



Title	飯村隆彦のビデオ作品における「見る」と「見られる」こと
Author(s)	望月, 由衣
Citation	デザイン理論. 2013, 62, p. 83-93
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/56365">https://doi.org/10.18910/56365</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

# 飯村隆彦のビデオ作品における 「見る」ことと「見られる」こと

望 月 由 衣

キーワード

飯村隆彦 ヴィデオアート 「見る」「見られる」

Iimura Takahiko, videoart, to see, to be seen,

はじめに

1. 初期ビデオ作品について
2. 《Camera, Monitor, Frame》(1976)  
《Observer/Observed》(1975)  
《Observer/Observed/Observer》(1976)
3. 結 論

## はじめに

本論文は、飯村隆彦(1937-)のビデオ作品において「見る」ことと「見られる」ことの扱われ方の考察をするものである。飯村は、日本国内で早い時期から個人でフィルムによる映像作品の制作を始めた。飯村の映像作品で扱われている問題を大きく分けると、4つに分けることができる。まず身体を極端なクローズアップで撮影した《LOVE》(1962年、レギュラー8ミリ、16ミリブローアップ、白黒、10分<sup>1</sup>)のような性や身体を扱う作品である。そして《1秒24コマ》(1975-78年、16ミリ、白黒、12分)のような映画の構造を扱った作品<sup>2</sup>、そして言語を扱った作品、「見る」ことと「見られる」ことを扱った作品に分けることが出来るだろう。また飯村は、映像の作品を制作し始めた当初からパフォーマンスを多数行っていることと、自身の作品の内容に関する記述を多く残している。本論文では飯村の作品を中心に、飯村の作品の分類のひとつである「見る」ことと「見られる」ことを扱った作品に絞り考察をしたい。まず第1章では、同時代のビデオ作品の中に現れる「見る」こと「見られる」ことへの問題を検討し、飯村独自のアプローチについて考察をする。第2章では、本稿で主に取り上げる3部作の作品である《Camera, Monitor, Frame》(1976年、ビデオ、白黒、20分、サウンド)、《Observer/Observed》(1975年、ビデオ、白黒、20分、サウンド)、《Observer/Observed/Observer》(1976年、ビデオ、白黒、19分、サウンド)において、「見る」こと

と「見られる」ことがどのように扱われているか考察をする。この作品で飯村は、ビデオ撮影システムの特徴である同時再生、つまりカメラで撮影している映像をモニターに繋ぎその場で再生する仕組みを使用することによって、「観察者」と「被観察者」の関係性を問い直そうとする。また同時に言語による指示対象と映像で表されるイメージとの関係を問い直そうとしている。結論では、飯村の映像作品における「見る」と「見られる」ことの独自性を明らかにすることで本研究をまとめたい。

## 1. 初期ビデオ作品について

まず飯村の活動を整理しておこう。飯村は、最初の作品であるフィルムで海岸を撮影した作品《くず》(1962年、フィルムレギュラー8mm、16ミリブローアップ、白黒、10分)を制作する。フィルムによる作品を制作し始めた頃の飯村は、読売アンデパンダン展に参加していた人たちやネオダダイズムオルガナイザーズのメンバー、ハイレッドセンターのメンバーとよく会っており、中西夏之(1935-)や風倉匠(1936-2007)は飯村のフィルム作品に出演している。1966年から3年間アメリカに滞在した後、1969年に日本に戻り、フィルムによる作品の制作を続けながら、ビデオ作品の制作を本格的に開始する。その後も飯村は、ドイツに滞在したり、国内外で教鞭を執り、作品の発表をしている。日本国内では、ビデオ撮影システムを使用して作品の制作が始まった初期から飯村も制作し、グループに所属することなく個人で制作をしている。まず飯村はビデオ作品《椅子》(1970年、ビデオ、白黒、5分、サウンド)や《プリンキング》(1970年、ビデオ、白黒、18分、サウンド)を制作した。その後もジャック・デリダ(Jacques Derrida. 1930-2004)の『声と現象 La voix et le phénomène』(1967)の一文に基づき《Taking myself》(1978年、ビデオ、カラー、17分、サウンド)や、2台同時上映を行い、音と画像のずれをともなった《ア・イ・ウ・エ・オ・ン》(1982年、ビデオ、カラー、10分、サウンド、2台同時上映、シングルテープ)を制作する。現在は日本におり、映像作品を上映しパフォーマンスを行っている。

