる。

まずはどちらも人間の身体を保護するシェルターだということである。建築は人間を環境条件から守る。第一に建物は雨風や寒暖から人間を隔離し、外敵の侵入から保護するものである。そして衣服も同様に生身の身体を紫外線や冷気から保護する。

ファイナルホームというブランドがある。そのブランド・コンセプトを代表する初期作に、無数のポケットで覆われたフード付きコートがある。ポケットには常時、様々なものを入れておくことができる。平時にはそれは大きなかばんを着ているようなものであるが、いくらかは食料や医薬品などもポケットにストックしておく。そして東北や阪神を襲った震災のような非常時、文字通り、身を守る建物や家を失った者の最後の砦、ファイナルホームとなるわけである。

次の視点は、どちらも社会的ステイタスを表象する制度となりうるという点である。建築もファッションも様々な様式を体現してきた。建築物、特に公共建築は教会であれ、宮殿、文化施設であれ権力や正統性を表現する視覚的制度として用いられる。特に西洋建築においてはオーダーに代表される古典主義の規範は様式化され、堂々たる施設の格を示すものとして用いられた。

ファッションも同様にその人の社会的地位を示す記号となる。とりわけユニフォームは、それを着る人に一定の権力をもたらすと同時に、その人の規範を制限する装置にもなりうるものだ。

さらに近年では、もう一つ、建築とファッションの価値観の接近が考えられる。伝統的にすぐれた建築は永続的な価値を持つと考えられてきた。まず、物理的特性として一度建てられた建物は数十年は用いられるし、歴史

的建造物では百年、千年単位で保存されている。そのために、その価値観の礎となる確固たるコンセプトやイデオロギーが備わっていたのだ。それに対してファッションは毎シーズンごとに更新される流行であり、第一義に求められるのは昨日までのものとは異なるという新奇性である。それを保証するのはロラン・バルトの『モードの体系』以前から、一切の理由が示されない断定だった。

「この夏はこれで決まり！」

ところが20世紀最後になり、建築的コンセプトを統括する大きなストーリーが失われる。すると、これまでの「強い建築」にたいするアンチテーゼとして、「弱い建築」「負ける建築」といった概念が模索されるようになった。そこでは永続的な価値のモニュメントとしての建築ではなく、仮説的でエフェメラル（短命）な建築が志向されるようになっていき、ファッションの持つ時間性に近いものになった。

最後に実際に建築家とファッションデザイナーのコラボレーションが増えたという側面もある。その端緒となったのがミウチャ・プラダとレム・コールハースのニューヨーク、ソーホーのプラダ・エピセンターである。その時期を皮切りにブランドのアイデンティティの表現としての建築が重要視されるようになった。日本でも特に東京に集中して、旗艦店として自社ビルの建設が相次ぎ、伊東豊雄や青木淳ら建築家の重用が目立ったものになっている。

このように、現在は建築とファッションが近づきやすい下地が整ってきている状況にあると考えられる。しかしその上で両者を結びつけて研究することにはどのような価値があるのだろうか。

1-2 異分野横断の意義

建築とファッションに限らず、あらゆる芸術、デザインの分野において当然作者の属する時代に影響を受けて

いる。例えば今井和也は、著書『カタチの歴史』において、古代エジプトの「三角形」に始まり、ゴシックの「垂直性」から1930年代の「流線形」など、それぞれの文化で好まれた「形」を例証している^{*1)}。しかし分野を超えて、その作品に時代精神が反映されているのは当然のことである。したがって、単に建築とファッションに共通する問題意識や時代感覚が内包されていることを指摘しても応用性に乏しいと考える。

一方逆説的に考えれば、多くの分野に共通性が見られることを実証することにより、その時代精神の強度が確認できるという面はある。例えば、造形概念が根幹から変化した20世紀初頭のモダニズムでは、建築もファッションも、絵画も演劇も何もかもが新しい時代を切り開く新しい表現を目指し、獲得した。造形を含む文化という価値が大きく変革したのだ。しかし、それは実際に欧米ではその文化を支えている社会そのものが大きく変革していたことと同義である。バウハウスは工業化、産業化される社会の中で現代的造形の理念を作り上げ、ロシアアバンギャルドにいたっては文字通りの「革命」の遂行の中で生まれたわけだ。

翻って現在の文化的状況はどうであろう。少なくとも建築の分野では「ポストモダニズム」「ディコンストラクティビズム」以降、建築の未来を束ねる強いイデオロギイは見当たらない。グランレシ（大きな物語）が失われた今、脆弱（ウィーク）な振舞いを、ふるいにかけて抽出することしかできない。しかしながら可逆的にその共通性から、背後に潜む思想的基盤を照射することは可能である。

もう一つの可能性は、そうした分析的批評を乗り越えて、実際に作品をつくる際の批評的生成に踏み込むことにある。要するに作品を成立させる文化的基盤を対象にするのではなく、作品制作のコンセプトやプロセスを俎上に乗せるということである。本論での目的は後者にある。何よりもこうした分野横断的思考こそ芸術工学的思考であり、この紀要にふさわしいものと自負している。

