

A-Lab Artist Talk

出演 内藤 日和、由良 泰人  
司会 都市魅力創造発信課長 松長  
日時 平成29年1月15日(日)／午後2時～午後3時  
場所 あまらぶアートラボ(A-Lab ロビー)



**松長** 内藤日和さんは本展に出展していただいている作家さんで大手前大学のメディア造形学部を卒業されて、アニメーションの活動をされています。「Uncle and Girl」が2011年、アニメーション神戸デジタルクリエイターズ部門最優秀賞を受賞され、「the GIFs 2016」にて優秀賞を受賞されております。由良泰人さんは、映像作家でありいろいろな学校で教鞭をとられ、映像専門のギャラリー「Lumen gallery」のプログラムディレク

ターをされており、今回アニメーションを中心にいろいろな話をお聞きしようとお招きさせていただきました。内藤さん、由良さんよろしくお願いたします。

### 受賞から確信を得る

**内藤 日和さん (以下 内藤)** アニメーション作家の内藤と申します。今日は寒い中お越しただいてありがとうございます。私は先ほどご紹介

でもあったように大手前大学でアニメーションを専攻していて、日常を主体とした作品が多く、風景というよりも人をメインにしています。子供と大人であったりとか、「自分が子供の頃にこういうこと思ってたよな」「大人になって子供っぽい部分とか残ってたりするよな」「大人と子供って見た目は違うけど中身ってあまり変わってないな」という、そういうことが気になって「Uncle and Girl」という作品を作りました。

**由良 泰人さん (以下 由良)** 由良と申します。先ほど紹介していただきましたが、京都で映像専門のギャラリー「Lumen gallery」というのを2年前にオープンして、その運営とプログラムディレクターという形で関わっています。そこではアニメーション作家の水江未来さんや、映画監督の河瀬直美さんなどの個人制作の作品を中心に上映しています。また映像を発表する場所としてLumen galleryを作ったのですが、もうひとつ発表する機会として「VIDEO PARTY」というイベントを4年くらいやっています。短編映像やアニメーションをジャンル問わず応募していただいたものを、そのまま上映するというイベントです。その後作品を台湾や韓国などアジア圏で作品交流という形で上映しています。他には大学で仕事をしていたりもします。内藤さんから、先ほど大学時代から作り始めてという話が出てきたのですが、やはりアニメーションを作るようになったきっかけというのは聞いておいた方がいいかなと思いますので、子供の時から含めてどんな葛藤の中で作品が作られているか、その辺のお話を聞かせてもらいたいと思います。

**内藤** アニメーションを作るきっかけになったのが、もともと絵を描くことは好きだったんですけど、なんとなく自分の絵に不満を感じていて、そんな中、大学進学のとときにとりあえず絵でも描こうかなってという気持ちで大手前大学のキャンパス

に入ったんですけど、オープンキャンパスで『コマ撮りアニメーションをつくろう』っていう名前のワークショップをやっていて、そこで試しに描いたら自分の描いた絵が動くというのが新鮮で。自分の絵を一枚の絵として見てもあまりおもしろくないなって思っていたのが、動いたことによって面白く感じて。

**由良** それまでに、バラバラ漫画のようなものを制作したことはなかった？

**内藤** 作ったことはあるんですけど、その時あまりアニメっていうこと自体、意識してなくて。でもその時にちょうど、画面に出てきて。

**由良** 画面で見ると違いますよね。

**内藤** やっぱり違いますよね。それがすごいびっくりきて、それで入ったのがきっかけですね。

**由良** 学校に入ると、全員がアニメーションをやるわけではなくて、いろんなことをやってる人がいたんじゃないですか？

**内藤** 私の学校では手描きのアニメーションをやっている人が多くて、最初立体のコマ撮りのアニメーションをやったんですけど、授業ではそういうのがなくて、最終的に手描きの方のアニメーションに入っていて…って感じですね。

**由良** 学生時代って何作くらい作ってました？

**内藤** 「Uncle and Girl」は学生時代に作って、あとは5、6作くらいですね。一番長編が「Uncle and Girl」で6分くらいなんですけど、大体が30秒だったりとか1分いかいかないかっていう作品が多いですね。

**由良** 卒業制作は「Uncle and Girl」だけじゃなくてもう一本？

**内藤** そうです。奥の方に原画だけ展示してるんですけど、「集大成」というアニメーションを作りました。「Uncle and Girl」は人に見せるためっていうのを意識したもので、「集大成」の方はどちらかといえば内面的なものを表現したかったので