日本国内でビデオの最初期の作品と目されるものは、松本俊夫(1932-)の《マグネティック・スクランブル》(1968年、ビデオ、白黒、30秒、サイレント<sup>3</sup>)で、フィルム映画『薔薇の葬列』(1969)の中で使用された<sup>4</sup>。1971年には、アメリカ文化センターの主催により朝日新聞社ホールで開催された「クロストーク5」が開催された。そこで飯村は屋内のカメラと屋外のカメラによって同時中継をするパフォーマンス「外と内<sup>5</sup>」を行っている。これはビデオ撮影システムを使用した大規模なパフォーマンスとして国内初である<sup>6</sup>。

飯村と同時代の作家も「見る」と「見られる」ことに関する作品を制作した<sup>7</sup>。例えば、1972年の「ビデオコミュニケーション DO IT YOURSELF Kit」の際に行われたパフォー

マンス映像である、山口勝弘（1928-）の《EAT》（1972年、ビデオ、白黒、1分30秒、サウンド）は、2人がテーブルで向き合い、1人が食事をし、もう1人がそれをカメラで撮影するという動作を交互に行うパフォーマンス全体を、別の固定カメラで撮影したものである。この作品には、複数の視線が存在している。テーブルの前に座っている人の視線、カメラの視線、そのカメラを交互で撮影することで、「見る」と「見られる」ことが入れ替わり、さらに会場の観客の視線がある。

小林はくどう（1944-）の《ラプス・コミュニケーション》（1972年、ビデオ、カラー、16分、サウンド）は、人の身振りを撮影した映像を見て、その後自分自身も映像で次の人に見られる対象になるため、「見る」と「見られる」ことが入れ替わっているといえる。

「見る」と「見られる」ことへの飯村の関心は、フィルム作品の2作目である《視姦について》（図1）（1962年、16ミリ、白黒/カラー、10分、サイレント）ですで見ることが出来るだろう。この作品で飯村は、フィルムにパンチで穴を開けたり、マーカーを入れ、手を加えた。鑑賞者は、所々に現れる穴が開いていないコマを垣間見ることは可能であるものの、全体を見ようと思っても見ることが出来ない。つまりこの作品で飯村は、映像を見えなくさせることによって、鑑賞者に「見る」ことをより強く意識させようとしていると考えられる。さらに「見る」と「見られる」ことへの飯村の関心は、次章で取り上げるビデオ映像作品《Camera, Monitor, Frame》、《Observer/Observed》、《Observer/Observed/Observer》で明確に現われるようになる。



図1 《視姦について》（1962）  
DVD「60s EXPERIMENTS」飯村  
隆彦研究所、2004年

## 2. 《Camera, Monitor, Frame》、《Observer/Observed》、《Observer/Observed/Observer》

飯村自身が「3部作<sup>8</sup>」と呼んでいるこの3作は、飯村の初期ビデオ作品として重要な位置を占める。ビデオの撮影システムを使いながら、そこに言語表現を絡ませることで、「見る」と「見られる」ことに迫ろうという飯村の問題意識が3部作の中で発展的に展開している。1975年に《Observer/Observed》を制作し、次に《Camera, Monitor, Frame》、最後に《Observer/Observed/Observer》を共に1976年に制作をしている。《Camera, Monitor, Frame》は、《Observer/Observed》を制作した後に作られているが、3部作の導入として位置づけられている。それぞれの作品は後述するが、複数のチャプターで構成されている。この3部作は、スタジオで撮影が行われ、カメラ、モニター、被写体だけを使用した非常にシンプルな作品である。