1-3 建築とファッションを比較することの意義

それでは建築とファッションに共通性がある事を受け入れた上で、本研究の意義を再確認しよう。それは単なる表層的な類似性に留まることなく、深層のプロセスを考察することだ。つまりは建築家が建築をデザインする方法論と、ファッションデザイナーが衣服をデザインする方法論を対照させて考察することだろう。

それによりファッションデザイナーが衣服を制作する方法論を建築に活かし、建築家が空間をつくる方法論をファッションに移植する可能性が見えてこよう。そこには新しいデザインを動かすエンジンがある。

2 本論文で扱う研究対象について

最終的にはこうした研究は、一つ一つの対象をつぶさに掘り下げて検証する必要があるが、今回の論文ではまず次の二つの前提の範囲で論考したいと考えている。

まず既往の取組として、「スキン+ボーンズ」という展覧会に取上げられた作品と、展覧会主旨をめぐる言説を中心に考察する。さらに今回は、筆者の建築家としての専門的視点から建築とファッションの双方を分析する。

「スキン+ボーンズ」展

3-1 展覧会概要

スキン+ボーンズ：1980年代以降の建築とファッション（SKIN+BONES：Parallel Practices in Fashion and Architecture）は、2006年ロサンゼルス現代美術館（MOCA）で開催され、日本では2007年に国立新美術館に巡回した展覧会である。出展者は以下の通り。

【建築家】

坂茂

ブレ斯顿・スコット・コーエン

ディラー・スコフィディオ+レンフロ

ニール・M・ディナーリ

ウインカ・ドゥベルダム/アーキ・テクトニクス
 ピーター・アイゼンマン
 フォーリン・オフィス・アーキテクト (FOA)
 フューチャー・システムズ
 ザハ・ハディド
 フランク・ゲーリー
 ヘルツォーク&ド・ムーロン
 伊東豊雄
 ジャコブ+マックファーレン
 グレグ・リン
 ミラーリエス+タグリアブエ
 エレナ・マンフェルディーニ
 モルフォシス
 ノイトリング・リーダイク
 アトリエ ジャン・ヌーヴェル
 オフィス d A
 レム・コールハース/オフィス・フォー・メトロポリ
 タン・アーキテクトチャー (OMA)
 妹島和世+西沢立衛/SANAA
 テスタ&ワイザー
 ベルナル・チュミ
 ウィルキンソン・エア
 J・ミジン・ユン
 吉岡徳仁

【ファッションデザイナー】

アズディン・アライア
 フセイン・チャラヤン
 川久保玲/コム デ ギャルソン /
 アルベール・エルバス (ランバン)
 テス・ギバーソン
 菱沼良樹
 マルタン・マルジェラ
 アレキサンダー・マックイーン
 三宅一生

ナルシソ・ロドリゲス
 ラルフ・ルッチ
 ナンニ・ストラータ
 ヨーリー・テン
 オリヴィエ・ティスケンス (ロシヤス)
 イザベル・トレド
 ドリス・ヴァン・ノッテン
 ヴィクター&ロルフ
 渡辺淳弥/コム デ ギャルソン
 ヴィヴィアン・ウエストウッド
 山本耀司

展覧会の主旨は、国立新美術館のプレスリリースでは次のように要約されている。

「建築とファッションは、人類の誕生以来、人間の身体を守るシェルターとしての本質を共有しています。また両者は、社会的・個人的あるいは文化的なアイデンティティの表出としての役割も担ってきました。そういった共通点があるにもかかわらず、建築とファッションは、用途やスケール、素材が異なることから、これまでほとんど同じ組上に載せて語られることはありませんでした。

しかし、1980年代以降、両者は急激に接近し、お互いを刺激しあっているように見受けられます。それは、この頃から両分野において、それ以前のものとは完全に異なる新しい形態をとる作品が、つぎつぎと誕生したことにも見てとれます。最近の傾向として、コンピュータをはじめとするさまざまな技術の革新が自由な造形を可能とし、表面と構造の關係に大きな変化をもたらしたことは特筆すべきことでしょう。ファッションデザイナーたちは、布を用いて、構築的で複雑な衣服を作り始め、また建築の分野では、仕立ての技術にも通ずる、より複雑なフォルムを生み出しています。大変興味深いことに両者は、「折る」、「プリーツをつける」、「ドレープをつける」、「包む」、「吊るす」、「織る」、「プリントする」などといった技法を共有し始めているように思えるのです。

このような視点から、本展は現代の建築とファッションを併置し、それらに共通する特徴を、思想、表面、構成、テクニクなどを切り口に、視覚的に検証するという、いままでにない試みを行います。*2)

ここで肝心なのは、建築とファッションをデザインの技法から比較しようとしたところにある。展覧会に際し、MOCAキュレーターのブルック・ホッジは2つのテキストをカタログに上梓している。「スキン+ボーンズ — ファッションと建築における近似性」*3)と「脱構築と建築 — 相容れない解釈」*4)である。まず簡潔に要旨をまとめてみよう。

