

TINY ROUND TABLE 2026.05.09 編集整理版(反映最終版)

AI によるラフ原稿から、BIOME が修正・補正したもの

第一部 | Lantern of Rights | 茂野祥子(弁護士)

茂野祥子氏は、配布資料をもとに、アートと著作権の関係について、著作権保護の基本構造から、現代アートにおける「アイデア」と「表現」の境界、トレースや翻案、契約、フリーランス保護までを扱った。

冒頭では、著作権によって保護されるものは、単に「アート」であればよいわけではなく、「思想または感情を創作的に表現したもの」である必要があると説明した。絵画、版画、彫刻、漫画、書道、生け花、舞台装置、写真、美術工芸品などは保護対象となり得る一方、事実、データ、アイデアそのものは著作権では保護されない。

この点を考える事例として、『金魚電話ボックス』訴訟が紹介された。電話ボックスの中に水を入れ、金魚を泳がせ、受話器から気泡を出す作品について、どこまでがアイデアで、どこからが著作権法上の表現なのかが争われた事例である。

裁判では、電話ボックスに水を入れること、金魚を入れること、アクリル板を用いること、受話器から気泡を出すことなどが検討された。最終的には、受話器から気泡が出ることによって、電話の向こうに誰かがいるような想像を生む点が、表現として認められたと説明された。現代アートでは、作品の核がアイデアに近い場合も多く、著作権保護の範囲が問題になりやすいことが示された。

続いて、著作者に認められる権利として、著作者人格権と著作権(財産権)の違いが整理された。著作者人格権には、公表権、氏名表示権、同一性保持権があり、作品を公表するかどうか、名前を表示するかどうか、作品を勝手に改変されないことに関わる。一方、複製権、公衆送信権、翻案権などの財産権は譲渡可能であり、契約によって他者へ移転することもある。

トレースやオマージュ、パロディについては、法律上の用語として単純に整理できるものではなく、元作品の創作的な特徴をどの程度利用しているかが問題になると説明された。写真を参考にイラストを描く場合でも、構図、色彩、光線、陰影、タッチなどを総合的に見て判断される。トレースしたから直ちに侵害になるというより、元の表現上の特徴がどれだけ再現されているかが重要である。

ただし、法律上の侵害に当たるかどうかと、社会的に批判を受けるかどうかは別の問題であることも指摘された。現代では、法的には問題が小さい場合でも、模倣や参照の仕方によっては強い反応を招くことがある。そのため、制作や発表の場では、法的判断だけでなく、見え方や受け取られ方にも注意が必要であると共有された。

後半では、契約についても説明された。契約は、書面がなくても、申込みと承諾があれば成立し得る。口頭、メール、メッセージのやり取りでも契約として成立する場合がある。一方で、後から内容を確認できるように、条件や合意内容を記録として残しておくことが重要だと述べた。

また、その場で契約書への署名を求められた場合には、すぐに署名せず、「検討します」と伝えて持ち帰ることの重要性にも触れた。契約書は一度署名すると、読んでいなかったとしても内容を承諾したものととして扱われる可能性があるためである。

最後に、フリーランス法や取引適正化関連法による保護について紹介された。業務委託においては、取引条件の明示、報酬支払期限、成果物受領後の一方的キャンセル禁止など、受託者を保護する仕組みがある。著作権譲渡についても、すべてを譲渡するか否かという二択ではなく、相手が何を必要としているのか、自分が何を守りたいのかを具体化することで、より適切な条件を検討できると説明された。

第二部 | ①In My Making | 都築まゆ美

都築まゆ美氏は、自身の制作の根底にあるテーマとして「両義性」を挙げた。

明るい色彩や親しみやすいモチーフを用いながらも、どこか不穏さや違和感を含むこと。可愛らしさの中に怖さがあり、希望と不安が同時に存在するような状態を描き続けてきたという。鑑賞者からは「静かなる強烈」「明るい絶望」といった言葉を受け取ったこともあり、自身が長く向き合ってきた感覚が他者にも伝わっていると感じていると語った。

作品は写真的な印象を持つが、実在する風景や人物をそのまま描いているわけではない。自身で撮影した写真や日常の記憶、さまざまなイメージを組み合わせてながら、現実には存在しない情景として構成しているという。

また、技法の変遷についても紹介された。鉛筆描写を基礎としてきた一方、色彩表現には苦手意識があったことから、プリントゴッコによる多版印刷へと関心を広げた。その後、デジタル環境の普及に伴いデジタル版画へ移行し、さらにインクの重なりや物質感への関心からリソグラフへと展開していった。近年は一点物としての作品性や大型作品への関心から油彩制作も始めている。画材や表現方法は変化し続けているものの、「相反する感覚が同時に存在する状態」を描きたいという関心は一貫していることが共有された。

