

ポストインターネット時代の写真表現研究

Photography of Post Internet

■ 森 健太郎 Kentaro Mori

愛知県立芸術大学大学院 石井晴雄研究室

Aichi University of the Arts

■ キーワード：写真、ポストインターネット、SNS、Instagram、著作権、肖像権

はじめに

「ポストインターネット」とは、インターネットがもはや当たり前となった現代を指す言葉であり、今やほとんどの人々はインターネットと何かしらの関わりなしにはいられない状況となっている。TwitterやInstagramをはじめとしたSNSの普及、携帯端末の技術開発により、人々のインターネットへの向き合い方はさらに身近なものとなっている。多くのアーティストにとってインターネットとの関わりは避けられないことであり、特に意識していなくとも自然と関係ができてしまうものである。

このような時代の中で、写真は人にイメージを伝えるための手段として一定の地位を確保しており、インターネットが一般に普及するほど、インターネットに投稿される写真の数は増加している。

本研究では、現代において最も写真での交流が盛んであるインターネットを利用した作品を制作することで、現代における一般的な写真の性質を理解し、それを批評的に表現することが目的である。

1. 写真とインターネットとの関係

初期のインターネットに比べ、現代では大容量のデータが即座に通信できるインフラが整い、時代を経るに従って誰もが手軽に写真や映像をインターネットに投稿できるようになった。こうした技術の発展により2006年にはTwitter、2010年にはInstagramがサービスを開始するなど、最近になるにつれて写真や映像を投稿できるSNSが目立つようになった。

2017年現在、政治家がTwitterで政策を述べたり、Instagramでのフォロワー数が1億人を超えているアカウントも存在しているなど、SNSでの投稿の発信力は特筆すべきものがあり、世界中で注目されるメディアであることが分かる。

さらに、より手軽さを重視したコンテンツにInstagramの

Story(図1)というものがある。Storyは通常の投稿と同様に写真や映像を投稿できるサービスであるが、最大の特徴に投稿から24時間でその写真や映像が自動的に削除されるという機能がついている。この機能が追加されたことにより、「タイムラインに残しておくほどではないが、ちょっとしたできごとをシェアしたい」といった写真や映像までもが投稿の対象となり、SNSでの写真や映像の幅を広げた。



図1 Storyによる投稿

Story上の写真や映像は手軽であり、ライブ感覚で投稿されるため、通常の投稿よりも作り込まれておらず他人からの評価(「いいね」や投稿に対するコメント)を気にしなくてもよいという点で人気を集めている。こうした流れは、誰でも投稿できるInstagramのタイムラインでさえクオリティの高い写真や映像が溢れかえったことによって、多くの人々にとってもっと気軽に投稿できるシステムが潜在的に望まれていたことに起因している。

つまり、写真や映像はインターネットに関連する技術の発達により通信速度が高速化していくにつれ、「ひとつひとつの写真や映像をアルバムに収めてしまっておく、ひとつの有名な写真や映像を見せるといった、鑑賞する場所を限定するような媒体」から、「ひとつひとつの写真や映像の価値は下がるが、多様な場面でライブ感のある写真や映像がどこにいても鑑賞できる媒体」というように変化したと言える。

2. 研究の方法

本研究ではインターネット上に存在する他者が撮影した写真を用いて表現を行う。この手法はファウンドフォトと呼ばれるが、過去のファウンドフォト作品では著作権や肖像権の保有者からの訴えにより裁判に至ったケースがある。そこでファウンドフォトや著作権、肖像権にまつわる裁判の事例を調べ、その後作品にどのような結果がもたらされたかを取り上げて本研究の写真の二次利用についての見解を示す。これを踏まえたうえでインターネット、SNSに存在する写真の性質を理解し制作に利用する。また最近になって SNS に現れてきた「ライブ感のある写真」についても触れ、それを取り入れたパフォーマンスを含む作品の制作にも取りかかった。

