

日本の現代アートにおける 重ね合わせの映像についての一考察

— 山城知佳子《あなたの声は私の喉を通った》(2009) と
伊東宣明《死者／生者》(2009) を例として —

松 谷 容 作

A Study on the Overlay Images in
the Japanese Contemporary Art Scene:
Cases of Chikako Yamashiro's "Your Voice Came Out Through
My Throat" and Nobuaki Ito's "Dead person and Living person"

Yosaku MATSUTANI

要 約

TikTok などのような動画にかかわる SNS では、イラストや背景、人物、アニメーションなど、さまざまなオブジェクトが重ね合わされた映像が循環している。こうした重ね合わせの技法を、誰もがスマートフォンに実装されたアプリ上のデジタル編集を通じて簡単に実行することができる。よって今日、膨大な数の重ね合わせの映像が様々な SNS で漂っているのである。そうした種類の映像はもはや日常的なものとなり、現代的な映像文化のひとつとなっている。

映像文化の歴史を振り返ると、その初期段階から重ね合わせの映像は制作されていた。しかし、20 世紀半ばからその映像は次第に注目されなくなっていく。だが、20 世紀から 21 世紀にかけての世紀転換期に、デジタル技術が制作のなかに組み込まれていたアートの分野において、この重ね合わせの映像は頻繁に現れてきた。こうした背景をもつ重なり合う映像の効果を、とくに今日のアートにおけるその種の映像を私たちはどのように理解すればよいのか。

ところで、現代アートにおける映像作品についての議論では依然として旧来の映画の様式を軸とした、あるいは物語展開に注目した映像の考察に専心しているようにみえる。そうした考察では、重なり合った映像の効果を十全に明らかにできていないであらう。

う。よって小論では、重なり合う映像が中心的なものとなる山城知佳子《あなたの声は私の喉を通った》(2009)と伊東宣明《死者／生者》(2009)を取り上げ、それらの作品の重なり合う映像に注目し、現代アートにおける映像作品についての議論でほとんど参照されない、しかし現代の映像文化において極めて重要なアニメーション研究の知見を通じて検討する。具体的にはアニメーション研究で練り上げられた「ロトスコープ」という技法であり分析概念を用いてふたつの作品を考察していく。その考察を通じて、本論は現代アートの映像作品におけるアニメーション理論の重要性を示しつつ、現代アートの様々な作品において頻繁に現れる重なり合った映像の一側面を明らかにしていく。

キーワード：現代アート、山城知佳子、伊東宣明、重ね合わせ、アチューン、共にあること、ロトスコープ、トランスダクション、絡み合い

はじめに

TikTok などのような動画にかかわる SNS では、イラストや背景、人物、アニメーションなど、さまざまなオブジェクトが重ね合わされた映像が循環している。この重ね合わせの技法を、スマートフォンに実装されたアプリ上のデジタル編集を通じて、誰もが簡単に実行することができる。よって今日、膨大な数の重ね合わせの映像が様々な SNS で漂っているのだ。もはや重ね合わせ映像は日常的なものとなり、現代的な映像文化のひとつとなっている。

こうした重ね合わせの映像は最近に現れたものではなく、映像文化にかかわる歴史の比較的早い段階から登場していた。その代表的な例として、19世紀から20世紀にかけての世紀転換期に活躍したマジシャンであり、映画監督であるジョルジュ・メリエスの実践がある。メリエスは、同時代のスピリチュアリズムと近代自然科学における実証主義とのねじれた交差の影響を強く受けた当時のステージ・マジックを継承し、さらにそれを考案されたばかりのメEDIUMであるシネマトグラフで更新していった(ガニング 2003: 204-207; Natale 2012: 140-141; Natale 2016: 166-168)。その時に生み出されたのが重ね合わせの強烈なイメージである。例えばスピリチュアリズムに深く関連する映像作品『ダヴェンポート兄弟のキャビネット・トリック』(1902)や『心霊写真家』(1903)、あるいは複数の重ね合わせが現れる『幾つもの頭を持つ男』(1898)や『1人オーケストラ』(1900)【図①】、『ゴム頭の男』(1901)などにおいて、この映画監督は多重露光やディゾルブ、ストップ・トリックなどの技法を用いて、現実と虚構の人物像(いずれもメリエスが演じている)が共にフレーム内にある映像を作り上げたのだった。そしてこれらの映像は、メリエスが映像制作をしたフランスのみならず、様々な国や地域にいる観客の好奇心をかき立て、魅了していったのである。

多重露光やディゾルブなどを使用した、現実と虚構それぞれの像が区別されつつ入り混じり、

共にある映像はその後の映画制作に定着していくことになる。だが、1940年代半ばにフランスの映画批評家アンドレ・バザンは「二重焼付けの生と死」という論考において、映画作品内でこの技法を用いたフィクションのリアリティ（例えば幽霊の表象など）について疑問を呈し、そうした作品を「ダサイ」ものとして切り捨てていく（バザン 1970: 35-40）。そして、その後の映画の歴史のなかで、重ね合わせあるいは二重焼き付けの技法は多くの注目を浴びるものではなく、なってくる。だが20世紀から21世紀にかけての世紀転換期に、デジタル技術が制作のなかに組み込まれていったアートの分野において、この重ね合わせの映像は思い出したかのように頻りに現れてきたのである。

ところで映像メディア研究者の馬定延は、アートにおける映像作品の系譜を、二次元的な上映装置ではなく、三次元的な空間概念としての拡張的なスクリーンという視座で読み解いている。馬によれば、現代アートにおける映像作品の拡散の兆候は、1999年と2001年の「ヴェネチア・ビエンナーレ」および2002年の「ドクメンタXI」における展示などで、言い換えれば20世紀から21世紀への世紀転換期における映像作品の展示に見て取れる、という（馬 2019: 315）。日本について言えば、2010年の前後に映像作品の展示を中心とした注目すべき展覧会が立て続けに開催されている。とくに2009年は「恵比寿映像祭」（東京都写真美術館）の開始や「ビデオを待ちながら——映像、60年代から今日へ」（東京国立近代美術館）、さらにヨコハマ国際映像祭「CREAM」（新港ピアなど）の開催があり重要な年となろう（馬 2019: 315-316）。それ以降としては、2013年に「映像をめぐる美術——マルセル・ブロータースから始める」（京都国立近代美術館）、また2015年に「Re: play 1972/ 2015『映像表現'72』、再演」（東京国立近代美術館）、さらには2017年に「エクスパンデッド・シネマ再考」（東京都写真美術館）が開催されている。このようにして、美術館はこれまで諸々の理由（例えば自由に移動ができるため作品の起承転結を把握することが困難など）から映像作品に完全に適した場所ではないとみなされていたが、その状況が大きく変化していったのである（馬 2019: 313-315）。

