

# hyperfabric



Hiroshi Mori solo exhibition

森 洋史 個展  
**hyperfabric**











A wooden dining table with four matching chairs, positioned in the center of the room.







# 挑発する「パロディ」——森 洋史の作品における過剰な装飾について

飯盛 希（美術批評）

森の作品リストには、ある特徴がある。作品の規格について、縦および横だけでなく、高さを明記していることである。それは森の絵が純粹な平面というよりも——無論、立体作品ではないのだが——単純に表象の次元だけに属しはしない具体的な存在であることについて意識するよう促しているのだと思われる。森の作品は——あるいは作品というよりも——紫外線硬化樹脂によるシルクスクリーン技法を応用した積層技術や銀鏡塗装など、様々な専門業者による加工を通じて作成された工業的ないし工芸的な製品としての側面を有している。

機械による——あるいは工場における——製造を、アーティストの手による制作に対立させる議論は不毛だが、しかし、必ずしも「パロディ」の効果と本質的に関係しているわけではないのに、アーティストが作品のしあげを外注することにこだわるのは、意味があるからである。題材のみならず技術もまた「借用」するのは、「シミュレーションズム」の方法を補助する——あるいは補強する——と言えるが、それだけでなく、森の作品のユニークさ自体を保障するものもある。森は、ひとつの作品をしあげる過程で複数の専門業者に加工を依頼するそうだが、それぞれの技術が高度であるゆえに、業者同士で互いの作業工程が分からぬ場合もあるらしい。したがって、森の作品は、容易には模造品がつくられにくいという意味でオリジナルなものであるだけでなく、目新しく、見る者を驚かせるのである。

延いては芸術制作一般について、新しさは——まったく新しいということは、ほとんどありえないが——既存のものを如何にして組み合わせたかにかかわっていると言える。森の「リミックス」は、それぞれはアーティスト独自のものでなくとも、様々なメディアを編集することによって創発的に新しいものを生み出す手法であり、まさに「多は異なり」(more is different) の原理に適っている。それを端的に実証しているのが *untitled* シリーズである。森の作品は、それぞれ題名によって、描かれた題材が明示あるいは示唆されることがほとんどであるのに対し、この題名の無い作品群は、したがって、何が描かれているというわけでもないのだが、『ギャラクシャン』<sup>\*1</sup> や『ディグダグ』<sup>\*2</sup> の ステージ 面を構成するピクセルの集合が——それを知っているせいで——あるキャラクターに見えてし

まうことがある。

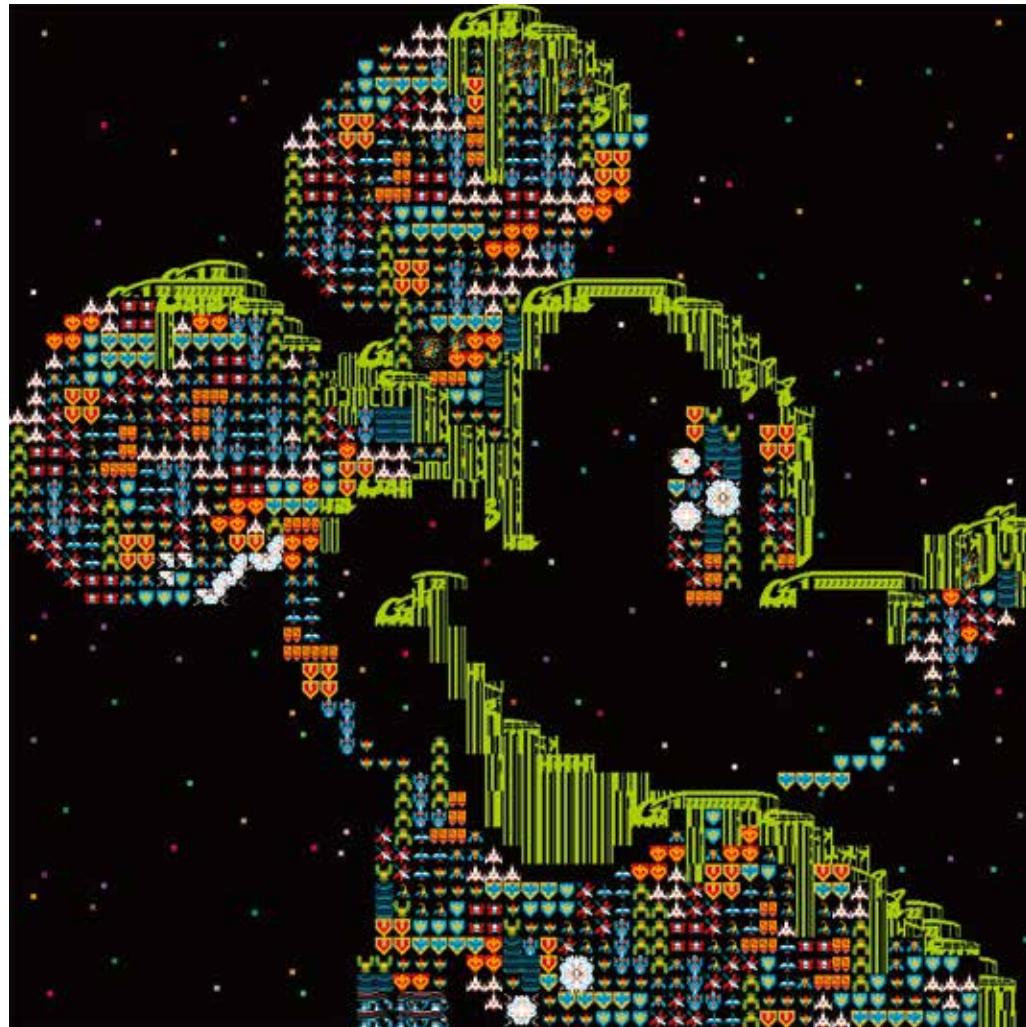
森の作品には、知つていれば見えてくる——しかし、知らなければそれとして見えないであろう——要素が多く含まれているが、個別の要素について知っているからといって、それだけ森の作品を深く理解できるということはない。むしろ、知りすぎているために部分に囚われてしまい、作品それ自体のありかたに注意することが難しくなるかもしれない。重要なのは様相である。作品を目の前にして、私たちは実物を見ていると信じて疑わないが、あるいは——現物というより原物という意味では——実際に展示されたものは、アーティストの作成したデータの複製品にすぎないとも言える(本アーカイブに掲載した作品画像は、展示されたものではなく、アーティストの作成した元のデータを使用している)。