3. 著作権と肖像権に関する問題

本研究で扱う写真は他人が撮影したものを利用しており、著作権及び肖像権の問題を考えざるを得ない。現代アートの世界でもこうした問題に直面している作品は存在し、裁判に発展しているケースも存在する。その中でも注目すべき判決が下されたケースについて事例を挙げ、考察する。

3.1. フェア・ユースについて

フェア・ユースとは、米国著作権法に規定されている、様々な場面で適応される著作権を制限する根拠となる規定である。「批評、解説、ニュース報道、教授・・・、研究または調査等を目的とする著作権のある著作物の利用・・・は、著作権の侵害とならない。」とされ、フェア・ユースにあたるかは、①使用の目的及び性質、②著作権のある著作物の性質、③著作権のある著作物全体との関連における使用された部分の量及び実質性、④著作権のある著作物の潜在的市場または価値に対する使用の影響という4つの要素などを総合的に考慮して判断すると規定されている。

総合的に4つの要素を考慮するが、重要視されるのは①の「使用の目的及び性質」である。この要素で著作物の利用が「変容的利用」とであると評価されるとフェア・ユースが認められる傾向にある。最高裁判所によれば、変容的利用と言えるかは「新しい作品が、単に元の作品の目的にとって代わるか否かであり、つまり最初の表現を新しい表現や意味または主張を伴って変化させることで、さらなる目的や異なる性格を伴い、何か新しいものを付け加えているか否か」によって判断されると言う。

3.2. リチャード・プリンスの著作権に関する裁判

1980年代に広まったシミュレーションイズムとは、広告やメディアを通して周知されたヴィジュアルや、誰もが知っている名

画などのイメージを、自覚的に取り入れて変換させる、ポストモダニズムの美術傾向である。複製技術と情報化が極度に進行した80年代の高度消費社会を批判的に捉える一方で、モダニズムが絶対視してきた唯一無二のオリジナルの価値を問い返そうとする意図から、この表現形態を用いる作品が量産された。

リチャード・プリンスは、このシミュレーションイズムの時代の代表的なアーティストであり、カットアップ・サンプリング・リミックスといった手法を用いる「アプロプリエーション(盗用)」を制作の核とした。こうした動向の中で制作を続けてきたリチャード・プリンスは、フランス人写真家であるパトリック・カリューの写真作品を用いて作品を制作する(図2)。パトリック・カリューはこれを著作権侵害だとし、2008年12月に裁判を起こすが、結果的に30の作品のうち25の作品でプリンスの独自性が認められ、残りの5作品は地方裁判所へ差し戻しという形になっている。



図2 カリューによる写真(左)とプリンスによる作品(右)

裁判所は、「構成、表現、スケール、色彩、メディアが根本的に違うという点で、プリンスの作品はカリューの写真とは根本的に異なる美を表現している」ということを強調した。その上で、「重要なことはプリンスの作品が合理的な観察者にどのように見えるかであり、アーティストが作品の特定の部分や内容について述べることではない。プリンスの作品は、カリューの作品や文化へのコメントなしであっても、またプリンスがそのような意図であっても変容的でありうる。・・・裁判所の侵害分析の中心は、一次的にプリンスの作品そのものにあり、25の作品は法律問題として変容的であるとみる。」と述べている。

根本的に異なる美とは一体どのような基準で判断するのか、差し戻された作品とフェア・ユースが認められた作品がどのような違いを重視し判断したのかは定かではないが、結局地方裁判所に差し戻された作品は2014年に和解で終了したため、地方裁判所の判断は示されなかった。このように現代アートをめぐるフェア・ユースの判断基準は揺れ動いているといえる。

3.3. フィリップ・ロルカ・ディコルシアの肖像権に関する裁判

アメリカの写真家であるフィリップ・ロルカ・ディコルシアは、撮影地点から離れた場所に望遠カメラをセットし、その地点を

人が通った瞬間に通行人の頭上でセットしたストロボが光る装置を使って被写体に気づかれずに無断で写真を撮影した(図 3)。ディコルシアはこうした作品をギャラリーで展示し販売したが、数年後に被写体の一人が肖像権侵害としてディコルシアを訴える。