そうした状況の変化に応じて、映像メディア研究において新たな理論の構築が、言い換えれば「映画研究の知見の上に変化するスクリーン映像の諸条件を反映した新たな理論」（馬 2019: 316）の構築が目指された。この新たな理論にかかわる議論のひとつとして馬はケイト・モンドロックに注目する。モンドロックは「スクリーンに基盤を置く〔screen-based〕」という従来の用語に対置して「スクリーンに依存する〔screen-reliant〕」映像インスタレーションを提案する（Mondloch 2010: 2）。それによって、スクリーンがこれまでの平面的な長方形の表面に制限されない（例えばガラスや建築物、立体物などに映像が投射され、それらがスクリーンになるように）こと、そしてそのためスクリーンが種々のインターフェイス（例えばガラスのような実空間にある物質的な実体と、そこに映る映像というヴァーチャルな窓など）として多層的に機能し、空間と空間、または実空間とヴァーチャル空間のあいだで観る鑑賞者と対象とを接続していくことが指示されるのである（Mondloch 2010: 2, 98；馬 2019: 317）。

以上のように、現代アートにおける映像作品は、複数の層の重なり合いであるスクリーンを通じて経験されるものとなっている。そしてそこに現れるものも、これまで支配的な形式であった映画の様式にのみ基づいた映像ではない。もっと言うのであれば、デジタル技術を制作の中心に置く映画（デジタル映画）において、もはやその映像は従来のものとは違ったものとなっている。ニュー・メディアについての理論家であるレフ・マノヴィッチは、デジタル時代の映像を考察する上で基本文献となった『ニューメディアの言語』のなかで、デジタル映画を「ライヴ・アクションの素材+絵画+画像処理+合成+2D コンピュータ・アニメーション+3D コンピュータ・アニメーション」として定義している（マノヴィッチ 2013: 412-413）。従来の映画制作においてはライヴ・アクションをフィルムやビデオに記録して（実写映像）、それらを編集し、さらにそこに特殊効果を加えて作品を完成させてきたであろう。だが、デジタル映画制作では、ライヴ・アクションの記録はコンピュータに取り込まれ、他のものと同等なデジタルな素材となり、「アニメーション化され、3DのCGシーンと合成され、塗りつぶされる」（マノヴィッチ 2013: 413）。そしてコンピュータ上で「最終的な画像はさまざまな要素から手作業で構築され、しかもすべての要素はゼロから作られているか、手によって修正を加えられているのである」（マノヴィッチ 2013: 413）。以上からマノヴィッチは、デジタル映画を「ライヴ・アクションのフッテージを用いる、アニメーションの特殊なケース」（マノヴィッチ 2013: 414）と言及する。

今日、映像のほとんどがコンピュータ上で制作されることを鑑みると、もはや現代のデジタル映像は従来の映画というよりも、その制作の側面からアニメーション的な構造をもつことになる。現代アートの映像作品もそこから逃れることはできないであろう。さらにはそうした類の映像がもつ構造を分析していくアニメーションをめぐる理論の成果も現代アートの映像制作において大きな影響を与えるであろう。例えば、映像インスタレーションを作品制作の主戦場とするシンガポール出身のアーティストであるホー・ツーニエンは、《ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声》（2021）の制作において日本のアニメーションから影響を受け、同様にトマス・ラマルによるアニメーション研究の議論にインスピレーションを得ている（大崎 2021: 47-48）。

しかしながら、現代アートの映像作品をめぐる議論において、アニメーションの研究成果が未だ十分に参照されているとは言い難い。そこでは依然として旧来の映画の様式を軸とした、あるいは物語展開に注目した映像の考察に専心しているであろう。そうした考察では、とりわけ、様々な作品において頻繁に現れる重なり合った映像の効果を十全に明らかにできていないようにみえる。よって小論では、重なり合う映像が中心的なものとなる山城知佳子《あなたの声は私の喉を通った》（2009）と伊東宣明《死者／生者》（2009）を取り上げ、それらの作品の重なり合う映像の効果をアニメーション研究で練り上げられた「ロトスコープ」という技術であり分析概念を用いて考察していく。その考察を通じて、現代アートの映像作品におけるアニメーション理論の重要性を示しつつ、現代アートの様々な作品において頻繁に現れる重なり合った映像の一側面

を明らかにしていく。

その手順は以下の通りとなる。まず二作品の概要を示し、これらの作品が共有する「共にあること」の側面およびドキュメンタリーという映像の形式を指摘する。その上で、「共にあること」の側面およびドキュメンタリーという映像形式ではうまく理解できない重なり合う映像の効果を、アニメーション研究における「ロトスコープ」という技術かつ分析概念を用いて明らかにしていく。

1. 記憶の継承と共有

ホームタウンである沖縄を作品制作の場のひとつとしているアーティスト山城知佳子の映像作品《あなたの声は私の喉を通った》からみていこう。この作品は、山城が沖縄の地方紙『沖縄タイムス』から「慰霊の日」¹の特集のためにフォトエッセイ寄稿を依頼されたことが始まりであった（山城 2016: 66；岡村 2021: 92）。「戦争、特に沖縄戦の証言を伝える体験者が減少し、近い将来にはいなくなる状況のなかで、沖縄戦を体験していない若者はその事実をどう受け止め、次の世代にどう伝えるのか」というのが依頼の内容である（山城 2016: 66）。自身も沖縄戦を体験しておらず、また表現することを目指すアーティストであるのに、このようなことを求められて山城は戸惑ったという。しかし、体験者がいなくなってしまうと過去の出来事は証言ではなく想像力によって表現することになる。その観点から鑑みるとアーティストがその任を務めることもありえるだろう、など作家は自身のなかでこの依頼の意味を整理し、記憶の継承と共有をめぐるプロジェクトを開始することになる（山城 2019: 35-36；宮沢・山城 2022: 335-336）。

具体的には、沖縄県内にあるデイケアセンターにいる18名の高齢者から証言をとることになった。ただし対象となる高齢者たちはいわゆる「戦争の語りべ」ではなく、また戦争経験者たちは過去に受けた辛く苦しい経験を語りたがらない傾向がある。さらには、過去の傷を無理に思い出させることで高齢者たちに精神面で大きな負担をかけてしまう心配もあった。そのため山城は「グループ回想法」を採用した【図②】。つまり沖縄の戦前と戦後の写真を皆に提示し、簡単な質問（例えば「この写真はいつの時代ですか？」などのような）をしながら、それぞれの人生を語ってもらうなかで、ある意味成り行きで自身の戦争体験の話をしてもらう方法が採用され、実施されたのだ（岡村・山城 2016: 56-57；山城 2016: 67-68）。

そのなかで1名が、沖縄戦ではなくサイパン島での自身の幼少期の体験を話し始めた。その話によれば、島にアメリカの軍隊が上陸したとき、島民たちは逃げ惑い、最終的に島の先端の崖に追い詰められたという。そしてこの証言者は、その崖から自身の家族全員が海に飛び込み自決したのを目撃したのだった。その話の途中ぐらいからこの証言者は尋常でないほど身体を震わせ、

