

80年代のファッションにおけるグラフィックデザイン

Graphic Designs in the 80s Fashion

Bunka Fashion Graduate University
Keiko Narukawa

文化ファッション大学院大学
助教 生川 恵子

要旨：現代におけるファッションは、様々な分野との関わりによって進化している。その中でも特に音楽や建築、グラフィック、アートとの密接なつながりは、もはや欠かすことができない。それは人々がファッションに求めるものが、単に服だけに留まらないからだ。今回の研究では80年代のファッションにおけるグラフィックに着目する。ブランドのヴィジョンを示す大きな役割を担っているグラフィックとファッションの相互関係を探る。

1. はじめに

1980年代は、ファッションにとってもグラフィックにとっても大きな変革が起こった時期であり、その発展が確実に現代につながっている。

あらゆるデザインにおいて、社会情勢や経済状況は当然のごとく強い関連性を持っているが、その時代に生きる人々の価値観の変化に共鳴し、需要を察知することが、単なるアートではないデザインを生業とする人々にとって非常に重要なことである。

1980年のアメリカをはじめとする西側諸国のモスクワ五輪ボイコットを皮切りに、エイズや紛争問題、チェルノブイリ原発事故、日本でのバブル景気、一方でのNY株式市場株価大暴落、1989年のベルリンの壁崩壊まで、世界情勢は大きくうねりを見せていた。そんな激動の時代に、グラフィック、ファッションは何を生み出し、どんな変化を見せたのか、調査を行った。

2. グラフィックデザインにおける技術革新

80年代のグラフィックデザインにおいて、最も重大な事項は急加速したデジタル化である。いくつかの事象を挙げてみる。

(1) レスポンズシステム (Scitex Response System)

これは、1979年にサイテックス (Scitex) 社によって開発され、現在のDTP (Desk Top Publishing) の原型となった装置のこと。サイテックス社はNASA (アメリカ航空宇宙局) で行われていた“アポロ計画”において、宇宙空間や月から送信された画像データ処理を担当していた技術者が、そのプロジェクト解散後の1968年にイスラエルで立ち上げた会社である。

従来は一連の作業をアナログで行っていた印刷界に、そのほとんどをコンピュータ上で処理することを可能にしたこの装置は、“レイアウトスキャナー”あるいは“トータルスキャナー”と呼ばれた。1979年のイタリアの展示会にて世界で初めて発

提出年月日：2015年1月26日

受理年月日：2015年2月26日

表され、全世界で急速に導入され、印刷の生産工程に大きな影響を及ぼすと共に、クリエイティブな分野にも多大なる変化をもたらした。

スキャナーにより取り込まれた画像は、切り抜き、部分的なぼかし、透明度の調節やプロポーションの変形、マスク作成による一部分の色修正等の様々な機能を複雑に組み合わせていくことができるようになった。それによってグラフィックデザイナー達は、従来のアナログ技術では想像も出来なかった大胆な表現やイメージの創出の手段を手にする事となった。

(2) DTP

DTP は現代まで広く浸透しており、以前はそれぞれの専門家に分業化されていた出版物の原稿作成や編集、デザイン、レイアウトなどの作業をコンピュータ上で行い、データを印刷所に持ち込んで出版することをいう。

1984年にページレイアウトソフト「PageMaker」の販売開始にあたって、アルダス社社長のポール・ブレイナードが提唱した言葉である。アルダス社の社名は、15世紀の出版人の名前を由来とし、出版関連のソフトウェアを開発・販売していたアメリカの企業である。最初の実用的なDTPアプリケーションを開発した。

(3) マッキントッシュ・コンピュータの誕生

アップル社から「マッキントッシュ・アップルII」が発売されたのが1984年。上記のアルダス社のアプリケーションと同様にDTPを成立させる基盤となり、その後のソフトウェア開発や技術の進歩、急速な普及を促すとともに、理解しやすい操作性の向上につながっていく。

「マッキントッシュ」は、モニター上で写真等の画像や図形、文章などの素材を1つの集合体として扱うことが可能である。同社はさらに、「マッ

キントッシュ」でデザインされたものをそのまま紙に出力させることのできるプリンター「レーザー・ライター」を翌年に発表している。

これらのアップル社のコンピュータ及びプリンターの普及は、デザイナーにかつてないほどの創作の可能性を与え、印刷業界には生産の合理化やコストの削減をもたらした。

1980年代以前を代表するようなグラフィックデザイナー達は、写真やデッサンにおいて高い技術を持っており、コンピュータは作品を完成させるための単なる便利な道具だと認識していた。しかし、このマッキントッシュ・コンピュータの出現と同時期に活動を始めた若い世代にとっては、作品やタイポグラフィにおいて必要不可欠な存在となっていった。

