

2021 年度 アーツカウンシル・フォーラム

**表現者を支える
プロデュースと目利き力
報告書 第二部**

開催日：2022 年 2 月 4 日（金）

会場：永田町 GRiD 6F ATTiC

主催：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京



公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京では、国際都市東京としての芸術文化のあり方をめぐるフォーラムを開催しております。

今回は、美術、演劇、アニメーションの各分野をとりまく環境において、表現者を支えるプロデューサーやコーディネーターにスポットを当てました。マネージメントやマーケティング、プロモーションなどを通して、いかに作り手・表現者の才能を引き出し、プロデュースしているのか。また、新たな才能を発掘する目利き力などについて伺いました。

近年、芸術文化の「価値」についての議論が多く行われています。その背景には、コロナ禍を経て社会構造が激変する中で、芸術文化を生み出す活動の継続が危ぶまれたことが挙げられ、これを受けて国や自治体はより一層、金銭面での救済措置をとってきました。それは同時に、芸術文化への支援の意味がこれまで以上に問われるきっかけとなり、その価値や人々の暮らしとの関係性について、より多くの関心が集まっています。

しかし、芸術文化の「価値」という表現は複雑性をはらみ、どのような場面において、どのような価値を語るかによって、その内容は変化します。時に、第三者からの客観的な評価を得ることは、難解と言えるでしょう。芸術活動を長期的に継続させ、さらなる展望や目標を定めるために、戦略的な計画を立案することで、活動の成果も明確となり、様々な価値の提示が可能となります。本フォーラムでは、各分野において、芸術文化の価値を見出し、育てる立場を担うゲストを迎え、現場のリアルなご意見を伺いました。

INDEX

・登壇者プロフィール	3P
------------	----

・第二部	4P
------	----

モデレーター	森功次氏
スピーカー	小山登美夫氏
スピーカー	土居伸彰氏

登壇者プロフィール

第一部



北村明子（シス・カンパニー代表取締役、演劇プロデューサー）

劇団くるみ座、劇団文学座研究所を経て女優として活動。その後、1985年に「劇団夢の遊眠社」内に俳優マネージメント部門を設立。1989年、劇団マネージメント部門を「シス・カンパニー」として法人独立させ、マネージメント業務の拡張と共に劇団の公演制作も担当。俳優マネージメントと舞台制作の両輪での活動が始まる。2016年1月、長年の舞台制作の成果に対して、紀伊國屋演劇賞五十回記念特別賞制作者賞が贈られた。また同年には、一般財団法人渡辺音楽文化フォーラムによる第11回渡辺晋賞を演劇では初の女性プロデューサーとして受賞する。



山本豊津（東京画廊+BTAP 代表）

日本で最初の現代美術の企画画廊「東京画廊」の創始者である山本孝の長男。武蔵野美術大学建築学部卒業後、衆議院議員村山達雄氏の秘書を経て、1981年より東京画廊に参画、2000年より代表を務める。全銀座会催事委員会委員。アートフェア東京アドバイザー。全国美術商連合会常務理事。日本現代美術商協会理事。武蔵野美術大学芸術文化学科特別講師。世界中のアートフェアへの参加や、展覧会や都市計画のコンサルティングも務める傍ら、日本の古典的表現の発掘・再発見や銀座の街づくり等、多くのプロジェクトを積極的に手がけている。その他、若手アーティストの育成や大学・セミナーなどで学生への講演等、アート活性に幅広い領域で活動している。

第二部



小山登美夫（小山登美夫ギャラリー代表取締役）

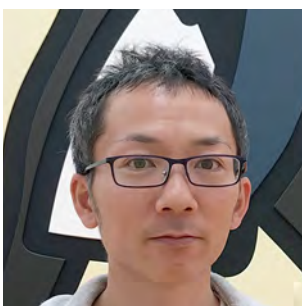
1963年東京生まれ。1987年東京芸術大学芸術学科卒業。1996年に江東区佐賀町に小山登美夫ギャラリーを開廊。日本、アメリカ、ドイツ、アルゼンチン、マレーシア、カンボジアなどのアーティストなども展示。オープン当初より、国外のアートフェアへも積極的に参加し、日本アーティストを紹介。一方、国内でのマーケットの充実と拡大を模索し、若手アーティストの発掘、育成にも力を注ぐ。2015年10月に六本木にギャラリーを移転。2007年よりアートアワードトーキョー丸の内審査員。現在、日本現代美術商協会(CADAN)代表理事。著書に『現代アートビジネス』（アスキー新書）、「この絵、いくら？」（講談社）、「何もしないプロデュース術」（東洋経済新報社）、「見た、訊いた、買った古美術」（新潮社）。「“お金”から見る現代アート」（講談社）など。



土居伸彰（株式会社ニューディアー代表）

ひろしま国際平和文化祭メディア芸術部門プロデューサー、新千歳空港国際アニメーション映画祭アーティストティック・ディレクター。2015年にニューディアーを立ち上げ、製作、映画祭、配給、執筆・講演等を通じて、世界のアニメーション作品を紹介する事業を多角的に展開する。著書に『私たちにはわかってる。アニメーションが世界で最も重要だって』（青土社）ほか、プロデュース作品に『マイエクササイズ』（2020年／和田淳監督／インディ・ゲーム）、『不安な体』（2021年／水尻自子監督／短編アニメーション）など。

モデレーター（第一部、第二部とも）



森功次（大妻女子大学 国際センター専任講師）

1981年福岡生まれ。大妻女子大学国際センター専任講師。専門は美学・芸術哲学。主な著作・論文に、『ワードマップ現代現象学』（新曜社、2017年、共著）、「美的なものはなぜ美的に良いのか：美的価値をめぐる快楽主義とその敵」（『現代思想』2021年1月号）、「芸術的価値とは何か、そしてそれは必要なのか」（『現代思想』2017年12月、総特集：分析哲学）。主な訳書にロバート・ステッカー『分析美学入門』（勁草書房、2013年）、ケンダル・ウォルトン『芸術のカテゴリー』（電子出版物、2015年）、ノエル・キャロル『批評について：芸術批評の哲学』（勁草書房、2017年）など。
<https://researchmap.jp/morinorihide>

第二部

モデレーター

森功次氏（以下：森）

スピーカー

小山登美氏（以下：小山）

土居伸彰氏（以下：土居）

【森】 アーツカウンシル・フォーラム「表現者を支えるプロデュースと目利き力」第2部をスタートしていきたいと思います。モデレーターを務めます森功次（もりのりひで）と申します。大妻女子大学で哲学・美学の研究をし、アカデミックな立場に属します。

第2部にご出演いただきますお二人の紹介から始めさせていただきます。

お一人目は小山登美夫（こやまとみお）さんです。東京藝術大学の芸術学科を卒業後、都内ギャラリー勤務を経て、1996年に小山登美夫ギャラリーを開廊。その後は国内外のアーティストを幅広く取り扱っておられて、また、若手アーティストの発掘・育成にも力を注がれておられます。現在は、日本現代美術商協会代表理事も務められていて、業界の発展に色々とご尽力されています。

続いて、お二人目は土居伸彰（どいのぶあき）さんです。株式会社ニューディアー代表のほか、ひろしま国際平和文化祭メディア芸術部門プロデューサー、新千歳空港国際アニメーション映画祭アーティスティック・ディレクターなどを務められています。国内外のアニメーション作品を様々な形で紹介されているお仕事を多角的に行われています。