1 沖縄県が制定している、沖縄戦などでの戦没者を追悼する日のことを指す。具体的には6月23日で、その日に沖縄戦での日本軍による組織的な戦闘が終了したとされる。

喉を詰まらせ、涙や鼻水を垂れ流し、押し寄せる感情を表出したという（山城 2016: 69；山城 2019: 36-37）。証言を記録するためにビデオをもってこの話を聴いていた山城は、一方で話に引き込まれつつ、他方で強い不安、激しい衝撃を覚えたと話す（山城 2016: 69；山城 2019: 37）。なぜなら、第一にこのアーティストは証言者の話の内容を具体的な像として思い浮かべることができず、内容自体が体に入っていない、そして「分からない」と感じてしまったからである。また第二に、戦争を体験した当事者と体験していない聞き手のあいだで記憶の継承や共有が可能ではないかという期待が崩れ、反対に両者のあいだには厚い壁があり、継承や共有は「不可能」だと率直に感じてしまったためである。

戦争体験者が自らの経験を話したがらない大きな理由のひとつが非体験者に理解されないということを知りつつ、自身と一緒に涙を流すような共感はず、話を聞き出しておきながら結局その話が分からなかった、そのことからの大きな罪悪感が山城を襲う（岡村・山城 2016: 57）。その罪悪感はその後も続くことになり、最終的に山城を再度先の証言者と向き合わせ、作品制作へと導くのだ。その結果として発表された作品が《あなたの声は私の喉を通った》である。

山城はこの作品の制作において、まず、ビデオで撮影していた映像記録から証言者の言葉を一言一句書き起こした。その作業を通じ、例えば自決したのが証言者の母と姉だったなど、語られた話の細部が理解可能となり、また息継ぎをする箇所など語る証言者の当時の状況がより明確になってきた。続く作業では、記録していた証言者の映像に書き起こしたテキストを文字スーパーとして重ね、その映像をモニターに映し出していった。そして山城は文字スーパー付きの映像を見ながら、証言者の息継ぎに合わせて証言者の語りを自身で喋っていく（山城 2016: 59；山城 2019: 37-38）。つまり、山城は証言者を演じているのだ。その演じている様子を映像で記録したものが《あなたの声は私の喉を通った》となる。この作品では声は主に証言者のものが採用され、山城は口パク状態になっている。だが、山城の声も部分的に聞き取ることができる。また、ときとして証言者自身の映像が重ねられ、証言者と山城両者の顔があるいは身体がひとつになり、言わば記憶の継承と共有が実現されていくことになるのだ【図③】。

2. 時間の重ね合わせ

本論で検討するもうひとつの作品は、《あなたの声は私の喉を通った》と同じ年に制作された伊東宣明による映像作品《死者／生者》である。伊東は「身体」「生と死」「精神」といった、私たちにとって根源的なテーマを追求し、それらを映像やインスタレーション作品として発表してきた。ここで注目する《死者／生者》はそうした伊東の制作活動の初期にあたる作品である。

この作品はフロアから立てられた、横並びの二枚のスクリーンによって構成されている。一方のスクリーンには高齢の女性が、また他方には若い男性が映し出される。この若い男性は伊東宣

明本人であり、また高齢の女性は伊東の祖母である【図④】。一方のスクリーンに映像として存在している伊東の祖母はふたつの姿で登場する。ひとつはこの人物が亡くなる5年前の姿で、そこで彼女は椅子に座り、自身の幼少期から現在までの人生（女学生だった頃、戦時中の苦労話、孫たちへの想いなど）をインタビューに答えるようなかたちで語り、またその過程で故郷の民謡を唄う²（高嶋 2010）。もうひとつは死にゆく姿である³。そのなかでこの人物は目をつぶり小刻みに震え、ときに人工呼吸器を装着され話すことができず、ただ深く呼吸する音と苦しうに乱れた呼吸の音を響かせている。その姿を通じて、鑑賞者はこの人物の生が最期をむかえつつあることを感じとるであろう。伊東によれば、語ることも困難になったこの姿を撮影した1ヶ月ほど後で、祖母は亡くなってしまふ（小吹 2010）。つまり死んでしまった祖母の生前の語る姿と、その後のその人物のまさに死にゆく姿がひとつのスクリーンに交互に投影されていくのだ。ただ、これらふたつの姿は一定のリズムや間隔で現れ交換されるのではなく、双方は突然切り替わっていく。

他方で、別のスクリーンに登場する伊東の映像では、一度もカットが切り替わることなく、作品の最初から最後まで作家は目をつぶり横たわっており、その姿を変えることはない。ただしそうしつつも、この人物は祖母のインタビューの声を、人生についての語りを、一言一句違わず同じタイミングで重ね合わせて演じていく（高嶋 2010）。重要なことは、祖母の映像が映し出されたスクリーンと伊東の映像のスクリーンが横並びにされ、伊東が祖母にほんの少し先行したかたちで彼女の語る声を演じていくように配置されることだ。鑑賞者の目の前にあるふたつのスクリーンに投影された映像は、巻き戻されることもなくただただ進行するので、こうした配置によって祖母は自らの死後に語られたであろう伊東の声をまるでなぞって、真似て話しているように見え、聞こえてくる。そしてそのことにより、多なる時間の重ね合わせが経験可能となるのである⁴。まずは祖母が人生を語り唄う時間と彼女が想起する過去の思い出の時間、またこの人物が死にゆく時間と死んでしまった時間がある。続いては、伊東が祖母の語りを演じる時間とそこで伊東が祖母の生前を想起する時間がある。最後に、そうした複数の時間をふたつの大きな流れとして提示するふたつのスクリーンに投影されたそれぞれの映像の時間と、スクリーンが別々であることから同時に全てを認めることは困難であるが各スクリーンの映像の部分と部分をひとつの統合した時間へと仕立て上げようとする鑑賞者の時間がある。《死者／生者》は、少なくとも以上の複数の時間（もちろんさらに別の時間も見出すことができよう）を同時に重なったかたちで表現し、その鑑賞者に複数の時間の往来を経験可能にさせる。本作のタイトルには「死者」

2 図④の上段のイメージを参照のこと。

3 図④の下段のイメージを参照のこと。

4 こうした伊東によるスクリーンの配置や時間の表現にかんして、フランスの思想家であるジル・ドゥルーズの『シネマ』におけるとりわけ時間イメージについての議論からの影響があろう（ドゥルーズ 2006）。ただし、伊東は『シネマ』での議論を造形化しようとしているわけではない（小吹 2010）。

の文字があるが、伊東によれば作品には死者はどこにも登場しない。作品の経験のなかで「死」が喚起されるのであれば、それは鑑賞者が重ね合わされた時間の行き来において自らがそれを作り出していくのであろう（小吹 2010）。そしてその死といつも対比的に語られる「生」も同様に、そこでは対比ではなく重なったかたちで鑑賞者のなかで現れ出ることになるのだ。