第二部 | ②In My Making | 奥村彰一

奥村彰一氏は、日本画材を用いながらも、伝統的な日本画の枠組みに留まらず、現代美術として制作している立場から自身の作品について紹介した。

中国留学時代には、山水画や花鳥画、線描技法など東洋絵画の基礎を学んだ。その経験は現在の制作にも活かされており、墨線による構成の上に岩絵具を重ねる方法を制作の土台としている。一方で、描かれるモチーフは伝統的なものだけではない。SNS やインターネットを通じて消費される現代の視覚文化も積極的に取り込みながら、古典的な絵画構造との接続を試みているという。近年描いている植物モチーフについては、自然そのものへの憧憬というより、「人工的につくられた楽園」や「加工された自然」としての側面に関心があると説明した。その感覚は、インターネット文化の一つであるベイパーウェーブとも通じるものだと言った。

また、自身の作品を「現代の桃源郷」と捉えていることにも言及した。山水画に見られる、風景の中にさらに別の世界が存在する入れ子状の構造や、『桃花源記』に描かれる理想郷の概念を参照しながら、現代社会における別世界のあり方を模索しているという。

さらに、「八古図」シリーズでは、中国古典における収集文化や教養の表象を、SNS 上で自己を提示する現代の行為と重ね合わせて捉えていることが共有された。東洋絵画の構造を現代社会へ翻訳することが、自身の制作の一つの軸になっていると語った。

第二部 | ③In My Making | 木内達朗

木内達朗氏は、個展「Neighborhood Park」に出品した新作を中心に、その制作背景について紹介した。今回の作品群では、リボン状のモチーフが繰り返し登場している。もともとはグラフィックデザインに見られる装飾的なリボンを、画面の中で実在する存在として扱えないかと考えたことがきっかけだったという。リボンは具体的な形を持ちながらも、完全な具象でも抽象でもなく、その中間に位置する存在として、画面の中で自由に展開できるモチーフだったと説明した。

また、ねじれや浮遊感といった空間的要素を持ち込むことで、見る人の視線を画面内で動かす役割も果たしているという。

制作技法については、独自の「パズルマスキング」手法について詳しく紹介した。マスキングシートを切り抜いて塗装し、切り抜いたパーツを再配置しながら別の色を重ねていく方法である。さらに透明フィルムを用いて位置情報を管理するなど、精密な工程を経て作品が成立していることが共有された。

長年イラストレーションの仕事では、油彩、オイルパステル、デジタル制作と表現手段を変化させてきた。Photoshop による制作を続ける一方で、実際に絵具を扱う感覚への関心は失われておらず、今回の個展では再びアクリル絵具による表現へと立ち戻ったという。

こうした変化を経ながらも、「自分が面白いと思えるものを、まず自分自身が楽しんで描くこと」が制作を続ける上で大切な感覚であると語った。

第三部 | Portfolio Review | レビュアー木内達朗

※本章は、ポートフォリオレビュー参加者の了承のもと、学びの共有を目的として記録しています。内容の外部公開・転載はご遠慮ください。

第三部 | Portfolio Review | レビュイー1

レビュイー1は、スープパッケージ、カレンダー、料理図鑑などの仕事実績を紹介した。自身の持ち味として、あたたかさや親しみやすさ、食べたくなる空気感を挙げた一方、一枚で印象を残す画面構成に課題を感じていることを共有した。木内氏は、単に食べ物を描くだけでなく、「誰がどう食べているか」まで含めた状況描写に可能性があるかと指摘した。また、用途を具体化した提案型ポートフォリオの有効性についても助言した。たとえば食を扱う小説や出版物など、具体的な対象を想定して描くことで、編集者や依頼者が仕事を想像しやすくなるのではないかという話が行われた。

第三部 | Portfolio Review | レビュイー2

レビュイー2は、奈良を拠点に活動していること、東京グループ展への参加経験、地元イベントへの参加、デザイン仕事へイラストを差し込む試みなどを共有した。「地方からどのように仕事へ接続していくべきか」「活動方法そのものに迷いがある」と相談した。木内氏は、まず自分のタッチを形成する必要があると説明した。ただし、それは短期間で獲得できるものではなく、知識や蓄積を通して徐々に形成されるものだと言った。また、現在はInstagram等ネット上で見てもらう重要性が高いことも共有された。単に投稿数を増やすだけではなく、「何を描く人なのか」が伝わる状態を作ることが必要ではないかという視点が示された。