第2部は、まずお二方から最近のご活動や事業の紹介をしていただいた後、ディスカッションに移っていききたいと思います。

では、小山さんからお願い致します。

【小山】 小山登美夫ギャラリーは1996年に江東区で開廊しました。その後2016年に六本木に拠点を移し、2022年には天王洲にもスペースをオープンしています。開廊当初から海外のアートフェアにも積極的に参加し、日本の同世代アーティストを国内外に発信してまいりました。現在は菅木志雄（すがきしお）、杉戸洋（すぎとひろし）、蜷川実花（にがわみか）、リチャード・タトルなどのアーティストに加え、陶芸アーティストなども紹介しています。（画像挿入）それでは、ギャラリーのウェブサイトを参照しながらお話しさせていただきます。

ギャラリーでは様々なアーティストを取り扱い、展示及び販売をする、というのが基本的な仕事です。直近では86歳のアーティストの展覧会を行っています。アーティストのページからはギャラリーで取り扱っている作家の一覧がご覧いただけます。（画像挿入）

また、美術館での展示をプロデュースしたり、プロモーションのようなこともやっています。

【森】 小山さんありがとうございます。では、続いて、土居さんお願いします。

【土居】 私はアニメーション全般に携わっていきまして、2015年にニューディアーという会社を立ち上げました。それ以前は東京大学の表象文化論研究室で博士課程までいって研究者として活動していました。ユーリー・ノルシュテインというロシアのアニメーション作家の研究で博論を出して、それをフィルムアート社さんから出版いただきました。本は現状3冊出していて、とりわけ世界の短編アニメーション、非商業的なものを含めたアニメーションについての論評や批評をし、最近ではいわゆるアニメ作品についても色々と言ったりしています。2020年2月の『美術手帖』ではアニメーション特集の監修に入らせていただきました。

また、キュレーターとして、美術展のキュレーションを行うこともあり、ICCで谷口暁彦さんと「イン・ア・ゲームスケープ」展というゲームアートとインディ・ゲームの展覧会をキュレーションしました。十和田市現代美術館では、「冬眠映像祭 Vol.1 かいふくのいずみ」という日本の若い作家さんたちを集めたグループ展をしました。その他、海外のアニメーション映画祭で日本特集のキュレーターをやったり、アルスエレクトロニカで審査員を務めたりしています。

以上が個人としての仕事になりますが、ニューディアーという会社としては、海外の長編アニメーションの配給をしています。基本的には私はやはり個人作家の作品が好きなので、個人作家が長編を作ったケースみたいな作品を紹介しています。『父を探して』という作品についてはアカデミー賞にノミネートされ、結構注目を浴びた作品も含めて、現状3本公開をしていて、来年あたりにもう1本公開予定です。おそらく、視聴者の方は私の扱っているアニメーションになじみのない方が多いと思いますので、いくつか映像を紹介します。

まず、最新の配給作品の『新しい街ヴィル・ヌーヴ』という作品です。

この作品は、カナダのケベックで作られた作品で



『新しい街ヴィル・ヌーヴ』

す。予算的には1億2,000万円ぐらいかかっていますが、そのほとんど全てはケベック州からの助成金です。そういった助成金制度——海外だとやはり助成金文化がアニメーション分野にとっては非常に大きいです——を用いて、多様性のある表現が世界中でなされていて、そういったものを世界中の映画祭に探しに行って、買いつけて、日本で上映するということをしています。

2014年からは、新千歳空港という北海道で一番大きな空港の常設シアターを舞台に、毎年11月初旬に新千歳空港国際アニメーション映画祭の運営やディレクションをさせてもらっています。ここでは、コンペを中心に、毎年2000本ぐらい応募が来るのですが、そこからグランプリを選んでいきます。いわゆるアニメ作品も含めて毎年キュレーションをきっちりとやって、今最も面白いと思うようなアニメーションを集めている映画祭をしています。

今年の8月には、「ひろしまアニメーションシーズン」という映画祭を新しく立ち上げます。もともと広島市は、1985年から「広島国際アニメーションフェスティバル」という歴史のあるアニメーションフェスをやっていましたが、つい最近終わりました。新しいフェスティバルを立ち上げるということになり、その中で声をかけていただきました。

加えて、最近は何も制作もしています。海外作家の作品を日本に買いつける仕事とは別に、日本の作家を海外に紹介する事業として続けています。今年、村上春樹（むらかみはるき）さん原作の『Blind Willow, Sleeping Woman（めくらやなぎと眠る女）』という初期の短編をベースにした長編アニメーションをリリース予定のフランスのMIYUプロダクションというスタジオと組んでいます。現状5本の短編アニメーション作品を制作しており、例えば、水尻自子（みずしりよりこ）監督の『不安な体』は、去年のカンヌ映画祭でプレミア上映され、幾つも賞を取らせていただいています。こちらは十和田市現代美術館への出展作品でもあり、本当なら今ちょうど日本でもお披露目されているところでした。コロナの影響で、美術館が休館になったので、3月以降に持ち越しになっていますが、『Arts Towada 10周年記念「インター+プレイ」』（会期：2022年1月22日～5月29日）でご覧いただけます。



『不安な身体』『半島の鳥』

水尻監督は、触覚という感覚の表現に特化したアニメーションを作っている作家さんです。

他に、今年2月に開催のベルリン国際映画祭でプレミア上映される和田淳（わだあつし）監督の『半島の鳥』という作品や、冠木佐和子（かぶきさわこ）監督という性的なモチーフを取り入れることも多い作家の新作。また、『Emergences』という作品では、フランスの名優のドニ・ラヴァンに声をお願いし、アンリ・ミショーという作家のメスカリン体験を映像化するという試みをしています。この作品では、カナダ国立映画制作庁と一緒に入ってもらい、日本人の挑戦は2人目になりますが、そういったものを実現することができました。他には、『Floating Around』という短編も準備しております。

さらに、現在進行形の試みとして、いわゆる既存のアニメーション産業のマーケットに自分の面白いと思う作家をうまく売り込めないかということを考え、水江未来（みずえみらい）監督という抽象アニメーションで有名な方の『西遊記』を原作にした長編の企画を立てています。今アメリカなどに、紹介中です。

先ほど紹介した和田淳監督は、子供向けの表現を試していて、『マイエクササイズ』というゲームを2020年に出しました。これは日本人のゲーム系ユーザーの方々が興味を持ってくれ、プレー動画が200万回ぐらい再生されています。



『マイエクササイズ』

ゲームといっても少し奇妙で、ボタンを押すと少年が腹筋をして、それが秋田犬の懐にはまって気持ちいい音を立てるというだけのゲームですが、今もアプリストア等で売っているので、よかったらチェックしてみてください。作家さんの世界観やアイデアを使って『いきものさん』という短編アニメーションのシリーズも海外に売り込んでいます。

最後に、最近ではCMや実写映画のアニメーションのプロデュースをする仕事もやっています。例えば、是枝裕和（これえだひろかず）監督が池江璃花子（いけえりかこ）さんに密着したドキュメンタリーで、池江さんが白血病から回復するときに直面する恐怖といった心情を、アニメーションで表現するというような作品のプロデュースを手掛けました。

このような形で、アニメーションの紹介をメインにしていますが、その方法論として評論・配給・制作をしています。

【森】 ありがとうございます。

それではここからディスカッションの形でお話を伺っていきます。お二人は若手発掘に関わる仕事をされているということで、そこについてまずはお話しいただきます。とはいえ、かなりやっておられることが違う感じがしますね。

