



— Can you connect ?

visual experiments **lain**

from **lain** the TV



ISBN4-7897-1342-3

C0076 ¥1600E



定価： **本体1,600円** + 税



—— Can you connect ?

visual experiments **lain**



visual experiments
from **lain** the TV

What is "lain"?



illustration - takahiro koshida

visual experiments **lain**

born **lain** [in 33 series]

"—My the other self."

ueda yasuyuki



「lain」ってどんな作品？

「僕にとては、これがプロでの仕事の最初なので…すべて、というか、すべての基準みたいなものになってます」

「おもしろかったですよ。
いろいろやっちゃったから、次回はもう
雇ってもらえないかもしれませんが(笑)」

「ホント、参加させてもらって
ありがたかったという気持ちです」

「あらゆる意味で、奇跡みたいな
成立の仕方ができた、
幸運な作品だと思います」

「あらゆる作業の過程に首を突っ込めたから、スタッフ中でいちばん幸せだったのは、僕なんじゃないかな」

ディートマンという点に、現地の迷惘と想い入れが強烈なため、作品としての重みには何か？

すべての飛躍的な人々を、ウェブフロアター・フーリーで探知し、

◆フーリーとして、
商標として受けたものからかき集めた。

すると、自分自身も自分のやりだしたことをやると決めたのは作品でした。そのとき、その時代の同じ世代の人々を対象として考えていた人々と、意外にも対照的であつて、中絶生ながらの時代が多いのには驚きました。また、予想外に受け入れられてきたことは、バックグラウンドのことまで分かってほしいです。

[illegible]

◆自身が本編のCG映像の制作をしたこと

もっ、監督の求めるものを提出できなくて、かたがた、一人一職人の気持ちでがんばりまして、今度プロデ又大変だ愛さ

◆「はな」は、あんなにどうのれいんとどろけい

娘であり、継女であり、自分でもわかってる。そして見えない自分の顔を見てもある。また振り返ってと始めは完全によって分たふたふのが下駄履きとして歩いて分たの想像をなくした自分が変化しなつ

◆「終わってはいない」
自分の中で起っている。「[Lullaby]」常にはリトルタイツを着てきて、またいて眠っています。すぐ寝落ちとかなんとか言われて分かってはいたけれど、なにかを覚悟して感じて、まきみんなど試みて見たいながら、「一歳まではこう思う」「二歳まではこうが話せる」、そんなくらくらしたものが話せたら嬉しい、でも眼からいかに自分一人で

た暗い語を作つたりしてね(笑)。
〔注〕小中先生に初めて企画書を見せ
ときの感想が「抜いようの無い暗さ」とは
ず(暗)された経歴をもつ……本人談



story & data

the film of

serial experiments
lain

INFRNOGRAPH

して日本人をいかに「劣等」な民族と見做すか、
 内容によって「劣等」改定を繰り返して来た。こ
 れによって「劣等」とは時と場合によって、無数のコ
 ンテクストの中で変わって行く。この中で中央に
 常に存在し争点になっている NAWA の意味は、
 どのイデオロギーの「劣等」の中心人物にも、
 家族、友人、ライバル、ライバルのライバル、自分
 自身、イデオロギーの「劣等」無数の「劣等」の
 間にはどこかある、そして人間同士の「劣等」
 もある。その外は、すべて自己と他人の間にあ
 る。それは、人種を区別すると言ったところ、ア
 ジアと日本人の「劣等」の区別は、日本人と
 「劣等」日本人、あるいは「劣等」日本人と「劣
 等」と言う言に、あたるところにはある。それと
 同時に言う言には、ある。9世紀、10世紀、11
 世紀、すべてこのようにして、これに見えなく
 風景の中、あるところの別のところには、ある

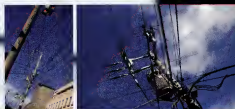


空を見上げると、電線は視界に入ってくる。

しかし、空を見上げる人はそれを意識することはない。
もちろんその中を電気や信号が走っていることなど考えもしない。

コミュニケーションが行き来する道。ただの電気信号が渡る線。

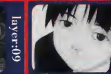
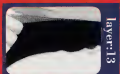
それを支える電信柱は、子供の頃、誰もが一度はてっぺんにのぼることを想像する
この身近な塔はリアルワールドとワイヤードの境界線に立っている





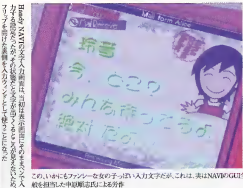
Accela: 加速させるもの





03

HandyNAVIは、PDA (Personal Digital Assistantの略)と呼ばれるカテゴリーの小型コンピュータに相当する移動型情報端末だ。

HandyNAVI

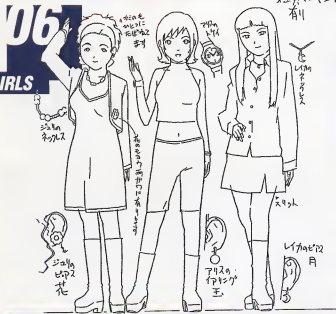
この、いかにもファンシーな女の子っぽい入力文字だが、これは、実はNAVIのGUI全般を担当した中原順志氏による力作

本誌に掲載するHardy AVEは一種のみだが、ほとんどバリエーションで披露されいく。

登場時から、最終話が近づいてくるまで、全く異なる外観を呈してくる。その拡張性に驚くとともに、そのユニバーサリティを羨望する。まるで格段の進歩を遂げており、そいつは細かな部分の作り込み、制作者の意気込みを感じる。

日本では、こういった「人入力タイ

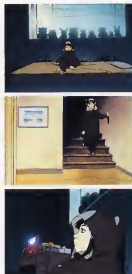
Handy NAVIの機能は、その日本製入力に関しては、フリガナが横に開いて蓋の裏面部分が入力ウインドになることで、使用時には横開きの大ききサイズで機種と同程度の操作性を実現して、いつでも情報飛び込むで、ウィヤレの通信機としての機能が有るわけだが、ペリフェラルやマイクが無いので、ポータブルの進化したものと言えるだろう。