本論文では、この3部作を1998年にリメイクしたものを参考にする。リメイクした作品に

ついて飯村は、「基本的にはコンセプトを変更せずに、オリジナル作品にあった繰り返しの冗長さをカットして、最初の作品よりも大幅に短縮し（3作品で59分から22分に）、作品としてはより簡潔なものとなった<sup>9</sup>。」としている。その他、リメイク後では出演している女性が異なる。

飯村はこの3部作を「ビデオの記号学」とし、「言語学的なアプローチ<sup>10</sup>」をとっていると言っているように、文章の構造とビデオ撮影システムの構造を組み合わせ制作をしている。飯村は、フィルム作品を制作している時から言語への関心があった。例えば彼は次のように言っている。

「日本語では、言葉の順序に関する限り“I you see”（私はあなたを見る）といって英語における“I see you”を表す。ふたつの言語における目的語の位置の違いは、コミュニケーションにおける優先順位を示している<sup>11</sup>。」

「私が、カメラで被観察者である『あなた』に向かっているとき、ビュー・ファインダーを通して見ているのは『あなた』である。この状況を言語化するならば、日本語の順序である“I you see”は英語の“I see you”よりもより近似的である。日本語では、述語より以前に、目的語がまず確認されなければならない。言い換えれば、日本語の構造は、英語のそれよりも、カメラ・アイに近く、日本語は、視覚的な客観性に適応した言語であるといいうるかも知れない<sup>12</sup>。」

「さらに非形式的な日本語では、話でも書く文でも、主語を省くことは普通の応用である。これはカメラ・アイにもっと近い。カメラ・アイは、誰が主語であるかは決して指示しないから<sup>13</sup>。」

飯村は日本語と英語の文章を比較した際に、目的語の位置の相違に注目し、その位置がコミュニケーションの優先順位を示していると考えた。またカメラのファインダーをのぞくことは、主語が誰かということを示さず、このことと日本語の文章において主語を省略してもコミュニケーションが出来ることと似ていると考えた。飯村はこの3部作を日本語で構想しながら作品を英語で制作している。このことは飯村が制作した当初、アメリカに滞在しており、そこで発表するために英語を使用したということも理由の一つに挙げることが出来るだろう。

それでは作品を詳しく見ていこう。

《Camera, Monitor, Frame》は、5つのチャプターで構成され、《This is a camera》

《This is a camera2》《This is a monitor1》《This is a monitor2》《To See The Frame》である。この作品は、カメラ、モニター、フレーム使い、映像の基本的な構成要素を提示しており、後の作品の導入部になっている。《This is a camera1》は、向い合わせにカメラを置き、カメラ2のファインダーの位置に人物が立っている（図2）<sup>14</sup>。この作品は「This」と「I」を主語にすることで「見る」と「見られる」ことを入れ替えている。（表1）<sup>15</sup>は、モニターの画面に映っている映像と画面の説明、その画面の音声の表である。

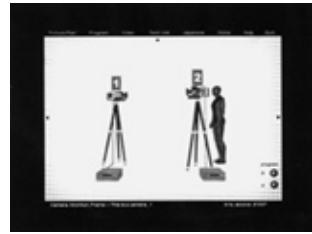


図2 撮影風景の図  
Exh. cat. "takahiko iimura film et vidéo" paris, à la Galerie nationale du Jeu de Paume 1999, p. 24  
飯村隆彦 フィルム、ビデオ回顧展 国立ギャラリー・ジュ・ドゥ・ポム

