

デジタル時代の 映像関連用語解説

no.157 - InterBEE2016 -

松野 美茂

今回のInterBEEは急に寒くなり始めた11月16日～18日の3日間で水曜日から金曜日までの開催日程だった。

開催場所はいつもの幕張メッセではあるが雰囲気はいつもとは変わっていた。

会場サイズもHall2からHall8までを使い殆ど全てを使い切る広さだった。何よりも違っていたのは来場者の勢いではなかったのではないだろうか。

もちろん出展者も活気が感じられたが、それは昨年も感じた事である。そういう意味では出展者数が過去最大になっていると事後のInterBEEのプレスリリースには記述されている。

実際には海外からの参加入場者が多いと肌感覚では感じられた、今まではInterBEEと言えば日本ローカルの展示会でお題目は国際展示会なのであるが日本人の放送業界

従事者の為にあるような展示会の様相だった。

日本ローカルのフォーマットや機材動向、国内のキー局の方針など話題は常にドメスティックだった様に思う。

もちろんアメリカの動向やヨーロッパの動向、ハリウッドの映画業界の動向と皆気にはしているが、どことなく海の向こうの出来事で参考情報として興味を持っていた

用語解説

「CLEDIS」(クレディス)

実はInterBEE2016の中でもっとも興味を引いたのが「CLEDIS」である。

SONYの展示ブースの左端に展示されていた巨大なサイネージパネルに見えていたので大して気にも留めずに1日目のInterBEEは帰路についてしまった。

その後、自分のSNS等で非常に話題になっている為に、2日目は行かなくても良いかなぐらいに居た状況は一変し再度SONYブースを目指す為、幕張メッセに出向く事となった訳である。

まあ毎年最低2回は訪れているので当たり前前の行動なのであるが、見落としとしてしまっていたと言う点に落ち込みながら「CLEDIS」クレディスを見た訳である。

百聞は一見にしかずのことわざ通り、見てびっくりである。結構近づいても画素が見えない。普通のサイネージパネルであれば既に見えてきても良いものが見えない、感覚としてはPCディスプレイを見ている感じである。

勿論、顔を近づけて行けば画素は見えるのであるが、小さいころ誰でもやったと思うがブラウン管に顔を近づけてシャドウマスクを見る感じである、はたまたフラットディスプレイに近づいて画素を確認するその感じを思い出すかのようである。

非常に細かくまた黒の締りが非常に良いのでコントラストも極めて高い。

2、3歩離れると、そこにガラスの窓が切られている様な感じがするとも言える。

今までのサイネージやプロジェクターを考えると時限が違う感じがひしひしと伝わってくる。

この新しいディスプレイと言うべきだろうか？クレディスは人々の感覚を変えてしまえる様な表現力を持っている、ハードウェアス



ペックとしては22型構成に組んだ場合およそ4Kの表示能力があるのだが、ユニットを組んでゆく形なのでスケラブルにサイズを変化できる。

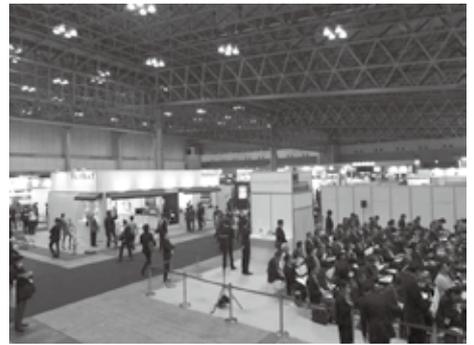
また10BitでRGB4:4:4、120fpsの表示が可能でサイネージにしておくにはもったいないスペックである。

勿論サイネージ向けと決まったわけではないので様々なイベントステージで活躍する事だろう、スペックだけで言えば映画館の劇場スクリーンの変わりにすら使える性能と言えはわかって頂けるであろうか。

自己発光タイプの表示機器なので反射型のシネマプロジェクターよりはおそらく黒の締まりは良いと思われるのである。

SONYの隠し玉なのかどうかは判らないが様々な上映環境を変えて行く技術である事は間違いない。

機会があれば是非とも使ってみてみたいものである。



様な節があった。

ただし機材を造っているメーカーはそう簡単に割り切れるわけも無く輸出の為にしのぎを削っていた事は記憶に新しいのではないだろうか。

世界各地の放送フォーマットの前哨戦である戦いが確実に InterBEE では見て取ることが出来たはずである無論、時としてタイミングが前後し勝利宣言の為の場所でもあったかも知れないが。