【小山】 そうですね。土居さんのお話を聞いて、すごく忙しそうだなと思うのと、どこにどのようなマーケットがあるのだろうと率直に思いました。というのも、我々はいわゆるギャラリーや美術館があって、コレクターがいてというのが前提にあります。それは、第1部にも出ていた東京画廊の山本豊津さんのお父さんがつくられてきた脈々とした歴史の中で構築されてきました。戦後、美術館ができて、なぜか分からないけど日本の作家のものをコレクションしてきました。それは売れているものも売れていないものも含めて、先ほどアーカイブの話もありましたが、やはり地域の記憶として何か社会的共通資本みたいにコレクションしてきました。そういうことが基本的にずっとシステムとして出来上がっています。それを考えると、我々が若いアーティストを選ぶときにも、そういうシステムがある中でどういう作家が相応しいのかという判断もプラスされていると思います。もちろん世界的な流れもあると思うし、そういう中で、土居さんの分野は一体どうやって作家を選定するのか興味深いです。先ほど新千歳空港の映画祭には2,000人の応募があるとおっしゃっていて、それだけやる人がいるというわけですね。その中から才能を見つけて、その先どうやってそれをマーケットに落としこめるのですか？

【土居】 そうですね、実は私もそれに対する答えはまだ持っていません。それゆえに色々な事業をやっているというのもあります。私が扱っている短編アニメーションは、歴史的に見ると社会主義圏があったことで成り立ってきた分野でもあります。例えば、私の専門にしているユーリー・ノルシュテインもソ連時代のロシアで活動していた作家で、資本主義時代になってからは全く発表できなくなってしまっています。つまり、その社会主義圏がある意味で、マーケットともいえるかとも思います。国からのお金をベースに、あまりマーケット的なことを考えずに作っていくというような文化がやはり20世紀の後半にありました。その中で培われてきたものを見て、日本でもそういう国からの資金のバックアップもなく作り始めている人たちというのができました。

【小山】 なるほど。変な話ですね。

【土居】 そうです。例えばフランスとかだったら、国から補助金がしっかりと出るので、優れた作家はそういう補助金にアプライして、こういう短編作品を作り続けるということで生きていく人もいますけど、日本ではあまりありません。短編作品にお金を払うという習慣がないのでなかなかペイできず…。現状ニューディアーでやっているのが、例えばゲームにしてみたらどうかとか、いわゆる「アニメのマーケットのところにこういう才能がいるんだけど」というところで持ってきて、フランスの助成金を活用しています。この助成金制度の利用については、フランス人ではなくてもよく、フランスのプロダクションが絡んでいけばいいのです。

【小山】 つまりフランスでアプライして、そこからお金が出てくるということですね。

【土居】 はい、なので厳密にはフランスの作品になります。

【小山】 制作はフランス側になる。

【土居】 そうですね。日本でも細々とそういう補助金はあるので、ニューディアー側は日本での資金調達、フランス側は自国での資金調達を一緒にやって、何とか数百万、たまに数千万規模の予算がついて、そういうところで新しい作品を作ってもら。だけど作った先にどういうふうにならぬお金になっていくかといったら、ほぼないです。テレビに売れたりではありますが。あるいは、MIYUプロダクションはパリにアニメーション作家専門のギャラリーを持っているので、そこでアートワークを売るというふうにしています。もともとMIYUプロダクションの社長は美術と映画が好きで、両方の欲を満たせるのはアニメーションということで、アニメーションを制作してるんです。したがって、かなり美術にも造詣が深いのでアニメーション作家をアーティストとしても売っていききたいというのがあります。

【小山】 そのアニメーションを1つの作品として売るわけですね。



【土居】 やはり手描き屋の人が多いので、その原画を売ったりと、どちらかというとアートワークを売るといほうが多いですね。フランスの場合だと、制作費は国から出ているので利益が出ます。

【小山】 一般的にアニメーション作品を見る人はどのぐらいいるのですか？

【土居】 例えばフランスのテレビでは、放映するものの内、何%かはフランスの作品にしなければいけないという決まりがあって、そのための予算もテレビ局にもつきます。ある意味、大きな自作自演と言えますが、そういうところで見せることができます。また、フランスではディズニーは見せたくないというタイプの親もまだ多いので、そういう層に向けて、子供向け作品については幾つかまとめて劇場公開していたりします。

【小山】 日本だとEテレとかがお金を払って短いアニメーションを作ったりしますが、もっと大きな規模という感じでしょうか。

【土居】 そうですね。それを国の映画センターがシステム化してやっているというような感じです。

【小山】 それでいくと、どうやって才能を見つけるかですね。例えば新千歳空港や広島でのフェスティバルをやられていて、それで応募が来たときに、ジャッジする人は誰なのでしょうかな？

【土居】 それぞれ映画祭の中で、まず選考委員というのがいます。やはり何千本も来るので、なかなか全部1人では見られないので、手分けして見ます。それから、ノミネート作品を50本とか100本ぐらいに絞って、例えば映画祭で著名なアニメーション作家や監督を招いて審査員団を組んで見てもらいます。そうやってグランプリを決めてもらうというような流れになります。

【小山】 なるほど。まさに映画祭みたいな感じですね。そこから、自分がいいと思う人たちをプロデュースしたりとか配給したりとつながっていくのですね。

ギャラリー業界は新たな才能発掘については、そんなに大規模ではない展開です。例えば、卒業制作を見て1人面白い人がいたらそれをやるとか。

第1部で山本豊津さんが、「ギャラリーはあまり人が来ちゃ困る」と言いましたが、単純に言ってギャラリーというのは本当に買う人が20人もいれば生活できてしまう。それを考えると全然違うマーケットですね。あと、先ほど言った既存のシステムもありますしね。そこで疑問なのが、そういったアニメーションにおいて、例えば受賞作品は、どこかにコレクションされるのでしょうか。それに限らず、アニメーション作品全般がコレクションできる場所ってどこかにありますか。

【土居】 映画祭によっては、ライブラリーを設けて受賞作品は見れるようにするというところもありますが、基本的にはないです。だから、賞金が出るところもあるし、基本的には作家側としてはその受賞歴をもって次の作品の助成金を取るみたいな感じになります。今だと、やはり短編アニメーションだと、みんなYouTubeだったりVimeoだったり自分でアップするので、それである種のアーカイブが果たされているとも言える。そういうサービスもいつまで続くか分からないのですが。

【小山】 そこにお金は発生しないんでしょう？

【土居】 しないです。

【小山】 だから、我々のような美術ジャンルが持っている社会的なシステムというのは皆無ということですね。やはり以前政府が予算立てた「国立メディア芸術総合センター」が、本当に実現すればよいと思いますね。

【土居】 私もそれは思います。単純な問題として、海外の人が日本のアニメーションが好きだというときに、日本に来てそれを見に行ける場所が無いのです。かろうじて、国立映画アーカイブでしょうかね。ただし、そこで見られるのは有名作品のみで、且つ実写作品も含めておいてあるので作品数は大分少ないです。そもそも映画アーカイブは、アニメーションの専門のキュレーターがおらず、これは結構変なことです。海外には専門のキュレーターが存在する国もあります。また、カナダのシネマテーク・ケベコワーズでアーカイブされている作品の約50%はアニメーションだったりして、日本では、あまり大事にされていない分野だとすごく感じます。

【小山】 それを考えると、アニメーションは、いわゆるクールジャパンで代表される分野なのに、パブリックな美術館が存在しない。京都市に小学校を改装した施設がありますが、もっとパブリックな大規模施設があったほうがいいですね。国の誇るべきものとしてアニメや漫画をコレクションできれば。

建築やファッションの分野でも同じことを思います。例えば、日本人の方が建築における権威あるプリツカー賞を取ったりするのに、パブリックな建築の美術館は存在しません。MoMA(ニューヨーク近代美術館)には建築部門がありますが東京国立近代美術館にはないですね。