「This is a camera1」は、男性が画面に映り、「I am Takahiko Iimura」と喋り（図3）<sup>16</sup>、これは画面に映り喋っている人が主体となった発言である。また同じように男性が画面に映り「This is Takahiko Iimura」と喋る。先述した「I am Takahiko Iimura」と同じ人物による、同期録音による映像で、映っている人物は変わらないが主語を「I」や「This」に変えることで、見る側にも見られる側にも変化している。また同じ文章を使用し、映っている映像によって指示すものが変化している。

no	picture	description	audio	nb.com	
1	A	Camera1 This is a camera	a.d	10	
2	C	Face I am Takahiko Iimura	sync	20	
3	A	Camera1 (Pan to B)	a.d	30	
	B	Wall(hits)	This is not a camera	a.d	45
4	D	Camera2 (Pan to C)	This is a camera	a.d	50
	C	Face	This is not a camera	sync	1:05
5	A	Camera1	This is not Takahiko Iimura	a.d	1:15
	C	Face	This is Takahiko Iimura	sync	1:25
7	D	Camera2 (Pan to C)	This is a camera	a.d	1:35
	C	Face	I am Takahiko Iimura	a.d	1:45
8	C+1	Camera1 face	I am a camera	sync	1:55

表1 モニターの画面に映っている映像、画面の説明、音声の表  
Exh. cat. "takahiko iimura at the Lux" London, The Lux center 1998, p. 29 (部分)  
(掲載する際に画像を見やすくするため文字と数字部分を修正した。)

例えば「This is a monitor1」では、カメラとモニターを向い合わせに設置し撮影をしている。（図4）モニターが映され、「This is a monitor」という音声聞こえた場合、Thisは映っているモニターを指し示すことになる。次にモニターをカメラで映し、フィードバック機能を使いそのモニターに映すことで何重にもモニターが映る。そこで「This is a monitor」という声聞こえると、それはフィードバックで何重にも映ったモニターやカメラの前にあるモニターを指し示すことになる。次に走査線が映し出され、「This is a monitor」と聞こえた場合、それは視聴者（作品を見ているわれわれ）の目の前にあるモニターのことを指し示している。「This is a monitor」という同じ文章を用いながら、「This」が指し示す物モニターの複数存在するパターンを提示し、1つの文章と映像によって「見る」と「見られる」のいくつかのパターンが存在することを提示



図3 《This is a camera1》  
(1976/1998)  
DVD「Observer/Observed and Other Works of Video Semiology」  
飯村隆彦研究所、2004年

している。

《Observer/Observed》は、《Observe/Observed》《Seeing/Not Seeing》《She Sees/Seen》で構成され、カメラとモニター、男性、女性が出てくる。《Observe/Observed》は、空間の手前にカメラとその横に立つ女性があり、その奥に向かい合わせになるかたちでモニターとその上にカメラを配置している。(図5) この作品では「見る」と「見られる」ことが入れ替わっている。まずカメラが映り、その後カメラの横に立つ女性の映像がモニター上に映し出されており、「observed」と非同期録音の音声が入る。(表2) 次にモニターの上のカメラが映り「observe」という音声が入る。最初のカメラの映像は、手前の女性が撮影している映像で、次のモニター上の女性がカメラを持った映像は、モニター上に設置されているカメラで撮影している映像であることが分かる。カメラは「Observe」で見る側である観察者、モニターの映像は「Observed」で見られる側である被観察者、ここでは、モニターの上に設置されているカメラを撮影している女性の存在がわかることで、「見る」と「見られる」ことを入れ替えている。「Observe」の時のカメラが映っている映像は、この後に出てくる女性が撮影した映像であり、この時実際の空間上では「見られる」側である。そして「Observed」のカメラを持った女性が映っているモニターの映像は、先ほどの「Observe」でカメラを撮影して「見る」側であったが、モニター上に設置している「Observe」の時のカメラで映され、「見られる」側になっている。

また《Seeing /Not Seeing》では主語を省略することで、映し出された映像によって主体が変化している。例えば《Seeing /Not Seeing》は、カメラ2台とモニター2台を向かい合わせに設置し、モニターの横に女性が立っている。(図6) モニターに女性の目元が映し出され、「Seeing」(図7)という文字が出た場合、「見ている」のはモニター上の女性か、視聴者である。違う場面で、モニターに目を閉じた女性の目元が映し出され、「Not seeing」(図8)という文字が出た場合、視聴者は映像を見ているので主体は女性であることが推測できる。