好きなことをしようと思って作りました。

**由良** 卒業制作を2本っていうのが珍しい。

**内藤** 「Uncle and Girl」の方が早くできたので、「集大成」は埋め合わせとして…（笑）

**由良** 埋め合わせ（笑）

**内藤** 提出期間に余裕があったので…（笑）

**由良** 僕が内藤さんの作品を最初に見たのもその2本で、Lumen gallery

でやった、「LEADY」っていう上映展があって、そこで観たのが最初です。

「Uncle and Girl」は非常に面白い作品なんですけど、すごいなと思ったのは「集大成」なんです。この人は異常な感覚でつくっているなって。この感覚がすごく面白いなと。まだ本人に会う前はどんな人なんだろうと思っていたのですが、会ったらすごくまともそうな…（笑）

分からないですけどね、中身はどうか…（笑）今まで何回かお会いしてお話した感じではすごくまともそうな人柄で、すごく不思議なんですよね。

**内藤** （笑）

**由良** さっき「Uncle and Girl」で女の子の大人になって子供っぽい感じが残っているというのはすごくよくわかるんですけど、普段の内藤さんはわざと繕っているのかもしれないけど、子供っぽい感じはあまりしないので、いつも割と落ち着いた感じで話してますよね。

**内藤** やっぱり人に見られてない時が一番、素の部分が出やすいんじゃないのかなって思うんですよ。自分一人にいる時はそういうのを意識しなかったりして、そういうことって忘れがちだったりしますし、でも私はどちらかといえば一人のときに素の部分のことを思い出して「そういうば子どもの頃ってこういうことしてる」とか、無意識な仕事を作品に反映できたら面白いんじゃないかなって、たぶんみんなもしてるけど意外と目

につかないっていうか。

**由良** じゃあ内藤さんは普段ビニール袋をかぶったりしてるの？

**内藤** してますね（笑）

**由良** してるんや…（笑）こないだの9月にこれを韓国で上映して、韓国の人みんな笑ってた。学生から大人まで。釜山の街中にあるクラブみたいなところで上映をしたんですけど会場からクスクスと。やっぱりビニール袋をかぶるところも韓国の人たちは笑っていたので、笑いどころは共通だなあと。面白かったですね。

**内藤** 文化も違うし、クラブハウスでの作品はちょっと違うんじゃないのかなって思っていました。

**由良** 韓国の作品は割とシリアスな作品が多くて、日本の作品は割とシリアスからポップからいろんなものがありました。作品のセレクトは、韓国サイドから日本作品は2つのプログラムで合計2時間くらい、前半はなるべくポップに、シリアスなものは後半に集めてほしいというリクエストだったので、前半のほうに内藤さんの作品とかミュージッククリップとかそういうものを集めました。その中でも内藤さんの作品の評判はよかったです。子供の可愛さとか仕事とか…まあ可愛くはないか…（笑）。

**内藤** 可愛くはない（笑）

**由良** 割と意地悪なところもあるので。優しいのかと思ったら自分でうどん食べていたりとか（笑）。そんな子供らしさというか面白さと、おじさんとの微妙な距離感がありますよね。このおじさんと女の子は特に血縁関係はない？

**内藤** ないですね。たまたま近所の家に勝手に忍び込んで、気づいたら居着いてる、みたいな。おじさんからしたらあまり女の子のことを好きじゃないから、邪険にしています。「in KOBE」のときも女の子が一人いなくなったときにそこまで探す

ということもしなかったり。「お互いあまり性格がよくないのかな？」と思って観たら、違った感じで面白いかも。

**由良** 女の子のお父さん、お母さんはどういう気持ちなんやろ？知らないおじさんとどこかに遊びに行ったりとかしてるけど。

**内藤** キャラクター設定では、女の子は母子家庭。「in KOBE」あたりからおじさんと女の子のお母さんとなんかあるんじゃないかというのを匂わせつつ（笑）。なにか関係がないと知らないおじさんに預けたりしないと思うんで。おじさんもそれがいのか悪いのか仕方なく一緒にいる。