加藤樹莉

端城ありす

山本麗華

[illegible]04
bear-
W82

05

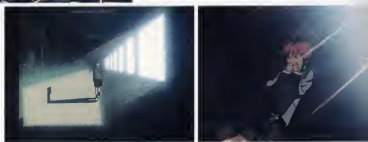
horror



「ただ、居る」から怖いのだ。



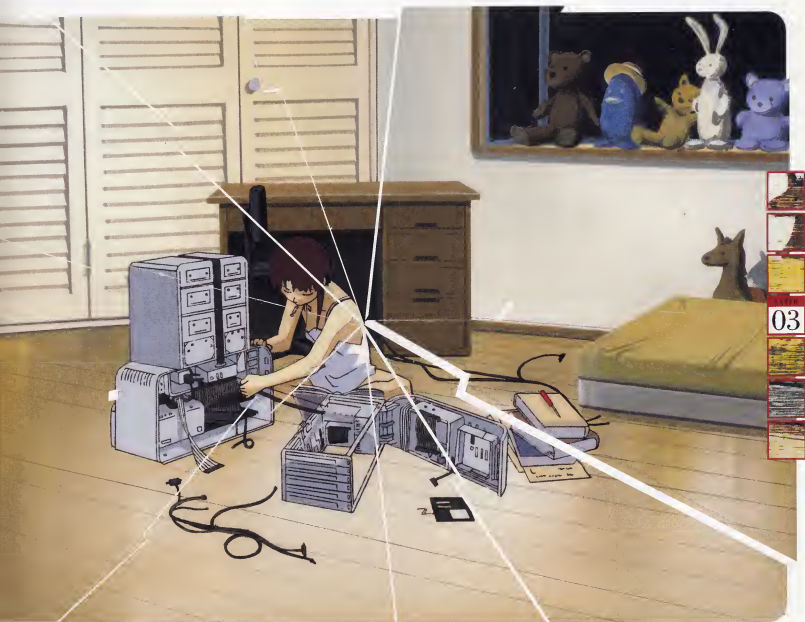
※もっとも有名なのが、ありすに関する逸話。そもそもありす・樹莉・麗華ともに、小中氏にとっては思い入れのある名前であることは確かだが、岸田氏のキャラデザインがあがってから、本編を背負うほどのキャラとして登場するに至った。岸田氏によれば「設定にあたって「とにかくありすはかわいいんだ」との『先入観』を受けたとのこと



あります。麗華、樹莉、國華学園でのクラスメイト。多感な時期に少女たちが見たもの、そして経験したもの…。それは、同級生の自殺、目の前で起きた発砲事件、そして「Iain」という名の存在だった。

layer:02
Girls)

[GIRL(S)] — その時、少女たちは
a. 1. female child, daughter.
2. young woman.
3. girl friend.



connect

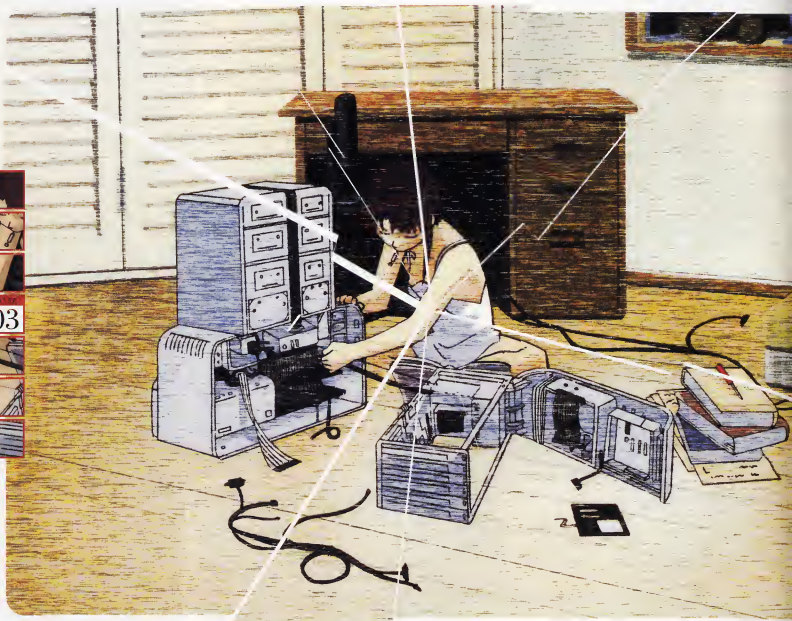
うん

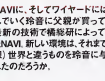
静電気がズインだつて

服は脱いじやたほうがいいらしいんだ……

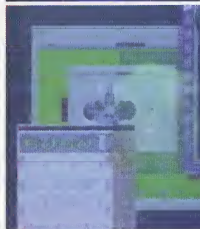


03





newNAVI



Windows NT元々マイクロソフトが開発していたWindows系とは根本的に異なるOS。DEC社の開発していたものをマイクロソフトが買い取って現在のGUIソフトを被せた。次期のOSであるWindows2000では、マイクロソフトのSはこのNT系に統合される

NAVIに、そしてワイヤードにはまりこんでいく玲音に父親が買ってくれた、最新の技術で橋梁研によって作られたNAVI。新しい環境は、それまでの(仮想)世界と違うものを玲音に与えてくれたのだろうか。

高音が手に入る。そのNAM-1は、最新の技術で製造されている機種だ。OSも3Dウィンドになり、吟音父親の使っている拡張されたNAM-OSと同じビルになっている。

The top panel shows a close-up of a character with dark hair and a red dress, looking down. The middle panel shows a close-up of a hand holding a small object. The bottom panel shows a character in a dark uniform sitting at a desk, looking at a small object.

本当によかずつゝありすうちに打
 解けてゆく。兎言、それにはコミュ
 ニケーションルであらう。NAVYによ
 して、少なからず誰かと言葉を交わし
 合う経験の影響があったのかもしれ
 ない。しかもまだ、はきりと目
 分の意志を打ち出す。闊歩なぶりには
 きちんと反論を返す。には至らず
 気後れたし、気持ちよくはいきず
 飲み込んでいる感じてゐる。

サイベリアに出入りする小学生タロウ、マサユキがともに11歳。ミューミューが10歳。彼らも、の男達と並んで物語上の大きなキーワードをときにさりげなく担う、重要な役どころであった。



ネットに同じサイベリアにたむろする。タロウにおいては、ナイフの準備段階でさえあった。それぞれに子供用のガンタイプのNAVIを改造し、ワイヤーFに固まっていく音旨に示唆を考へた。子供の声援振興も功を奏した。

タロウ (声: 堀内賢雄)

マサユキ (声: 勝田宇嗣)

「メタロウ・マササチ・ミー・ミー」ともに、最終稿は芦田浩次がナゾのキャラクター。(安宿氏による調査初稿では、多少それぞれ大なりへんく書いていた。また、相互に影響があった)芦田の頃編らた、安倍信はAIX本巻の連載で千砂を描いた時、Cypheria (メー) 封入のライターに「芦田の衣装は、中村龍吾の発注によるもの。強に、彼女の方からある女らしさと、はたばか男ならせられを表現しよ」と山本紀久ちゃんの演技力には、スゲー一頁「恐ろしい」と舌を巻いていた。これを、AIX本巻(1)における配役の宛には、オスティング協力に公認「AIX」の力が大きい



05

カール・ハウスホッフ

(戸川幸雄「周の男その①」) 吟音に対しては、最初の方から何かの感情を抱いていたようにも見える。2話からの登場だが、その世ざるシーンには、以上のような監督の演出シーンが存在する(※モデルは、ジャン・レノだそう)