結果的にディコルシアの作品は認められるが、決め手はディコルシアが写真を広告などの商業目的ではなく、アート作品として撮影・展示したことや、販売した点数も少数であったことだった。欧米では肖像権の権利意識が日本よりも強いが、一方で表現の自由という権利が同様に強く尊重されている。アート作品を発表する行為は、表現の自由のひとつとして強く保護される傾向がある。



図3 フィリップ・ロルカ・ディコルシア「頭」シリーズより

3.4.著作権や肖像権に関する本研究での見解

海外でのフェア・ユースの考え方によれば、著作権あるいは肖像権のある写真を利用することは、その使用の目的及び性質が変容的であると判断できれば利用した側は正当性を主張できる。しかしどのような作品が「変容的」であるかは作品それぞれのコンセプトによって曖昧な部分があり、はっきりさせることは困難である。ただし前述したリチャード・プリンスやフィリップ・ロルカ・ディコルシアの判例にもあるように、構成、表現、スケール、色彩、メディアの違いや商業目的でなくアート作品として発表すること、販売の有無やその点数が少ないという点を考慮すれば、本研究のインターネットに存在する写真の利用は正当性を主張するに値すると考える。

またフェア・ユースは海外で認められている考え方で日本にはあまり浸透していないが、本研究で利用する写真の多くは海外で撮影されたものであるため、海外の考え方に準拠した方法で制作することは自然であると結論づけた。

以上のことを根拠として、インターネットに存在する写真を用いた制作は正当性のあるものだとし、本研究を進めるものとする。

4.一年次の研究

一年次では SNS だけでなく、インターネット全般に存在するイメージを対象とした。その中でデッドパンという手法について注目し、過去に制作された作品などと比較しながら実験

制作をおこなった。

写真の手法のひとつである「デッドパン(Deadpan)」とは、ベッヒャー夫妻の生徒であったアンドレアス・グルスキーやトーマス・ルフらが多用した方法である。主観を可能な限り抑え、対象を客観的に描写することがデッドパンの方法であるが、客観的にインターネットの画像データを観察したいという目的で、一年次の研究ではインターネット上の写真のデータを用いたトーマス・ルフの「jpeg」(図 4)より着想を受けた実験を行った。

「jpeg」はウェブサイトからダウンロードした写真をルフ自身が圧縮率を極限に高め、画素密度を下げて制作したものであるが、この作品はデジタル画像特有の構造への関心、そしてデジタル画像の解体ということが主題となっている。



図4 トーマス・ルフ「jpeg」

4.1.「Icon」、「Duchamp_fontaine.jpg」

「Icon」シリーズ(図 5)や「Duchamp_fontaine.jpg」(図 6)はルフの「jpeg」から着想を得たもので、インターネットに広く拡散されている有名な遺産や写真のデータをダウンロードし、プリントしたものである。保存の対象を有名な遺産や写真のデータに限定し、「インターネットでいつも見て知っているもの」の構造について注目しているという点でルフの「jpeg」とは異なった面を持つ。保存時やアップロード時に圧縮を繰り返したデータは精細な画質を損ない、時にはピクセルが目に見えるまでに劣化する。特に有名な遺産や写真のデータは画質の劣化したものが多く存在しており、使い古された印象を受ける。これを大きくプリントし、劣化の具合をわかりやすく可視化することで、「私たちがいつもインターネット上で見て知っている遺産やアート作品の姿」という像を表現したものだ。