3-2 「スキン+ボーンズ — ファッションと建築における近似性」

この論文中で、ホッジは展覧会の出発点が、2000年にハーバード大学大学院デザイン学部で開催された「構造+表現 — コム デ ギャルソン」展にあり、そこから発した川久保玲（コム デ ギャルソン）と山本耀司の作品に対する探求から発展した展覧会であることを明らかにしている。さらに建築とファッションを関連付ける試みの先達として 1982年にマサチューセッツ工科大学でサーザン・シドラウカスが企画した「インティメイト・アーキテクチャー — 現代の装飾デザイン」展の重要性を取上げている。

次にホッジは、まず建築も衣服も同じ環境的、文化的背景から生じるものであり、古代ギリシャからゴシック、アール・ヌーヴォー等の様式で共通性が見られることを確認している。特に20世紀のモダニズムにおいては装飾性を排除した機能主義的なデザインが両者に認められるとしている。

ここまでは定説として無理なく受け入れられる前提である。そのうえでホッジは、1980年代以降、現代のデザインを考察するうえで「脱構築」という概念が大きな役割を果たすと指摘し、「スキン+ボーンズ」展がファッションと建築の構築的戦略に焦点をあてたものだとしてい

る。その後の段落では出典作家の位置づけを中心に展覧会のオリエンテーションを示す解説となっている。

3-3 「脱構築と建築 — 相容れない解釈」

一方この論文においてホッジは、建築における脱構築の概念について解説しているが、先の「スキン+ボーンズ — ファッションと建築における近似性」と異なり、こちらは純然と建築だけを取上げた考察になっている。

まず脱構築（デコンストラクション）とはどのような概念なのか。そもそも脱構築という用語は、フランスの哲学者ジャック・デリダの方法論に基づくものである。本来は言語やテキスト分析を主な対象としているものである。そしてそれは現代思想において広義のポストモダン、ポスト構造主義を探求する一つの方法となり、そこから波及して一部の先鋭的建築家にも影響を与えるものとなった。

こうした背景を踏まえて、1988年にニューヨーク近代美術館 MOMA で「脱構築主義の建築」という展覧会が開かれる。ここで注意を払う必要があるのはその展覧会タイトルである。脱構築（デコンストラクション）ではなく、脱構築主義の建築（デコンストラクティビスト アーキテクチャー）。この展覧会をコーディネートしたキュレーターは、アメリカ建築界の重鎮フィリップ・ジョンソンと当時は新進の批評家マーク・ウィグリーであるが、展覧会名に込められた意図は、次のように解釈されている。第一に脱構築という哲学上の思考方法を直截的に建築に移植したものでは無い、ということを示す必要がある。そもそもデリダの脱構築の意図は、自明のものとして疑われることもなかった言語テキストを、テキストの持つ内在的システムを極限的に突詰めることにより、内部より崩壊させることにあった。したがって建築でも、建築に内在される要因が楔となり、既存の建築的価値観に亀裂を入れるものである必要がある。そこでウィグリーが参照としたのが20世紀初頭のロシアアバンギャルドの建築、ロシア構成主義（ロシア・コンストラクティ

ビズム)であった。ウラジーミル・タトリンやエル・リツキーに代表されるロシア構成主義は建築的造形も取り込んだ芸術運動であったが、抽象的な幾何学形態を扱いながら、同時代のデ・スタイルやシュプレマティズムの概念的な構成に比して動的で不安定なオブジェクトが特徴である。

ちょうど80年代後半は、硬直化した近代建築に対する最初の反旗であったいわゆる「ポストモダニズム」の限界が垣間見えた時期である。ポストモダニズムは近代建築が否定した象徴性や意味性を再考させることになったが、空間性については近代建築のグリッド状の均質空間から脱することは無かったのだ。そこで次に一部の建築家が手をつけていたのは、断片化された構成要素を安定的調和を求めることなく配置する空間構成であったのだ。そこにジョンソンとウィグリーは目をつける。

結果として開催された「脱構築主義の建築」展には7組の建築家を選ばれる。コープ・ヒンメルブラウ、ピーター・アイゼンマン、フランク・ゲーリー、ザハ・ハディド、レム・コールハース、ダニエル・リベスキンド、ベルナルド・チュミである。

こうした背景を踏まえたうえで、ブルック・ホッジは「脱構築と建築—相容れない解釈」の中で、この7組の建築作品について解説している。そして実際にこのうちのピーター・アイゼンマン、フランク・ゲーリー、レム・コールハース、ベルナルド・チュミ、ザハ・ハディドの5名が「スキン+ボーンズ」展にも出展している。

さて、ここで一言でそれらの共通性に触れるために、実は「脱構築主義の建築」というタイトルに決まる前に、「ヴァイオレーテッド・パーフェクション*5)」という候補名があったことを紹介したい。侵された完全性という意味が示す通り、古典主義的統合性やモダニズム的均衡が無視され、断片化された建築エレメントが傾きながら、ねじ曲がりながらヒエラルキーを欠いて布置される。こうした未完の状態、不完全性に対して「スキン+ボーンズ」展カタログの別稿でパトリア・ミアーズは「ほつ