林 随錫
(芦・山崎たくみ) 黒の男その②。彼の方は玲奈に対して悪戯からあるいは嫌悪の視点で振っていた。キャラ設定上のモデルは、もともと岸田氏本人だったらしい。劇中に登場せずが中氏も言及しない。実はまだ彼の名前をどう読むのかも僕も知らない(笑)

2000年12月1日

layer.03
Psyche)

[PSYCHE]*—processor =column 01

→ *psyche [saikē]
(in 1.5 the soul, spirit, or mind, (Latin from Greek)

any, alone, or in combination with any other

019



A machine is an extension of human hand

Hands tie finite communication

Words lose their meaning

Humans lose machines both inside

Machines become humans

People lose hardware

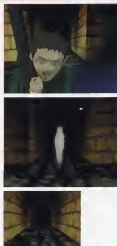


02
PHANTO -
-Ma

劇中に何度も登場してくる、三次元ダンジョン・アクションRPGがPHANTOMa。現実にはこういったタイプの、ネットワーク対応のマルチプレイ(複数メンバー同時プレイ)RPGは多く、インターネットを利用して仮想空間での戦いが毎夜繰り返されている。PHANTOMaは、そんなゲームの中でも最もメジャーなソフトである『DOOM』、似たシステムを採用しているが、その仮想世界の雰囲気とも言える、迫りくる壁の汚れた感じや、暗がりに浮かびあがってくるモンスター達の不気味さなどは『Dungeon Keeper』という現在人気のゲームにとても似ている。



このゲームのダンジョン画面はSR-描き込み

[illegible]

中原氏の手で、ほとんどAfterEi

ケース②:高3の男子の場合
「くそっくそっくそっ」 「ガッチャ」



ケース①にネコシャツの少年の場合
「ほ、悪くないですよ。だって、全然知らなかったし——」



ブシューケー、ナイツのボード、そしてカスタマイズというレベルではすまない、ドーピングといった感じの珍音のNAVIのパワーアップ。増殖し続けるNAVI達は、やはり「Iain」の世界の最も重要なメカニックであり、ギミックといえるだろう。



夢の電子工作「データブック」(東京)は、その名の通り「データブック」である。NANYOという名前に、1980年代に「NANYO」社が最も一般に浸透した時代にかけてあげられたい目標とするコンピュータの方向である「Kenan-edge Network」となっており、現在では、全てのコンピュータのGUIとネットワークユーザーインターフェイスの発行者とも言っても過言ではない。「データブック」(東京)の夢の電子工作「データブック」(東京)

この完成度や価格をみると、

01 **hard ware**



の製品であるダイナブックは商標としてダイナブックを使用しているだけで、ランゲの考えたダイナブックはまだまだ遠い存在だ。技術の進歩とともに歩み近づいてきているが、その表現化がその最終目標にある。それは、その小形で可塑性があり、感覚のままで入力ができるべ

03
y meets —
girl

え隠れるのだが、それ以前にこのシーンの演出は目玉に値する。それぞれ少年たちは夕暮れとききの照明の中を逃げ惑い、自分よりも年下の幼女たちと追ひ詰められて、高く層々とした階段、床下や、鍵かぎの扉、壁に先達物など、美術小道具や小道具の設定などをも多彩なカラーワークで切り返り、切り返り演出上で驚異感を与えているのはさすがとしか言いようがない。かくて、まださぞかし行けない、かろうじての哀しみの表情が生きている

少年の油断。「ファントマ」によって、日常から転落してしまった彼らの、少女たちとの不幸な出会い。

[illegible]

屋上で哀しげに見守る少女。
「まだ、そっちは寝けない…」



1:hardware
2:PHANTOMa
3:boy meets girl
4:friends
5:family
6:design



——レンドリング（*3）にとても時間
 かったとうかがいましたが、レンドリ
 中原 あのシーンだけで、レンドリ
 時間が4時間を超えました。でも、
 イトルはトータル30時間を越えて





05

ヒトは繁がることを本当に望むのか？





「おぼろげなイメージのCGは、主にレアリタの手に上げられていく」

02 direction



る所に現れる「預言者」のメッセージに選り抜かれてゆく美香、街の中、建物の中を逃げ回る彼女は、ようやく「命からがら」自宅へと帰り着く。しかし、ホラーの常套手段として…その時こそ、いちばんのドメカ割れる瞬間なのである。

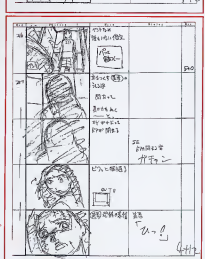
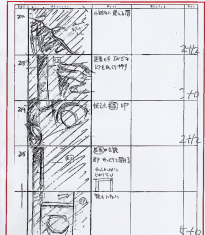


「美香は至って女子学生たちにとってありふれたもの。ファーストフードの店と、デパートのビル。道端にあれば場所に行き、おぼろげな場所の空を眺める。また、5階層相当の村田雅夫による視点を追って進むというコンセプトも秀逸だ」

「預言者」おぼろげな英利の声をバックに、ノイズの掛かった画面で渋谷の風景が流れる。生ゴミバケツをひっくり返したようなそんな中で、その声にひびく気配する最初のマスターカード（年賀状）（注：安部昌弘による「オオムラサキ」の「おぼろげなイメージ」）を彷彿とさせる。最も「lain」の描き手である。



「美香の描き手である。美香の描き手である。美香の描き手である。」



「美香の描き手である。美香の描き手である。美香の描き手である。」



「美香の描き手である。美香の描き手である。美香の描き手である。」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」

「おぼろげなイメージ」



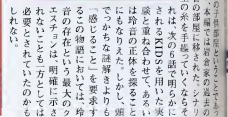
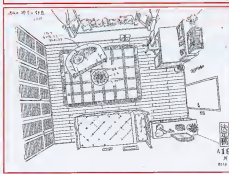
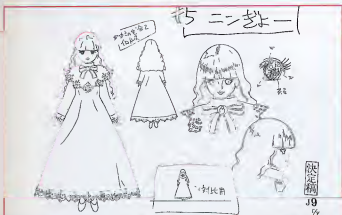
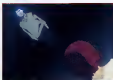
1 Shibuya
2 direction
3 memory
4 profile



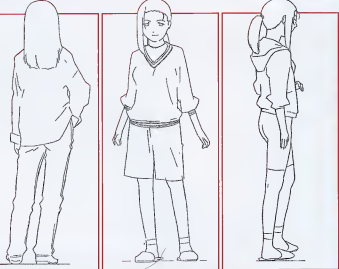
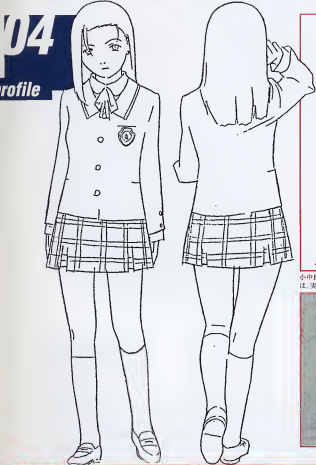
03 memory