そういうことを考えると、なぜアニメや漫画、建築やファッションなど、日本は誇るべき文化を持っていて、世界的に高く認知されている分野が、きちんとアーカイブされていないのか、すごく不思議です。

【土居】 もともとマーケットとして強い分野である漫画に関して言うと、やはり国立図書館があったり、京都国際マン

ガミュージアムなどもありますよね。漫画は、やはり本という「カタチ」があるから、アーカイブしやすいですね。

【小山】 展覧会もやっていますね。

【土居】 そうですね。アニメーションに関して言うと、何を収集するのかみたいなのがあります。映画アーカイブなんかは、35ミリフィルムを保存したり、最近はDCP（Digital Cinema Package）も保存していますが、あくまで映画がメインですね。だから、アニメーションって少し変な場所にいて、そういうアートのところもあれば、映画としてのところもあって、さらにいえばコンテンツとしての側面もある。何かきちんとした土台がなくて、他方で盤石な土台があるのは、いわゆるアニメ作品的なものだと思います。ただし、アニメは基本的には商売で成り立ってきているので、それは別にアーカイブ的な部門ということは考えない。一部のスタジオ、例えば Production I.G さんはアーカイブ部門を持っていますが、お金に直接つながるわけではなく、コストがかかるだけなので、そこになかなか価値を見いださないですね。一方ディズニーなんかは、すごくきちんとしたアーカイブをしています。

【小山】 それはディズニーという会社自身がですね。

【土居】 そうです。日本の企業文化がアーカイブ部門を重要視しないという面もあるから、国立の漫画アニメライブラリ的なものはあってほしいです。当時実現できなかったのは大きな損失だと思っていて、今はコロナ禍ですが、そういった施設は、海外からのお客さんが本来たくさん来る場所にはなるはずなので。

【小山】 日本の映画研究者の人たちが海外に行くと、その1人に対して1つの映写室を用意してくれると聞いたことがあります。日本では、考えられないことですよね。

そういう丁寧さという点で、文化の違いというのは感じますよね。

【森】 アニメーションの場合、とりわけ土居さんが扱われているインディペンデント業界の方たちは、データは個人で保管されているのでしょうか。

【土居】 そうです。だから、フィルム自体は物が残るのでまだいいのですが、デジタル化したときの初期とかは、解像度がかなりひどいのしか残っていません。逆に、21世紀以降の作品のほうが将来的には残らない可能性もあります。美術作品のアーカイブで考えると、要するに物があるからそれが残っていきますよね。

【小山】 そうです、美術は残ってしまうので、捨てられない。

【森】 その業界の人たちでデータを保存し合うことはないのですか。

【土居】 文化庁でアーカイブに対する支援があって、ニューディアーも一度、久里洋二（くりようじ）さんという大巨匠のアニメーション作家の作品をデジタル化をさせてもらいました。しかし、そういう補助金においては、いわゆるアニメ、漫画、ゲームなども含めたメディア芸術という枠組みの中で予算がついているので、アニメーション以外にも振り分けられるので微々たるものです。

【小山】 例えば映画会社やアニメ会社など儲かっているところが、大きなお金を出して経営する、ないしは寄附するみたいなことも起こり得ないのでしょうか。

【土居】 それが不思議で、ないといえます。しかし最近では、過去の名作をリマスターして、それでもう一回興行する事例もあります。私もこの前『銀河鉄道999』を見に行きました。商売になればそういう企画をやるのですが、やはり商売的なところでない部分をきっちりと大事にするということは、私の知っている限りではあまりないという印象があります。

【森】 フィルムの場合は物を納めるとかができますが、デジタルデータの場合はどうするのですか。

【土居】 デジタルデータは難しいです。いつまで QuickTime が使えるのかとか、一時期流行ったフラッシュアニメーションも、だんだんと再生自体ができなくなっています。一番いいのは、やはりフィルムのプリントにしてしまうということでしょうか。

【森】 先ほど土居さんから、YouTube や Vimeo がある意味アーカイブになっているとおっしゃっていましたが、その前の制作のデータみたいなものは皆さんどうされているのですか。

【土居】 わかりません。そもそもデータを持っている人のパソコンが飛んだらもうおしまいみたいな感じになってくるので、大変ですね。

【小山】 美術分野とアニメ分野との大きな違いは、制作費がそんなにからないということです。制作段階では、それが商売になるかは分からない状況だけど、費用があまりかからないから多く制作されて、さっき言ったように作品とし



で残ってしまう。物故作家の作品価格が30年後とか40年後に何倍にもなったりすることもあり得る。それは物があって、世界中にマーケットがあるからですが、そういうデジタルデータとかは、どうするのでしょうか。美術分野はそういった二次的な流通があるので仕事としては成り立っていますが、その部分がアニメーション分野はすごく難しいところですね。

【土居】 短編アニメーション作家の中でアートマーケットに進出する人たちは、映像データが入ったUSBにエディションをつけたり、原画をアートワークとして売る例はあります。私も一度、ブルース・ビックフォードという、昔フランク・ザッパの人形アニメーションを作っていた方のアートワークを日本のギャラリーと組んで販売したことがあります。

【小山】 売れました？

【土居】 いいえ（笑）。でもその時に、ギャラリーでやるってこういうことかと経験しました。海外から粘土とか線画とかを持ってきたり大変な作業でした。

【小山】 大変なことは大変だけど、それが売ればいいのと、値段が高ければなおいいのだけど、そんなに高く設定できないものですね。例えば、美術業界で著名なマシュー・バーニーの作品は、自作の箱などに入れて販売することでプレミアム感を出し、1本何千万円とかで売れる。ただし、そういったことはなかなか成立しないもので、そこが難しいところです。もっといえば、それをどうにかしなくてははいけない。

【土居】 小山さんは、映像関係を扱われたことはあるのですか。

【小山】 京都で辻直之（つじなおゆき）さんの作品を一度扱いました。彼がロンドンのギャラリーで展示していたのを、そのギャラリーからコンサインしてもらいました。京都のギャラリーで映像を流して、そこで販売しましたが、例えば十数万円という価格なので、そういった意味では商売としては結構難しい。もともとイメージフォーラムから出た人なので、やはり実験映画という要素がすごく強い。つまり上映会に出て色々なところで発表することで、満足というわけではないけど、表現者としてはそれで結構いい。

ただしそれが売れないと、我々みたいな者は成立しない。アーティストは成立しますけどね。だから、アニメーターの人たちはYouTubeで見せればいいけど、土居さんはやはりそれを多くの人に見てもらったり、例えば劇場がいっぱいにならないといけないですね。もしくは助成金をもらうということになってくる。

【土居】 映像関係の人でも、例えば私のつながりのある孫遜（スン・シュン）という中国のアーティストはアニメーション出身の人ですが、横浜トリエンナーレでも紹介されています。

【小山】 水墨画みたいな作風の人ですね。うちでも一度取り扱いました。

【土居】 そうですか。以前北京に行ったときに彼のスタジオに伺ったら、何十人も若いスタッフがせっせと働いていました。今は美大でも教えていて、アニメーションを作っている若者たちが孫遜をモデルケースとして、映画の文脈に行くのではなく、美術の文脈に行くという方向性も見えてきています。

そもそも中国でアニメーションをやる人や美大に入る人は、基礎的な能力が高いと感じます。日本人に比べるとこんな描けるのというぐらい描ける人が多いので、コンテンポラリーアートの文脈でも売れている人も多い。日本だとアニメーションはどうしても映画の一分野になってしまいます。そうなるとなかなかマーケットとしては難しいですね。