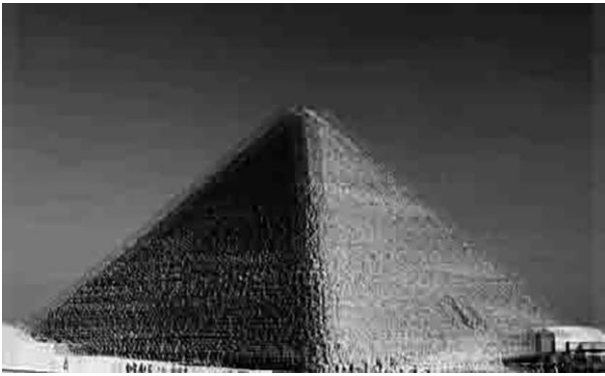


図5 「Icon」シリーズより



図6 「Duchamp_Fontaine.jpg」1030×1090mm

4.2.「Photograph」



図7 「Photograph」シリーズより

「Photograph」(図 7)はデジタルイメージの解体をテーマとしたシリーズである。

本作品はインターネットで保存した日常的な写真を基に、Photoshop で元の内容が分からなくなるまで解体し、再構成している。デジタル技術による写真は昨今では当たり前のように扱われているが、元の描写が分からなくなるまでデータを書き換えることで、本作品もまた私たちが普段当たり前のように見ているデジタル画像がどのようなものであるかということについて関心を寄せている。

4.3.二年次の研究へ向け

一年次の研究では、インターネットに存在するデジタル写真について、その性質や構造をトーマス・ルフが用いた手法を参考にしながら考察し、制作を行った。結果としてインターネットに存在する写真は以下の性質を内包していると考えた。

- ・規制がされない限りインターネットへ接続しているならば世界中のどこからでも閲覧できる。
- ・公開した者の意思に関わらず、他者によっても拡散され、保存される可能性がある。
- ・投稿や保存を繰り返されたイメージは、画質が劣化していく。
- ・イメージが大量に拡散されているため、実物を見たことがない人でもその対象について見飽きているという状態になっている場合がある。

二年次の研究ではこうした性質を踏まえ、近年多くの人がインターネットを用いて写真の共有を行う SNS に焦点を当て、制作を行った。

5.二年次の制作

二年次の制作ではインターネットの中でもさらに一般人が頻繁に利用する SNS テーマとした。一章でも紹介した、特に写真に特化したコンテンツである Instagram を利用し、その中の Story というサービスを用いていくつかの実験制作を行った。

5.1 重ねられた Story

本作品(図 8)は、Story から保存した写真を、Photoshop を用いて数枚を一組として重ね合わせたものである。

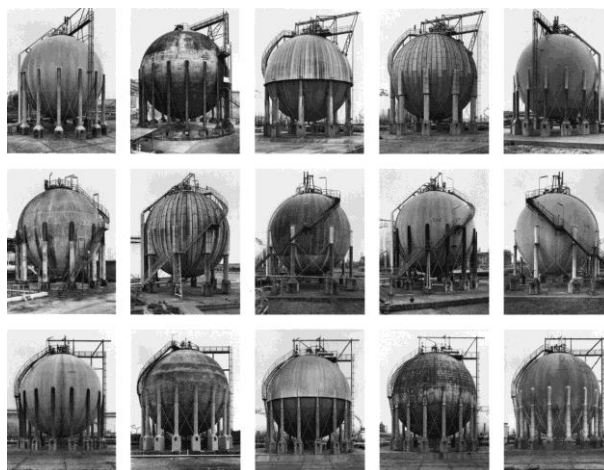
Story のイメージは圧縮されたものであり、加工を行うとすぐに画像が荒れて、画像を重ね合わせることでさらに荒れた様子が浮き彫りになる。このようにすぐ荒れが確認できるような脆い画像が世界中の人々にとって最も重要な写真、映像を扱ったコンテンツであるということは、一枚の写真のクオリティに拘った時代とは全く異なっており、質よりも量、バリエーションが優先される時代であると確認できる。また、重ね合わせるという行為は、Story に日々大量に投稿される写真、映像の際限のない状態に影響を受けたものである。

本作品に利用されている写真はどれも 24 時間で削除されてしまう予定のものだったが、それがプリントという形で記録されることで同時に存在しなかったかもしれない写真が互いに干渉し合っている。この出会いは時間の要素を含み、新たな

5.2 並べられた Story

[illegible]

