

コンテンポラリー・アートというフィールドにおいて、1990年代後半から映像を用いた作品が多く発表されている。今回の発表では、この流れの中で注目されているエイヤ＝リーサ・アハティラ<sup>1</sup>の作品《ウィンド》を取り上げ、考察を行った。

エイヤ＝リーサ・アハティラは、1959年生まれのフィンランド人女性アーティストである。《ウィンド》は、2002年に発表されたサウンド付き3面プロジェクションによるDVDインストールーションである。

《ウィンド》の物語は、3面のスクリーンで展開されるように構成されている。その3つのスクリーンはひとつのパノラマ・スクリーンのように機能するときもあれば、一つの出来事が微妙な時間のズレを生じさせて映写されることもあり、その相互の関係性は定まっていない。また、3面スクリーンに同時に表示される同一の字幕によって、3つの映像の同時性が強調される。鑑賞者はこれらの仕掛けのために、スクリーンが3つあるということを常に意識せざるをえなくなる。

この3つのスクリーンの映像を、常に同じように意識させるアハティラの手法は、メディアアートの理論家であるレフ・マノヴィッチの「空間的モンタージュ」という概念を想起させる。「空間的モンタージュ」とは「いくつかのイメージがある関係性をもって同時にスクリーンに現れること」<sup>1</sup>と、マノヴィッチは定義している。現在、パーソナル・コンピュータの主流を占めているマルチ・ウィンドウシステムを用いたグラフィカル・ユーザー・インターフェイス（GUI）の影響から、彼はこの概念の着想を得たとしている。そして、「ウィンドウからウィンドウへの注意の切り換えに私たちが慣れていくとすれば、私たちは1つの視覚情報の流れによる従来の映画よりも複数の視覚情報を同時に見せてくれたほうがより満足できるのかもしれない」<sup>2</sup>と述べている。

アハティラは、物語という情報の流れを、3つのスクリーンに分配し、同時に表すことで、鑑賞者に3面スクリーンの映像にアクセスを繰り返すことを要求している。つまり、マノヴィッチが現代の私たちに大きな影響を与えているものの一つとしてあげているGUIを用いたコンピュータにおいて、私たちが多くのウィンドウを行き来しながら作業するように、アハティラは鑑賞者の視線がそれぞれのスクリーンを行き来することで、はじめて物語が成立するように作品を構成していると考えられるのである。

---

<sup>1</sup> Lev MANOVICH, *The Language of New Media*, (MIT Press, 2001) p. 322

<sup>2</sup> Ibid. p. 328