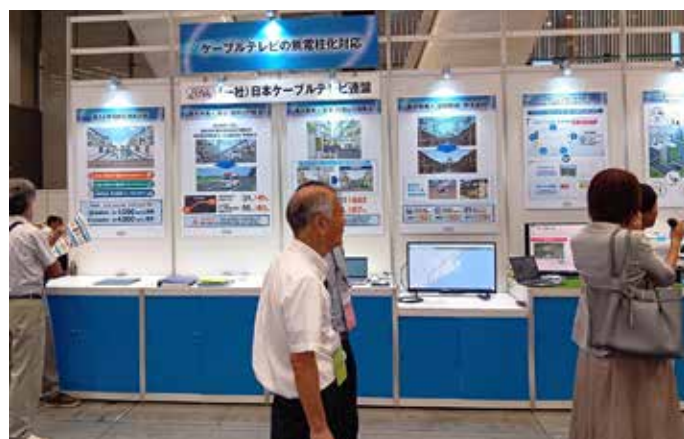


DX & AI 時代の
映像 音響 通信
セキュリティ 防災
ロボット 宇宙産業



月刊/フルデジタル・イノベーション

Vol.324



■ 特別記事 ケーブル技術ショー2026

■ 特別記事 J:COM が「ケーブル技術ショー2026」に出展

■ Digital ESSAY デジタル時給/One Point BUZZ WORD : English

■ スタジオ夜話 第159話 スタジオ夜話 「サウンドドラマの制作技法」

■ 特別寄稿 昭和30年代の備忘録 VII

■ CG CONTENTS 英国のVFX の新しい形 映画「トゥモロー・ワールド」



<http://uni-w.com/fdi/>

 貴重な森林資源や地下資源の保全を図るため、当誌ではアルミニウム廃棄等が起こりにくいデジタル印刷機にて印刷しております。また、本文中に多用しております、QRコードをスマートフォンやタブレット端末などのカメラにて読み取る事により、デジタルコンテンツを容易に入手可能です。

