



1



2



3

サイトウ・マコト：SCENE [0]

2008.8.2-2008.11.3

グラフィック・デザインの領域で国際的に知られるサイトウ・マコト(1952-)。本展「サイトウ・マコト：SCENE [0]」は、1980-90年代、斬新な表現によってグラフィック・デザインの常識を破り、時代を塗り替えてきたサイトウが、絵画を新たな視覚表現の媒体とし、21世紀の世界に向けて発信する注目の新作展となった。

「歴史上初めて生み出された真のコンピューター・ペインティング」¹として、サイトウは「われわれの誰もが知っているようで、しかし、かつて一度も見たことがないイメージ」²を初めてカンヴァスに実現させた。幼少のころから親しみ、自身にとって特別な意味を持つ映画から独自の視点で切り取ったシーンをもとに、サイトウはデジタルという現代のフィルターを通して現代のシーン「SCENE [0]」を描き出した。輪郭を失い、かたちを失い、体温を失いながらも、画面上に冷ややかにうごめく人物たちは、映画の登場人

物の姿を借りて、その実、現代を生き長らえる私たち自身の冷めた姿を映し出すかのようだ。

当館での展示は、サイトウの現代社会へのメッセージを強烈なまでに突きつけただけでなく、サイトウのアーティストとしての活動およびデジタル・ペインティング誕生の原風景として、多くの来場者の目に刻み込まれることとなった。

本展では、独自のモチーフとテクスチャーによるサイトウの新しい絵画44点を展示し、サイトウの新たな世界を当館の7つの展示室において展開させた。2006年の初期作品から展覧会直前までサイトウが制作を続けた最新作までを含む、本展出品作品のうち、以下サイトウの世界を象徴するシリーズや作品および展示について記していく。

サイトウは「人間ほど面白くて恐ろしい生き物はない」、人間の様々な欲望や感情、そして人生までをも写し出す「顔」、その表情に創作意欲

をかき立てられると話す。幼少の頃、字幕やストーリーも理解できないままに映画の画面を見つめ、写し出される人間の表情や、その変幻を飽きずに追いかけていたというサイトウにとって、人間の顔のイメージは、人間のドラマを強烈に物語るものとして記憶に深く刻まれたことが想像される。

展示室7では、このようなサイトウの世界を象徴する作品として、人間の顔の表情の変幻をデジタルで一瞬のうちに実現させ、幾重にも重ねてカンヴァスに定着させた《白い欲》を、来場者が会場に入って最初に眼にする作品として展示した。男の顔のアップ、こちらを睨みつける鋭い眼、鮮やかな色彩といった《白い欲》という作品の全体的なイメージを把握しつつ近づいていくと、今度は画面のうねるようなディテールに引き込まれ、思いもかけない世界が次々に眼前に広がりさらに複雑に展開を遂げる。来



4



5

1. 展示室7：《白い欲》

Gallery 7: *White Greed*

2. 展示室7から展示室8を望む。

展示室7：左《ミーティング》、右《イノセント》

展示室8：《キューブリック少年期 00》および
《キューブリック少年期 02》

Gallery 8 viewed from Gallery 7.

Gallery 7: left: *Meeting*, right: *Innocent*

Gallery 8: *Kubrick Adolescence 00* and
Kubrick Adolescence 02

3. 展示室8：左から

《ドール》、《ビーチにて》、《ローレンスの肖像（認識）》

Gallery 8: from left:

Doll, *On the Beach*, *Portrait of Laurence (Recognition)*

4. 展示室10より展示室9を望む。

展示室10：左《パートナー》、右《依存》、展示室9《漂流》

Gallery 9 viewed from Gallery 10.

Gallery 10: left: *Partner*, right: *Dependence*,

Gallery 9: *Drift*

5. 展示室11：左から

《マイセルフ・ポートレート 01》、《マイセルフ・ポートレート 02》、

《警戒》、《ポートレート・オブ・ジャン＝リュック・ゴダール》、

《その男》

Gallery 11: from left:

Myself Portrait 01, *Myself Portrait 02*, *Precaution*,

Portrait of Jean-Luc Godard, *The Man*

Photo: NAKAMICHI Atsushi / Nacása & Partners

場者がサイトウの絵画空間と初めて出会い、このような対話を最初に体験する空間として、展示室7では、他に、展覧会のメインイメージともなった作品《切り取られた顔》等を展示した。

また、展示室11では、サイトウの作品世界の原点とも言える「マイセルフ・ポートレート」シリーズの2作品を中心に、初期の作品群を展開した。「マイセルフ・ポートレート」と名付けられたこの作品シリーズについて、サイトウは、子供たちが主人公の映画のシーンを切り取って制作を進めていくうちに、そこに幼い頃の自己（マイセルフ）のイメージが重なり現れ、最終的に自画像（セルフ・ポートレート）とも呼ぶべき像を結ぶに到った、そのプロセスについて述べている。本作は、対象を「見ること」と「描くこと」とのあいだに存在するサイトウ独自の距離について多くを示唆し、サイトウの作品世界の成り立ちやその本質を語るに欠かすことのできない

