

ECOMERCS、アバター・ファッション、NFT(編註1)、デジタルファッション(編註2)など、近年、ファッションにおいてデジタル技術が急速に浸透しています。その潮流の中、ファッションブランド「ANREALAGE アンリアルエイジ」は早くから先端的な技術を活用し、NFTやメタバース(編註3)といった現在注目を集めている分野についても様々な試みを行っています。ファッションとデジタル技術の結びつき、そこから立ち現れる新たなメディアの可能性について、デザイナーの森永邦彦氏にお話を伺います。

変わりゆくファッション・デザインの方法

KCI：森永さんはデジタルツールや3Dプリンタなどの先端的なテクノロジーを早い段階から制作に取り入れています。いここから、どのようなものを活用しているのでしょうか。また、今後取り入れていきたい技術やツールがあれば教えてください。

森永：従来の衣服の作り方とはデザインの過程を変えていきたい気持ちがあり、2009年春夏コレクション「O△□」(図1)など、立体的な構造を歪めていくようなものを作っていた頃から3DCAD(編註4)を使い始めました。それまでは、構想を練るときに頭の中で考えたものを現物としてつくる時間に対して、もどかしく感じていましたが、デジタル上だとその構想をすぐに形にすることができず。そのため、最初は自分の頭の中の整理のために使っていました。その後、レーザーカッターや、新しい表現ツールとしてフォトリソミック(編註5)のようなマテリアルを使用していくようになります。3Dツールを使い始めた時期は、新型コロナウイルスの感染が拡大しはじめた2020年の3月頃です。CLO(編註6)を導入し、まずは過去のコレクションを3D化して、デジタルデータの資産として共有できるようにしました。そうしたノウハウ

をある程度蓄積し、本来ANREALAGEがやりたかったリアルとヴァーチャルを交差させることが明確にできるようになりましたね。

現在は、企画の段階で3DモデリングをするためにCLOとBlender(編註7)などを使用しています。いきなりコレクションのテーマを社内でも共有しようとしても伝わらないので、僕が企画書をつくり、ある程度方針を示すようにしています。皆が納得するように、シーズン毎に3Dサンプルをつくっていますね。他のブランドだと、作りながらできあがっていくプロセスを経ると思うのですが、最初にどういう見せ方をするのかをある程度決めて進行していくことが多いです。(図2)

今後取り入れていきたい技術ですが、個人的にずっと関心があるのは4D的な概念です。形と時間が合わさったものにすごく興味があります。「動く」ということです。現段階でCLOは重力計算と加速度を入れることができ、時間の変化が少しずつ表現できるようになっています。今は点と点、ピフォア／アプターだけという状態ですね。あとは、「触覚伝送」に興味があります。一度、センサーを入れた服を用いて盲目の方がどう空間を感じているのかを調べる実験を行ったのですが、そのときに触覚伝送技術がかなりアップグレードされていることを実感しました。こうした技術のよつに、今まで知覚できなかったものが知覚できたり、感じ取れなかった世界が感じ取れたり、人の知覚や感覚が拡張されていくことがデジタルなものとの望ましい共存の仕方だと考えています。デジタルなものは人と距離があるように感じてしまうけれども、それによつて、また私たちが気づいていない感覚が培われていく気がします。

過去に「東京芸術中学」という外部の企画で、全く服を作ったことのない中学生にデジタルドレスを作ってもらった試みをしたことがあります。彼らには、ポリゴンパーツに見立てた三角形の紙にANREALAGEのテキスタイルを貼つて実際にドレスを作ってもらい、それを僕らが3Dデータ化してメタバース

著作権の関係により表示できません

図1：2009年春夏コレクション「O△□」 ©ANREALAGE

著作権の関係により表示できません

図2：3Dツールによる作品制作 ©ANREALAGE

上に取り込んだのですが、服のデザインを初めてやる子たちの間でも非常に面白いものがたくさん生まれてきたんですね。なので、ファッション・デザインという行為が民主化される可能性は、もっと高まるだろうなと思いました。

メタバースへの参入と課題

KCI：デジタルテクノロジーやヴァーチャル空間におけるファッションの発達は、ファッションやデザインの基礎教育を受けていない新しいタイプのデザイナーを生み出すことが予想されます。デザイナーの役割は今後どのように変化すると考えますか。

森永：リアルでもデジタルでも「装い」という概念は必ず必要とされていくと思うので、あまり変わらないと考えています。しかしヴァーチャルな世界では、服の形でないものも装いとして考えられるので、そういう部分でファッションが拡張されていくことはありうるのではないのでしょうか。そう考えると、ファッション・デザイナーがデジタル上で闘う相手は、ファッション・ブランドよりもアニメーションやゲームなどの他のコンテンツに広がるかと予想しています。