【小山】 たしかに日本で成功しているのは束芋（たばいも）さんぐらいかな。束芋さんは、やはり映像として売ということで、そのシステムみたいな構造を持ったインスタレーションがありますよね。それで原美術館で展覧会をやったりして、やはり相当高い値段でもって美術作品としてのアニメーションがその中にあるという感じです。例えば、六甲ミーツ・アートのときに天井にアニメを投影したり。色々な展示の仕方を持っている人はやはり美術作品として受け入れられますが、世界的に見てもほんの10人程だと思います。

【森】 美術作品の場合、例えばアートの文脈に乗せてオークションなどでいきなり高値がつくことはあり得ますが、アニメの場合は、ある作家がアートの文脈に行っていきなり価格が伸びることはありますか。

【土居】 最近だと、昔のアニメのセル原画がとて高く売れるみたいな話はありますが、それは現場や作家本人には返ってこない話でもあります。

【森】 そうですね。アニメの場合、最近は映像配信サービスがいろいろ出てきていて、そこでマネタイズのやり方も変わってくるのでしょうか。

【土居】 それができると言われた時期もありました。例えばYouTubeに向けたアニメーションを作っている人たちは、再生回数が全てなので、そこでしっかりと自分自身が生活できるようなものを作れる人も多少はいます。あるいはVimeoというアーティストがよく登録する映像サービスでは、Vimeo オンデマンドという自分の作品を売ったりレンタルしてもらったりして、その内Vimeoはいくらか手数料を取るシステムを使えばいいのではという時期もありました。しかし結局、今は1,000円、2,000円の定額料金払えば幾らでも配信を見ることができてる中で、わざわざ短編作

品を見るために 100 円だろうと払う人はなかなかいません。だから、本当に有名な人の作品だけ買っていくというような状況です。

【小山】 そういう 1,000 円とか月々払うところに短編アニメーション部門はつくってくれないのですか。

【土居】 そういう意味で、MUBI というアート系映像のサブスクで、たまにアニメーションや実験映画的なアニメーションが上がったりします。最近だと、私の周りの人たちはやはり Netflix で、そういうアーティスティックな企画が通って、制作費をもらってやるというのはあります。

【小山】 何分ぐらいのアニメーション作品なのですか？

【土居】 大体そういうのってオムニバスが多いです。例えば、Netflix は本当に長いものしかやらないので、そういう個人作家はやはり制作時間がかかるので短い作品が作れず、何人かの作品の組み合わせですね。最近では、アニメ業界が少し変わった才能を求めているところがあり、藝大出身の見里朝希（みさとともき）さんの『PUI PUI モルカー』というハムスターの短いアニメーションが、すごくブームになりました。

また、個人作家とは要するにもう最初から最後まで自分でできてしまう人で、監督するとは何かなど、ポスト論まできちとできるので、業界の中で重宝されますね。基本的にアニメ業界って分業で、個人作家で活躍している人は、プロジェクト全体を見れるというところで価値を見いだされて、アニメ業界に登用されるというようなことも多くなってきています。そういう意味で言うと、昔に比べたら才能があれば何かしらの業界でうまくやっていくということはできそうです。

【森】 土居さんは以前『ゲンロン』に、ゲーム業界とつなげるのが 1 つの方法と書かれていました。

【土居】 そうですね。短いものの中でもインディ・ゲームと呼ばれるゲームについては、結構マーケットがあります。例えば私が作ったゲームも 15 分で終わるものですが、300 円で結構買ってくれる人がいます。同種のゲームでも何百万円も売れたりする可能性もあるので、ゲームの場合はある意味で言うと健全にペイできます。

【小山】 そういったゲームは制作費もそんな多くないですよね。普通、ゲームはとてもお金がかかるのでしょうか。

【土居】 ただ、やはりもうすでにレッドオーシャンになってきているので、何年間もかけて作って 10 本しか売れなかったみたいな例もあります。といっても、まだゲームのほうは夢のある分野ではあります。

【森】 ニューディアーで扱われているヴィル・ヌーヴの作品は、Amazon プライムとかでお金を払えば見られますもんね。

【土居】 見ないですよ、みんな。こう言ってはなんですが。(笑) だから、本当に単にそういうサイトにアップされているから人が見るというわけではなくて、やはりそこには宣伝力が加わってきます。現実問題、マーベルなどと一緒に戦っていくわけですから、生半可な宣伝力では太刀打ちできません。そして最近はいわゆるミニシアター的なものというのは本当に崩壊しつつある状況で、見る人も本当に少なくなってきている。何だかもうますますメインストリームのものばかりが見られるような状態になってきています。

【森】 そこで公的支援の話につなげたいと思います。例えば土居さんは色々な国の支援の在り方を見られていますが、どんな印象をお持ちですか。

【土居】 やはりフランスのシステムは本当にうらやましいと思います。日本でも公的支援はありますが、大体 2 分の 1 援助ですよ。先ほども言ったとおり、やはり短編アニメーションは、そもそも作ってもそこから先が目に見えていて、入るお金というのが、その 2 分の 1 さえも賄えないというような状況がある。そういうのもあって、ニューディアーとしては支援率 100% のフランスの助成制度を活用して制作しています。具体的には、フランスのプロダクションにプレゼンして、そのプロデューサーが面白いからやりたいとなったら、今度はそのプロデューサーがフランスの国立映画センターというところにアプライします。一方で、フランスのスタジオではある程度成果を出せば、オートマチックファンドといって、毎年これだけのお金は、好きなものを作りたいよということもできるようになります。

【小山】 すごいですね。逆にそれは、才能あるプロデューサーにということでしょうか。

【土居】 そうですね。でも、それはもう敷居は低いですね。フランスの場合はあまり文化育成と経済振興というのが分けられていないので、アニメ業界は市場のプロジェクトに任せていたら、ほぼアメリカに勝つのは難しいので。

【小山】 そういったような自分の文化を守らなくてはいけないという部分がすごく強いわけですね。

【土居】 はい。そうやって単にお金をあげているだけではなく、それによってどんどんとプロデューサーとしてのスキ



ルを積んでもらい、では、次はシリーズをやりましょう、次は長編をやりましょうという、あわよくば世界的に通用するような表現が生まれてくる可能性に繋がります。それによって徐々に助成金から卒業していきます。

【小山】 助成金から卒業する人もいるのですね。それは、メビウス（フランスの漫画家）などがいた文化や土台があったからでしょうか。

【土居】 そうですね。本当にフランスは芸術自体の制度が整備されていて、例えばフランスのクリエイターは、プロデューサーが失業保険を支払う制度によって、3か月間どこかのプロダクションで誰かのサポートに入ったら、その後の9か月間は自分のプロジェクトに専念できる仕組みが整っています。

【小山】 なるほど。例えば美術に関していえば、オランダのアーティストがすごく優遇されていた時期があって、そうしたらほとんどいいアーティストが出てこなかったことがありました。

【土居】 フランスもそこは問題になっていて、そういう何か助成金受けるプロジェクトばかりで、マーケットのリアリティーと全く整合性が取れないようなものばかり生まれてしまい、ある種の腐敗的な状態になってしまっているという指摘もあります。

【森】 学術研究の分野でも、要は研究費、国から出ているのをどうやってまくべきかという議論は色々あります。「広くまけ」ってみんなは言いますね。

【土居】 広く深くがやはり一番いいです。結局のところ、例えば文化庁関係の補助金は、やはり短編作品だと300万円以上の予算で100万円出しますという感じで、残りの200万はどうかしなければいけません。そういうのではなく、やはり選ばれたプロジェクトに全額出してあげるといこうが間違いなく業界は育つし、伸びます。その選ぶ人の責任もあるとは思いますが、きちんとそのようにした方がよいと思います。