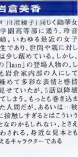
切迫していく美香の状況の間に挿入される、幼き日の玲音。これはたして実際の記憶なのか、ある種のイメージであるかは分からない。小中氏は、ドラマ内の時刻を崩すというところをここで試みようとしたらしい。



04 profile



小中氏が「早すぎた」と後悔しているように、ボイスの用通帳が「ブー-ブー-ブー」のキリッのためだけに役者に渡り、実際に打つものがなかったらしく、そのため美香に渡しては絵師のキリッが書き添えられた。



layer.05 (Distortion)

[DISTORTION] 一度み
distort v.
1 put or twist out of shape.
2 misrepresent (ast etc.).
3 transmit (sound etc.) inaccurately.

We are not kids anymore,



but not adults either.





06



晴れやかな空の下にボートがひとつ、
夢見るように、流れを渡る、
七月の夕暮れの中を――
子どもたち三人、肩を寄せあい、
目を輝かせ、耳を澄ませ、
奇妙な話に、よろこんでいる――
あの煌めく空も、もう蒼とめてしまった。
こたまはかすれ、思い出も絶え果てた。
秋の霜が、七月を殺してしまつたんだ。
でも、ぼくを捉えて離さないあの幻、
アリスは空の下で、うつこまわる、
醒めた目では、けして見る事ができないさ。

(鏡の国のアリス)



A BOAT, beneath a sunny sky
Lingering onward dreamly
In an evening of July --

Children three that nestle near,
Eager eye and wiling ear
Pleased simple tale to hear --

Long has paled that sunny sky:
Echoes fade and memories die;
Autumn frosts have slain July.

Still she haunts me, phantomwise,
Alice moving under skies
Never seen by waking eyes.





06
Layer 01



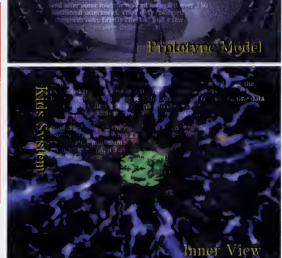
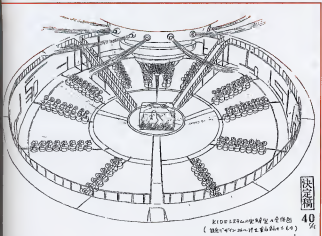
KIDS (KID System) は、15年前にケン
ジントン実験でホジソン教授が開発した子
供の微妙なサイを束ねる装置だ。この実験
の結果、多くの子供の命が失われた。

このシーンも、LightWave3Dで制作されたシーンをAfter Effects
で完成させている。微妙な表情表現なども、After Effects
上で追加されている。

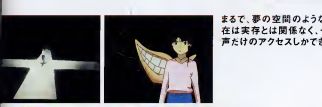
01
KIDS



KIDS装置はコンピュータ状にア
ウターセプターが1列に機軸の
中央のオルボボクスのような形状
ライトの考えたオルボボクスのう
知のエネルギー、オルボボクスは
それを貯めるための箱で生体治
療などに利用されるが、基盤面
コード類を束ねた針が刺さる。ナ
イターセプター無しの状態で
でも存在するNANAVIというシ
ンするにより同様の現象を
引き起こすことに成功していた。



02の全体の設定図。かなり大がかりな装置だ。アウターセプターを傾につけた子供達で、コンピュータに送込み
は、さぞかしお騒がせだったろう

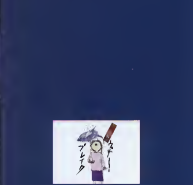


まるで、夢の空間のようなワイヤードの中。この空間の中では、彼女の存
在は実存とは関係なく、その意思により映像化されたものと。周りが
声だけのアクセシカできないのに対して、玲音のみが全身である。

02
inner side of WIRED



デジタル処理ではなく、主にセ
ルワークで再現されている。ワイ
ヤードというデジタルの仮想空
間の中の映像なのだから、コン
ピュータを利用したフルデジタル
処理で映像を再現したほうがい
いのでは、というのが当然スタブ
も考えたことだったが、スケッチ
ルを考えた、観るべきことを考
える。その作業には、また、また、
とアナログであるセルワークが
によるシーン作成のほうが効率が
いいだろう、という結論に達した
ように、それが正解だったという
ことには、さきあがった映像の完成
度と見ても、後の作業のつま
り具合を考えると、目の目を見
るよりも明らかだった。



1:KIDS
2:inner side of WIRED
3:kids
4:friends
5:sound effect
6:design





「はーっ」と呻るが、

神廟に代わりに数式を演算。

供物の代わりに情報を与えん。

さすればすなわち、世界は開けん。

依りどころを思われば、いつれ

「お」の如く外れ。

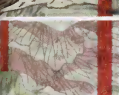
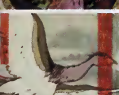
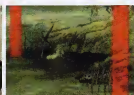
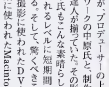
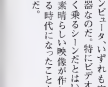
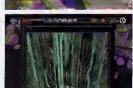
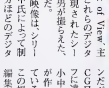
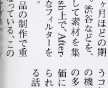
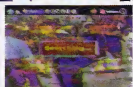
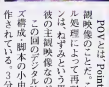
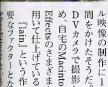
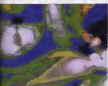
聖堂永劫たる次元に到達す。

東方算法師士団の名に於いて、

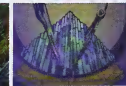
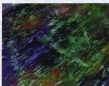
生命を運行せよ。



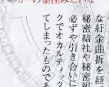
02
ねずみのPOL



〔正式名称:Knights of Eastern Calculus／東方算術騎士団〕
「構成メンバーは一切不明。単に情報を操作するばかりでなく、非合法な情報機器の開発・流通も行っているとされる」。――彼らの登場で、いよいよ物語は加速し始める。



「……には、神様がいます。」「一物語冒頭から、その存在を匂わせていて、ワザと心内での信仰が、物語土ようやく表面化するところ。彼らの信仰するデウス（DIEU）は「ワザヤード」の神はリアルワールドの上層階格であるワザヤードを説き、唯、神の真実として君臨する。」「小中氏の注によれば「ナブは、ラムタ算法騎士団のモビーで、テンブル騎士団（ナブ）そのメシを重なることができている。前者は、1962年に「ナブ」ツエグ大学で開発された「人

