

セシル・アルトマン

## イメージの泡

波の音がし始める。そして、あなたはイメージの満ち干の中に、その激しさの中に運び去られる。イメージは次から次へと容赦なく繰り広げられる。波がうなりを上げる。ピークに達した波は、サウンドトラックを飽和状態にする。波は、夢の重力と現実への回帰の間で、目覚め始めたあなたの意識の岸边にすべてを運んでくる。最初のイメージは原初的なもので、地球のイメージである。宇宙から眺めた地球は、宇宙征服により伝えられたイメージであり、人類にその生活の場の外観についての知識をもたらした。青く、光り輝く惑星。これに続く第2のイメージも地球だが、かなり接近したフレーミングとなっている。あなたの視線のリズムがこのように完璧に設定され、真っ暗なスクリーンに即座にも泡だと分かる効果音が鳴り響き、2つの静止画像がオーバーラップしながら相次いで浮かび上がることで、あなたはセシル・アルトマンが創り出した再生のサイクルに入り込んだことになる。

アルトマンの映像作品は、その機能において、有機的なリズムの上に成り立っている。拍動的なフロー、マチエールの振動。ビデオ作品はどれも、固有の力強さを備えている。秘やかで暴力的な作品もあれば、さも穏やかそうでありながら、常に緊張みなぎる作品もある。また、宙に浮かぶようで、その大氣的な次元において軽やかな作品もあれば、暗く、地下を思わせる作品もある。それぞれの作品は内的な生命、有機性により息づいており、それがあなたをして、自らの視線を調節しながら、自らの身体を息づかせる血液の脈動までを映像の時間性に合わせながら、作品を見ることに導いていく。

## *Time and Tide*

生命の拍動。鼓動。心臓の動きがスローダウンする。穏やかであると同時に不安げな眼差し。低圧状態。イメージが相次いで繰り出される。編集の有機性がイメージに密度を与え、元のイメージが備えた貧弱さをうまく活かした奥行きを作り出している。あるイメージが貧弱だとどうして言い切れるのだろうか？ 『*Time and*

『Tide』を構成するイメージはテレビ画像から取り込まれた。つまり、実在感の希薄なハイテク・メディアの世界から取り込まれた。こうしたイメージは見分けがつかず、ニュースなのか、夜の映画番組なのか、推定上の出所も判別できない。単に貧弱なイメージのデジタルな海原に属するもので、その存在理由は、画面を埋め尽くし、意識を無化し、頭脳を虫食む必要のほかにはない。

『Time and Tide』の貯槽に入れ直されてはいるものの、テレビ画像はその本来の姿から解放されてはいない。単に、別のプログラムに持ち込まれているだけである。つまり、もはやメディアのプログラムではなく、アートのプログラムに持ち込まれている。セシル・アルトマンは画像をその貧弱さから救い出すことなく、そこに隠された表意作用を明らかにする。あたかもパンドラの箱が開けられたかのようだ。そこからは地上のありとあらゆる災禍が、人類のありとあらゆる不幸が飛び出してくる。それも穏やかでゆっくりとした時間性においてのことであるだけに、かえって画像の暴力が容赦ないものとなる。あなたは、ついにこう言うことができる。

「私は2棟の高層ビルが崩壊するのを見なかった」。あなたは厚く重なる雲が波と入り交じるのを見る。ピクセルの泡が9.11のアイコンを飲み込むのを見る。波は他のイメージと同じようにこのイメージを飲み下す。しかし、人間の構築物や生命のはかなさを各人に喚起するメッセージを世界的規模で認識することを否定はしない。波は、この認識をさらに容赦ないものにする。

ハイテク画像の絵画的マチエール。絵の具に入れ替わるのはピクセルの粒度である。中継画像の低解像度から、赤みを帯びた光の単位が散りばめられた平板な画面から、セシル・アルトマンは造形的効果を引き出す。凍結されたイメージが浮かび上がらせるのは、サブリミナルなコンテンツではなく、そのテクスチャーの粗雑なざらつきである。このように電子的なフローに固定化されることで、メディアの映像はその物質性を暴露する。コード変換された光の繊維状の網の目が、まったく表層的で奥行きのないスクリーンの上に立ち現れる。画家としてのセシル・アルトマンは、ビデオ画像のこうした貧相な質を豊かなマグマに作り替え、それが火山の表面を流れる溶岩のようにうごめく。その昔、いたって簡単なメタファーは、テレビ放送終了後のざらついた灰色一色で、コンテンツ待ちのテレビ画面を「雪」になぞらえていた。ここではむしろ、都市部の小さな吹きだまりを思い浮かべなければならない。