したがって、「アプロプリエーション」によって構成された絵画が視界に入った瞬間に覚えるであろう既視感と、それに近づいて見たときに誘発される強烈な違和感の好対照は、森の作品を吟味するための鍵になる。たとえば、ビカビカの鏡面にしあげられた画面は、見るという観点では好ましくない。となりに掛けられた作品がある、あるいは鑑賞者自身が画面に映りこんで、見にくかったり、注意が逸らされたりする。絵画という織物を読み解いて深層にあるものを探ろうとするまなざしは憐れにも表層で反射されてしまうのである。

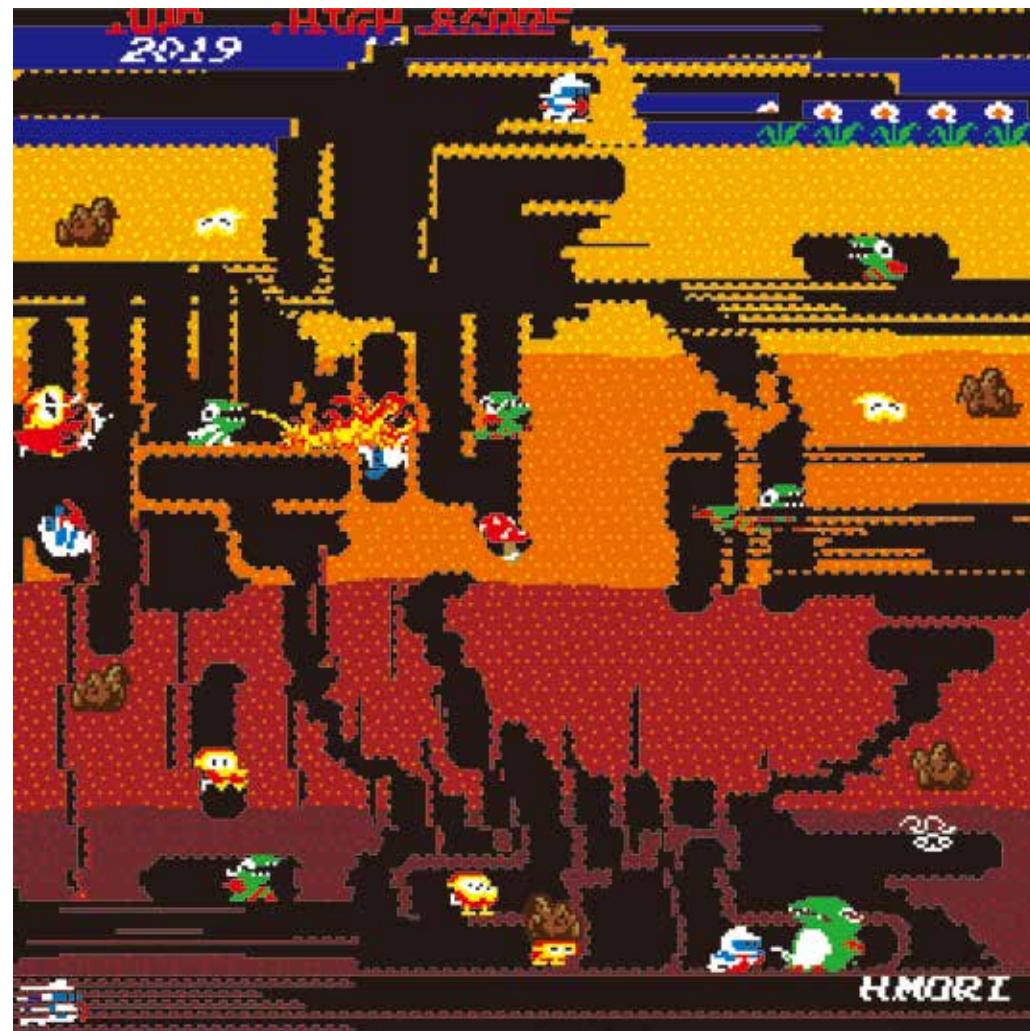
鑑賞を妨げるほど過剰なまでに——あるいは、芸術に関して、この言葉それ自体が過剰さを意味するように——装飾的な加工は、それこそ「コピー」の消費者を揶揄するためのしきけなのかもしれない。華美な装飾に目を奪われ、細部に目を凝らし、偽物の罠を分解してみようとマジメに観察し、考察する姿は、たしかに滑稽であると言わざるをえない。森の作品が——文字どおりに、あるいは、鏡面しあげの施された作品に限らず——それを見る者を映す鏡なのだとすれば、歴史上の名画や、誰もが目にしたことのあるイメージを「借用」することで、アーティストが「パロディ」し、茶化している——もっと言えば、挑発している——のは、知的で、そして素朴な鑑賞者に他ならない。