3. 共にあること

ここまで山城と伊東の作品を概観した。両作品は制作年が同じであることのみならず、その他にも作品の核となる部分に共通する側面がいくつもあるように思える。とくに注目すべきは、作品のなかで山城も伊東も対象者（戦争体験者と祖母）の振る舞いや言葉、生や記憶を自らの身体で模倣し、演じ、重ね合わせの映像を生み出しているということである。

山城は《あなたの声は私の喉を通った》の制作のなかで、何度も証言の模倣を繰り返したという。証言の言葉を声に出して読み、間を合わせ、その話を理解して身体に入れるのはかなり大変なもので、10数回のテイクが重ねられた。山城によれば、話が身体に染み入り、感情が自然と湧き上がって思わず涙が流れ、証言者と共感したのはそのうちのたった1回で、作品ではそのときの映像が採用されている。実際、フレームのなかの人物は証言者を自らの声で、口で、喉で、鼻で、肩で、肺で、言うならば身体全体で演じ、その対象者の記憶に重なっていく。伊東の場合はどうであろうか。美術批評家である高嶋慈は《死者／生者》において伊東が祖母の語りを模倣し演じる際に、その言葉を台詞として覚えるだけでなく、祖母の息遣いや発話の際の間の取り方など身体感覚も再現する必要があることを、つまり祖母の語りの身体化を指摘する（高嶋 2010）。その上で高嶋はその試みを「身体を通して他者の記憶を共有しようとする試みであり、伊東が祖母との間に開こうとした、一つのコミュニケーションの回路でもある」（高嶋 2010）とみなすのである。作品におけるこうした他者との重ね合わせあるいは身体化されたコミュニケーションをどのように理解すればよいのか。その理解のためにここでは「アチューン [attune]」という概念に注目したい。

この「アチューン」あるいは「アチューンメント [attunement]」とはベルギーの哲学者ヴァンシアンヌ・デプレが展開している概念である。デプレは、様々な科学実験において異種間の出会いをつぶさに観察し、諸々の存在が実際の出会いのなかで、どのようなかたちで互いに存在を可能にするのか、またその結果、それらの存在はその出会いのなかでどのように新しい意味やアイデンティティを帯びることを相互に可能にするのか（そして、自分自身にも出会うのか）ということを研究している（Despret 2004: 124-125; Despret 2013: 70-71; Despret 2016: 78-80）⁵。例え

5 分野横断的に独自の思考実践を展開するアメリカの思想家ダナ・ハラウェイはこうしたデプレの議論の重要性を的確に読み取ると同時に、その議論において注意すべき点も指摘している。本論ではこうしたハラウェイの読解もデプレの議論の理解において大いに参照した（Haraway 2016: 126-133）。

ば、優れた騎手は馬を乗りこなすために馬をコントロールするのではなく、また馬は騎手に飼いや慣らされるのではない。馬と騎手は共にお互いを感じ合い、両者はお互いの一部となり、結果、騎手と馬は一緒になって疾走することができるのだ (Despret 2004: 115)。同様なことをデプレは科学実験において発見する。身体化されたコミュニケーションが、種々の感覚や情動などを通じて、人間、馬、ラット、鳥などの間で構築され、人間は観察者として、動物は観察される対象として振る舞うことができるのである。言ってみれば、デプレは、人間であろうとなかろうと、他の存在と共に思考し、また他の存在と共に変容するための理論や方法の型を練り上げているのだ。そのような理論や方法の枠組みとして、言い換えれば身体化されたコミュニケーションを介して他の存在と共に思考し、また他の存在と共に変容することを指し示す述語として、「アチューン」あるいは「アチューンメント」は精緻化され、展開されている。

こうしたデプレの考え方に基づけば、語りや身振り、声などの模倣と演じること、顔のオーバーラップした映像など、山城と伊東は身体化されたコミュニケーションを通じて他者の一部となるつまりはアチューンすることで、記憶の継承と共有を試みる者となり、戦争体験者や祖母は記憶の証言者となる。そして戦争を、また生や死を共に思考することが可能になっていくのだ。実際、例えば山城は記憶の継承と共有にかんするインタビューで「わかりえないものに対して、わかろうとする努力を捨てないこと。それでもなお、戦争という見知らぬ体験にわずかに近づけるかどうか。あきらめずに努力を繰り返すことで、戦争体験者や戦没者と共に生きるという感覚を培っていけると信じている」（日本経済新聞 2015）と語る。以上のように、山城と伊東の制作プロセスと作品における重ね合わせの声や身振り、映像は、アチューンメントとして記憶の共有や継承の試みを、言うなれば、身体化されたコミュニケーションによって共に思考し、共に変容し、共にあることを観るものに喚起させ、体験させていくであろう。

4. 「演じられた」ドキュメンタリー

前節で論じた重ね合わせ、共に思考し共に変容する、共にあることの映像を成立させるものは、山城と伊東、また戦争体験者と伊東の祖母の姿のドキュメントであろう。山城作品は、戦争の体験を語る証言者をドキュメントし、その語る身体を演じる作家自身を映像でドキュメントしている。また伊東の作品では、生前に自身の人生を語る祖母と死にゆく祖母、さらには生前の祖母の語りを演じる伊東の姿がドキュメントされている。つまり両作品は、ドキュメンタリーがいくつも折り重なったかたちで構成されているのだ。ただし山城と伊東は、それぞれが対象となる人物を模倣し再現しようとしている。その意味で、両作品は「演じられた」ドキュメンタリー映像とも言える。

ところで、キュレーターのマリア・リンドとアーティストであり批評家であるヒト・シュタイエルは、こうしたアート分野におけるドキュメンタリー映像にかんする論集 *The Green Room*:

Reconsidering the Documentary and Contemporary Art を、山城と伊東の作品が制作された前年に編纂している。これまで、同時代の数多くの革新的なドキュメンタリー映像実践について、諸々の論者が様々なカタログやジャーナルで考察や分析を行ってきた。そうした散在する議論をひとつにまとめ、その実践に対して新しい視座を提供することが、ふたりの著作の目的である。そしてこの著作の編者たちは、イントロダクションにおいて従来のドキュメンタリーを振り返り、それと比較するようなかたちで現代のドキュメンタリーのあり方を概観している (Lind and Steyerl 2008: 11-26)。リンドとシュタイエルによれば、今日、ドキュメンタリー映像はかつてないほど強力になっていると同時に、私たちはドキュメンタリー表象に対する信頼をますます失っていると述べる。つまり私たちはドキュメンタリー映像をめぐる強いダブルバインドの内にいるのだ (Lind and Steyerl 2008: 11)。というのも、21世紀初頭においてドキュメンタリー映像は、携帯電話やスマートフォン、種々の動画サイトなどのインターフェイスを通じて、私たちの最も親密な日常や社会、政治、経済の領域に浸透し、集散的な想像力に入り込むだけでなくそれらを大きく変容させ、人道主義的な手助けから恐怖政治まであらゆるものを支えてしまっているからである (Lind and Steyerl 2008: 11)。