【小山】 例えば、先ほど伺ったアニメーションフェスティバルでも、作品を選ぶ人というのはいる。そこで批評という観点がでてきますよね。今は批評が足りないと言うけど、もともとやはり権威なわけです。今の感覚で見てもいいし、昔の歴史を踏まえてもよくて、そういったジャッジするということに対して責任を持つ人たちが昔はいたと思います。きちんとした権威を持って、人をピックアップするということができる人というのは、やはり批評家ないし批評の力だと思います。それができたら、「この人が言うなら、これにお金を出そうよ」ということを国とか自治体が決められますよね。難しいかもしれないけど、そういった人たちがいるということが、批評があるないということだだと思います。それには相当批判があるかもしれないけど、そういった人たちが昔はいたということも事実だと思います。

【土居】 同感です。私自身批評もやっていて、もう明らかに必要とされていないなというような感じをひしひしと感じています。

【小山】 マーケット重視になっちゃって、批評が必要なくなってしまう。

【森】 しかし土居さんは、とりわけ面白い仕事のされ方をされていて、配給とかプロデュースをしながら批評も書いている。その立場の分け方についてどうお考えですか。

【土居】 私は、もともと研究、評論、批評をやってきて、会社をつくったので、やはりあらゆる事業に自分の批評は入っていると思います。作家自身が持っている可能性みたいなものを作家が気づかない角度できちんと実現することも批評の役割だと思います。一方で、短編アニメーションはやはり見慣れない分野なので、何かある種の解説みたいなのがないとなかなか楽しめなかったりします。そういうお客さんや読者の方々の見方を、しっかり分かるようにするというのも批評の役割だと考えます。例えば2,000本応募される中で、どの作品を選ぶかは、やはり自分なりの基準というのがあり、その中で自分が信ずるに足ると思える作家と一緒にプロジェクトをやっていくので、かなり偏っているともいえます。

だからこそ、私が色々やっているのは、要するに一つでは食べていけないからという側面もあります。それはやはりマーケットがきちんと存在しないというのもありますね。

【小山】 世界中にアニメのフェスティバルがたくさんある中で、手掛けている新千歳と広島フェスティバルは、例えば世界中にアニメーションを作っている人にしたら、どのようなフェスティバルなのでしょう。

【土居】 新千歳のほうは、業界の人にはとても評判がいいフェスティバルです。空港の中でやっているというロケーションの面白さもあって、空港の中で全部完結しますし、新千歳空港がある種プロモーション的なところでやっていますが、ある程度自由にもやらせてもらっています。作品のチョイスがいいということは多く言われるので、やはりそこで選ばれれば作家としてはうれしいと思います。広島市のほうは、これからまた新しく始まるので、そのように思ってもらえるようなものにしたいです。

【小山】 そのフェスティバルをよりよくしていくということも、本当にさっきの批評とつながっていきますね。そして、価値ともつながってくるし、その価値をつくり上げるシステムというのが、美術の場合は、国際展などになります。そういうところで、キュレーターが選んでくれたら大丈夫とか、そういうのがあったりするけど、そういうふうになって

いけばすごくいいと思います。

【森】キュレーターが批評家とほぼ同じような役割を果たすというのは美術業界でもあると思います。小山さんに伺いたいの、ギャラリーと批評家がくっつき過ぎるのは、美術業界では伝統的にあまりよいとされていませんが、どうお考えですか。

【小山】とはいえ、アメリカはとてもその関係性が密接ですよ。アメリカの場合、美術館が国とか公的なものではなく、プライベートなものが多い。ニューヨーク近代美術館だって、州もお金を出しているけど、ドネーションなどプライベートな要素が強い。そこである作家の個展をやるときには、やはりギャラリーのお金が必要です。大きな展覧会をやるためには、お金を出してくれそうなギャラリーと組む必要がありますね。そういった意味で言うと、すごくその関係性は難しい。だけど、そのギャラリーも努力していい作家を扱っていて、難しいところだけど、それがさっき言ったような権威かもしれない。たしかに密接すぎたはいけないけど、またそれが分配されたりするので、そこが面白いとは思いますが。

【森】小山さん自身が例えば批評文を書くというのはありますか。

【小山】ないですね。私は、例えば色々な若いアーティストが、作品を見せにきますがコメントは一切しない。やはり私は一応商売の人間であり、展覧会をして売るといことはしますが、コメントは言いません。批評も、「見てください」と来たら、「見ました」で終わります。(笑)

というのは、私は批評家ではなく、それは仕事として国や公立の学芸員がいるので、そこに行ったほうが正当だと考えるからです。

【土居】その場合、自分のギャラリーで取り上げる作家というのはどういう基準で選びますか。単純にお金になりそうだからだけではありませんよね。

【小山】色々な要素が絡まって、1人ずつ全部違ったりもします。だけど、やはりいわゆる美術のジャンルとかシーンの中に、どういった作品やアーティストを置いたらいいとか、どういったことを起こしたらいいとかを考えてやっています。もちろん一番初めに、そのアーティストがちゃんとリアリティーがあるかどうか、ちゃんと技術があってとか、真面目に考えているとか、当たり前の話というのはあります。それらを踏まえながらも、そのアーティストがどんなに自分が好きだとしても、自分のギャラリーにとって何か打つ手が見えなかったらあまりやらないです。

海外のアーティストも同様で、一応日本のマーケットということも考えますが、日本にとってこういう要素が非常に薄いとか、そういったことも考えています。アジアのアーティストだから持てる社会性など、日本のアーティストでは絶対持てないものがあるので、そういったものを見せてみるという試みをしています。

【土居】海外の作家の作品を扱うというのは、作品単位で扱っているのか、何か作家の日本における権利を扱うのでしょうか。

【小山】一応、日本におけるその作家のマネジメントみたいなものをするという感じです。

【森】土居さんも、あまり知られていない作家たちを日本に紹介するという、ある意味崇高な理念という印象を受けますが、いかがでしょうか。

【土居】アニメーションの専門の雑誌など、やはり私が捉えているもの、私が好きなものを取り上げるところはあまりありません。私としては広く知られているべき人たちなのですが、私的に定番の作家が、世の中的な定番にならないという苦しさがあります。

【小山】美術分野だと、そこまでのビッグネームといっても、ある種やっていることは同じです。どんなに絵の価格が1億円、2億円の人でも、100万円の価値の絵描きと同じようなことしかやっていない。キャンバスに絵の具を塗るだけとか。だけど、アニメーションという業界は、ディズニーを考えただけでも、大変なバジェットの差がついていますよね。

【土居】逆に私は、美術というのは色々なフォーマットがあって大変だなと思っていました。例えば、どんな手法だろうと、結局私の分野が扱っているものは、最終的に映像というところに収まっていくので、何かその窮屈さみたいなのはすごく感じる場所があります。それに比べると、美術分野は、絵、彫刻、インスタレーションなど、そういう意味での自由さがあって、その自由さというのが逆に評価の大変さだったりもするのかなと思いました。



【小山】 それでも基本的には個人に帰結するということと言えます。美術の場合、アーティスト一人だから、作品を評価するというのももちろんあるけど、やはりアーティスト自身を評価することになります。ゴッホのこの絵が評価されるわけではなくて、ゴッホという30年ぐらい生きた人のことを評価するわけです。だから、本当に亡くなってから評価されますよね。もちろん存命中にとっても売れて評価される人もいますが、やはり死ぬまでにどんな絵を描いていたかまで含めて評価の対象になります。

