



鳥か？ 飛行機か？ いや、「人工雲の広告」だ！

広

告用に作られた人工雲を飛ばす会社「Flogos」。創

業者のグエッラ氏は、もともと映画の撮影現場に人工の雲を降らせる仕事をしていた。ところがある

日、グローバー氏という優秀な技術者と出会ったことが転機となり、広告用の人工雲の製作を思いついたとか。

2人は試行錯誤の末、人工雲の製作技術と、別事業としてすでに成功していた人工泡の技術を合わせ、ついに、人工雲を実現させたのである。

同社の技術は多くが非公開。現在までに類似ビジネスが出現しないことから、容易な技術レベルではないだろう。彼らの作る雲は、最大1時間飛び続け、飛行距離は数十km。高度は800mにも達するという。

今では多くの大企業の顧客を抱

えるまでに成長した同社。企業の

広告だけでなく、大統領選挙の最中に、演説をする大統領候補の頭の上に、彼のイニシャルを飛ばすなんてことも。

「人々をあつと言わせるようなことをしたかったんです。でも、前例がないビジネスこそ、成功するかどうかの予想が誰にもつかない。実際、今契約している多くのクライアントは、最初は話すら聞いてくれませんでしたから」とグエッラ氏。それを打開するには、高い技術力と環境問題への配慮が必要だと語ってくれた。

ココで問題⑦

「Flogos」の意味は？

社名である「Flogos」は、事業内容を示す2つの英単語を合わせた造語。さて、何という単語を合わせたものか。



スポーツの試合中のスタジアムに向けて飛ばすことも多い。http://www.flogos.net/



アート+IT技術で誕生した 次世代「体感ゲーム」

身

体全体でアクションを楽しむ
むコンピュータゲームは、

アメリカでも売れている。しかし、アートの中心地、NYブルックリンのウィリアムズバーグ地区を拠点に活躍する2人が作ったゲームソフトは一味違う。アート感覚あふれる色彩で、ビデオアートの中にあるような感覚を味わえるのだ。

そんな不思議な体感ゲームを作り出したのが、「Feed Tank」という会社の2人組。彼らは、世界的に有名なアート系大学であるバーンズ大学出身で、そこでコンピュータエンジニアリングを取得した。大学時代からここで活躍するビデオアーティストたちと親交

があり、刺激を受けたのだという。「ITの技術だけではなく、アート面からもアプローチできる。これが僕らの優位性だと思う。この場所には、PS1のようなア



創業者のスティーブ・サンボーン氏とジョナ・ワレン氏。http://www.feedtank.com/

テイストにとって刺激的なギヤラリーもある。ITとアートの融合は、この環境だからこそ、できる事業だと思っただい」

ゲームと芸術ビデオを合わせたような彼らの作品は高い評価を得、様々な場所でのデモンストレーションが行われてきた。

とはいえ、起業から数年たつ今も、事業を安定させることは難しく、両氏はSEとして、企業からの開発を請け負うダブルワーク生活をしている。しかし、それが逆に自分たちのスキルアップにもなっていると彼らは語る。

ココで問題⑧

アーティストたちが引越した理由は？

90年代以降、NYブルックリンのウィリアムバーグ地区にマンハッタンからアーティストたちが移ったいちばんの理由は？