それはタイヤによって歩道の縁に押しやられ、一酸化炭素の粒子が散りばめられている。天から舞い降り、純粹なものと幻想される物質は、実はエンジンの排気ガスで汚染されている。このビデオによるスライドショーで次々と繰り広げられ、スクリーン上で連鎖し、心の中で絡まり合うイメージはすべて、情報というドライアイスの判別しがたい背景から出てくるように思える。デジタルな埃の培養。

## **Kessoku**

視点がせり上がっていく。壮麗にも（ほかに言い様があるだろうか？）、雲が光の中を進む。ぼんやりとした非物質性を湛え、火山の上空を進む。セシル・アルトマンの映像作品は、それが設定する特別な時間性のなかに即座にあなたを入り込ませるといふ賢明さを備えている。タイトルは最後になって初めて表れ、エンドクレジットを告げ、私たちを作品の世界の中に宙づりにする。『**Kessoku**』によって、あなたは眼差しの実験に入り込む。それは、二元対立的な韻律分析でリズムを織り成す新たな視点の状態である。新しい日が始まり、新たな視覚の経路が示される。厚く重なった雲、霧、火山ガス、都会のオレンジ色の照明に色づく冬の雲。空気は生命の原初的な媒体として立ち現れる。空気は、私たちの死活に関わる雰囲気をつまやかにする。それは山岳部では穏やかであり、マクロファイナンスの牙城であるビルの中では苛立っている。浮遊するかのよう、ワグナーのオペラ「ローエングリン」からサンプリングされた甲高い旋律が、雲の眺めとオフィスの場面を交互に見せる離接的なショットを統合することになる。山にかかる霧のとらえ所のない泡が、空中に浮かぶ量塊の心落ち着かせるリズムを堂々と刻みながら、経済活動の周期的時間の円環性に対立する。株式相場は、実在感の希薄な場において、デジタル式電光掲示板の上を循環する。数名の男たちが姿を見せるが、情報のモレク神である機械の罠に捕らえられているかのようなのである。**Topix**（東証株価指数）の名称が、シンボルマークとして、このビルの戦略的中枢に刻み込まれている。奇妙なトピックス。システムのために働く個々人には決められた場所がある。丁度、システムの神経ネットワークを駆けめぐる個々の情報に決められた場所があるように。何もかもが正反対だと思えるふたつの世界（火山と日本の大都市のビジネス街）のこうした断絶によるアサンブラージュにより『**Kessoku**』が明確に示すことになるのは、私たち

の時代における工業デザインのコンセプトと環境についての考え方との間の連関である。新しい契約は、高度に洗練された経済活動が気候状況を掌握する契約である。しかしながら、厚く重なる雲は尊厳に満ちていると思える。そして、段階的なオールオーバーにより、雲は風景を覆い尽くして行く。ひとつの深淵から別の深淵へと、世界の存在の謎が深まる。

## Relay

都市＝機械の奥底への潜入。セシル・アルトマンはグローバル資本主義の空間と、これが生み出す生存条件を探索する。公共空間を利用する無名の群衆が、一群の影のように、画面の両側からイメージに出入りし、大きな瞳孔を表したオブジェの前を通り過ぎる。眼窩を思わせる光背に組み入れられたこのロボット的な虹彩は、ほぼ有機的とも言える環流によって命を吹き込まれ、通行人たちを監視しているように見える。建築物に嵌め込まれた装飾的デザインのモチーフであり、ガラスとスチールでできたこの大きな瞳は、オーウェル的な洞窟の雰囲気醸し出している。高度産業文明の巨大なハイテク・トーテムであるこの電子のキュクロプス（片目の巨人）は、監視技術により統治される社会の異端審問的な視点の状態を象徴している。偏執狂的な環境装置のこうした機械的な荒々しさに対立するのは、クラゲのこの上ないエレガンス。クラゲの変化しやすく、柔軟で波打つ動きが、都会に張り巡らされた道路の夜景と響きあう。摩天楼の下で列をなす車のヘッドライトのゆっくりとした動きには、神経刺激のピークを思わせるデジタル表示的な動きを見せるエレベーターの垂直運動が重ね合わされる。