さらにふたりはアートとドキュメンタリーの関係を描きつつ、ドキュメンタリー映像の今について言及していく。近年のグローバリゼーションや新自由主義と、社会の断片化は、ドキュメンタリー制作の現場に大きな影響を及ぼしている。メディアはますますパーソナル化や私生活化 [privatization] していき、ドキュメンタリー映像の制作を支援する公的資金はどんどんと削減されていくため、実験的なドキュメンタリー制作はアートの領域で実践されることになる。結果、この領域は新しいドキュメンタリー表現の開発のための実験室となっている (Lind and Steyerl 2008: 16)。その状況において論者たちが注目するのは、ドキュメンタリーの伝統的な実践である真実の主張である。周知の通り、ドキュメントという観念は歴史的に確実性や確証という考えと結びつき、主に法の領域で使用されてきた。しかしながら、この確実性は現代の人びとの意識にとってほとんど失われたものとなっている。というのも20世紀のプロパガンダと偽の情報による大規模な企てが不信感とでもいべき習慣的な態度を作り出してきたからである。確かにドキュメンタリーは、制度的な権力や知識にいまだに抗しようとするのであるが、そうした条件の下で真実にかかわる効果は疑われるものとなる。そこにはほやけて動揺したドキュメンタリーの不確かさがあるのみだ。しかし、それは逆説的に、私たちの時代のイメージとしてきわめて適切なものとなっているのだと、リンドとシュタイエルは理解する。その姿は、確実性の主張を執行しようとするドキュメンタリーの失敗であり、だけれどもそれは不透明で怪しげな現代のリアリティを正当に示しているのだ (Lind and Steyerl 2008: 14)。

そうした議論を通じ、リンドとシュタイエルはアートと関係させつつ現代のドキュメンタリー映像のあり方をまとめていく。つまり、こうした不確かさが、ドキュメンタリーの実践を現代アートの最も革新的な形式のひとつにしたとふたりは指摘するのである。リンドとシュタイエル

によれば「アートとノン・アートのあいだを行き来するドキュメンタリーの両義的性質は、美学と倫理、作為と真正、虚構と事実、ドキュメンタリーの権力とドキュメンタリーの潜在性、さらにはアートとその社会的、政治的、経済的状况とのあいだに、新しい絡まり合いの領域を作り出すのに貢献してきた」(Lind and Steyerl 2008: 16)。言うなれば、これまで対立的に見られ区画されてきた数々の線が、例えばオリジナルと模倣・演技にあった境界線が溶解していき、両者が絡み合い重なり合ったイメージが現代のアートにおけるドキュメンタリーには現出しているのである。

映画を中心とした映像研究者の渡邊大輔も 21 世紀のドキュメンタリー的な表現に注目し、それをフェイクドキュメンタリーと呼び、先のリンドとシュタイエルと交差するような議論を展開している。

「[フェイクドキュメンタリーは] 監視カメラや携帯端末による写真、動画などが社会全体に普及し、映像が醸し出すリアルとフィクション、素と演技の境界がきわめて曖昧になった現代の映像に対するひとびとの感覚を象徴している… [中略] …眼前の現実がつねにそのまま映像へと変貌してしまうというリアリティが自明化している。そこでは、もはや現実と虚構、撮影者（主体）と被写体（客体）の安定した区別は底が抜け、人間やモノはその区分をあいまいにしつつも、それぞれが単独の個体として、よるべなき「イメージの例外状態」の暗闇のなかを手探りでさまよい続けなければならなくなった」(渡邊 2022: 83 [] 内は引用者による補足)

渡邊によれば、社会の隅々にわたって存在するメディアが生み出す膨大な映像に包まれ、大きな影響を受けている現代の映画（ポストシネマ）の時代において、その主要な表現形式のひとつであるフェイクドキュメンタリーは、映像制作や映像経験につきまといたりリアルとフィクション、素と演技、現実と虚構、撮影者（主体）と被写体（客体）などの区別を溶解していき、イメージの例外状態というべきものを提示する。渡邊は 21 世紀に登場したこの種の表現形式の軌跡を追いつつ、濱口竜介の監督作品や山田孝之の出演作品、上田慎一郎の監督作品を巧みな切り口で論じていき、フェイクドキュメンタリーの今日的な意義を示そうとしている（渡邊 2022: 80-111）。

確かにリンドとシュタイエル、渡邊による、ドキュメンタリー映像作品や今日的な映画作品の細やかな分析と考察は、山城や伊東の作品の表現を解きほぐす上で重要な参照先になるであろう。それらに基づくのであれば、両作品の「演じられた」ドキュメンタリー映像は、オリジナルとコピー、事実と虚構などの区分を、作家自身の徹底した模倣的な演技を通じて超えていき、他者とのアチューンメント、つまりは他者と溶解していき記憶の共有や継承を、さらには共に思考し共に変容することを私たちに提示する。言い換えれば、共にあるイメージあるいは重なっていくイメージが作品において現出するのだ。

しかしながら、そのことはひとつになるということであろうか。確かに、山城の映像では顔のオーバーラップや声で、また伊東の作品では声や身振りで、対象とひとつになろうとしているように見える。ただ、そのような絡み合いがありながらも、何かしらそれぞれのリアリティが担保されているようにも思えるのだ。さらに、イメージの政治的側面——本論では十分に議論することができないのだが——から言えば、イメージがひとつになることの危険性は両作品において十分に配慮され、回避されているように思える⁶。模倣的な演技とその対象との絡み合いがありつつも一になることを避け、それぞれの存在のリアリティが何らかのかたちであること、このことを明らかにするためには、アートの映像についてこれまで数々の理論的方向性を与えてきた映画やドキュメンタリー映像の観点では難しい部分があるのかもしれない。ゆえに本論では他の視座を、つまりはアニメーションの技術的概念を用いた検討を展開していきたい。