[illegible]03
NetNews

このニュースが届くのは明日、
もしくは昨日になることもありますので御注意ください

あり、それを知ったところから、新しい情報をもとに配信される。しかし、このシステムは受けるだけでなく、配信することでもできる。発信が即性的を持ち、それによってメディアとしての存在だけでなく、エンターテインメントとしての一面も持ってくる世界の中に散らばるNewsBuster（情報）を並べておくためのコンピュタシステムと、更新されたものから10日後までに更新され、ほとんどのデータは消えていくことを情報に駆ける。それは、一種のパラドクスのように微少なタイムスケールを持ちながらも、それによって過ぎることも、それによ

「[land]のワイヤードにおけるZincは、完全な配給サーブスとして登場する。このZincは、花鳥風月がシンセに変わっているのだ。シンセの作にある1、素材とてあったのが、静止画や映画のなかで、だが、動画や立体映像まで扱ったワイヤードの配給サーブスとしてのもたないというところで、担当した中原厚みが、それらの素材に動きを加えられたツパの動きにアナーキーが溢れているのが、水がシンドロームのシンセでは、水面波紋が広がる変化が加えられている。」

インターネット
情報配信の方法の
ひとつだ。いろい
ろな分野の

- 1:Knights
- 2:ねずみのPOV
- 3:NetNews
- 4:しよーちゃんのブライトシミュレータ
- 5:NAV!oldtype
- 6:Typographics
- 7:from 玲音toレイン
- 8:design

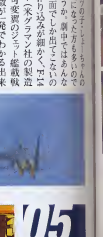


——謎の男達に連れられた、さびれた雑居ビル。男に頼まれ旧式のNAVIのジャンプを付け替えると、そこに笑し高まったのもまた、一おれの遊びだ。「ねずみ(さん)」に対して言うこのセリフは、本編中であらばん好きですね。——というか、いわゆる“lin”が掛けた字で、いちばんふつうの「ジャンプ」と考えた後なので(笑)。楽しんで書いてやらせてもらいました。(清水香里)

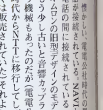




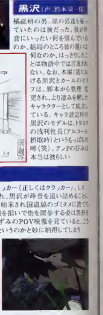
近い操作で飛ばして、
航空機メーカーが関与
いソフトが開発され、人



NAVI oldtype



の、は、だ、と、い、社、は、ら、は、



100



NO HOPE

NO FUTURE

ONLY EXISTS
your WILL

text&graphic: ueda yasuyuki

謳
つていたのは誰?

ここには何もないんだよ
くだらない風のクサミが
風に吹かれて消えていく

僕は傷れない傷りで
足を踏み、泥水に浸かり
空を仰いでいる。

僕は君のすべてが知りたくて
愚かな嘘を創り続けている

眠れない
そうだよ。眠
つちやイケナイ...

例えば自殺は自己解体実験なのだろう。
苦痛にまみれて失われていく意識の中で
肉体から解き放たれる一瞬はきっと
何かを教えてくれるだろう。

そこに何かあるの?
今、あなたに無いものか生まれるの?

うう、そこで変わってしまっ
たのではなくるんだらう。

あるもの?

また
何
なの
は誰
の所
為?

必要として
いるものな
んか
はんの
後
は
す
べ
て
い
ら
な
い
も
の
な
ら
け
だ

I look at them.



Why are you looking at me?

Why are you staring at me?

Why don't you speak?

Is there anything funny about me?

Don't.

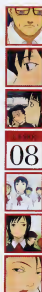
Don't look at me!

Say something!

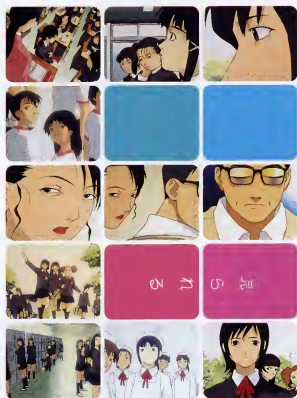
Oh, why don't you speak to me?

Why are you staring at me so silently?

Please stop it!



They look at me.



どうして、わたしを見ているの？
 どうして、そんなに見つめているの？
 なぜ黙っているの？
 なにかおかしい？
 見ないで。
 わたしを見ないで！
 なにかしゃべってよ！
 ねえ、なんで何も言ってくれないの？
 なんて黙って見つめているの？
 もう、許してよ！



二、匿名の人物から

ヴァン・ワー・ブッシュが1945年に発表したMEMEX、記憶の拡大構想は、半透明スクリーンにマイクロフィルム化した情報を映し出すシステムだった。彼が構想したのは情報の開拓と迅速なアクセス。

コンピュータが登場する以前にブッシュは、印刷複製マンハッタンプロジェクトの指揮をつとめ、現在のマルチメディアの基礎を築き出していたのだ。

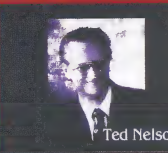
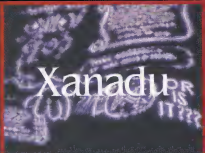
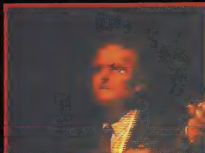
A black and white photograph showing a large crowd of people gathered on a street. In the background, a large building with a prominent tower or spire is visible. The scene appears to be a public gathering or protest.

100

John C. Lilly

John C. Lilly studying human-unicorn communication. He blocked the sensory by using an intense tank and a narcotic used by South American Indians. In the process, he thought that he was connected to life in space by a communication network. He called the existence that lead him to this perception ECCO.

Earth Consciousness Control Office Lilly later studied possible communication between humans, dolphins and dolphins. Dolphins have what is called a large networking system that uses ultra-



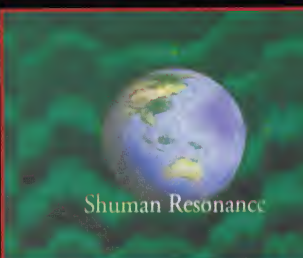
Ted Nelson

ヴァニヴァー・ブッシュ、そしてジョン・デューリーという二人の発想の先駆者。吉に学んだシオドア・ネルソンは、軌道上に静止衛星の巨大な電子図書館を打ち上げ、電波と電話回線によって地球上のどこからでも、どんな端末でもそれが利用できるデータベースを作る構想、サリダを発見する。一切の文字文化が永遠に無くなる事がないといわれる

Thodore Nelson learned many things from Vancouver Bush and John Lilly, two unconventional pioneers. He released a plan called Xanadu. The idea was to send into orbit a stationary satellite containing an electronic library. The data base would be able to be accessed from anywhere and by any terminal on earth using radio waves and telephone circuits. Xanadu was taken from the name of a Mongolian utopia where the culture of written words never die. It is the hypothesis that can realize a utopia in our modern world. Ted Nelson will be remembered as the man who designed the idea.