(4) DTP ソフトウェア

グラフィックデザインの最重要ソフトウェアとして存在し続けているのがアドビシステムズ社のアプリケーションである。1987年に「イラストレーター」が、1988年に「フォトショップ」が発表され、現在まで何度もバージョンアップを図りながら進化を続けている。

アドビシステムズ社は1994年に前述のアルダス社を買収。後に発表され日本でもエディトリアルデザインのスタンダードソフトとなった「インデザイン」の開発においては、アルダス社の技術と開発者が大いに貢献した。

3. タイポグラフィの変化

1980年代のタイポグラフィにおいて最重要人物のひとりとして挙げられるのがロンドンのネヴィル・ブロディである。彼はグラフィックデザインにマッキントッシュを用いた最初の世代。彼の作り出す、既存のものとは異なったレイアウトやタイポグラフィは、新しい世代に新鮮さを与え

るとともに親しまれる表現として広がっていった。彼は 1981 年に「THE FACE」誌、1986 年に「ARENA」誌のアート・ディレクターを務めている。

それまでの、読みやすさを重視した国際様式を厳格に守り続けてきたデザイナー達とは一線を画す、ネヴィル・ブロディのようなデザイナーが多く出現したのが 1980 年代だった。デジタル・タイポグラフィによって独自の新しい活字が次々と発表された。

若者達からの支持を集めたデヴィッド・カーソンは文章とその他の視覚要素を雑多に組み合わせ、活字をあくまでイメージのひとつとして扱うデザインを行い、多方面に多くの影響をあたえたと言われる。こうした“完璧ではない活字”がデザインの新しい潮流として表れ始めた。

それまでも文字の形状自体をデザインするという行為は随分長いことあったのだが、より自由な発想と鋭い感覚によって生み出され、存在感が強さを増していったのがこの時代であった。

日本における 1980 年代のイラストレーションの傾向の 1 つとして“ヘタウマ”というものがある。こちらも上述のタイポグラフィの新しい傾向と同様に、一見完璧ではない。その特徴は下手なように見えて実は上手いのだという点だが、そこには計算されたタッチや意図的な“くずし”があり、当時はアヴァンギャルドなイラストレーションとして注目を浴びた。

4. グラフィックデザインにおける傾向

ここまでに記述の通り、急速に進んだデジタル化と技術革新によって、より自由な創作が可能になった新世代のデザイナー達は、既成概念を超えたグラフィックデザインに挑戦していくことになる。それまでに組み合わせられることのなかったもの同士の融合や、アナログでは生み出すことが困

難と思われる、複雑で凝ったデザインが多く見られた。

また、“未来的”という言葉もひとつのキーワードといえる。1980 年代を象徴する革新的な映画のひとつである「ブレード・ランナー」(1982 年)は、2019 年という未来都市が舞台。この作品は映画界のみならず、多くのクリエイターに影響を与えている。退廃的で混沌とした地上世界と、その上空にある電子テクノロジーによって成り立つ未来的空間の共存した都市。その世界観はそれまでに描かれてきた透明で均質な SF 映画に比べ、よりリアリティを感じさせるものとして、強いインパクトを与えた。

技術革新によって手に入れたデザイン手法は、その進化を予測しながら想像した未来世界を、リアリティを持たせながら描くことにつながっていったのだと考えられる。

5. 1980 年代のファッション

(1) パリコレクションの変化

1980 年代初頭、イタリアや東南アジアからのファッション商品が大量にパリに入ってくるようになっていた。国際婦人プレタポルテ展示会でも香港の業者が大挙して出品したり、フランスの小売店への売り込みを強化したりといった事例が見られる。このような外からの働きかけに加え、国内でも素材や工賃の大幅な値上がりが起こり、フランスのファッションメーカーは苦戦を強いられ、収益ダウンにつながっていた。いくつかの有名メゾンは、経営危機を恐れ、1 回 1 千万円以上も経費のかかるパリコレクションへの出品を取りやめた。