**由良** 「Uncle and Girl」が女の子の侵入第一回目なんですか？

**内藤** そうですね、これで初めて二人が遭遇しました。

**由良** 女の子の動きがすごくよくて、ご飯食べて、襦ボタン！って閉めるところとか韓国でうけてましたね。

**内藤** 動きは「クレヨンしんちゃん」とかを参考にしました。アニメの中でスピード感のある動きってあるじゃないですか？ああいっただ部分を参考にさせて頂きました。

**由良** 女の子は速めの虫系の動きですよ。内藤さんはおじさんタイプなのか、女の子タイプなのかどちらですか？

**内藤** 一番最初に作ったのがおじさんのキャラクターです。女の子のほうがよくモデルにしたんじゃないかと言われるんですけどおじさん自身に自分の内面が出てると思います。多分作った時もおじさんに共感した部分があるので。なのであまり女の子ばかり評価されるのは嬉しくありません。

**由良** 今回の展覧会では二人が出てくる作品を中心に構成されていますけど、最近発表されているGIFアニメとかはぜんぜん違うじゃないですか。自分の作品の今後の方向性としてはどちらを主体

にしたいのか。両方やっていこうと思っているのか、ちょっとずつ変化してきてるのか、どうなんでしょう？

**内藤** 気分によって描く絵柄って変わってしまうことがあるんですが、おじさんと女の子の作品はどんな気持ちでも描ける絵柄なんです。ちょっと変えたいときは変えますけど、このキャラクターだけは統一して描ける作品なので、またシリーズとか続けていけたらとは思っています。

**由良** この作品も受賞して評価され、アニメーションの作家として活動しているわけですけど、作家になるきっかけとして受賞というのが一つ大きなターニングポイントなのかなと思います。学生するときやこの作品を作っているとき、卒業制作で作っているとき、将来はどうしようと思ってたんですか？作家として活動しようと思ってやっていたのか、なんとなく作家になっちゃったのか、どっちなんでしょう？

**内藤** オープンキャンパスで、アニメーション作りを体験した時になりたいなと思ってた。でも、学校内で自分の作品の評価ってよく分かってなかったんですよ。聞ける人もいないし、頼れる人もいないまま自分の作品がわからないまま作っていて、出口が見えないぐらいのときにたまたまコンペがあり、「Uncle and Girl」を出品したら賞をいただいたので、「自分が作ったものは間違ってたんだ」と確信がもてました。

**由良** 対外的な評価って大きいと思いますね。僕も肩書きとしては作家と言ってますが、作家って資格があるわけでもないし、作家になったから職業として何かあるわけでもないんで、なるって言えば誰でもなれてしまうんです。ただ実質上、作家として活動していくのは想像以上にすごく大変なことで、大学で教えているので思うんですけど、学生時代にすごく活動して、面白い作品を作ったり、対外的な評価があったとしても、卒業してか



内藤 日和さん

らも作家として続ける保証って全然ありません。20年ほどの間に作家として活動する卒業生は数えるほどしかいないのが現状です。作家を名乗るのは簡単ですが、制作や活動を続けて、周りからあの人は作家だと言われる人は少ないんです。

ですから大学に入って映像、アニメーションの勉強をすると、ほとんどの人が就職していきますよね。友達とかもそうじゃないですか？ なにかしら関係している会社に行ったりとか、普通に働く人が多くて、作品は学生の間に作ったからもういいですっていう人もたくさんいると思います。内藤さんは卒業制作が受賞して、依頼もあり作家として作品を作り続けるチャンスがあるっていうのは、すごくタイミングも良かったと思うのですが、作家として活動していこうと思ったきっかけみたいなものはありますか？