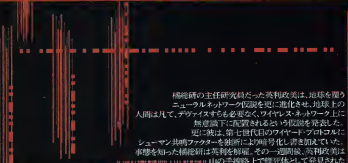
地球には、地球自体が持つ固有の電磁波が存在する。電離層と地表との間で、地上層に8ヘルツの周波数で常に共鳴場起っている。これをシュマナー共鳴と呼ぶ。この地球が常に起っている、いわば地球の周波数は、人間にどれだけの影響を与えているのか、私たちに与えているのか、地球の人はよくわかって回りのニューロンの電磁波に感ずる。ダウンスピッチコフは、地球上の人間同士がネットワークで相互接続する事により、地球自身の意識をも人間は得ると主張している。確かにネットワークはニューロティクに類似化を遂げると、人の脳がシンナシに繋がれたそれと同じく、地球そのものがニューラルネットワークと化していると言える

The earth possesses its own electromagnetic resonance. In the ELF zone between the ionosphere and the surface of the earth, resonance is taking place at the frequency of 8 Hertz. This is called the Schumann resonance. We don't have this resonance, which is like the brain waves of the earth, affect human being. There are so many populations as there are neurons in the brain. Imagine. Imagine any class you can weaken the resonance of the earth by connecting human, and creating a network. It is true that the networks are slowing a neural development and like this network connected to the progress of human from the earth into a development as a neural network.

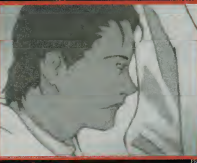


09

Masami Eiri, a chief researcher at the Tachibana Institute, used the theory of a neural network that covers the earth to develop his theory that human beings on the earth are posted in a wireless network. No device is necessary for that and nobody is aware of it. Then, on his own, he encoded the Schumann resonance factor and put it in the seventh generation of the wired protocol. The institute dismissed him when they found out. A week later, his body was found on the Yamanote line. He had been run over by a train.



情報研の主任研究員だった英利政美は、地球を覆うニューラルネットワーク現象を起に電磁波を、地球上の人間は凡て、アライズするにも必要なく、ワイヤレスネットワーク上に無意識下に配置されるという仮説を考案した。思いつきは、第七世代目のワイヤードプロトコルにシュマナー共鳴ファクターを埋め込んでの暗号化だし、書き加えていた。事態を知った情報研は英利を解雇。その一週間後、英利政美は車道を走った横断歩道で横断歩道上で横死体として発見された



Masami Eiri M.





9話では、玲音がそれをネット上で追っているようにも見せつつ、ドキュメンタリータッチで特殊ネットワーク中が挿入される。

01 history of network

history of network

「コンピュータネットワーク」の歴史は、コンピュータの歴史とほぼ平行したように、驚くべき速さで進んできた。その例を挙げれば、アメリカに入ってきたコンピュータは、1950年代に1台1台のメインフレームの形態で、1台1台のユーザーが利用していた。1960年代には、大型のコンピュータのネットワークが出現し、1台のコンピュータが他のコンピュータと通信し、データをやり取りするようになった。1970年代には、小型のコンピュータのネットワークが出現し、1台のコンピュータが他のコンピュータと通信し、データをやり取りするようになった。1980年代には、パーソナルコンピュータのネットワークが出現し、1台のコンピュータが他のコンピュータと通信し、データをやり取りするようになった。1990年代には、インターネットの出現により、世界中のコンピュータが互いに通信し、データをやり取りするようになった。2000年代には、インターネットの普及により、世界中のコンピュータが互いに通信し、データをやり取りするようになった。2010年代には、インターネットの普及により、世界中のコンピュータが互いに通信し、データをやり取りするようになった。2020年代には、インターネットの普及により、世界中のコンピュータが互いに通信し、データをやり取りするようになった。

プロトニルとしての存在であり、理論的にもいふべき年号といえてよいであろう。しかし、学術界のZnuckorの改めはむしろ古く、1970年代の終わりにさかす古く、Znuckorの改めはむしろ古く、Znuckorと称へて合われていた。ネドラー、クダム、Gibson、そしてHETVが有る。チャットを築いた学生が増え、コンピュータの進歩を運んだとさういわれている。日本でも、1988年に学術機関と民間のNETworkの接続を行う実験として、WIDEnetは、1990年代に、学術用のインターネットプロトコルが広がるが、現在のインターネットの基盤になっている。



——3月から受け取ったチップを手にタロウに語るレイ。発言からの拘束が印象的だ。
「ここは、とにかくカッコよく、強く、強く言おう」と「どーなの!」って怒るときの、お好きさんみたいな気持ちをイメージしてやりました。このころになると、演じ分けについてもやっけてでんだん楽しくなってきたところですね。(清水 豊里)



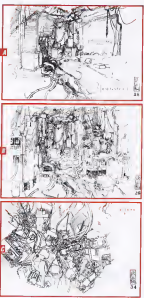
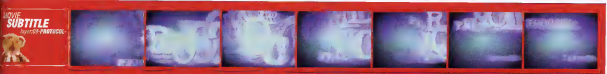
すっかり様子の変わってしまった美香。小さい服をむりやり着ていたりする。以上は岸田氏の原画や設定だが、衣服や髪の様子から、徐々に自我が壊滅してゆくさまが進行していることがうかがえる



「おまえの両親は本当の両親かって、おかしいでしょー」。冷たい父母の反応を肯定するように、不思議な来訪者グレイのあとにF.A.の外に現れたのは、招かれざる過去の記憶……



増殖するNAVI

[illegible]

- 1:history of network
- 2:増殖するNAVI
- 3:壊れゆく女
- 4:family
- 5:kiss
- 6:レイン the Wired
- 7:design of creature



『記憶なんてただの記録』

人間を一個のデバイスと捉えたと、
人と人との繋がりとはデータのやりとりでしかない。

『いやな記録なんて書き換えればいい』

もしもそれが可能になったら。

あなたならどうしますか？

それは”神”と呼ばれるモノの考えの内であつたとしても、実行できますか？

YES/NO.