れた縁」*6)という外見を手掛かりに、川久保玲や山本耀司の80年代の作品を論じている。

3-4 展覧会構成について

さて、このように「脱構築」をキーワードに構成された展示であるからは、単に外見上の類似性を並置しただけでは発展性はない。そこで展示空間は順路を追って次のように構成された(図1)。

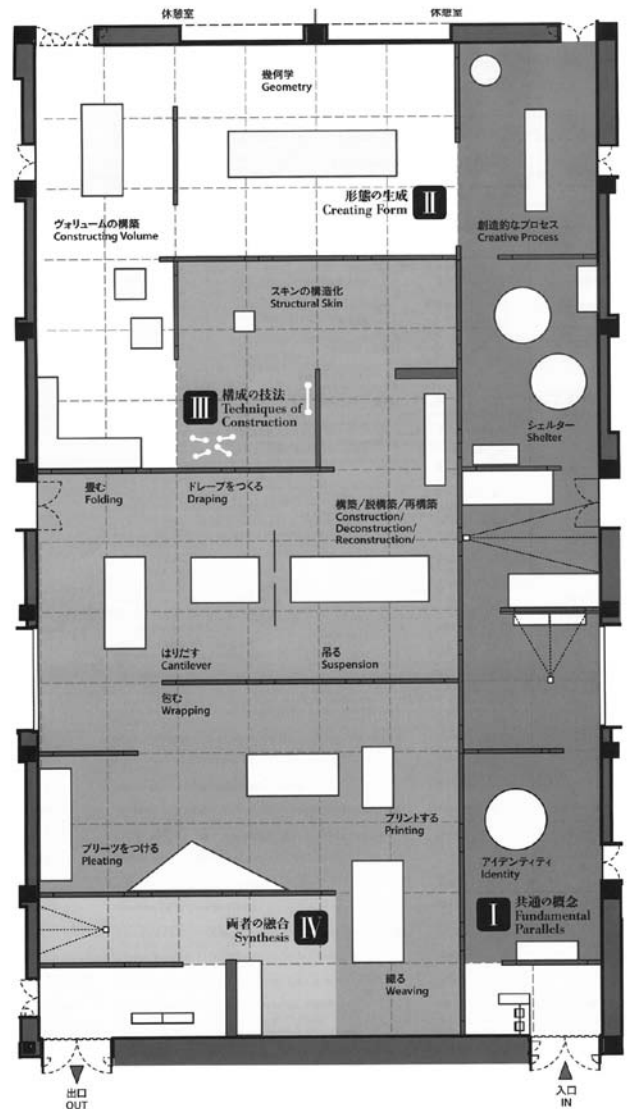


図1) 「スキン+ボーンズ」展、会場構成

I. 共通の概念 Fundamental Parallels

- ① アイデンティティ Identity
- ② シェルター Shelter

③ 創造的なプロセス Creative Process

II. 形態の生成 Creating Form

① 幾何学 Geometry

② ヴォリュームの構築 Constructing Volume

III. 構成の技法 Techniques of Construction

① スキンの構造化 Structural Skin

② 構築/脱構築/再構築

Construction/ Deconstruction/ Reconstruction

③ ドレープをつくる Draping

④ 畳む Folding

⑤ 吊る Suspension

⑥ はりだす Cantilever

⑦ 包む Wrapping

⑧ プリーツをつける Pleating

⑨ プリントする Printing

⑩ 織る Weaving

IV. 両者の融合 Synthesis

3-5 構成の技法

このうちで、脱構築の本質がフォーマル・システムのレベルでの分析であるからには、第Ⅲ部の「構成の技法」で分類された形態操作の方法が最も重要だろう。実際にもこの部分に最大の展示面積があてがわれている。

ではこの「構成の技法」で提示された項目を検討してみたい。まず構成・構築という概念は、要素自体と要素と要素との関連性という二つの事項から成立するものである。建築であれば、床や壁、開口部や階段などの構成要素があり、それら要素をどのように関連させたかにより建築空間が作られる。同様にファッションでも各部のパーツがあり、それを仕立てて衣服空間が成立している。こうした視点から第Ⅲ部「構成の技法」を検証すると②の「構築/脱構築/再構築」は要素の関連性を扱うものであるが、②以外は構成要素の在り方を記述したものであることが分かる。分類的には②には脱構築というキーワードが含まれているので、本来は他の上位概念に

あたろうものだが会場構成の効果も考えての同列配置かもしれない。

それでは②以外の9項目をさらに分類してみたい。オリジナルの英単語で比較したほうが分かりやすいだろう。

1) 構成要素の材料特性を示したもの:

① Structural Skin、⑨ Printing

2) 構成要素の配置状態を示したもの:

⑤ Suspension、⑥ Cantilever

3) 構成要素の形状変化を示したもの:

③ Draping、④ Folding、⑦ Wrapping、⑧ Pleating、

⑩ Weaving

以上の分類から、変化を生じさせるということが、建築においてもファッションにおいても重要な構成技法なのではないかと考えた。そこで次章では、この形状変化「変形 transformation」という操作概念から、新たな事例を含めて建築とファッションの近接性を提示したい。