コレクションという観点から言うと、それに参加することはすごく狭き門なのですが、メタバースでは良くも悪くもそれがフラットになっていると感じます。多様な国籍の人が自分達の立場に関係なく同じ場所に集まることのできるようになる。さらにショーを観覧する人たちにとっても、最前列や最後列といった差別化もなく同じように楽しむことができます。もちろん、性別の壁も超えていきます。しかし、現実のファッションは、やはりフラットになりきれないというか、ヒエラルキーが顕著にある世界だと思っています。パリ・コレクションには限られたデザイナーしか出られないし、限られた人しかショーを見ることができません。こうしたファッションの排他的な側面がメタバースの世界と絡み合い、どう変化していくのかは関心があるところですね。今年、メタバース・ファッションウィークが始まって、日本からはANREALAGEのみが参加しました。やはり、僕らが経験してきたパリ・コレクションとは全く別物だと感じました。その中で、どう新しいコミュニティができていくのかは注目していますが、まだまだこれからだと思います。というのも、ファッション界隈からメタバースへの参加者の数は少ない印象です。DecentralandやThe SandboxといったプラットフォームはNFTの売買ができますが、比較的普及しているHIXKYやclusterにはNFT売買が紐づいていないといった状況があります。そうした状況の中で、もっとファッションの人たちに入ってきてもらわないと孤軍奮闘だなという気がしています。さらに言えば、メタバース内にあるANREALAGEの店舗を訪れる人のみならず、街全体の来訪者が少ない

著作権の関係により表示できません

図3-2：2021年秋冬コレクション「GROUND」 ©ANREALAGE

著作権の関係により表示できません

図3-1：2021年秋冬コレクション「GROUND」 ©ANREALAGE

なと感じます。

KCI：メタバースにはファッション界隈の参加者が少ないと同じました。それは消費者も同じだと考えます。ANREALAGEがNFTに参入した際、既存ユーザーの反応はどうでしたか。また、今後ユーザー層はどう変化していくと考えていますか。

森永：二つのブランドなので、ユーザー層は単一であるべきだと思っています。しかし、NFTのユーザー層とリアルで服を購入するファン層は乖離していて、コミュニティが違ふんですね。これは僕たちの一つの課題でもあります。例えば、店頭でANREALAGEのロゴのNFTを限定40名に配布しましたが、今までの顧客と全く違う層が来ていました。NFTとリアルユーザー両方のコミュニティに向けて活動をしてはいるものの、今の熱烈なANREALAGEのファンを強制的にNFTの方へ導くことはしていません。自然に既存のユーザー自身がデジタルでもフィジカルでもANREALAGEのものを持ちたいという状況になるにはもう少し時間がかかる印象ですね。どちらが良い悪いという問題ではないですが、やはりファッションが好きなのは着ることが好きで、データを所有することよりも着ることが好きな服に重きを置く人が多いということがよくわかりました。逆にNFTを購入してくれている層は投機目的が多いと思いますし、服がすごく好きな方たちとは違う層だなと感じています。

リアルとヴァーチャルの交差点

KCI：2022年春夏コレクション「DIMENSION」はリアルとヴァーチャルを交差するようなコレクションだと思っています。このコレクションができた背景やきっかけを教えてください。

森永：「DIMENSION」では、新型「コロナウイルスの影響によってファッションの世界が変わって、デジタルでしかできない表現にこだわりたいと考えていました。2021年秋冬コレクション「GROUND」(図3)では、モデルが重力から解放されて天井を歩くというような、天地を逆転したコレクションを発表したのですが、そのときにデジタルの世界では質量がないことが特徴だと思いました。そこで、「質量のない2次元と質量のある3次元の境界」というテーマに取り組みたいと考えたんです。同じ頃に、メタバースと現実の世界が交差していく物語の映画「電とそばかすの姫」(2021)とコラボレーションをすることになったので、この仕事と同時にコレクションを展開していくべきだと考えました。初めは映画のなかで僕たちのファッションを表現するだけでしたが、映画のために制作したファッションをNFT化して販売するという話が、映画を制作する「スタジオ地図」のチームとまとまったことで

著作権の関係により表示できません

図4：2022年春夏コレクション「DIMENSION」 「電とそばかすの姫」(2021)とのコラボレーション ©2021 STUDIO CHIZU

「DIMENSION」が表現しました。(図4)メタバース空間で服を売るということはANREALAGEが参入する前からありましたが、コレクション自体を販売していくことは前例がないなど。これまでANREALAGEは、PRやマーケティングのためだけにコレクションを制作していました。これはすごく労力のことだし、お金もかかります。しかし、それがデジタルデータの資産になって蓄積されていくことで、投資としてコレクションを捉えることができ、ビジネスの可能性がさらに広がるのではないかと考えています。