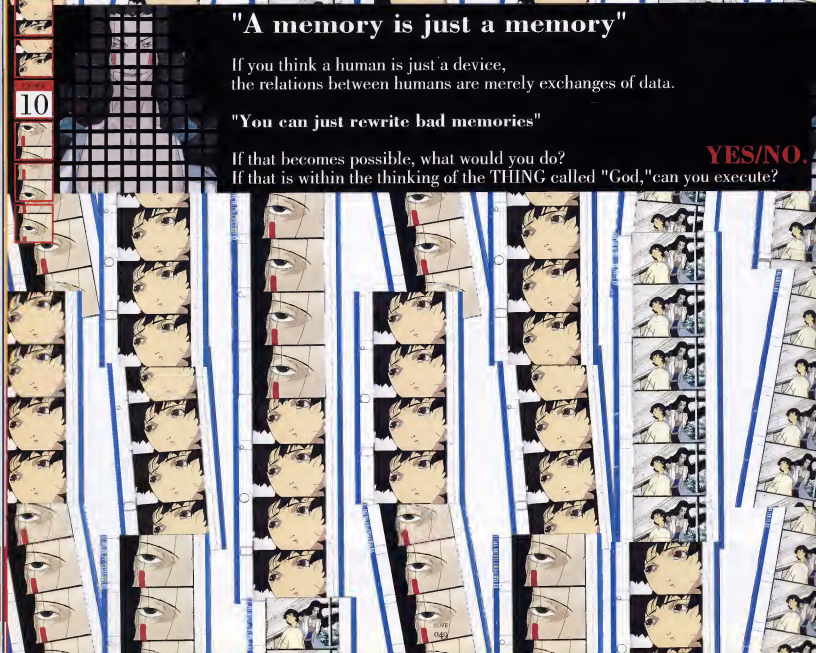
"A memory is just a memory"

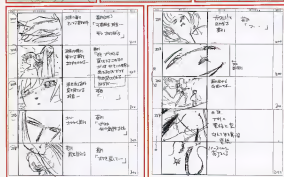
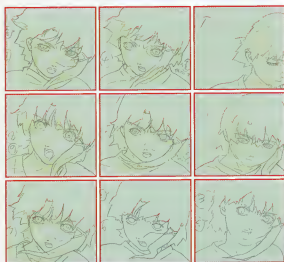
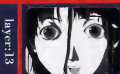
If you think a human is just a device,
the relations between humans are merely exchanges of data.

"You can just rewrite bad memories"

If that becomes possible, what would you do?
If that is within the thinking of the **THING** called "God," can you execute?

YES/NO.





[LOVE] — あいって？

- n. 1. deep affection or fondness.
2. sexual passion, sexual relations.
3. form of address regardless of affection.



illustration : hidenori matsuoka
(illustration of OP&ED film)



Have you
ever
seen the "Iain"?

Iain,
the Wire



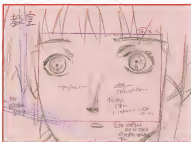
少女を惑わせる光



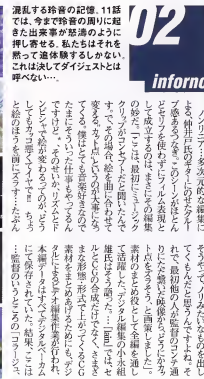


少女の
憧れる
闇





女子中学生の鈴音を軸に、ワイアードな世界と現実の世界を交差する現代の世相を描いた作品である。コンピュータの発達とまの人間の生き方を描きながら、現代の人間の存在を問うている点が評価された。学校での友人関係や家族の関係など扱われている内容は日常的だが、提起している問題はきわめて哲学的で深い。――以上の理由で [lain] および中村隆太郎監督は、99年2月26日、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞（長編アニメーション部門）を受賞した。では、今なぜ [lain] のか……?

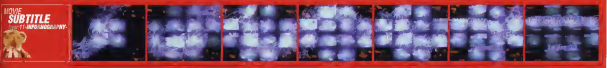


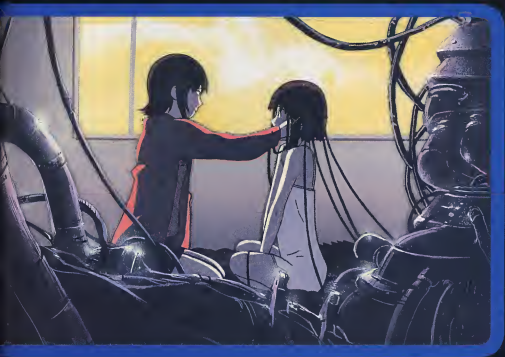
——体中にコード類を「移植」し、自身の心と身体を拡張するべく組み上げたNAVIと一体化する玲音——まるでケーブルの導きからめとられた服従態のように、現(うつし)の夢に溺れゆく…。しかしそれから醒めたとき、憧れの青年は彼女自身が生「ノドウェア」に過ぎないことを告げた。

反復といたし要素による成り立ち
あるはともなう「三」らしい「ワ」
として仕上がったのである。そして
「三」には細かな見どころも多い。街
冒頭のバースの音とともに、シー
ン冒頭の映像が「ル」する部分には
小永氏手掛ける「ライイーTV」
を見た監督が「ル」しようか」と
とどろいたのを機に作られた。さ
らに「ライイーTV」のところで片
山は出てくる時刻表表示は、東京放映
では放映時刻と同じになるようにわ
ざわざueda氏が計算し入れ
込んだらしい。

小氏は、「ウグウブルー」のふりふり博士や「スーパーみるくちゃん」のCGなどを手がける田中秀幸監督との仕事で、石野「ボリネイジア」のミュージッククリップにてMTBの98「バースタイル」クリップ（準グランプリにあたる）を受賞している！

- 1:lain?
- 2:informo
- 3:Typographic
- 4:chisa
- 5:Alice's NAVI
- 6:image
- 7:design





人の持つ温かさと痛み





涙と血

肉体なんて無意味、



DON'T NEED **A** BODY

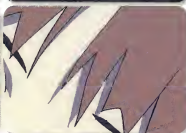
illustration : takuhiro kishida



You don't need a body, do you?

なんでしょ？

RESET RESET RESET RESET



OK?

OK?

OK?

OK?



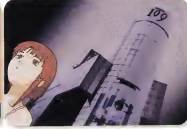
13

RESET

RESET

RESET

RESET



OK?

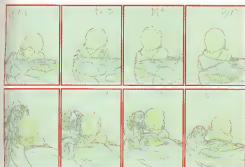
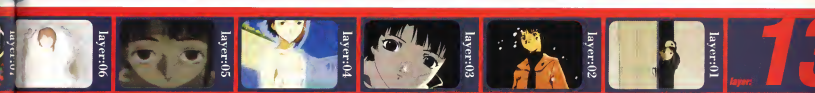
OK?

OK?

OK?



13



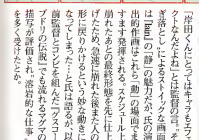
まさか本当に
神がいるなどと!!