2026 8
Price 600.-

超音波可視化装置

超音波ビューア UUSV002

OTARI

オタリ株式会社

見えない超音波を見る！

**You can see the
Standing waves to
check your ultrasonic
cleaners.**



定在波の可視化



超音波ビューア UUSV002

よりコンパクトになって新登場！

ていざいは
超音波洗浄機により生じる“定在波”を可視化します。

■用途

- ・超音波の強い部分、弱い部分が目視で分ります。
- ・超音波の定在波分布が目視できます。
- ・超音波が作動しているかチェック、管理できます。

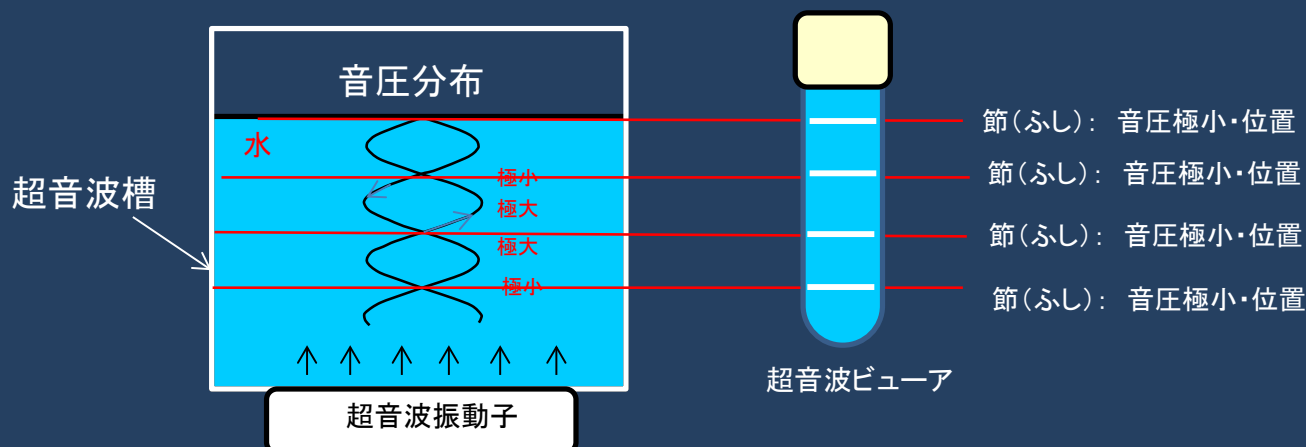
■可視化原理

超音波を水中に照射すると、液面で全反射し、入射波と反射波が重なり合い、定在波と呼ばれる音圧の強弱が生じます。物理現象です。

定在波は、音圧の節（極小）と腹（極大）が交互に現れます。ここに特殊なパウダーを入れると、音圧の節（極小）の位置にパウダーが集まり、定在波を目視する事が出来ます。



超音波ビューア外観



■主仕様

(1) 容器 : ガラス製

ガラス製なので様々な溶液の中に入れることが出来ます。

(2) 内容物 : 水、色素、特殊パウダー

(3) ケースサイズ : $\Phi 38\text{mm} \times 200\text{mm}$

(4) 重量 : 280 g

(5) 収納 : ケース付



測定例1) 平面波



測定例2) 球面波

販売店

メーカー・製造・販売

東京営業 〒167-0052 東京都杉並区南荻窪4-29-18

オタリ株式会社 荻窪本社 UCUグループ

TEL : 03-5941-5206 FAX : 03-5941-5261

松本営業 〒399-8204 長野県安曇野市豊科高家5208-1

オタリ株式会社 松本工場 UCUグループ

TEL : 0263-72-3883 FAX : 0263-72-8115

薄型・高性能超低硬度ゴムベルト標準装備！
軽量、簡単施工、復元機能付きで地震の揺れを軽減します。

NFGSシリーズ

最大搭載重量
2.2ton/m²

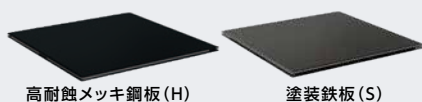


支承機能

復元機能

減衰機能

難燃性



【サイズ別 型番】

【NFGS-320(H)(S)】 320×320(mm)

【NFGS-420(H)(S)】 420×420(mm)

【NFGS-520(H)(S)】 520×520(mm)



寸法(質量)	320mm×320mm (3.5kg) / 420mm×420mm (6.2kg) 520mm×520mm (9.5kg)
免震性能	いかなる大地震の揺れでも、概ね200gal以下に低減(上下動を除く)
耐用年数	10年
最低搭載荷重	50kg
最大搭載荷重	2.2ton/m ² (平面荷重)
保守	メンテナンスフリー(正常稼働確認検査可能、別途有償)
製品保証	納品日より1年間 ※搭載物についての保証は一切行いません。

FGSシリーズ

最大搭載重量
2.2ton/m²



屋外
使用可

※暴露使用不可

支承機能

復元機能

減衰機能

【サイズ別 型番】

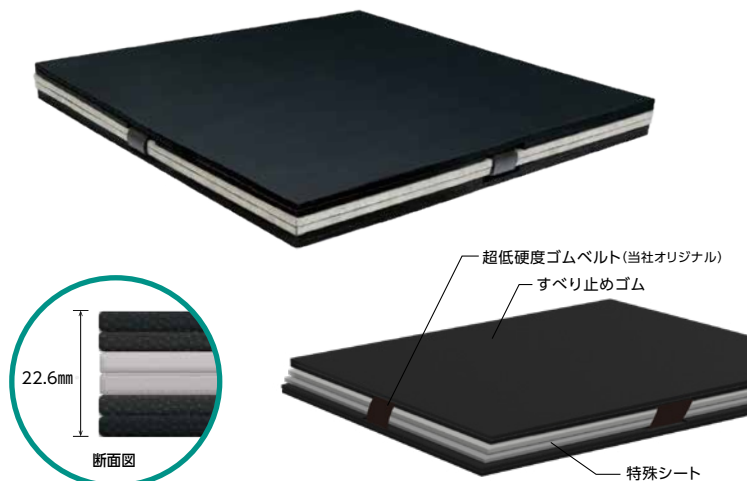
【FGS-100】 100×100(mm)

【FGS-200】 200×200(mm)

【FGS-300】 300×300(mm)

【FGS-500】 500×500(mm)

【FGS-910】 910×910(mm)