それはまた映像に関しても、マイケル・チミノみたいに2本ぐらいしか作っていないけど、『ディア・ハンター』を作っていればもう勝ちでしょう。(笑) 長谷川和彦(はせがわかずひこ)さんだって、2本しか撮っていないけど、『太陽を盗んだ男』を撮っていれば大丈夫というのはある。だから、本当に作家、作品によると思います。

【土居】 寡作のアーティストっていうのはそんなにいないですよね？映画だとやはり生涯で1本、2本でおしまいになる人って結構います。

【小山】 そうですね。美術は寡作はいるけども、それでも2年に1枚は描く。それは、映画作家にしてみたら全然、小津みたいに毎年撮っている人とは違う。そう考えると、やはりアーティストっていうのは作家本位。

【土居】 ギャラリーをやるというのも、やはり作家とのコミュニケーションということなのですね。

【小山】 もちろん物故作家の名品が来れば、そういうのはまた別の話だけど、うちではメインに扱っていない。今生きている作家をやるということだったりして、その方が亡くなると大変で、遺作を何とかするという感じです。

【森】 小山さんご著書の中で、アーティストをどう育てるかみたいな内容をお書きになっていて、批判はそこまでないけど、裏で支えるということをおっしゃっていましたね。土居さんは、制作中の作家を支えることはありますか。

【土居】 私が扱っている作家さんは、基本的にはもうほっといてもやる人が多いので、予算とスケジュールを渡しておけば、あとはもうこつこつやるというタイプです。一方で、作っている中でいろいろ浮き沈みの激しい作家さんもいたりするので、そのあたりはある程度ケアをしていきます。ただし、私の時間も限られているので、残念ながらそんなにつきっきりということとはできないところも多いです。やはりその作家さんが作りたいものをきちんと聞いて、それを実現するための最低限のアドバイスをする感じです。

【小山】 私はもちろん制作までは加わらないけど、こういった方向性を伸ばしてほしいとかは言います。作家の中でも色々な方向があるので、「こっちのほうでやれたら面白いよね」のように。「こういうのをやりたいんだけど、昔のスタイルをちょっと崩しちゃうけどいいかなとか」とか、「どんどんやったっていいよ」とか。制作まではいかないけど、ベクトルぐらいは持っていく。土居さんは制作までいくときもありますか？

【土居】 そういう意味で言うと、例えばゲームのプロジェクトは、作家さんのほうにはゲーム制作は全く念頭にないので、逆に「こういうフォーマットでやってみない？」ということ提案し、こんなアイデアがあるよねということをちょっとずつ引き出していくというようなことはします。

【小山】 そうすると、それがきっとアニメーション本体にも影響する可能性もありますよね。

【土居】 はい。やはり私のやっている分野って伝統的にその作家さんだけで完結することが多く、あまり良い意味でも悪い意味でもピュアなことが多いです。でもやはり色々な人の眼が入ったりすることによって、あとはもう大きなマーケットに向けていくということによって、その表現が強くなるというような例もあるので、何かそういうきっかけは提供したいと思います。

例えば小山さんの扱っている作家さんでも、ブレイクしていく人は、先ほど何十人が買手がいればいいという話はありませんが、何かどこかで新しい世界に開かれていくような感覚を持ちますか。

【小山】 そうですね。だから、広報とか、謎のきっかけで一気に売れるときがありますが、そういったことは本当に積み重ねしかなくて、どこがどうつながっていくのか分からないところがあります。何とも言えないですけど、一応そういったことも地道にやりながらですね。プレスリリースをどう書くとか、そういったことは色々と考えて、それを当てていって、それこそ評論家かも分からないですが。それからネットのサイトみたいなもので誰か有名人がピックアップしてくれたとか、芸能人の誰かが買っているとかで大きく動く分野ではあります。

あと今、美術業界はマーケット先導型がすごく多くなってきています。すごい売れている作家がいっぱいいますが、アカデミックな部分とどうバランスをとるか。だから、アカデミックな部分というのは、我々にとっては美術館などになりますね。

【森】 バランスというのは、ギャラリー側とのということでしょうか。

【小山】 ギャラリーというわけではなくて、やはり変な動き方をすると外れていってしまうわけです。それをアカデミックの人たちにも見てもらおうと。——やはりある意味ではすごく研究者だし、地道な作業をしている人たちで、歴史と関わっている人たちだから、そっちの人たちにも見てもらいたいために、それができるような打ち出し方や、そういったことは気にしています。そのバランスがすごく大事ですね。

【土居】 今のお話から、NFT (Non Fungible Token) についてはどうお考えですか。

【小山】 NFTは本当に全く違う世界ですよね。仮想通貨を普通のように持っている人たちが買っていて、その中でパリス・ヒルトンの絵が1億円ぐらいたとか。だから、それはアカデミックなパーツとは全く違うパーツで取引されていると考えます。アーティストがとても成功した例としては、ダミアン・ハーストが1枚約20万円のドット絵を1万枚販売し、それがあっという間に完売しました。20万円はそのNFTの世界では安いです。それが全部売れて、その後にその絵が再販売されるときに、いくらかがダミアンの手元に入っていくわけです。そういったシステムをNFTは持っていて、それはすごく面白い使い方。デュシャンの便器が、美術館とかアーモリー・ショーというシステムの中にあの便器を置くから社会性を持って機能したように、NFTという市場を見てそれを何か面白く活用するのはいいと思います。システム全体を相対化するという、そういう感じですよ。ただ単に、デジタルだからというふうに売っているだけではなくて、そういったことを考えてやったのは面白かったと思います。

【土居】 なるほど。そのアーティストの実践の中でNFTというものを活用するということですね。

【小山】 アニメとか短編アニメーションとかも、NFTで売れるということはあっという間にできますよね。

【土居】 そのあたり私も次の展開の選択肢として考えているところです。

【小山】 売れるか売れないかは別としても、正しく売れることは確かですね。

【森】 アニメーションをNFTで売った場合に、放映権はどうなるんですか。

【土居】 そのあたりが、私があまり例として知らないだけかもしれないけど、短編作家の人は作品そのものを売ることはそんなにないです。やはり何かそのワンフレームとか。私がよく知っている作家だと、もともと1分程の短い作品を全部版画なのですが、全てオールオーバーで動かしていくという作家がいます。それだとNFTのマーケットで、そういう短い作品がものすごく高い値段がついたりするので、作家によってやはりそういうところが向いている人というのもありますね。基本的にはやはり短編作品1本をNFTで展開してうまくいった例はあまり聞いたことがないです。それよりは、アニメーション作家が作ったCGのちょっとしたワンフレームのほうを受けている。

【小山】 ちょっと間違ったやつとかね。手塚治虫（てづかおさむ）の虫プロに残っていた変なやつとかね、そういうのは売れそうですね。

【土居】 確かに、インディ・ゲームとかと同じように、作家によってはそういうところに道を見いだす人はいて、それをベースにその作家さんが自分の作りたいものを作り続けることができれば、それはそれでいいと思います。

一方で、短編アニメーションとしてのマーケットはなかなか難しいので、そういうふうにポンと出てくるマーケットにどうアプローチするか。その都度それに合った人が救われていくというようなことをするしかないかもしれません。だからニューディアーとしては、そういう新しい活路となるような新しいマーケットにどんどん作家を送り込んでいくことをやっていければ。

【小山】 短編アニメーションみたいなものを小さな劇場で、例えば10本ぐらい上映するとかはやっぱりしないのですか。



【土居】 実はそういうのはやっているのですが、本当にもう絶望的なぐらいにお金にならないです。お客さんが本当に来ないのですよ。2000年代はまだ『チェブラーシカ』とかシュヴァンクマイエルなどのブームがあって、短編アニメーションを見る文化がありましたが、一気になくなってしまいました。配信サービスに載せてもやはり見に来ない。昔は短編作品のコンピレーションは、色々なものが見られるから見に行くというのがありましたが、最近はよく分からないものや色々なものがあるから怖くて見にいけないという風潮があります。やはり、結果が想像できるものを見に行くという意識が強くなってきている。知らないものを見に行くことはしない。