02 英利の崩壊

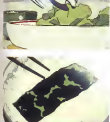


フォーマット化された官能の街のシーン。それが記憶では弱められる。画面上に実測音が現れ、砂嵐の向こうからこちらに語りかけてくる。「あたしって……黒い」フィクションと分かっている。でも、上手いとする演出である。



05 食卓

「こんなに教室の机と電線を描写したアニメがあつたかと今までは思っていたが、さうまでおもしろうな納豆を描いたアニメもあつたのだろうか!? 採光も明るい今の岩倉家の食堂には、シリウス前半とは全く違ふ暖かさに満ちたメニューが並んでいる。」



04
玲音の——
いない日常

いつもの坂道、玲音の乗る車両、そして登校風景……。ありすに行為を代替させるという描写は、でも続いている。計算された反復がまた、にやぞとばかりに活かされる13話、中村演出のしたたかさには舌を巻くしかない。



After Stomach

人々の携帯NAVIに少しでも顔を浮かべたものの、その存在を消し去った玲音。仲井戸氏がいちばん最初に作ったという「孤独のシグナル」にのせ、「まるでTVドラマのエンディング」（監督）のように、エビロークにあたるシーンが流れる。それぞれの日常、渋谷の同じ坂道で、何事もなかったかのように人々はスレ違う。特に、黒の男達と短髪の英利がほほ笑ましい。



¹ <http://www.fishbase.org>

【あ——】

— ALL SET —

「このあたりは、とにかく考えずに……画を見て写ったまじにやり直した」(清水香里)



- 1:opening
- 2:英利の崩壊
- 3:All RESET
- 4:玲音の居ない日常
- 5:食卓
- 6:After Story
- 7:“れいん”
- 8:泣き
- 9:歩道橋
- 10:“lain”

と思つてゐるんです。



「へたくそ！」　つて思つたんです（笑）



女優・声優 ● 1983年5月21日生まれ。小学1年生の頃から芸能界で活躍。映画『謎の転校生』ほか、ドラマにも多数出演。TVアニメ『Jin』の主演を務め、声優としても活躍。ラジオたんぱにて『海賊王女マナティネ』に、主役・マナティネ役を好演、ファーストスマイルエンタテインメントより99/4/7発売の同作アルバムにて、CDデビューが決定!





左は、ビデオの裏において作られたカットで、右のカットにつながるもの。「通常のTV版ではここで再編集がなされたりしている」と、東宝の上で飛ばされた様子だ。空中に停止しているという。本編最後も同様になる場面は多い。



CD-Album
"THE RACE OF A THOUSAND CAMELS"
released by: boA
17/77/01, 97/11/04
PCCS-5406 全2枚
ボーノ
NEW!!

CD-Album
"DUVET maxi single" (全2枚)
released by: boA
17/01/26, 17/01/26
PCCS-5406, 5407
boAの最新アルバム。これは、TV版キャラクターデザインの岸田氏描き下ろしのジャケットが採用されている。

CD-Single
"DUVET/coupling with DEEPLY"
released by: boA
17/01/26, 17/01/26
PCCS-5406, 5407
当時是有名な歌手にも顔が通じ、東京放映時にはまた放映が開始されていた関西地区でも、漸く話題になっていたというオープニングテーマ。このほか、DUVETは、2枚目の"lain"、サントラ「サイベリア・メロディ」に6収録されている。

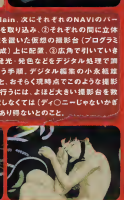
opening & ending themes

このエンディングフィルムの特徴は、オープニングについてまで、デジタルならではの野心的な試みのひとつだ。とは、一見気付かない人も多いかも知れない。しかし、右をみれば分かる通り、このような処理は、通常なら数十台のセル撮影台をもっても不可能な遠隔のデジタルセルならではの。またオープニングとは対極的な、「boA」のもうひとつの方向性として、ブルースメン・CHABOを起用したテーマソングも話題を呼んだ。まさに、OPと合わせて表裏一体に作品を象徴するフィルムであったといえるだろう。



A 歌謡、和歌、洋曲、民謡、すべてに精通する松岡秀典氏が監修ゲストとして担当した。

B エンディング用レイアウト。「時の都府(NAVI)」を主に担当した。NAVIのデザインは、このころから描きはじめたものの、これに似ている。このころから描きはじめたものの、これに似ている。このころから描きはじめたものの、これに似ている。



takahiro kishida (character design & layout)

PROFILE

典型的なキャラクター

Dolls made by
Osaka J. Koraka
Kuro Panto made by



どうしてそう考えたか、いけないかは、

自分で考えなくてもはいけないうと、

其れは昔が姉妹の赤い髪ゆめられたら、

展覧さるものだから、

今、君は重宝土の地の土す、

心算かに映たわっているのだらうか、



からから からから んぞんたのん

記憶なんてただの記録

からから からから

未来までも遠くした記録

音が変化した事は、記憶には残っている。

その事を忘れただけで、

切ない。

What is "lain" to you?

producer

田あきさ

Acura Honda (AK/AEan)

editors/writers

田あきさ

Acura Honda (AK/AEan)

友枝会

Shunsuke Kishi

中一朗

Motohisa Tanaka (Taka/Y)

本住保聖

Kaori Yamamoto (Feld/Y)

editorial assistants

関孝ノ佐藤 薫子

Manabu Homma/Kyoko Satoh (AEan)

translator

本谷子

Akiko Matsumoto

proof readers

マシー・フィッシュマン

Cathy Fishman

ユット・シフレル

Scott Shifrel

photographer

奥島

Hisashi Maruyama

art make

志澤智子

Tomoko Ebisawa

photo&CG works (cover pages of book)

奥誠

Mokoto Abe

art director/designer

井野史

Atsushi Doi (BANANA GROVE STUDIO)

designers

金井由美

Mayumi Matsukura (BANANA GROVE STUDIO)

岡建治

Yuji Satoh (BANANA GROVE STUDIO)

Special Thanks to

hiro nakamura/takahiro kishida/chikaki j. konaka/junji nakahara/
 shintachi ABE/tomokazu takoro/hidenori matsuhara/youta tsunoka/
 shimi sugiyama(RAKUONSHA)/kouji kasamatsu(J-WORKS)/akira takemoto
 OUYUSHIA/kumio onaga/Active Cine Club/ "CHABO" shiho mitsui
 Mother/Jasmine Rodgers(boa)/Rickey Domen(Polyster)/
 on shimizu-miki tariguchi(Pure Hearts)/shinobu kuwahara/
 tekeno/takehiro sawa/kunio aoi/Ma otoguro/other editors of
 "I" and "Aeon" takehisa koeda/hide.t/

argle Staff/takashi hirakawa/
 PIONEER LDC(ueda yasuyuki-mie Ide)

1999年4月1日 初版第1刷発行

発行人 吉野源樹
 株式会社 ソニー・マガジンス
 〒100-8579
 東京都千代田区五番町6-2
 tel.03-3234-5811
 印刷所 株式会社
 トライアングル・プレス
 パイオニアLDC

©1998 Triangle Staff/PIONEER LDC

盗丁・私丁本は取り扱いません。
 定価はカバーに表示しています。

登録商標・複製
 ISBN4-7897-1342-3
 Printed in Japan

What is "Iain" to you ?



I'm ————— here.