第三部 | Portfolio Review | レビュイー3

レビュイー3は、フルタイム勤務を経て早期退職後に本格的に制作を始めた経緯を共有した。現在は、神戸と東京で自主的に会場を借り、作品を見てもらう機会をつくっている。一方で、単に場所を借りて展示を続けるだけでは仕事へつながりにくいのではないかと、イラストレーションの仕事を持つ人が訪れる場を選ぶ必要があるのではないかと、という問題意識を語った。また、展示のたびに作品以上にキャプションを褒められることがあり、自身の表現において「絵と言葉」の組み合わせに可能性があるのではないかと感じていることを共有した。絵本や出版分野との接続についても関心が示された。これに対し木内氏は、闇雲に展示を重ねることは必ずしも効果的ではないと指摘した。レビュイー3のように、絵と言葉の組み合わせや用途の可能性がある場合は、一般的な貸会場での展示よりも、クリエイターEXPOやデザインフェスタのように、仕事を依頼する相手が作家を探しに来る場の方が接点を得やすいのではないかと助言した。作品については、建物や街の描写に触れ、同じような大きさ・向きの要素が並ぶと「お墓」のように見えやすいことを指摘した。以前の課題作品では、より街として成立していた例があったとして、構成や視点の置き方を意識する必要があると言った。また、青山塾での課題について、木内氏は完成作品だけを見るのではなく、最初のアイデア段階から、ラフスケッチ、修正、仕上げまでを段階的に見ていく方法を説明した。仕上がった絵を講評するだけで

なく、発想の入口から伴走することで、作品の方向性や構成を調整していくことができる、という考えが共有された。

このレビューでは、展示を重ねること自体よりも、誰に見せるのか、どの仕事へ接続したいのか、絵と言葉をどのように組み合わせるのか、そして作品の構成をどの段階から検討するのが主な論点となった。

終盤質疑応答

第三部のレビュー後、会場から木内達朗氏への質問がランダムに続いた。

内容は、作品タイトル、背景資料、描き込み、データ化、テクスチャー処理、印刷方法など、実制作に近いものが中心となった。

Q. 作品タイトルは、展覧会ごとに変えることがあるのか。

A. 木内氏は、箱に記載されていたタイトルと実際のタイトルが異なっていた件について、その時点で自分が覚えていたタイトルと、後で資料を確認した正式タイトルが違っていただけだと説明した。意図的に展覧会ごとに変えているわけではない。

Q. (ロシアがテーマの挿画について) 背景の「ロシア」らしさは、実際の写真などを参考にしているのか。

A. 具体的な場所を参照したわけではなく、なんとなく画像などを見ながら描いたと説明した。実際のロシアに詳しいわけではないため、それが本当にロシアらしいかどうかは分からないとも述べた。

Q. オリジナル作品を描くと、際限なく描き込んでしまう。どこで引き算をすればよいのか。

A. 木内氏は、必ずしも引き算しなければならないわけではないと応答した。質問者が、建築物の中に人物を多数配置し、見えにくいカフェメニューまで描いてしまうと説明すると、それはむしろ持ち味になるのではないかと指摘した。細部まで描き込むことは手間がかかるため、誰もがすることではない。懂れている絵と、自分が描ける絵は違ってよいとも述べた。

Q. 描き込んだ要素を別の作品に再利用することはあるか。

A. 質問者が、A4の中に描き込んだ要素を拡大して別用途に使いたくなると話したのに対し、木内氏も、自身の作品内の登場人物を別の場面へ「派遣」することがあると応じた。

Q. アナログ作品をデータ入稿する際、スキャン後の色調整は自分で行うべきか。

A. 木内氏は、基本的には元のアナログ作品の見た目に近づける調整を自分で行った方がよいと説明した。受け取る側は元作品を見ていないため、作家自身が「これでよい」と判断できる状態まで調整して渡す必要がある。絵本などではアナログ原画の運用も残っているが、通常のイラスト仕事ではデジタル入稿が中心であるため、データ調整力も必要になると述べた。

Q. 水彩や淡い色は、スキャンでうまく出ないことがある。どう考えればよいのか。

A. 木内氏は、淡い色の再現は難しい場合があるとしたうえで、まずは作家自身が見た目に近づける調整を行う必要があると説明した。色味の問題は、外部任せにするより、自分の判断で整えられるようになる方がよいという考えが示された。

Q. デジタル作品のテクスチャーはどのように作っているのか。

A. 木内氏は、筆で塗ったもの、ローラーで作ったものなど、気になったテクスチャーをスキャンしてストックしていると説明した。それらを Photoshop 上で重ね、不透明度などを調整しながら使用している。

Q. テクスチャーの方向は、形に合わせて調整しているのか。

A. ある程度は形に合わせるが、必ず合わせるわけではなく、その都度判断していると説明した。スタンプのように押した四角いブロック状の素材を撮影・スキャンし、画面に合うように配置することもある。

Q. 人と違う表現をするには、何が必要か。

A. 木内氏は、「こうやったらこうなるのではないか」という仮説を立て、実験してみることが大事だと述べた。人と違うことをしたい場合には、仮説と実験の積み重ねが必要になる。

Q. 印刷は外注か。自宅プリントもあるのか。

A. 木内氏は、一部は外注印刷、一部は自宅の Epson プリンターで出力していると説明した。額装している作品の一部は自分でプリントしたもので、インクジェット用紙でもかなり良い発色が得られると述べた。

Q. サイズや解像度はどの程度か。

A. 自宅プリントのサイズは A3 ノビ程度。解像度は一般的に 350dpi 程度で十分とされ、それ以上高くしても見た目には大きく変わらないことが多いと説明した。

以 上