図4 撮影風景の図, p.32



図5 撮影風景の図, p.42

No.	picture	description	event(s)	duration
1		eyes(look up)	Observe	30
		eyes(look down) (repeated)	Observe (repeated)	
2		camera (arm up & down)	Observe	1:00
		face with camera within monitor (repeated)	Observed (repeated)	
3		camera (arm up & down)	Observe	1:30
		monitor in feedback (repeated)	Observed (repeated)	
4		face with camera (arm right/left)	Observed	2:00
		monitor in feedback (repeated)	Observed (repeated)	
5		eyes(look to right)	Observe	2:30
		eyes(look to left) (repeated)	Observe (repeated)	

表2 モニターの画面に映っている映像、画面の説明、音声の表 p.46  
(掲載する際に画像を見やすくするため文字と数字部分を修正した。)



図6 撮影風景の図, p. 45

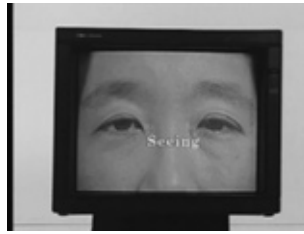


図7 《Seeing/Not Seeing》  
(1975/1998)

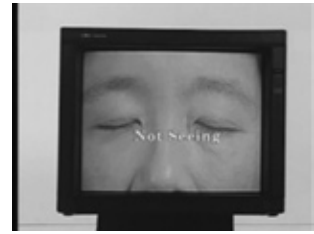


図8 《Seeing/Not Seeing》  
(1975/1998)

《She Sees/Seen》では、カメラ2台とモニター2台を向い合わせに設置し、モニターの横に女性が立ち、カメラの横で男性が音声を入れて撮影している。(図9)女性が目を開いた目元が映し出がされ、「She sees」(図10)という非同期録音の音声がか聞こえ、ここでは女性が見る主体になっている。次に女性が目を開いた目元が映し出されたモニターが映され「She is seen」(図11)という音声が入り、ここでは女性は映像として見られる存在である。次に女性が目を閉じた目元が映されたモニターが映り、「She is seen」(図12)という音声が入る。モニター上の女性は目を閉じていても映像として「見られる」存在になっている。

《Observer/Observed/Observer》は、《I See You/Myself》《Camera1/2 -Monitor1/2》《Camera2- Camera1/Monitor1/2》で構成され、カメラとモニター、男性、女性が出てくる。《I See You /Myself》では、向かって左奥からカメラ、男性、モニターを配置し、その向いに奥からモニター、女性、カメラの順番で配置し撮影をしている。(図13)まずカメラとその横に男性が映り、「I see you who is shooting me」(私は私を撮影するあなたを見る)(図14)という女性の非同期録音の音声が入り、画面上には「I-You-Me」という文字が入る。ここで「I」は音声の女性で、男性を撮影している人だと想像することができ、「You」が映っている男性だということがわかる。次に横にパンすると女性がカメラを持った映像がモニター上に映し出されている。そこではモニターに映った女性が「I see



図9 撮影風景の図, p. 49

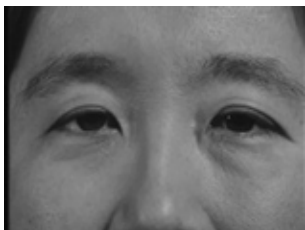


図10 《She Sees/Seen》  
(1975/1998)



図11 《She Sees/Seen》  
(1975/1998)



図12 《She Sees/Seen》  
(1975/1998)



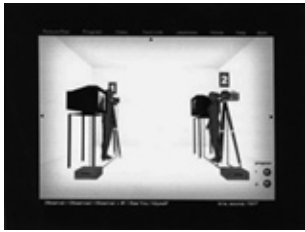


図13 撮影風景の図, p. 52



図14 《I see you/Myself》  
(1976/1998)