**内藤** 「Uncle and Girl」で賞をもらって、「in KOBE」の制作依頼が来て、それを作り終わった後に、別の仕事もしていたので別に作らなくてもいいかなみたいな。2013年が作品を作っていない時期なのですが、面倒くさいって思っていたこともありますし、後しんどいし。でもどっかで急に作りたいて思う時が来るんですよね。その後に

「ちっちゃな手」っていうミュージックビデオを作ったんですけど、調布映画祭っていうコンペで入選させていただいて、別に作らなくていいかなと思ってた時期に山場が来たりしてるので、まだやめられないなっていう感じはしますね。

**由良** そういうタイミングは大事ですよ。

**内藤** そうですね。今日の日常の中のドラマ展のお話をいただいたり、去年の12月には同志社大学で上映をさせていただいたり、ミュージックビデオの依頼をいただいているので、去年はありがたい年だったんですけど、今年に入って続いているのはまた別の話ですからね。「次に続けるためにはどうしたらいいのかな」というのが自分の中の一番の問題点にしてるんですけど。

**由良** それは僕も一応作家っぽくし始めて25年、保証もないですけど、結局一つ一つこなして、それが縁で次の話が来たり、なんとなく続いていくんですよ。自分自身が動かなければ何も変わらなくて、動けば周りも変わっていくと。持論ではあるんですけどね。目の前にぶら下がってくるものをこなしていくしかないのかなと思うんです。家族には未だに何しているか理解されませんが…。

## 映像と展覧会のジレンマ

**由良** それから事前にお聞きしていたのですが、いろんなジャンルがある中で内藤さんが作っている作品は「アートアニメーション」に分類されますが、内藤さんの場合は依頼があったりしてるので少しニュアンスが違うのかもしれないですね。打ち合わせの時、自分的には意識はしてないとおっしゃってましたが、そうだと思うし、分類はしにくいのかなと思います。様々な表現を重視して作られるアートアニメーションを作る作家は国内外に大勢いて、よく商業アニメーションとアートアニメーションで比較されます。その境界ってすごく曖昧で、内藤さんはその辺の違いがよく分からないと

おっしゃっていましたが、確かに難しいところで。一般的な話でいうと商業アニメーションはどこからか出資があって、仕事として作品が作られ、興行収入やソフト化して販売したり、二次使用という形で利益を生んで、出資を回収し儲けることを目的として作られているんですよ。例えば「君の名は。」もそうですね。予算が組まれていて、プロモーションも全部決まってる、そのなかで作られていたときに、予想以上に世間の反響が大きくて儲けがたくさん、200億でしたっけ。儲けが出ましたが、これが商業アニメーションの通常の作り方ですね。それに対してアートアニメーションは商業アニメーションと何が違うのかっていうと、まずスポンサーがない事が多いです。スポンサーがいると出資者の意向っていうのが大体入ってくるんですよ。こうしてほしい、こういう演出をしてほしい、こういう結末にしてほしい、こういう絵にしてほしいと、商業として儲けるためのリクエストが入ってきます。反対にアートアニメーションに資本はほとんど投入されません。あったとしても非常に少額です。そのかわりお金がない反面、口を挟まれることがなくなり、作者の思い通りになる程度作ることができる。ただ技術的な面や制作資金の問題などの制限はあって、その範囲のなかで作家が自由に作っていくことができます。そこは対極的に違うところですよ。ただアートアニメーションに全くお金が投入されていないのかと言ったらそういうわけではなくて、内藤さんの話もそうですが、どこから依頼されてつくこともあります。「in KOBE」はある程度の予算が投入されているので、依頼主の意向はあるわけですね。神戸のプロモーションをしてほしいという意向に沿って作っているということは商業アニメーションと考え方は近いかもしれないですね。製作費が何に消えていくのかっていうと、ほとんどが人件費で消えます。制作期間を短くして早く

作ったほうが、費用を抑えられる。短期間で作るにはたくさんの手がいるので100人200人で作るために、システムチックな作り方が必要となって、デジタルにはなりませんがセルアニメと言われる「ドラえもん」や「君の名は。」のような大人数で作るのに向いた手法で作られています。