変形 transformation

4-1 Like the difference between Autumn/Winter '94/'95 and Spring/Summer '95

1995年5月、ニューヨークで「ディスプレイとしての建築」Architectures of Display と題されたインスタレーションが行われ、5組の建築家が出展した。その一つが「スキン+ボーンズ」展でも取上げられたピーター・アイゼンマンで、Silvia Kolbowski との共作による、Like the difference between Autumn/Winter '94/'95 and Spring/Summer '95 という作品である(図2-4)。これは当時ソーホー地区にあった(現在はフューチャー・システムズ的设计により、チェルシーに移転)コム デ ギャルソンのブティックが会場であった。

「店内に導入された白色の壁面体が、売り場を分断する。この壁面体の形状はコム デ ギャルソンの2つのシーズンの型紙の重ね合わせから導き出されたものである。型紙の形状はコンピュータ・モデリングにより相互に「モルフィング^{*7)}」され、2つのシーズンの差異から偶発的

に演繹された形状をもたらす。結果としての形態は、もはや背景とも前景ともいえず、陳列のための什器なのか自律した展示物なのか、あるいは壁という建築要素なのかオブジェなのか、いずれとも言い難い。」*8)

要は異なった2つの型紙を、建物の床面平面図と屋根面平面図と見立て、両者を結ぶ壁面を立ち上げた訳だ。

壁体の形状はワイヤーフレーム状に組み上げられ、ソリッドなモデリングではないが、これは技術的な利用よりも予算上の制限によるところが大きいと解説されている。通常、慣習的な建築デザインでは平面（間取り）が優先され、その三次元空間化は必要な階高に応じて壁面を垂直に立ち上げることがほとんどである。大規模に多層化される建物ほど同じ形状の基準階の反復が構造力学的にも工費的にも合理的だからである。もちろんその原型はモダニズム黎明期のル・コルビュジェの「ドミノシステム」や、ミース・ファン・デル・ローエの「ユニバーサルスペース」にあったわけであるが、当初のそれは古典的組積造に比べれば全く革新的であり、さらに実際にはコルビュジェもミースもそれぞれのシステムをベースに自由な平面、流動的な空間を獲得すべく多様な方法を付け加えている。ところがそれが「インターナショナルスタイル」として敷衍されていく過程で、オリジナルな空間の可能性は形骸化され、経済的な合理性だけが残される。そうした建築に対して、ポストモダニズム以降の建築家は批判を起こしたのだし、まさにディコンストラクティビストの試みは、モダニズムに潜在する可能性を再評価し、新たなシステムとして開発することにあつたのだ。そのなかでもアイゼンマンが攻撃したのは、オリジナリティに対する信奉であつた。これはポストモダニズム的なシュミラクルの許容とは異なり、そもそも創造の出発点には原型となる絶対的起源はなく、到達点としての理想形もないという態度である。すべては絶え間ない生成のプロセスの中にあり、その一瞬を切り取った断面が作品として提示されているだけなのだ。この Like the difference between Autumn/Winter '94/'95 and

Spring/Summer '95 もこうしたプロセスの痕跡だということだ。



図2) コム デ ギャルソン ソーホー店、会場風景

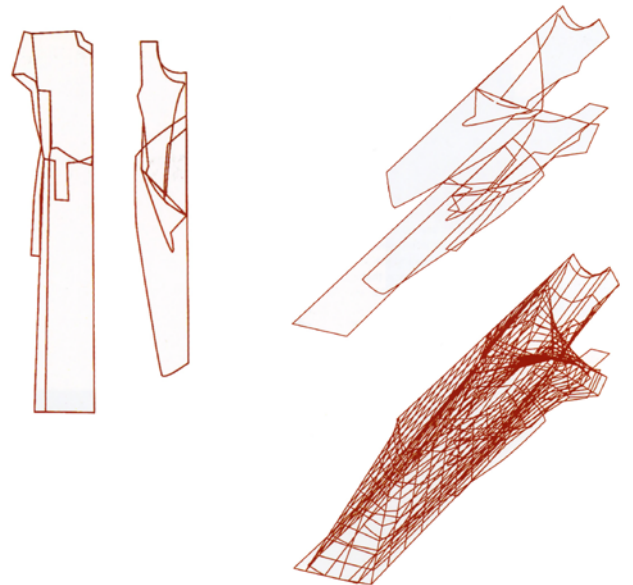


図3) コンセプト・ダイアグラム

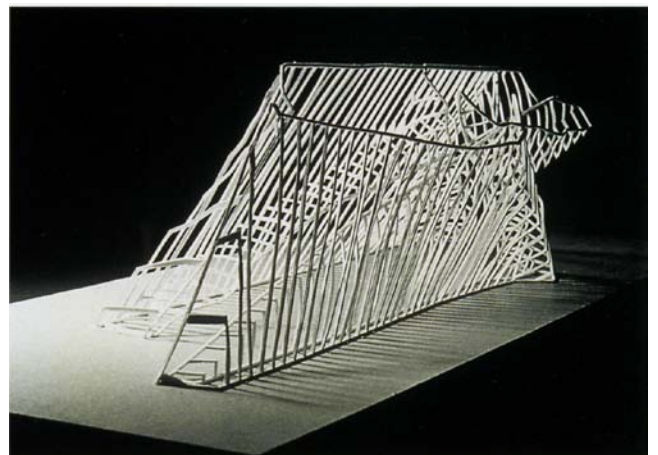


図4) モデル

アイゼンマンのこうした変形に対する概念は、70年代の初期の作品からすでに明確化していた。例えばこの1972年の住宅2号のデザインプロセスの一部を抜粋してみる（図5）。この作品では執拗に反復される変形操作により、古典主義的な完全立体が完膚なきまでに変形される。