本当の主戦場はアメリカの NAB で有った事は間違いが無いところだと思われる、その NAB での動向と日本での動向は必ずしも一致しておらず、その辺りが一種ガラパゴスなマーケットを形成していたのである。

ある意味、それで十分なマーケットサイズがあり大小含めた多くのメーカーを養っていたのであるから日本は縁の下の力持ち的な部分はあったが放送大国だったと言えるのではないだろうか。

付随して長きに渡って放送系家電の一大供給地であった事も大きく関与しているのである。

その栄華を誇った放送の世界もテープベースのメカニカルは機材からコンピューターベースの画像ファイルへと時代が移って行き、それに伴って InterBEE も次第に活気を失って行った様に見えた。

暫くは予想通り、ゆっくりと衰退傾向が見て取れ最終的には 1 時間でも時間が余ってしまう様な展示会の時期もあった様と思う。

しかし、ここ数年事態は変化を続けており InterBEE は活気を取り戻してきた。その経緯には大メーカー中心のブース構成から変わって小さなベンチャーのブースが増えプロ用放送機器専門展示会のように感じていた展示物が、その裾野を広げて行きセミプロや素人が見ても面白い展示ブースが

増えて行き、海外からの訪問者も目立つようになって行つていたのである。

活気が徐々に蘇って行く当時は原因がなかなか特定できず戸惑い、一種不思議な感覚に襲われていたのであるが今を思うと、その変化は確実に理由のある物だった様に理解が出来る。

先ずはプロ用放送機器展の敷居の高いイメージが徐々に弱まってゆく中、高価な放送機器のマーケットに魅力を感じるセミプロ向けの機材展示が増え、セミプロ系の展示の中に比較的安価な個人でも購入可能な機材の展示もなされるようになって行つた。この比較的安価の部分が GoPRO に代表されるようなアクションカムなどや、初期のドローンなどである。

これらの製品は価格の安さと使い勝手の良さ、そして放送用にぎりぎり耐えられるスペックを持っていた、安価である事から放送で使える事が判ると挙って多くの放送局や制作会社が使用した。

これら安価な製品はカメラセンサーの小型化高解像化、そして量産によって支えられ記録媒体として安価で大容量の MiniSD カード等のデバイスに H264 等の圧縮コーデックを使い次々と進化して言ったのである。

これらの基盤技術が揃った事により放送機器は必ずしも高価なものとは限らないと言う世界が生まれた訳である。

その上、放送業界は気前良く予算を使うので製品開発側からすればとても良いお客さんだと言えるのであ

る。

このような状況から小さなベンチャーやコンシューマー製品に近いものまであらゆる物が InterBEE に集まるようになって行き、その面白さからプロの方々以外の隣接業界からも参加者が増えていった、この辺りの実感は過去のレポートに私自身が書いていると思う。

単価の安い面白い放送機材が有るとなるとアジアの放送業界からもお金持ちの放送局以外の制作会社の方々も視察に来ていたのではないだろうか。その流れが確定していれば、そのアジアの来訪者を当てにしたアジアのデベロッパーが出展するだろう、勿論アジアからの来訪者だけでなく日本のマーケットも狙えるのであるから出展するメリットは大きい。

これは過去のクローズドでガラパゴスな放送機器展では無く、まさに国際放送機器展に変貌しつつある最中を目撃しているのであると確信して来たのである。おそらく今後は更なるアジアの出展攻勢が始まるのではないだろうか。

Yoshishige Matsuno
VFX スーパーバイザー

映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する



匠の技をスタジオに

MA室 ブース 各種 編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

～映像・音響専門で
38年～

(映像・音響・防音・建築・設計・施工)

一級建築士事務所

高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8

TEL044-853-0547 F044-852-1588

(社)日本ポストプロダクション協会会員 / (社)日本音楽スタジオ協会会員
(社)日本音響学会会員

http://www.takahashi-kensetsu.co.jp
info@takahashi-kensetsu.co.jp