それに対してアートアニメーションは手法も自由に選ぶこともできるので、コンピューターで描く人もいれば、切り絵で作ったり、粘土や人形で作る人もいて様々な手法があります。もともとアニメーションの語源というのは生命、「anima」ですよ。物に命を与えることがアニメーションの語源であるので、動かないものが動き始める、命が与えられたかのように動いていくっていうのが本来のアニメーションなので、別に絵だけでなく、コップが動いているだけでもアニメーションなんですよ。そういった意味でもアニメーションには様々な手法があって、制作するためには不効率、不経済なことはたくさんあります。それを商業的になかなかすることはできないので効率的でシステム的に確立しているものを使おうというのが商業アニメーションなのかなと思います。例えば粘土アニメで凄い人がいれば、その人に誰かが出資すると十分商業アニメーションとして成り立つのです。海外なんかはそういう形がよくあります。チェコのアニメーションもそうですし、イギリスもそうですし。面白いアニメーションを作るスタジオがあれば、そこに直接お金を払って作ってもらったりすることもあるわけで、いろんな手法のものができたりします。日本では小規模ながらNHKの「みんなのうた」などには、いろんな個人の作家がいろんな手法で作っています。こうなってくると、なかなかこれはアート、これは商業と切り分けることはできないですよ。ただ個人で作りたいていう衝動で作っていいことって大事なことなんじゃないかなって思いますが、作りたいていのを



作りつつ経済的に成り立つ作品が理想的ですね。内藤さんにお聞きしたいのは、作品をどんな形で観てもらおうのかって考えたときに、僕は観る経験や体験を共有したい思いもあるので、劇場型やスクリーンと客席のある場所を考えます。さっきの韓国の話じゃないですけど、観た人たちが笑ってくれたとかって次のモチベーションにつながったりするのでそういう場所は必要なのじゃないのかって思って「Lumen gallery」を作ったのですが、20代半ばの世代の人達くらいになってくるとネットで観せること、スクリーンのある場所に足を運んで観てもらおうこと、家で寝転びながら観ること、展示型などその差をどういう風に感じているのかなと思います。内藤さん自身、GIFの作品もそうですけどネット上で発表していますが、そのあたりの違いはどう考えますか？

**内藤** 今回展示をして思ったのは、いつもやっているような劇場型の上映会では観る人はめったに席を立たないんですよね。ただ展示の場合は雰囲気だけを見てさっと出るみたいなことも多くて、映像があるからそこに座るっていう感覚とは違うんだなって思って、そこが残念に思いますね。やっぱり作品は全部観てもらいたいじゃないですか。展示って見る人を拘束しないんだなっていうのが印象的な違いだと思いました。

**由良** では内藤さんは、「ネット」、「劇場型上映」、「展示」の中でどれが一番理想ですか？

**内藤** ネットは自分の観たいテイストで見れるっていうのがありますが、劇場の方が人をじっとさせられますし、私はちゃんと観てほしいっていうのが一番にありますね。

**由良** そこはずっと映像のジレンマとしてありますよね。基本的に映像は始めがあって終わりがあるので、作者がここから観てほしい、ここまで観てほしい、この順番で観てほしいという思いがあります。それを叶えるには劇場型もしくはネット

で観ることが、最初から最後まで観るという条件では同じ。展示の形にしてしまうとどうしても途中入場途中退出があったりしますね。僕も色々な場所へ展示を観に行くのですが、そういう思いもわかっているのだからなるべく終わるまでちゃんと観ようと気を付けてはいるんですけどどうしても時間がなくて申し訳ないけど出てしまったりするんですよ。

**内藤** 体力を使わせてしまうんですよね、映像って観る人に対して。自分のペースで観れないっていうのは難しいとこですし、そうやって考えたら今回の展示とかもほんの少し観た人でも印象を残せる作品っていうのを意識して作ったらよかったのかな。とか、今回展示をさせてもらってそういうのが自分の課題としてできましたね。