図15 《I see you/Myself》  
(1976/1998)

myself who is shooting you」(私はあなたを撮影する私自身を見る)(図15)とっており、画面上に「I- Myself- You」という文字が入る。横にパンすることで同じ空間内にいることが分かり、先ほどの音声の女性だということが判明する。最初の「I see you who is shooting me」(私は私を撮影するあなたを見る)と言っているのは、声の主体である女性が男性を見ているのであり、画面上では男性は「見られる」存在である。次にモニター上に映った女性は、「I see myself who is shooting you」(私はあなたを撮影する私自身を見る)とっており、モニター上に映ることで自分自身を見ることが可能になっているが、このモニター上の映像は向かい側の男性が撮影している映像で、見られる対象にもなっている。また映像の中で私は「I」「Myself」(モニター上に映った姿)「Me」のバリエーションを持ち、見る対象にも見られる対象にもなっている。

### 3. 結 論

ここまで見て来たように、飯村はこの3部作においてビデオ撮影システムで可能になった同時再生を使用することで「見る」ことと「見られる」ことを入れ替え、両者の関係を複合化させている。同時代の他の作家もビデオ撮影システムを使用し「見る」ことと「見られる」ことを入れ替え循環するような作品を作っているが、飯村は、本人の発言からも分かるように、言語によるアプローチが加わり、ビデオ撮影システムと重ねて考え制作していることが、他の作家と異なる点である。飯村の発言をまとめると、日本語では目的語の位置が述語より先に来ている。ビデオ撮影は、「見る」という行為の前に被写体が存在している、つまり被写体があって初めて「見る」ことが発生するので、目的語=対象が述語=動作の前にくる日本語の構造が、カメラ・アイの構造と近似していると考えた。さらに日本語では主語を省略しても会話等が成り立つことと、カメラ・アイは、撮影者が誰であることを示さないことと似ていると考えた。

この3部作の中で、言語は音声とテロップによって示されている。映像によって示される主客の関係(撮影者と被撮影者)に言語による主客の関係(主語と目的語)を重ね合わせていく

ことで、映像によって示される対象を客体にも主体にも変化させていることが飯村独自であるだろう。例えば、《Camera, Monitor, Frame》では、同じ文章を反復しながら、映像を変化させることで、「見る」ことのレベルを入れ替えたり、逆に同じ映像を使いながら、主語を「This」や「I」に変化させることで、同じ状態の人物が発話する主体でもカメラの被写体でもありえることを示す。

《Observer/Observed》では、動詞の能動と受動、肯定と否定が、映像の状態と複雑に重ね合わされ、見る存在と見られる存在とが次から次へと入れ替わっていく。

《Observer/Observed/Observer》では、撮影しているカメラや撮影者をもう一方のカメラでとらえてモニターに映し、そのモニターを自分自身でさらに撮影するという、1つのカメラや撮影者が、見る側にもモニターに映ることで見られる側にもなっている。

また3部作全体を通して、言語の「主語」と行動の「主体」が重要であることが分かる。日本語の特徴である主語がなくても推測可能なように、映像によって誰が主語になるか推測が可能である。またビデオ撮影システムを使用し同時再生することで、「撮影者」を映すことが可能になった。カメラ・アイは主体を明らかにすることがないため、被写体に向けることは一方的で暴力的な視線を向けることであるとも言えるだろう。同時再生を使用し、撮影者を映すことで一方的な関係性を壊し、観察者と被観察者の関係を流動的にしていると言える。

では、この「観察者と被観察者の関係を流動的にしている」ことで、飯村の作品はわれわれに何を気付かせることになるのであろうか。その答えは多様にあるが、ここでは「視線」の在り方について取り上げて考えてみたい。3部作を通して共通する流動化の問題は全て「視線」と関係している。例えば、画面に登場する男性や女性はカメラ＝視聴者の方を向き、さらに普段は隠されているカメラでさえも視聴者に向かって真っ直ぐな視線を向ける。また飯村は、上下左右のカメラのパンを差し挟むことによって、視聴者は恣意的に映像を見せられていることに気付かせる。