【小山】 そうですね。私の頃は、分からない映画を見ても我慢していた世代です。だけど、もうその時代は終わったみたいで、この間、シネマライズの頼光裕（らいみつひろ）さんに聞いたら、最近の世代は分からないものを見るなんて絶対無理だと。音楽も好きなものをピックアップして自分のものにするだけで、「アルバム」を通して聴くことは無理で、聞く順番も関係ないというのが普通ですよ。アルバムの順番の中で嫌いな音楽が入っていたら嫌だという感じ。

【森】 音楽などは配信の在り方で、作り方にもいろいろ影響がありますが、アニメーションはどうでしょうか。

【土居】 最近は、若い人はもうSNS主導になって、ネットでいかにバズるかみたいなほうにシフトしていっているの、何か映画祭とかそういうところもあり頭に入ってきていないです。

作品の尺も本当に短くて、ワンシーンだけだとか、1分とかですね。だから、もうSNSで見やすいぐらいの枠や尺の中で勝負していく。

【小山】 それでバズると何が起きるのでしょうか。

【土居】 企業案件に巻き込んでもらえるとか、人によっては、映画会社が注目して何か一緒にやりましようというケースもあったり、あるいは、CMに起用されたりします。そもそもアニメーションを作る人の中で、あまりアニメーションで自分自身の表現をするというより、自分自身が描いていて楽しいもの、気持ちいいものを描くみたいな方向に振れている感じがある。それを同時代の同じタイムラインにいる人たちがたくさん見てくればそれでいいということですね。

【小山】 例えば米津玄師（よねづげんし）さんみたいに YouTube でやっていたのがバズってCDとかになるとか、そういう流れで、YouTube や SNS でやっていた人が今すごい長編アニメを作っているというストーリーはありますか。

【土居】 それはまさに新海誠（しんかいまこと）さんですね。厳密にはSNS以前ではありますが、もともとはトリウッドという小さい映画館でやっていて、そこが満員になった話です。

最近では、そういう個人で作っている人が大手と組んでやるというケースは少しずつ出てきています。例えば、2009年にできた藝大のアニメーション科は、もともとアーティスト的な人が多かったんですけど、もう今はテレビアニメの分野で活躍している人も多いです。そういう意味で言うと、徐々に全てがマーケットのほうに吸い込まれていっている感じはします。

【森】 それは、土居さんとしてはあまり喜ばしくないのでしょうか？

【土居】 ある意味、喜ばしいことです。例えば、付き合いのある作家の中でそういう商業的なポテンシャルがあるだろうという人が、昔だったらまさか長編を作るなんてとか、まさかシリーズを作るなんてというところで心理的な障壁があった人たちが、自分がやっていいのかもしれないと思えますよね。逆に、映画会社の人たちも、こんな例があるし、こんなプロジェクトだと良いのかも、という想像力が生まれてくる。ですが、ますますお金にならないことをやる意味とは何かということにもなってしまいます。短編アニメーションをわざわざ作るということに対して意味や価値を見いだす人がどんどん減ってきている感じはあります。

とりわけ、私が短編アニメーションを好きなのは、やはりマーケットと関係ないからこそ。本当にもう今のお客さんがどう思うか関係なく、とにかく自分自身の世界観を明確につくるのだというようなタイプの作家が好きです。今はどうしてもSNSやYouTubeで、即時的に反応を得ることができるようになっていて、みんなそこで止まっちゃうことが多いというような印象があり、そこは寂しさを感じる。やはり圧倒的な「何だ、こいつは」というのがなかなかないというのはあります。でも、それは環境的にそういうのを目指す環境ではなくなっているのかなというところも感じます。

【小山】 やはりジャンルとして確立していくということを何とかしなくちゃいけないですね。

【土居】 そうですね。今日小山さんのお話を聞いていて、やはりアカデミックなど、そういう紡がれてきた歴史や積み上げた歴史というものをすごく大事になさっていると感じ、それこそがポイントとも思いました。

アニメーション分野においても、90年代まではぎりぎりそういう短編アニメーションの歴史みたいなものはあったし、巨匠の作家をある一定の文脈では共有されていました。おそらくそれがなくなった瞬間に、本当に駄目になってしまうと感じます。

【小山】 かつて構想された国立メディア芸術総合センターみたいなものは、やはり日本にできたほうがいいし、プラス権威としての日本のアニメーションというのがあればと感じます。

美術の世界は、ヴェネチア・ビエンナーレやドクメンタが権威といえます。村上隆（むらかみたかし）さんが言っているように、日本の現代美術はアメリカの追従であるみたいなことを言いますよね。だから美術というのは、アメリカが本場で、日本は亜流というか、それ以上にはなれないと。確かにある意味では、価値がつくられるのは向こう側の世界です。具体美術の作品も、マーケットがつくられたのはアメリカ。そしてその価値をつくり出したのはヴェネチア・ビエンナーレやグッゲンハイム美術館という世界です。

だから、そういったことをつくり上げていくのは日本ではないのは事実です。日本は本当に価値をつくることに限ってはとても下手です。自分たちで価値をつくるためには、自分たちのところにその価値を持つシステムないしは構造を持つべきなのです。もはや現代美術は難しいと思うけど、アニメや建築であれば多分できると思います。でも、やらな



い（笑）。

【土居】 本当にそうですね。アニメーションについても、やはりいわゆるその権威みたいなのをつくっていくのは、アニメーションみたいな大きなアニメーション映画祭や、アカデミー賞です。やはりどうしても日本で世界的に注目されるアニメーションの映画賞はないですね。自分が映画祭をやっているあれですが、残念ながらなくて、映画の分野も、やはり東京国際映画祭をやっているけど、どうしても二番手、三番手グループに入ってしまう。

最近、『ドライブ・マイ・カー』という映画が、今あったような色々な権威をうまく受賞してって、今は最大の権威であるアカデミー賞に向かっていきますよね。おそらく、あの作品も日本だけで公開していたらこんなことになっていないと思います。私もすごく好きな映画で、やはり何か日本の尺度でははまっていない映画だと感じました。監督の濱口竜介（はまぐちりゅうすけ）さんは、助成金もきっちり活用し、海外のネットワークもきっちり使って、やはり世界規模でちゃんと考えている方で、そういった積み重ねでの成功があると思います。

【小山】 今日日本にも、結構外国の権威が入っていますよね。日本のアニメとかも、やはり海外から評価されているというところで、ようやく自分たちもこんなすばらしい文化を持っているというふうになったと思います。昔はそんなに重視されていなかったはずで、社会的にもそんなに高い地位だと思われていなかったけど、人から言われてようやく気付くということですね。

【森】 ありがとうございます。お時間となりましたので、最後にお二方から何かお言葉があればお願いします。

【土居】 アニメーションの国立美術館設立はまだ実現していないので、ぜひ進めてほしいと思います。

【小山】 そうですね、本当にそれをやったほうがいい。私は美術分野でもう既に体制も整っていて、世界中のつながりもある。色々なキュレーターも育っていて、歴史もあるし、アカデミックなところもできている。確かに色々な足りないところはいっぱいあります。でも、そうではないジャンルにきちんと目を向けてほしいです。それはやはり今やらないといけません。

【森】 小山さん、土居さん、本日はありがとうございました。