5. ロトスコープ、トランスダクション、イメージとリアリティの変容

ここで注目するのは「ロトスコープ」である。ロトスコープとはアメリカのアニメーション制作者マックス・フライシャーが1917年に発明したアニメーション映像にかかわる技術のひとつである。フライシャーが制作した映像の個別性を詳細に考察すると共に、映像メディアにかんする従来の思考の枠組みに対して揺さぶりをかける宮本裕子の整理によれば、この技術は「実写映像を一コマずつトレースしてアニメーションの素材となる絵を描き、それを再度一コマずつ撮影して、滑らかな動きのアニメーション映像を生み出す」（宮本 2020: 28）のである【図⑤】。確かに、手で描かれ、また手によって創造された運動の表現という一般的なアニメーション映像の理解に基けば、ロトスコープによる映像は正当なアニメーションではないとされるであろう（ワード 2013: 84-87；土居 2016: 200-203）。だが一方でその技術は、アニメーションの現実感覚を補強し、また他方で、ロトスコープを介して現実を模倣したキャラクターなどが生々しい動きの感覚を作り出し、それを観客に経験させるのである（ワード 2013: 82-83；土居 2016: 192）⁷。さらにここにアニメーション制作者ポップ・サビストンが開発した「ロトシヨップ」というコンピュータによるロトスコーピング・ソフトも加える必要がある。アニメーションおよびドキュメンタリー研究者ポール・ワードは「ロトシヨップ」についての論考のなかでこのソフトウェアについて説明する。それによれば、デジタルで撮影された実写映像は、コンピュータで保存されることで一コマずつチェック可能なファイル形式に変換され、そしてそれぞれのコマはロトシヨップ

6 なお、アートの分野を含めたドキュメンタリー映像の政治的な側面とその力について、シュタイエルはドイツの思想家ヴァルター・ベンヤミンの翻訳論や言語論を下敷きにして非常に優れた議論を展開している（Steyerl 2006）。

7 ただし、ロトスコープの使用の契機となるのは、こうした美学的側面のみにあるわけではない。議論の展開上、本論では取り上げることはできないが、そこには経済的側面も強くあることに注意を向ける必要がある（ワード 2013: 86-88；土居 2016: 192-194）。

プのプログラム通じてアニメーションへと変換されていく（ワード 2013: 80）。つまり「ロトスコーピングのプロセスがコンピュータ上で行われる」（ワード 2013: 80）ことをこのソフトウェアは実現するのである。ただし、あるコマ（始点）ともうひとつのコマ（終点）の間隙を自動的に自然なかたちで繋いで動きを生み出したり、元の実写映像のコマをいくつものレイヤーに分割したりと、デジタル技術に基づいた多彩な技法をこのソフトウェアは備えており、その意味ではロトスコープの拡張的技術と言えよう。だがロトショップは、実写の映像をなぞる、言い換えれば模倣的に演じる、という観点から見れば、これまでのロトスコープと同じ原則に基本的には従っている。ゆえに、このソフトウェアも広義のロトスコープとして理解することができるのだ。

確かに、こうしたロトスコープは対象をそのまま書き写すのであるから、現実の動きの感覚を喚起させるキャラクターなどを生み出すであろう。だが多くの論者が指摘しているように、その技術は奇妙な経験や違和感を観る者に与えてもきた。例えば先のワードはそれを矛盾として表現し、ロトスコープが模倣する動きは「リアルすぎると同時に、リアルさに欠けるものでもある」（ワード 2013: 84）と述べる。アニメーション研究者である土居伸彰はロトスコープについて論じるなかで、その矛盾の原因をアニメーション映画監督宮崎駿の言及を引き合いに出しながらまとめる。実写の動きつまり現実での役者やその他のものの動きは1/24秒単位（映画映像は対象の運動を1秒間に24コマで分割し記録する）以上の細やかさで成り立っているのに、ロトスコープによって実写映像を1コマずつ、そのままなぞると確かにキャラクターなどは真に迫った動きをもつことになるのだが、その動きは実写映像のそれとは根本的に異なってくる（土居 2016: 194-196。）よって、真に迫った、異なるリアリティをもつキャラクターなどの映像が現出し、そのリアリティの強度は観る者にとってときに過剰なものであり、ときに希薄なものとなる。ゆえにそのイメージは観る者に違和感や奇妙さを与えるのである⁸。

さらに、別の視点からイメージの変容と異なるイメージについて考えてみたい。そこで参照するのは人類学者ステファン・ヘルムライヒの議論である。ヘルムライヒは潜水艦で深海に沈んでいき海洋生物学のエスノグラフィーを実施したとき、ソナーやハイドロフォンのようなセンシング技術による音の変換を経験した。その経験から得た視座よりこの人類学者は「トランスダクション〔transduction〕』という概念をサウンド・スタディーズのキーワードのひとつとして提起する（Helmreich 2007: 624-633; Helmreich 2015: 222-226）。トランスダクションとは「音がメディア＝媒体を横切るとき、また音がそのエネルギーの基体において変容を被る（たとえば電気的なものから機械的なものへ）とき、さらにはその物質と意味の両方を調節する全質変化を経ると

8 よって、違和感や奇妙さのない自然なキャラクターの動きを目指すディズニーは、実写映像をトレースしてもそのまま使用することはない。ディズニーのアニメーターは、自然なリアリティの感覚を観客に与えるべく、トレースしたイメージからその感覚の要素を選択し、誇張して作品化する（土居 2016: 195-196）。

きに、音がどのように変化するのかを名づけた」(Helmreich 2015: 222) 概念である。音は媒体を通じて伝えられるエネルギーのひとつの形態で、アンテナから受信機へ、アンプから耳へ、空気から水へと変換され、それぞれにおいて変容した音響イメージを現出させていく (Helmreich 2015: 222)。

このトランスダクションとしての音の変化は、ロトスコープが招くイメージとリアリティの変容と共鳴する。例えば人物の身体から実写映像へ、実写映像からコマへ、コマからアニメーションのキャラクターへ、たとえ精確に変換されたとしても、メディアを横断するに応じてイメージが変容し、そのリアリティを変化させていくのである。

ではそのとき、ロトスコープで書き写されたイメージは元のイメージと完全に切断されているのか。否である。先の土居はそのことを的確に論じている。ロトスコープで模倣されたイメージは、元のイメージの呪縛から完全に解放されることなくそこから生み出されたものとして、醜陋し逸脱的に浮遊しつつも、元のイメージと繋ぎ止められているのである (土居 2016: 204)。

以上のロトスコープの議論やトランスダクションの議論、さらにはロトスコープに類似し近年の映像文化に浸透したモーションキャプチャなどライブ・アクションのフッテージを用いるアニメーション技術に基づき、本論では現代の映像文化を理解するひとつの分析概念としての「ロトスコープ」を提起したい。つまりそれは、ある対象を模倣する技術がその対象と繋がりがつとも一にならず、存在論的に異なるあり方をもつ何を生み出しあるいは何かへと変換し、さらにその何かが元の対象と絡み合っただけをときに変容していくことを指示する概念である。その概念は、現在の SNS での映像文化、また来るべきメタバースの個人=キャラクターの存在や他との関係性を思考する上で効果的なものとなると予想されるであろう。そして目下の本論の関心である、山城と伊東の作品をこの概念の視座はうまく解きほぐすことになるであろう。