また視線と対象の関係は流動的で、見ているものが見ているはずのものと同じであるという保証はない。飯村はこのような視線の問題を、自己言及的にビデオ撮影システムを使用し浮き彫りにしようとしているといえる。撮影者、被撮影者、視聴者の関係を流動的にすることで、映像の一方的に見られるという特徴を明らかにしたといえるだろう。その意味で、今回取り上げた飯村の初期3部作は、ビデオ映像の在り方を考えることと、われわれの視線について考えるモデルとしても、意義深い作品だと言えることができる。

本論文は、意匠学会（第54回意匠学会大会2012年7月22日）における口頭発表を加筆、修正したものである。

## 註

- 1 飯村の作品のデータ（タイトル，時間等）は，以下のホームページの作品歴を参照。  
『飯村隆彦のメディアアート』「作品歴」（<http://www.takaiimura.com/filmography.videographyj.html>）（最終アクセス2013年3月18日）
- 2 飯村は「知覚における実験」『季刊フィルム』第1号，1968年10月の中で，「知覚的映画」という名称で，知覚に働きかける作品を分析している。
- 3 『ヴァイタルシグナル 日本の初期ビデオアート』（DVD 付属カタログ）2010年，p.95 作品解説を参照。
- 4 《マグネティック・スクランブル》は，学生のデモをビデオで撮影し，その映像が映されたモニターを磁石で歪めた作品。  
同上，p.95参照。
- 5 パフォーマンスのタイトルは，以下のホームページの作品歴を参照。  
『飯村隆彦のメディアアート』「作品歴」（<http://www.takaiimura.com/filmography.videographyj.html>）（最終アクセス2013年3月18日）
- 6 風間正『現代映像芸術論』出版文化研究会，2007年，p.45
- 7 阪本裕文「初期ビデオアートのメディアに対する批評性」『初期ビデオアート再考』（展覧会カタログ）名古屋市民ギャラリー矢田，2006年，p.79を参照。
- 8 飯村隆彦「ビデオの記号学」（覚え書き）『映像学』27号，1983年，p.34
- 9 Exh. cat. “*takahiko iimura film et vidéo*” paris, à la Galerie nationale du Jeu de Paume 1999, p.31（フランス語，日本語同時表記）  
飯村隆彦『飯村隆彦 フィルム，ビデオ回顧展』国立ギャラリー・ジュ・ドゥ・ボム（初出は，Exh. cat. “*takahiko iimura at the Lux*” London, The Lux center, 1998, p.35に所収）
- 10 飯村隆彦「ビデオの記号学」（覚え書き）『映像学』27号，1983年，p.35
- 11 飯村隆彦「ビデオと日本語の構造の視覚性」『映像実験のために』青土社，1986年，p.215（初出は“*Art&Cinema*” New York, 1978, Dec.『映像実験のために』に掲載をする際に飯村が日本語に訳した。）
- 12 同上 p.219
- 13 同上 p.220
- 14 Exh. cat. “*takahiko iimura film et vidéo*” paris, à la Galerie nationale du Jeu de Paume 1999  
『飯村隆彦 フィルム，ビデオ回顧展』国立ギャラリー・ジュ・ドゥ・ボムに掲載された図を転載する。図4，5，6，9，13についても同カタログに掲載された図を使用する。
- 15 Exh. cat. “*takahiko iimura at the Lux*” London, The Lux center, 1998に掲載された表を転載する。その際，画像を見やすくするため文字と数字部分を修正した。表2についても同カタログに掲載された図を使用する。
- 16 図7，8，10，11，12，14，15についてもDVD「Observer/Observed and Other Works of Video

Semiology」飯村隆彦研究所，2004年より出典。

#### 図版出典

Exh. cat. "*takahiko iimura at the Lux*" London, The Lux center, 1998.

Exh. cat. "*takahiko iimura film et vidéo*" paris, à la Galerie nationale du Jeu de Paume 1999

『飯村隆彦 フィルム，ビデオ回顧展』国立ギャラリー・ジュ・ドゥ・ポム

DVD 「60s EXPERIMENTS」飯村隆彦研究所，2004年

DVD 「Observer/Observed and Other Works of Video Semiology」飯村隆彦研究所，2004年