**由良** 映像作品を観てもらってことが非常に難しいですよ。5分の作品も5分の時間をもらわないと全部伝えられないので。写真や絵画などの作品であれば、作品を気に入れば1時間でも2時間でも観ることはできるし、ちょっと自分とは違うかなと思ったら10秒で去っていくこともできる。この差って非常に大きくて、僕自身羨ましいと思ってました。時間を拘束して映像を観てもらいたいけど観る人のことを考えると、例えば僕の友人が1991年くらいにレンタルビデオ屋形式の展示会をやったんです。作品を全部レンタルにしたんです。展示会ではギャラリーの中にレンタルビデオのカウンターがあって貸し出し業務だけやってたんです。パッケージが並んでるのでそれを観て作品を選んで、会員証なんかをそこで作って貸し出しをして、家に帰って見てもらってまた返却してくるっていうシステムでした。今でしたらネットや家で見るっていうのは当たり前ですけど、自分の時間、自分の好きな環境で観たいという思いは当時すごくあったので、僕たちが作った作品を個別に家で観てもらいましょう、一番好きな時間

と環境で観てくださいという提示をするためのコンセプトの展示会だったんです。当時の理想を追ったと思います。まあ僕がやったわけではないんですけどね。今ではネットが出てきて、youtubeなんかで自由に観られるようになり、商業映画なんか「hulu」とかでいくらかでも家で観られるようになりましたけど、果たしてちゃんと映像を観るといことにつながっていくのかどうかといえ、まだわからないところはあるわけですよ。例えばタブレット端末でも映画なんかを見ますけど、これだけでは一生懸命観なかったりするんじゃないか、2時間の映画を小さな画面で観ているのは辛いんじゃないかとかね。なので作り手が一番観てもらいたい形態っていうのは劇場が一番適していると思うのですが、観る人からしてみればそれがベストかどうかはわかりません。作家として映像の見せ方をどういう形にするかは非常に難しいところではあります。僕は最近特に映画を観るのはレンタルビデオでは観れなくなってきたんですよ。家で見ると集中力が続かないんです。すぐ寝ちゃうか、邪魔が入るかで観れなくなるんですよ。やっぱり映画を観るときは劇場に行くようにはしていますね、劇場が一番集中して観れて、頭に全部入ってくるんですよ。家で観ても全然入ってこないんですよ。

**内藤** 画面の大きさとかで時間経過の感覚が変わったりするのも不思議な部分ではありますね。

**由良** 現在の映画館は、評判を元に一部の映画やアニメーションに観客が集中していますが、我々のやっているようなことは口コミの母数が小さいこともあって、観る人が少なくなっています。今後の課題になるのですが、SNS等も含めて拡散していくことで展示会や上映会へお客さんにたくさん来てもらうということも可能性としてはこれからあると思います。過渡期ではありますが、いろいろなアプローチの方法がある分、いろいろなチャン

スがあって、ダイナミックにいろいろな変化があるのではという気はしています。

内藤さんくらいの世代の人が次のトリガーになって自由に動いてもらうのが必要じゃないかなと思います。

作品を作り続けていくことはなかなか大変な部分もあるのですが、内藤さんの場合は外部からオファーがあったり、賞をもらったりしてチャンスが次の制作のきっかけになっているのは良いことだと思いますし、そういう人が作家になるんだと思います。

**内藤** 自分が一人でやっていけるような環境づくりは必要ですよ。

**由良** 一人で作業をしたいタイプですか？

**内藤** 誰かに手伝ってもらいたい気持ちはあるんですけど、説明とかこういう絵柄とかってすぐに真似するのは難しいと思うんですよ。描き込む人とかもいますけど、私はそこまで描き込まなくていいんじゃないのかなって。できるだけシンプルに突き詰めていきたいと思っていて、観る人はピンポイントで記憶に残ったりするので、ここだけ出しておけばなんとなく風景が思い浮かぶんじゃないかっていう最低限のラインだけ残すというやり方は意識しています。でも「in KOBE」は背景を描き込み過ぎて自分のなかで失敗した感じがあるんですよ。