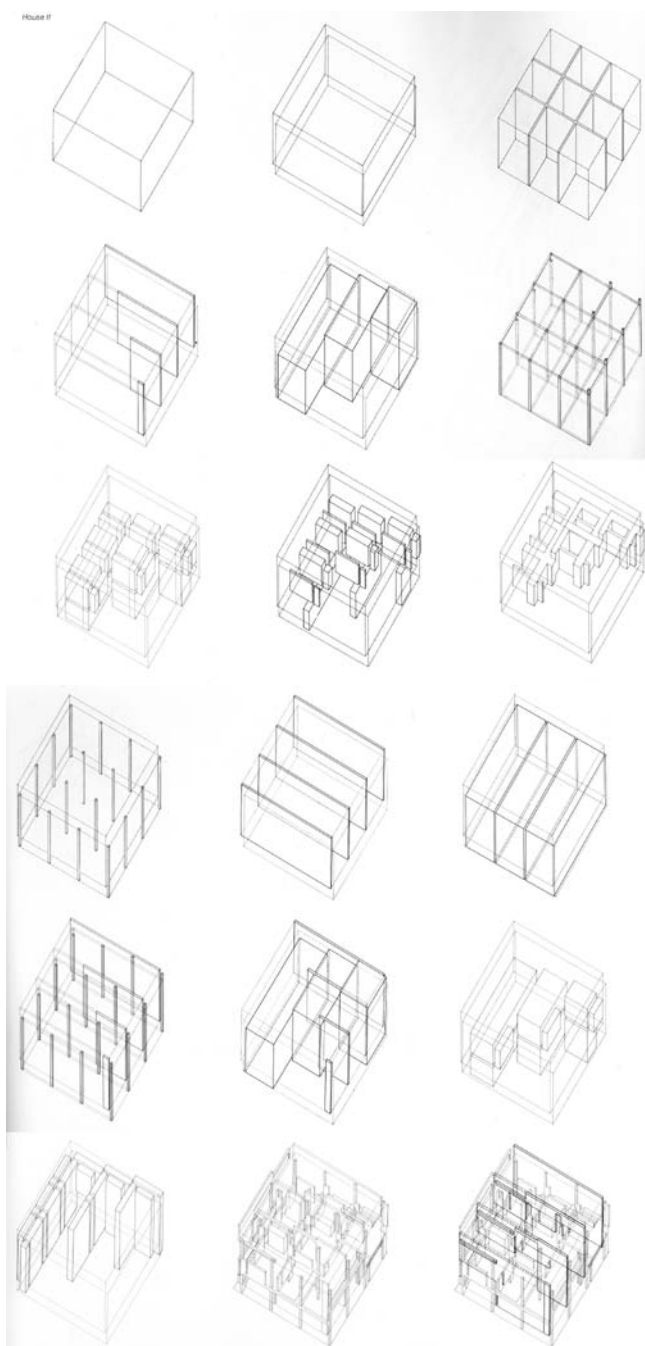


図5) 住宅2号、変形プロセス（抜粋）

ここでその全過程を示す紙幅はないが、しかし実は基本

となる操作は原型の「切断」「反転」「ズレ」によるものなのである。そこで次にこの「切断」「反転」「ズレ」を手がかりに今度はファッションを一点、分析してみたい。

4-2 Junya Watanabe COMME des GARÇONS × Brooks Brothers

渡辺淳弥はコム デ ギャルソンでパタンナーを務めた後、1992年より自らのレーベル、ジュンヤ ワタナベ・コム デ ギャルソンを立ち上げる。「スキン+ボーンズ」展でも「シェルター」「幾何学」のパートで作品が取り上げられているデザイナーである。

その渡辺が2008年から始めた、ジュンヤ ワタナベ×ブルックス ブラザーズというコレクションがある。ブルックス ブラザーズと言えば、ボタンダウンシャツ（ブルックスではポロカラーと呼ばれる）やブレザー・ジャケットなどのスタイルを定着させたアメリカのトラッド・ウェアの老舗ブランドである。つまり最も保守的な価値観を体現した、エスタブリッシュメントのための衣服であるが、近年は渡辺の他、トム・ブラウンのブラック フリース シリーズなど、外部デザイナーとコラボレーションして、新しい表現に挑戦している。