セシル・アルトマンのイメージはどれも、このように象徴的密度が高い。この作品のカットはどれも、固有の内的な動きを備えている。クラゲの荘厳な生命力、海中を推進する華麗さが、コントラストとして、帝国の生活空間の人を寄せ付けない冷たさを指し示すことになる。生命形態はどんな条件において開花するのだろうか？ 人間はどんな疎外のレベルに服従することができるのだろうか？ 地球の長い歴史において運動性を備えた初めての生物であるクラゲは、環境変動に対する生命の抵抗を呼びかけるかのよう、また、その運命的なはかなさを意識するかのよう揺れ動く。未来派的な都市は、SFの想像領域の具体的な形象化のようであり、都市計

画家や建築家によって作り出された悪夢のようでもあり、そのイメージは高度産業文明によって考案された人工環境が到達する完成度と複雑さにおける飽和レベルを確認するものとなっている。人類がその歴史を通じて正当にも追求してきた生活条件の快適さは、いかなる時点において、悲壮な逆説として、人類の生き残りそのものを危機に曝すことになるのだろうか？ ブレークポイントはどこにあるのだろうか？

## You

地球のイメージがセシル・アルトマンの図像学的レパトリーに戻ってくる。『You』の幕開けは、オフィスビルのロビー中央で回転し続ける地球の立体模型。内側から照らし出されたこの巨大な地球儀は、経済活動による世界制覇という滑稽にして危険な幻想を表している。金融情報を流し続ける液晶ディスプレイに囲まれた地球儀は、ビジネス界のイデオロギーに結びついた権力の美学を表した冷たい環境に組み込まれている。この抽象的な世界は、自らが操作する生命や資源の管理を会計学的に合理化することで安心感を得ている。ふたつの声がサウンドトラックに流れる。女の声と男の声が、その会話によって、空調で冷え切ったこの雰囲気を暖めることになる。音楽のフレージング、ことばの使い方、分裂した文章の書き方が私たちに即座に気付かせるのは、マルグリット・デュラス脚本、アラン・レネ監督の『二十四時間の情事』の恋人たちである。ビジネスの冷徹さと恋の対話の感情的密度のぶつかり合いは、逆説的な緊張関係に満ちた雰囲気を築き上げる。3分間の上映時間の間、『You』は平然と回転する地球儀のフィックス・ショットをスクリーンに映し出す。その間に、オフィスが閉まる時間になると周囲の照明が消え、地球儀の穏やかな輝きが増すことになる。次第に、映像と音によって別々に呼び起こされたふたつの世界の間断絶感から、地球儀によって開始された対話に伴う困惑感へと感情が移行していく。これは、しかしながら、地球に言葉を語らせるような過剰な擬人主義ではない。とは言え、地球の有機的生命力を主張するガイア理論が歴然とそこにはある。

恋人たちの甘美な対話は、宵闇の親密さの中において熱い感情を主張し、世界の搾取と響きあうことになる。「あなたは私を閉口させる、あなたは私の気分を良くし

てくれる」。反意語の揺れ動きがイメージに象徴的な射程を与える。それは丁度、人類発祥の地であり、人類の死滅後も生き延びる地球とその現在の住人たちとの間で、環境の免疫力に対する取り返しのつかない侵害が生態学的に理解されたまさに歴史的な瞬間において交わされる対話のようである。残酷な貪欲さ。穏やかさと官能的暴力の撞着語法によりアーティストは「世界の魂」の宇宙精神的な理念の鮮烈なイメージを提供している。

「私たちが世界から受け入れるものは、生命を回復するものだけである」ラウル・ヴァネーゲーム

セシル・アルトマンのイメージは、連続的な生成においてその神髄を発揮する。イメージは相次ぐ波として展開する。イメージの出現は生理的なリズムの上に築かれている。イメージの泡がスクリーンの表面に堆積することになる。イメージの泡は美を発見する期待に絶えず応えようとしているかのようである。しかし理想主義からはほど遠く、ここでは美はその不安定さを理解することで明確に立ち現れる。美とは世界の震撼であるとエドゥアール・グリサンは言っている。苦しみに近い欲動である。美は充足感においてではなく、緊張を直感することにおいて明確に立ち現れる。セシル・アルトマンの映像作品におけるイメージ再成の心的強度、相次ぐ波動によるイメージの横溢の心的強度は、あなたの眼差しにこうした波状運動を伝えてくれる。

パスカル・ボース