**由良** それはクライアントがいる状態で、神戸を意識せざるを得ないっていうのがあったんじゃないの？

**内藤** そうですよ。気を遣いすぎたのかもかもしれません。特にクライアントに指示された訳でもないんですけどね。「in KOBE」を観ていると最初のシーンの背景とかへろへろなんですけどだんだん背景がパリッとしてきてるんです。だんだん気を遣いすぎたっていうのが出てきてますね。(笑) 背景がはっきりしすぎて二人が幽霊みたいに見える

自分で見て怖いです。

**由良** どこにいるのかわかるのは大事なことだとは思いますがね。

## 近すぎて見えなかった日常

**内藤** 今回新作で尼崎の作品を入り口のモニターで流しているんですけど、「in KOBE」の反省点を改善して、あまり描き込まなくてもなんとなく分かるかなっていうのを意識して尼崎のアニメーションを作りました。

**由良** 内藤さんテイストを残しつつ空間を見せていくようなアニメーションですね。

**内藤** ちょうどいい割合でできたんじゃないかと思えます。神戸の時は初めてで緊張していたのですが、今回の尼崎は自分の家から近いんですよ。なので自分が住んでいる町と変わらないところがあって、すごくリラックスできました。

**由良** 神戸はパッと見ただけでもどこかっていうのは京都在住ですけど分かりました。尼崎は今日初めて降りました。

**内藤** 近すぎて知らなかったこともあったり、自分の町とも似てる部分もあり面白かったです。それと好きな場所もあって、世界貯金箱博物館とかおもしろかったです。あと、尼崎の日常的な風景がすごいじっくりきて。

神戸とまた違って尼崎にもぐっとくる風景がたくさんありました。今回作品に出せなかった場所もあるんですけど。例えば「AMAMAMA」っていう滑り台。

**由良** 尼崎って絶対どこかに「あま」が入りますよね（笑）。ここにくる途中、町を見ていても大体「あま」なんとかって。「あま」が好きなんだなと思えました。

**内藤** 今回4作品しか新作は出せなかったんですけど、時間がもうすこし許せたらもうちょっとできたんじゃないかなとか、もうちょっと作りたかつ

たですね。

**由良** 今回そういう意味では今回良いクライアントというか、日常というのが入ってきたからいろいろ思うところが出てきたのかなと思います。クライアントが良い感じにゆるくてよかったのかなと。神戸は気合が入っていたと思えますけど、そこが「Uncle and Girl」との違いで、商業アニメとアートアニメの違いなんでしょうね。商業アニメの場合はクライアントの意向があって、リクエストに応えるためにいろいろ自分でも無理をしながらでも、そこで思った疑問点が次のステップとして変わっていくと、次の依頼が来たときに別のアプローチでやっていくことができると思えますね。

**内藤** すごく楽しかったです。「のびのび公園」というところがあるんですけど、そこが一番のお気に入りの場所です。そこには遊具で、ジャンプしてどこに手をつけたかっていうのがわかるジャンプ台があるんですけど、一番高いところなんかどう考えても届かないだろうっていう作りをしていて面白かったです。

**由良** 尼崎って生活する町ですね。

**内藤** そうですね。そこが自分と合ったと思えます。近すぎて知らなかった部分が沢山あって、それは自分の町でも知らない部分はきっとあるんだろうなと思って、今回尼崎の町を回って、自分の町を見つめなおす良いきっかけになりましたね。

**由良** 僕は生まれも育ちも京都なんですけど、周りが観光地だらけなのでうんざりしてますね。近年特に観光客がすごい増えてきたのでバスも乗れないし大変なんです。数年前まで大阪に10年くらい住んでいたんですが、そこは田舎で何もないんです。駅から出ると看板に観光名所と一緒にバス停とかポストと一緒に書かれているくらい何もなくて。そういうところにいると、身の回りの風景ってすごいいいなあと思えますね。京

都にいと目の前の風景何をも撮っても観光地みたいに京都っぽくなるから面白くないですよ。なので大阪に居た時はよく作品作ってました。生活する町ってそういう面白さがありますよね。作品を作る観点からしてみるといいと思えますね。自分なりの表現って、自分の生活とか日々の中から出てくるものだと思います。そういう日常的なテーマになるのかなと思います。