さて、その渡辺の制作手法だが、ブルックス ブラザーズの最も定番であるボタンダウンやブレザーを原型に徹底的に再構築したものである。通常左側にあるポケットを右側に転移。生地を反転させて裏地を露出。その記号としてタグが表面に。シングルステッチをトリプルに反復。切返しへの濫用。異素材の重ね合わせ……等々。

「切断」「反転」「ズレ」「反復」「重層」。先のピーター・アイゼンマンの建築と寸分たがわない。さらに重要なのはその手法の一致ではなく、その手法を用いる目的である。それはボタンダウンシャツという最も古典主義的な原型を疑い、変形プロセスによりボタンダウンに内在する新しい可能性を引きずり出しているのだ。こうした点で、まさしく脱構築的なファッション作品と評価することができるのだ。

4-3 Bad Press

ここで「スキン+ボーンズ」展の中から前項のアイゼンマンと渡辺と共通性を持つ作品の一つ検証してみたい。エリザベス・ディラーとリカルド・スコフィディオによるバッド・プレスである（図6-7）。ディラー+スコフィディオは建築家のユニットだが、かねがねインスタレーション作品にも取り組んでいる。バッド・プレスという作品の初出は1993年であるが、これまでに様々なバリエーションを経て「スキン+ボーンズ」展以降も巡回を続けている。要はアイロンがけを意図的に誤用することで、折り紙のようにシャツ地を組み立てて、シャツの意味を変容させてしまう試みである。



図6) バッド・プレス

ディラー+スコフィディオは、アイロンがけとは立体であるシャツを平面に「しつけ」、平らな長方形に戻して引出しやスーツケースといった収納の直交システムに適合させるシステムだと考える。その結果、本来は無用な2本の胸の折り目ができるのだが、やがてそのきれいな折り目の価値は反転して、胸の折り目が清潔なシャツの記号となったと言う^{*9)}。そこを逆手にとり、ディラー+スコフィディオは新しい造形に取り組んだ。やはりこの作品でも重要なのは、その手法と結果としての形態以上に、アイロンがけという平凡な家事が安定した制度を保

障するシステムの一つとして組み込まれているものであり、それが折り目というディテールに痕跡として残されているという発見なのである。ところで「スキン+ボーンズ」展では展示されていなかったが、ディラー+スコフィディオは建築家なのでアイロンのかけ方を示した図面を描くのであるが、こちらも興味深い。展開された見頃に残された折り目は、生成のダイナミズムを示すグラフィカルなプリントにも見える。

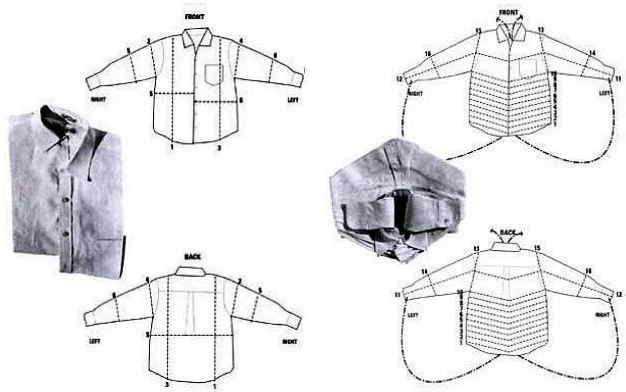


図7) バッド・プレス設計図

4-4 PRADA TRANSFORMER

2009年、プラダはソウルで「トランスフォーマー」という展覧会を行った。文字通り「変形」というタイトルの展覧会だが、その会場となるパビリオンを設計したのは、またしてもレム・コールハースである。コールハースはニューヨークのプラダ・エビセンター以降、ロサンゼルスやその他ファッションショーでの会場構成を行うなど、プラダにとっては欠かせない建築家となった。

展覧会は期間中4つのイベントが順次行われた。中心はWAIST DOWN というミウチャ・プラダのデザインしたスカートをテーマとした展覧会だが、それ以外に映画、美術展、学生主催企画が開かれた。ユニークなのはそのパビリオンで、4つの企画にそれぞれ円形、六角形、四角形、十字形をあてがった展開図を描き、それを折り紙のように組み立てた4面体が建物となる。面と面の隙間の部分は、柔軟なテント状の皮膜で覆われる。そして出来上がった建物をサイコロのように転がして、六角形の

床が下に来た時は WAIST DOWN、十字形は美術展のギャラリーというように会場が変わるのだ。つまりパビリオン自体が変形 TRANSFORMER するのだ(図8-11)。