6. 山城作品と伊東作品における重ね合わせの映像

先にも論じたように、山城は戦争を体験した証言者を演じる技術、言い換えれば映像も言葉も身体も重なり合うという技術を通じて、この証言者とアチューンし共にあり、証言者の内在する力あるいは情動を切り開き視覚化していくように見える。そして、それによって、証言者のあり方、沖縄出身あるいはその他の地域出身の戦争未体験者のあり方、戦争と人びとの関係を共に思考し、変容させていくように思える。あるいは伊東もまた、自らの祖母の声や身振りを演じるという技術やスクリーンの配置などの技術を用いることで、祖母にアチューンし共にあり、生や死のあり方やそれらの関係を共に思考し、変容させていくように見える。

だが私たちは、山城作品や伊東作品のなかで、共にあることあるいはアチューンメントが失敗することも経験している。山城作品において、証言者が身体反応をもっとも引き起こした母と姉が崖から海に飛び降りた箇所では、極めて重要な場面であるにもかかわらず山城は喋ることがで

きなくなり、一瞬ぎゅっと顔をしかめ、その後は口をつぐみ、ただ涙を流し、どうしようにも言葉が出ず、あきらめたように小さなため息をする⁹。そのため息の後、すぐに映像のカットが変わる。あるいは伊東は、言葉を失った死にゆく祖母の呼吸の響き、言うなれば生の響きについては演じることを拒絶し、沈黙を保っているようである。そのとき何が起きているのか。最後に本論で提起した「ロトスコープ」という視座からこの点を明らかにし、本論を閉じたい。

そのとき山城や伊東は徹底して対象となる人物を模倣的に演じるのであるが、その人物の身体の動きや情動の流れ、感情の揺らぎという運動を捉え切れずあるいは捉え過ぎて、対象となる人物とは別のリアリティをもった存在をそれぞれの身体に表出あるいは変換させる。とはいえ、その表出あるいは変換した存在は対象となる人物を元にして生み出されたものであるから、その証言者や祖母から切断されることはない。対象と表出した存在は緩やかに絡まり合いながら一にならず、それぞれのリアリティを担保しつつ両者が変容することを、戦争また生や死を共に思考することを可能にするのである。

以上のように、現代の日本のアート分野で活躍する山城と伊東の作品を事例とした重なり合う映像は、演じるなどの技術やトランスダクションなどを通じて、そこで現れる各存在が重ね合わされつつもそこから逸脱する矛盾を含むものであり、また各存在のそれぞれのリアリティを担保しつつも、だがしかし完全に繋がりを切断することなく絡み合った映像となる。それゆえに、その映像を観る者は、フレーム内の各存在が共にあり、共に思考し、共に変容することを目撃し、そして観る者自身も共にあることに含まれていくのだ。

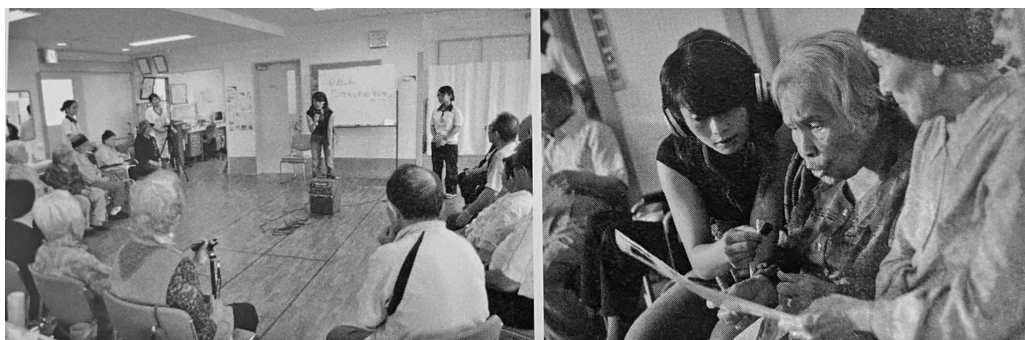
しかしながら、本論の分析は山城や伊東の作品、また現代のアートにおける映像作品のごく一部しか明らかにしていない。ゆえに、別の機会でさらなる検討を展開していきたい。

9 フレーム内のこの山城の振る舞いに同じく注目し、ジョシュア・チェンバース・レトソンも《あなたの声は私の喉を通った》についての興味深い考察を行なっている。チェンバース・レトソンが焦点を合わせるのは歴史性の問題であり、記憶の継承の不可能性の問題である。チェンバース・レトソンはそうした問題をヴァルター・ベンヤミンの歴史哲学についての議論や「中間休止」という概念から分析し、不可能性や歴史的切断により可能となるメシア的また革命的なヴィジョンを指摘している（Chambers-Letson 2014）。

【図】



①ジョルジュ・メリエス『1人オーケストラ』の重ね合わせの映像
(出典：[https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Homme_orchestre_\(film,_1900\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Homme_orchestre_(film,_1900)) #/media/Fichier:M%C3%A9li%C3%A8s,_L'homme-orchestre_(Star_Film_262-263,_1900)_02.jpg)



②山城知佳子による記憶を継承する試み
(出典：岡村恵子、藤村里美、多田かおり、飛田陽子、関根慶編『山城知佳子リフレーミング』、水声社、2021年、93頁)



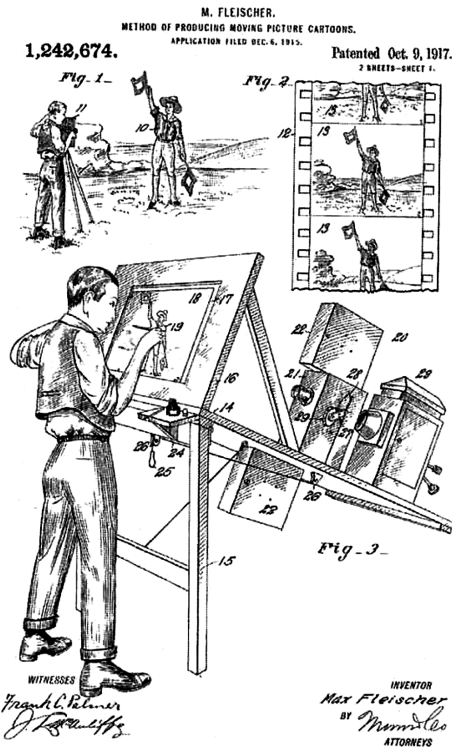
③山城知佳子《あなたの声は私の喉を通った》

(出典：岡村恵子、藤村里美、多田かおり、飛田陽子、関根慶編『山城知佳子リフレーミング』、水声社、2021年、29頁)



④伊東宣明《死者／生者》

(出典：伊東宣明 web サイト (<http://nobuakiitoh.com/>) より)



⑤ロトスコープの特許書類に添付された工程が説明された図

(出典：宮本裕子『フライシャー兄弟の映像的志向——混淆するアニメーションとその空間』、水声社、2020年、28頁)

【文献】

(和文)