**内藤** 延長線上に続いているという感じで、いい刺激になりました。

**由良** 次は、どういう作品を作る予定ですか？

**内藤** おじさんと女の子のシリーズはもう少し続けていきたいと思っています。次はどちらかといえばおじさん視点のものを予定しています。あとは別の作品でミュージックビデオを作っていて、それも1月ごろに完成できればいいですけど。

**由良** いつ公開とかって決まってるんですか？

**内藤** ほんとと去年の12月末の予定だったんですけど、、、。「もらすとしすむ」っていうバンドのミュージックビデオなんですけど※「もらすとしすむ Oh K」と検索してもらえたら予告編はあがっていますので、ぜひ。

（ ※「もらすとしすむ Oh K」のミュージックビデオは2017年2月に完成しました ）

**由良** 内藤さんってなんでヘンテコな作品ばかり作るんですか？（笑）

**内藤** わたし的にはベタな方かなと…。

**由良** ベタなんですか？（笑）ベタな作品を作る人は、あまり脳みそアニメとか作らないと思えますよ（笑）。

**内藤** そうなんですか。まだまだ至らないところがあると思いつながら作っているんですけど（笑）。

**由良** 内藤さん自身をもうちょっと掘り下げたいと思うんですけどね。

**内藤** また機会があれば…（笑）

**由良** 全部の作品がおかしい…（笑）

アニメーションの作家の人ってほしい何かがおかしいんですよ（笑）。経験上会った人はどっかおかしいんですよ。

**内藤** とりあえずあまり人に迷惑かけないようには気をつけているつもりです…（笑）

**由良** さっきおじさんのほうに軸足を置いているといっていましたけど、女の子をひどい扱いしてますよね。

**内藤** んー、やっぱりあんまり好きじゃない人ってそんぐらいの扱いになっちゃうんじゃないんですか？（笑） おじさん的には女の子のこともあまり好きじゃないです。周りから見たら仲良さそうにも見えるけどっていうその微妙なラインの人間関係が良いなど。

**由良** 他の作品で、脳みその無い女とか血を流している女とか、女の子がいつも主人公で、大体ロクでも無い感じになっている。

**内藤** あまりそこまで意識はしていないのですが、悲劇的なものが似合うのは女性キャラなのかなーと自分の中で思っているのかもしれない。

**由良** 内藤さんは普通に喋るとまじめにまともなこと言われるんですけど、作品がどれも変わってるから面白いですね。やっぱり作家は変じやな



由良 泰人さん

いと、特に作品は変じゃないとダメかなと思います。普通の作品って印象に残らないですよ、よくある綺麗な話とか、当たり障りなく過ぎていってしまう作品っていうのは心に残っていかなくて、言われれば見た気もするんだけど、どうだったかなみたいな。そこですこし変わっていたり、毒があったりすると心にいつまでも残っています。「集大成」が一番そう思ったんですよ。この人は一体どんな人なんだろうと思って、すごい気になったんですよ。紹介されて内藤さんとお会いした時はこんな人だったのかと驚きました。映像作品やアニメーションは特にかもしれないですが、どこかしら人に残っていく毒というか、変態性というか、異常性があるほうが面白い作品が多い気がします。

#### （会場からの質問）

**観客** 影響を受けた作品、作家は？

**内藤** おじさんと女の子の作品を作るために参考にしたのは小津安二郎さんの作品ですね。子供とのやりとりとか。あとはジャック・タチの「ぼくの伯父さん」であったり。あと私はお笑いが好きなので、間の取り方などはお笑い番組を参考にしていました。わたしの描くキャラクターの表情は統一してるのですが、チャップリンやバスターキートンみたいなあまり表情のないほうが面白かったりする。あとお笑い、漫才なんかをみると、真顔で変なことを言う人のほうが面白かったりする。そういった部分からも影響を受けて作っています。それと個人的に表情豊かな顔の動きが好きではないというのがあります。