KCI：今回はアニメーション映画とのコラボレーションでしたが、ファッションと他のメディアとの関連で可能性を感じられること、あるいは課題だと思われることをお伺いしたいです。また、リアルとヴァーチャルでそれぞれファッションデザインを行うにあたって、意識している違いはありますか。

森永：映画でもアニメーションでもそうですが、エンターテインメントで与えられる感動はすごく大きいです。そうしたメディアには言葉やストーリーがありますので、ファッションではそれと全く同じ表現をすることは難しいですが、その要素をうまく取り入れることでこれまでになく表現力を持つことができると思っています。「電とそばかすの姫」を楽しんでくださった方が、さらにANREALAGEのショーを楽しんでくれることがあり、他のメディアを行き来することでコレクション自体が今までと違う広がりを持つことを実感しました。あとは、ゲームですね。ゲームとファッションの境界は曖昧になっています。日本は特にゲーム産業が強いので、その可能性は十分にあります。ANREALAGEが行うファッション・デザインは日常性を大事にしている、日常の中で成り立つことを一つの枠組みにしています。でも、アニメーション映画のヒロインに対して服をつくるにあたり、作品に寄り添い、キャラクターが持っている個性を最大限に引き出す服のあり方を意識しています。そこが大きな違いです。今回の映画では、山のように大きなドレスや一秒ごとに変化するドレスなど、ダイナミズムのある衣装デザインが大事だと思いました。

KCI：「日常性」というキーワードが出ました。森永さんはデジタルファッションに力を入れられる一方で、バッチワークの制作を続けられるなど、対極的な活動もしているように見えます。今後、アナログなファッションの展開についての考えを聞かせてください。

森永：ANREALAGEはちょうど20年になるのですが、「日常性」と「非日常性」という2つの軸を意識できるような服を、よくある普通の服ではない何かをずっと追い求めて作ってきました。日常で誰かが着ることを前提に、そこがらとだけ遠く離れられるのかを試しています。そして、リアルな服の一番の

著作権の関係により 表示できません

図5-1：2023年春夏コレクション「A&Z」 ©ANREALAGE

醍醐味とは、人に着せてみて、マネキンとは違う見え方になるところだと考えています。ですが、それはデジタルでは実現できません。というのも、アバターの形はほとんど一緒で、着方のずれや着こなしの違いが生まれる世界ではないのです。だから結局、服と人の関係が僕はすごく面白くて、そのような関係から生まれてくる新しい形や色をこれからも追求していきたい。そのため、人とフィットしすぎないような、非日常性を保ったものを投げつけていきたいですね。今、コレクションで新しく発表していることは未来的思考なのですが、一方でブランドの原点のようなバッチワークも続けていて、デジタルな側面が強くなればなるほどバッチワークの方も強固になっています。2022年6月には、バッチワークのための工場を作りまして、デジタルとアナログを行き来しているんですね。バッチワークの方は手で縫って繋げていく良さを大切にしている、決められたパターンを作っていません。そうしたことはデジタルとは真逆のようですが、いつかどこかで重なってくるかもしれないですね。どちらかだけにフォーカスしてこなかったことは、今後のANREALAGEにとって、何かの発端になるのではないかと思っています。人間の手でしかできないことが将来的になつて、コンピュータでしかできないことが古くなっていくようなことがあるならば、やり続けてよかったなと思います。(図5)

KCI：お話を伺って、リアルとヴァーチャルは違うようでありながら、デジタルやヴァーチャルファッションは自分たちにとってそう遠くないものだと認識が変わりました。今後のANREALAGEの展開が楽しみです。本日はありがとうございました。

〈編集註〉

- 1：非代替性トークン(non-fungible token)。ブロックチェーン技術を利用し、NFTによって所有証明などが紐づけられること、芸術作品やゲーム内のキャラクターといったデジタルデータの偽造や複製が不可能になる。
- 2：3DCGなどのデジタルデータを元にして、もの作りを行う方法を指す。3Dプリンタやレーザーカッターなどが挙げられる。
- 3：コンピュータネットワーク上に構築された三次元の仮想空間を指す。
- 4：CADは(Computer Aided Design)の略称。従来の紙ではなく、コンピュータの3Dソフトを用いてデザインや設計を行うことを指す。
- 5：光を照射すると物質の色が変化する特性の光機能的な材料。
- 6：韓国の企業「CLOUTIER」が開発した、ファッション・デザインや着装シミュレーションを行う3Dモデリングソフト。
- 7：オランダで開発されたオープンソースの3DCGソフト。

著作権の関係により 表示できません

図5-2：2023年春夏コレクション「A&Z」 ©ANREALAGE