和泉 (浩) 2019：「サウンドスケープ概念の再検討——アリ・ケルマン、ステファン・ヘルムライヒらによるサウンドスケープの批判的検討について——」、秋田大学教育文化学部学術研究推進会議編『秋田大学教育文化学部研究紀要人文科学・社会科学部門』第74集、秋田大学教育文化学部、13頁～25頁。

伊東 (宣明) 2022：「伊東宣明個展『時は戻らない』会場配布ハンドアウト」。

大崎 (晴美) 2021：「記憶を紡ぐ、知覚を創る——過去から未来へのコンポジティング」、山口情報芸術センター編『ホー・ツーニエン ヴォイス・オブ・ヴォイド——虚無の声 YCAM とのコラボレーション』、書肆侃侃房、46頁～49頁。

岡村 (恵子) 2021：「山城知佳子作品における風景・精神性・身体性」、岡村恵子、藤村里美、多田かおり、飛田陽子、関根慶編『山城知佳子リフレミング』、水声社、81頁～109頁。

岡村 (恵子)・山城 (知佳子) 2016：「山城知佳子——自作を語る」、浅沼敬子編『循環する世界——山城知佳子の芸術』、ユミコチバアソシエイツ、40頁～65頁。

ガニング (トム) 2003：「幽霊のイメージと近代的顕現現象——心霊写真、マジック劇場、トリック映画、そして写真における不気味なもの」望月由紀訳、長谷正人、中村秀之編訳『アンチ・スペクタクル——^{アルケオロジー}沸騰する映像文化の考古学』、東京大学出版会、181頁～218頁。

小吹 (隆文) 2010：「2010年4月24日〈レゾナンス 共鳴〉その4 伊東宣明さん (出品作家) インタビュー」、小吹隆文『アートのかぶメ』(2022年11月30日最終確認)：

- <http://blog.livedoor.jp/artkobujime/archives/2010-04-24.html>)
- 高嶋 (慈) 2010 : 「もう一つの共鳴——対話と交感の場が開かれるとき」、『PEELER』(2022年11月30日最終確認 : http://www.peeler.jp/review/1006osaka_2/index.html)
- 土居 (伸彰) 2016 : 『個人的なハーモニー——ノルシュテインと現代アニメーション論』、フィルムアート社。
- ドゥルーズ (ジル) 2006 : 『シネマ2*時間イメージ』、宇野邦一、江澤健一郎、岡村民夫、石原陽一郎、大原理志訳、法政大学出版局。
- 日本経済新聞 2015 : 「孫たちの戦後70年 : 創作・研究の現場から「わかりえない」を出発点に美術家山城知佳子氏」、『日本経済新聞』、2015年6月29日付 (2022年11月30日最終確認 : <https://www.nikkei.com/article/DGKKZO88565020W5A620C1BC8000/?unlock=1>)。
- バザン (アンドレ) 1970 : 「二重焼付けの生と死」、『映画とは何かⅡ——映像言語の問題』、小海永二訳、美術出版社、35頁~40頁。
- バトラー (ジュディス) 2018 : 『アセンブリ——行為遂行性・複数性・政治』、佐藤嘉幸、清水知子訳、青土社。
- 馬 (定延) 2019 : 「光と音を放つ展示空間——現代美術と映像メディア」、光岡寿郎、大久保遼編『スクリーン・スタディーズ——デジタル時代の映像/メディア経験』、東京大学出版会、309頁~327頁。
- マノヴィッチ (レフ) 2013 : 『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート、デザイン、映画』、堀潤之訳、みすず書房。
- 宮沢 (和史)・山城 (知佳子) 2022 : 「山城知佳子——経験し得ない記憶、語られなかった声を聞く」、宮沢和史『沖縄のことを聞かせてください』、双葉社、300頁~349頁。
- 村上 (靖彦) 2021 : 『交わらないリズム——出会いとすれ違いの現象学』、青土社。
- 山城 (知佳子) 2016 : 「バーチャル継承」、浅沼敬子編『循環する世界——山城知佳子の芸術』、ユミコチバアソシエイツ、66頁~70頁。
- 山城 (知佳子) 2019 : 「インタビュー山城知佳子「かき消される声」を伝えるために」、若林良 (聞き手・構成)、『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 # 12、neoneo 編集室、35頁~49頁。
- ワード (ポール) 2013 : 「ロトショップの文脈——コンピュータによるロトスコーピングとアニメーション美学」、土居伸彰訳、表象文化論学会編『表象 07』、表象文化論学会、79頁~101頁。
- 渡邊 (大輔) 2022 : 『新映画論——ポストシネマ』、ゲンロン。

(英文)

- Chambers-Letson (Joshua) 2014 : "A Weak Messianic Power": Yamashiro Chikako's "Your Voice Came Out Through My Throat"," Guest Edited by Anthony W. Lee, *Photography and Diaspora*, Volume 5, Issue 1, Fall 2014 (<http://hdl.handle.net/2027/spo.7977573.0005.105>).
- Despret (Vinciane) 2004 : "The Body We Care For: Figures of Anthro-zoo-genesis," *Body & Society* 10 No.2-3, pp.111-134.
- Despret (Vinciane) 2013 : "Responding Bodies and Partial Affinities in Human-Animal Worlds," *Theory, Culture & Society* 30 No.7-8, pp.51-76.
- Despret (Vinciane) 2016: *What Would Animals Say If We Asked The Right Questions?*, trans. Brett Buchanan, Minneapolis and London: University Minnesota Press.
- Haraway (Donna) 2016: *Staying With the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham: Duke University Press.
- Helmreich (Stefan) 2007 : "An Anthropologist Underwater: Immersive Soundscapes, Submarine Cyborgs, and Transductive Ethnography," *American Ethnologist*, Volume 34, Issue 4, November 2007, pp.621-641.
- Helmreich (Stefan) 2015 : "Transduction," in David Noavak and Matt Sakakeeny (eds.), *Keywords in Sound*, Durham and London: Duke University Press, pp.222-231.

- Lind (Maria) and Steyerl (Hito) 2008 : “Intoroduction,” in Maria Lind and Hito Steyerl (eds.), *The Green Room: Reconsidering the Documentary and Contemporary Art #1*, Berlin: Sternberg and Annandale-on-Hudson, NY: Center for Curatorial Studies and Hessel Museum of Art/Bard College, pp.11-26.
- Mondloch (Kate) 2010: *Screens: Viewing Media Installation Art*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Natale (Simone) 2012 : “A Short History of Superimposition: From Spirit Photography to Early Cinema,” *Early Popular Visual Culture*, Vol.10, No.2, May 2012, pp.125-145.
- Natale (Simone) 2016: *Supernatural Entertainment: Victorian Spiritualism and the Rise of Modern Media Culture*, Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.
- Steyerl (Hito) 2006 : “The language of Things,” *Transversal Texts*, Jun 2006 (2022年11月30日最終確認 : <https://transversal.at/transversal/0606/steyerl/en>)