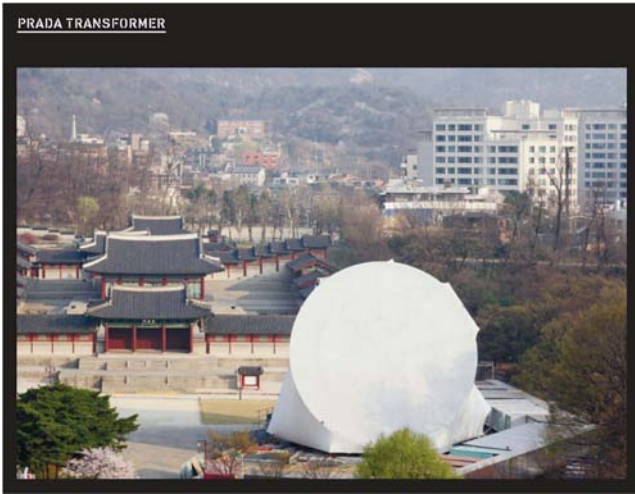


図8) プラダ トランスフォーマー、会場風景

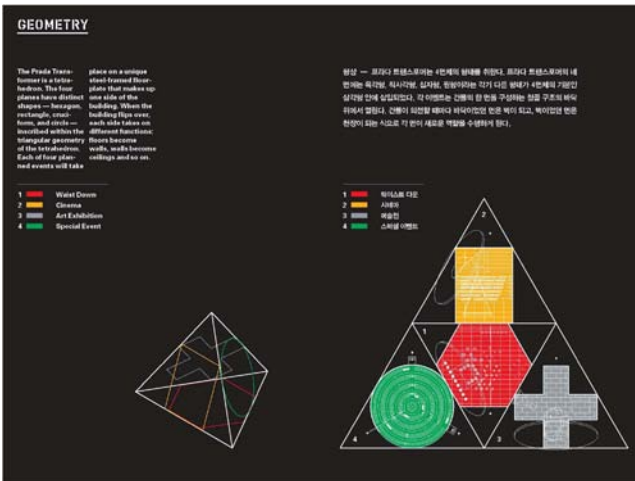


図9-10) プラダ トランスフォーマー、幾何学構成



図11) プラダ トランスフォーマー、回転による変形

コールハースのアイデアは先のアイゼンマンやディラー+スコフィディオにくらべると直接的で、脱構築的な空間生成システム自体に踏み込んだものではない。しかし一方で、変形という概念が建築とファッションにとって重要なものであることを示唆する。絶えざる変化、常に既存の価値観を疑うことなかで、建築やファッションの価値は相対的に獲得されるのだ。

5 最後に

以上のように脱構築という概念を手がかりに「スキン+ボーンズ」展を概観してきた。展覧会という性質上、視覚的併置というプレゼンテーションが主であり、展示を見ただけでは脱構築という概念を理解しうるものではなかったが、それでもこれまでに「スキン+ボーンズ」展以外にファッションと建築を網羅したプレゼンテーションはなかった。

今回は注意深く読解することによりそこから「変形」という概念を掘り出すことができた。ただし本論文において、作品レベルで分析できたのは極めて一部だけであり、それも建築作品が主となった。「スキン+ボーンズ」展にはさらなる分析対象が埋もれていると考えられる。今後も分析の手を緩めないよう、研究を継続したいと考えている。

註

- 1) 今井和也、『カタチの歴史』、新曜社、2003年
- 2) 国立新美術館ホームページ、「スキン+ボーンズ-1980年代以降の建築とファッション」概要、
http://www.nact.jp/exhibition_special/2007/skin_and_bones/index.html#link2、(最終アクセス日、2011年10月5日)
- 3) ブルック・ホッジ、「スキン+ボーンズ——ファッションと建築における近似性」、『スキン+ボーンズ-1980年代以降の建築とファッション』日本語版カタログ、国立新美術館、2007年、pp.10 - 21
- 4) ブルック・ホッジ、「脱構築と建築—相容れない解釈」、『スキン+ボーンズ-1980年代以降の建築とファッション』日本語版カタログ、国立新美術館、2007年、pp.38 - 47
- 5) アーロン・ベツキイ、『ヴァイオレーテッド・パーフェクション:建築、そして近代の崩壊』、a+u 臨時増刊、1992年4月
- 6) パトリシア・ミアーズ、「ほつれた縁」、『スキン+ボーンズ-1980年代以降の建築とファッション』日本語版カタログ、国立新美術館、2007年、pp.30 - 37
- 7) モルフィングとはコンピュータグラフィック処理の一つで、異なった二つの画像の中間画像を生成することにより、滑らかに変容させて見せる。映画などで人間の顔が怪物のそれに変身する場面などに用いられる。
- 8) Peter Eisenman and Silvia Kolbowski, 「Like the difference between Autumn/Winter '94/'95 and Spring/Summer '95」, 『OCTOBER 75』, MIT Press, 1996, pp.83 - 98
- 9) ディラー+スコフィディオ、「バッド・プレス」、『a+u』、2001年12月、pp.78 - 81

図版出展

- 1) 国立新美術館 会場配布資料より
- 2-4) Peter Eisenman and Silvia Kolbowski, 「Like the difference between Autumn/Winter '94/'95 and Spring/Summer '95」, 『OCTOBER 75』, MIT Press, 1996, pp.85 - 88
- 5) Peter Eisenman, 『DIAGRAM DIARIES』, Universe Publishing, 1999, pp.98 - 99
- 6 - 7) ディラー+スコフィディオ「バッド・プレス」、『a+u』、2001年12月、pp.78 - 81
- 8 - 11) 「PRADA TRANSFORMER」、
<http://prada-transformer.com/>、(最終アクセス日、2011年10月5日)