この方法はベッヒャー夫妻が 1960 年頃から制作を始めた「タイポロジー(類型学)」のコンセプトによる写真群を参考にしている。ベッヒャー夫妻のタイポロジー(図 10)では、給水塔、溶鉱炉、鉱山の発掘塔などのドイツ近代産業の名残がある戦前の建築物をモチーフにしたが、本研究の作品では Story に投稿された写真、映像に写っている被写体をモチーフとした。



Story に投稿された写真に写る対象を並べることで、投稿者らが何に注目してそれら、[redacted]み取ることができる。頻繁に Story に登場するのは、投稿者自身のセルフポートレートや筆頭に、友人や親族、動物、飲食物、旅先、趣味に関するものが多かった。

こうして人々の写真への向き合い方が変わったことで写真の内容も今までとは違った視点を持つようになったのである。

本作品(図 11)もまた、**Story** の中でその時存在していた写真を保存し利用した作品である。**Story** から保存した写真や映像を印刷し、注目されたであろう撮影対象に沿って切り抜き、コラージュを行った。前回までの制作で、**Story** に存在する写真は記録するものというより、もっと流動的でライブ感のある、以前の写真のあり方とは全く別の性質を持つ媒体であることが再確認できた。そこで本作品ではこの流動性とライブ感を取り入れるため、展示期間中でも作品の要素を増加させることができる方法を取り入れた。

5

（もっと文章の内容が明確にわかる小見出しにした方が良いと思います。）

5.4. ~~二年次の研究について~~

二次次は最近多くの人にとってのコミュニケーションの場である SNS、特に写真に特化した Instagram を利用した作品制作を行った。

作品の要素である元の写真の著作権、肖像権に関する問題は3章で述べたフェア・ユースの考えに則って正当性を主張するものとしているが、仮に元の著作権、肖像権の保持者が画像の取り下げを訴えてきた場合、本研究での主張と権利の保持者の主張を互いに議論したうえで要素の可否の結論を出す方針である。

Instagram の中でも **Story** というコンテンツに絞って作品制作を行ったが、**Story** に存在する写真はそれ以前の写真よりも私たちの生活により密着しているものであるということが再確認できた。身体的、精神的に身近であるこうしたコンテンツは、私たちの写真の向き合い方をより壁のないものにし、データの氾濫によるイメージの価値の低下を招きながらも新たな表現の場としての価値を見出している。その動向に常に気を配ることが次の写真表現への手掛かりになると予測される。

6 まとめ

イメージが大量に生産され世界中の人々とシェアできる現代において、写真表現の新しい可能性のひとつとしてインターネットという地球上の広範囲に接続されているシステムを用いることで、ライブ的で瞬間的な表現を見出だせるようになった。記録するための媒体であった写真がこのように扱われるようになったことで、写真表現はより多様な方法を取ることができる。

ひとつの平面作品のクオリティを高めることよりも、コンセプトやその他の視覚的、または五感にさえ訴えかける仕掛けによって新たな表現を追究する写真家が現れてきている。こうした動向は、かつて絵画を描くアーティストが写真にとって代わられた際、絵画のための絵画という現代アートの発想の発原点と類似しているのではないだろうか。

参考文献

- ・ シャーロット・コットン、『現代写真論』、晶文社、2010 年
- ・ 井関ケン「between the books」
<betweenthebooks.com> (2017/10 月/18 日アクセス)
- ・ 『THOMAS RUFF』、読売新聞社、2016 年
- ・ 『美術手帳 2015 年 06 月号』、美術出版社、2015 年
- ・ シャーロット・コットン、『写真は魔術』、光村推古書院
2015 年



図11 「追加される Story」



図12 Wi-fiを通してスマートフォンから印刷されたプリント

入れられるようにする。

こうして24時間に削除される予定だったものを展示場に展示し継続的に記録することで、鑑賞者や作品の参加者に自分たちがどのような媒体を利用しているのかを確認させ、それがリアルタイムで増加する実感を体験させるのが本作品の特徴である。さらにサイズ感の異なるモチーフは現実の遠近感を消失させ、同時に存在しなかったはずの写真が隣同士並ぶことで時間の意識を持たせることができる。