作品と言える。本作を中心としたこの展示空間は、本展においても特に重要な空間となった。

そして、会場最後の展示室である展示室14では、映画監督ミケランジェロ・アントニオーニのポートレート・シリーズ「I am [ポートレート・オブ・ミケランジェロ・アントニオーニ]」7点による、色彩とイメージの連続したヴァリエーションが円形の空間を取り巻いた。「絵画の生まれ方というのはどうでもいい。プロセスはどうでもいい。結果としてそれが世の中に対してどこまで広がりを見せる力があるかということだと思っている」。このようなサイトウの言葉が具現化されたかのように、デジタルを駆使して次々と作品を生み出していくサイトウの制作とイメージの広がりが、観る者に体感される空間となった。

(岡村知子)

*1. 評論家、浅田彰氏は本展カタログへの寄稿「グラフィック・デザインの廃墟からの絵画の誕生」(『MAKOTO SAITO: SCENE [0]』, ADP, 2008年)において、本展で発表されたサイトウの絵画作品について、このように定義している。

*2. 同上



6

MAKOTO SAITO: SCENE [0]

2 August 2008 – 3 November 2008

SAITO Makoto (1952–) is internationally known in the area of graphic design. This “MAKOTO SAITO: SCENE [0]” was his new work exhibition in the spotlight because Saito, who gave a new color to the era breaking the bounds of common practice of graphic design through his innovative expressions in the 1980s and 1990s, presented painting as his new medium of visual representation to the world in the 21st century.

Saito realized for the first time “images we all know yet have never seen before”^{*1} on his canvas as “the first true computer paintings in history.”^{*2} Based on the scenes cut out from movies, which were familiar to him from childhood and had special meaning to him, he depicted the contemporary

scene “SCENE [0]” through today’s filter of digital media. Figures wriggling coldly on the screen losing contours, shapes and body heat seem to be portraying our own cool figures surviving today in the guise of characters in movies.

This exhibition at our museum not only intensely confronted us with his message to present-day society but also engraved his activities as an artist and the archetypal image of the birth of his digital painting in the viewer’s minds. With his forty-four new paintings of his own motifs and texture, this exhibition unfolded his new world in seven galleries of this museum. What I describe below are his series and works symbolizing his world among the exhibited works including

those from his early pieces in 2006 to his latest work produced just before the exhibition.

According to Saito, “no creature is more interesting and frightening than human beings,” their “faces” show human desires and emotions of all kinds and portray even their lives, and so their facial expressions motivate him to create works. It seems that the image of human face as a vivid description of human drama was deeply engraved in the memory of Saito, who, in his childhood, used to watch the movie screen without understanding subtitles and stories, only following ever-changing human facial expressions that were projected.

In Gallery 7, *White Greed*, in which speedy changes in human facial expressions a re

*1. ASADA Akira, “The Birth of Painting from the Ruins of Graphic Design”, *MAKOTO SAITO: SCENE [0]*, ADP, 2008, p. 7

*2. Ibid. Critic Asada Akira defined Saito’s painting works in this exhibition as such in his writing.



7



8



9



10

6. 展示室11: 左から 《女像》、《モーション01》、《蒼い日》、《サン》、《ジャンピング・ガール》、《ブライド》

Gallery 11: from left: *Statue of a Woman*, *Motion 01*, *Blue*, *Sun*, *Jumping Girl*, *Bride*

7. 展示室11

Gallery 11

8. 展示室12: 左から 《包容》《祈り》《果実》

Gallery 12: from left: *Tolerance*, *Prayer*, *Fruit*

9. 10. 展示室14: 「I am [ポートレート・オブ・ミケランジェロ・アントニオーニ]」シリーズ

Gallery 14: "I am [Portrait of Michelangelo Antonioni]" Series

digitally realized instantly and fixed on canvas layer by layer, was displayed as his work symbolizing the Saito world and the first piece that visitors encounter upon entering the venue. As you approach the work having an overall image of *White Greed*, which shows a man's face in close-up, sharp eyes glaring at you and vivid colors, you find yourself drawn into the undulating detail of the painting, and that an unexpected world spreads before your eyes one after another undergoing further development in complexity. In Gallery 7, which provides visitors with space to encounter Saito's painting and experience this kind of interaction for the first time, *Face Cut Out*, his work which represented the main image of the exhibition, was

exhibited along with others.

In Gallery 11, his early works were displayed around two works from "Myself Portrait" series. Saito talked about the production process of this series called "Myself Portrait": as he was working on this piece taking out scenes from the movie in which children were main characters, his image of "myself" in his childhood appeared overlapping with them, finally forming an image that should be called "self-portrait." In this piece, he suggests a lot about his own distance that exists between "seeing" and "painting" the subject. This work is considered indispensable to understand the origin and nature of the Saito world. The exhibition space around this work has been made most important in the

exhibition.

In the last Gallery 14, continuous variations of color and image in the seven pieces from the portrait series "I am [portrait of Michelangelo Antonioni]" by film director Michelangelo ANTONIONI surrounded the circular space. "How the painting was conceived doesn't matter. The process doesn't matter either. What matters to us is how far the art can penetrate the public," said Saito. As if these words were embodied, this exhibition provided visitors with space where they could experience extension of his images and his activities digitally producing works one after another.

(OKAMURA Tomoko, translated by NISHIZAWA Miki)