\*1 ナムコ社製作のシューティングゲーム。1984年にファミコン版が発売された。

\*2 ナムコ社製作の穴掘りゲーム。1985年にファミコン版が発売された。



*Untitled #8*



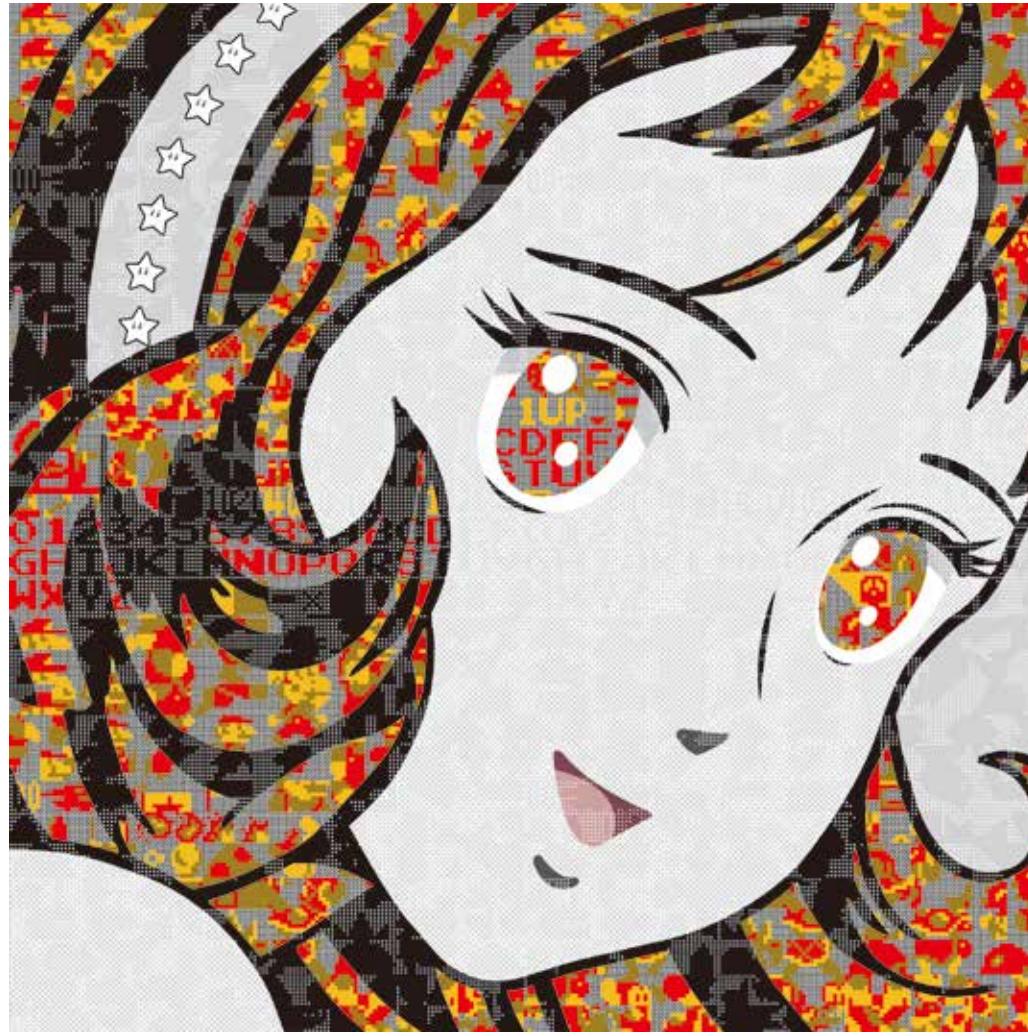
*Untitled #11*



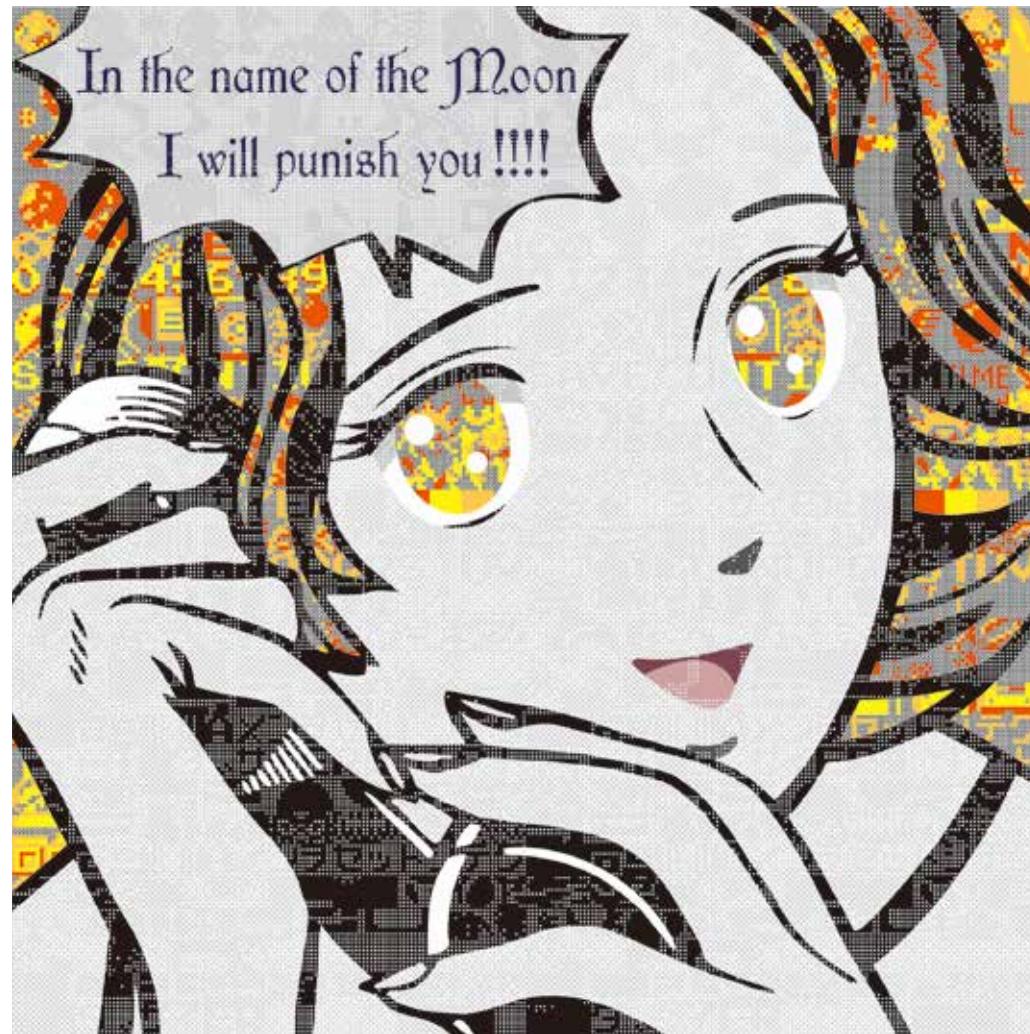
*Hello!*



*Pika!*



*Girl with Hair Ribbon × Super Mario Bros*



*In the Name of the Moon, I Will Punish You!*

MEDEL GALLERY SHU CONTEMPORARY ART REVIEWS

vol.3 森 洋史 個展「hyperfabric」

2019年10月7日(月)-10月29日(日)

MEDEL GALLERY SHU

〒100-0011 千代田区内幸町1-1-1 帝国ホテルプラザ 2F

作品リスト：<http://ngmrsk.jp/wp-content/uploads/mgs-car-3-list.pdf>

会場図：<http://ngmrsk.jp/wp-content/uploads/mgs-car-3-map.pdf>

キュレーション：飯盛 希

撮影：松尾 宇人

編集：佐伯 綾希

発行：2020年10月