(2) 若い世代のデザイナーと新しい価値観

60 年代育ちの若いデザイナーの登場が、ファッション界に大きな変化をもたらした。彼らはユニ

セックスというものに抵抗感の少ない世代であったため、それまでの婦人服という枠にとらわれないスタイルを生み出していく。また、注目すべきは彼らの多くは、日本にスポンサーを持っていたこと。初期には反逆児として扱われていたが、80年代にはもはやファッション界のトップデザイナーとしてシンボル化されていたジャン・ポール・ゴルチエもそのひとりである。

さらに、80年代初頭にコム・デ・ギャルソンとヨウジヤマモトによって世界にもたらされた衝撃的なスタイルとその価値観は“完璧”“完全”という言葉の真逆にあった。不揃いであり、穴があき、ほころびている服を堂々と美しいだろうと見せつけ、ファッションの世界観を変えてしまった。

6. ファッションとグラフィック

(1) ファッション誌

ハイブランドのラグジュアリーな装いを見せることが主流であった、既存の高級雑誌に対抗するようなファッション誌が登場したのも、1980年代の特徴といえる。「THE FACE」、「i-D magazine」、「BLITZ」（すべて1980年創刊）はその最たるものであり、後に誕生する多くのファッション誌に多大なる影響を与えた。その内容は、ファッションや音楽で注目されている人物のインタビューを盛り込んだものを中心としていた。それぞれに専属のスタイリスト、フォトグラファー、ジャーナリストに加えてグラフィックデザイナーを持ち、個々がその才能を高く評価され活躍していた。

こうした新しいファッション誌では、一流ファッション・ブティックのアイテムに加え、マーケットの露店や無名の新人デザイナー作品等も取り上げられ、既存のそれとは異なったスタイリングを見せることで若者の支持を得ていた。

また、“サブカルチャー”が複数取り上げられ、それらとファッションの強い結びつきが示された

のもこれらの雑誌の特徴である。

(2) 主張するファッションスタイル

それまでにもヒップホップやロック、パンク等のような音楽の精神性とリンクした強いメッセージを含んだファッションは存在していた。その多くの場合に、自らの思想や価値観を主張するために度々印象的なグラフィックが用いられた。1980年代にもそれらは継続されていった。

7. 考察

今回取り上げた1980年代は、新しい世代が既存概念に果敢に戦いを挑んでいった時代であった。それ以前にはなかったものを見つけ、新しいものを提示しなければという使命感にかられたデザイナー達が多かったのではないだろうか。そのためには、ファッションとグラフィックという異種であっても、互いに刺激を求め、時には共闘していた。

1980年代、パリコレクションにおけるインヴィテーションカードには、ここまで述べてきたような新しく生まれたグラフィックの特徴を数多くみることができる。デザインとしてデフォルメされたタイポグラフィを主役としたもの、近未来を予感させるグラフィックを大判の用紙にプリントしたもの、写真をデジタル編集し文字やイラストと自由な発想で組み合わせたものなどだ。どれも現代のグラフィックにおいては当たり前が存在しているものだが、当時は革新的と捉えられていたことだろう。

デザイナー・クリエイターと呼ばれる人々は、どのような業種であったとしても、常に次代の風を掴み、人々の暮らしに新鮮さをもたらす役割を担っている。そのためには、技術革新に足並を揃え、また世界情勢に敏感である必要があると考える。

参考文献

東京ファッション・インフォメーション・コミッ
ティ (FIC) 監修

大洋交易(株) ファッション・アニュアル編集委員
会 編著

『'85 FASHION ANNUAL ファッション年鑑』

大洋交易(株) 1985 年

新島実監修

『新版 graphic design 視覚伝達デザインの基礎』

武蔵野美術大学出版局 2012 年 4 月

フィリップ・B.メッグズ著；藤田治彦[ほか]訳

『グラフィック・デザイン全史』

淡交社 1996 年

アラン・ヴェイユ 著、柏木博 監修

『グラフィック・デザインの歴史』

創元社 2005 年

天野祐吉 編集、島森路子 編集

『広告批評アーカイブ 広告 20 世紀』

グラフィック社 2014 年

『織研新聞 昭和 56 年 4 月 27 日』

織研新聞社 1981 年

高島直之 監修、橋本優子・菅谷富夫・肴倉睦子 編
集

『デザイン史を学ぶ クリティカル・ワーズ』

フィルムアート社 2006 年