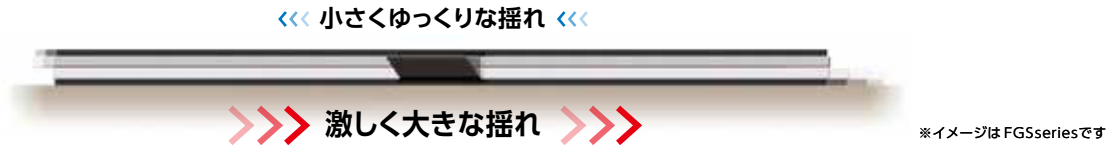


寸法(質量)	100mm×100mm (0.25kg) / 200mm×200mm (1kg) 300mm×300mm (2kg) / 500mm×500mm (5kg) 910mm×910mm (18kg)
免震性能	いかなる大地震の揺れでも、概ね250gal以下に低減(上下動を除く)
耐用年数	10年
最低搭載荷重	50kg
最大搭載荷重	2.2ton/m ² (平面荷重)
保守	メンテナンスフリー(正常稼働確認検査可能、別途有償)
製品保証	納品日より1年間 ※搭載物についての保証は一切行いません。



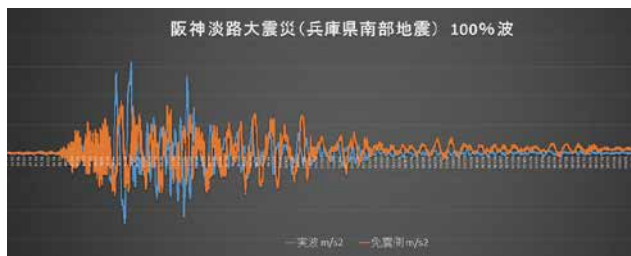
減震スライダーのメカニズム

特殊シートのすべり摩擦により地震の揺れを軽減し、当社オリジナルの超低硬度ゴムベルトが衝撃力を吸収することで、残留変位を小さく抑えます。超低硬度ゴムベルトは固有周期を3秒以上に設定しており、地震の卓越周期(0.2~2秒)との共振を防いでおります。

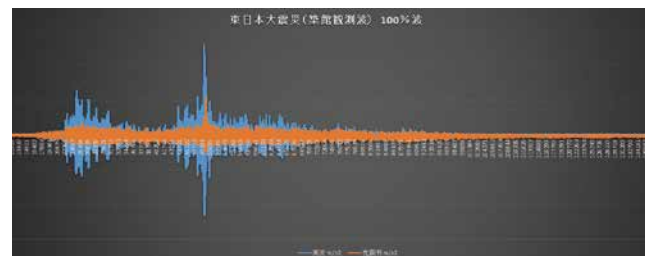


振動実験(株式会社MTIでの3次元振動台による振動実験)

長周期、短周期、それぞれの地震動で効果を発揮! 振動実験において、2011年東北地方太平洋沖地震(築館観測波100%)、1995年兵庫県南部地震(100%)などの振動に対し、転倒や破損等が無いことを確認しました。



試験波形データ(入力:青、応答:橙)神戸 100%



試験波形データ(入力:青、応答:橙)東日本波 100%

多彩な用途

これまでに無い効果的な地震対策が可能です。



フリーアクセスフロア



サーバーラック



サイネージ



DPSプリンター



ラック棚





(株)インフィニットシステムズ(東京都渋谷区神宮前・代表取締役 新谷 収)は、コンサートツアーや各種企業イベントのサポートなどを主体とした事業展開を行っているが、昨今本社移転を行い、事業所は「映画の街」と「味の素スタジアム」で有名な調布市にある。昨今はオリジナルの電源ユニットの販売なども行っているといった、カテゴリーにこだわらずに多岐のビジネスを行うユニークな会社である。

■ Live Sound ■



コンサートツアーから e スポーツ、各種企業イベントまで、PA 業務全てをサポート致します。お客様のニーズに合わせた音響プランのご提供が可能です。音響に関するすべての業務についてご相談いただけますのでご安心してお任せください。

また、ライブ配信のサウンドメイクや、ライブレコーディングのサービスも合わせてご利用いただくことが可能です。

コンサートツアーからライブハウス、企業イベント・e スポーツ等、多岐にわたる Live Sound 実績があります。

- ・堀内孝雄コンサートツアー モニターミックス
- ・有名声優フェス@ Zepp Tokyo
- ・e スポーツ公式大会 多数
- ・企業式典・表彰式・パーティー等
- ・企業展示会(東京オートサロン・東京ゲームショー等)
- ・スポーツイベント(TOKYO 2020・SUP クラブチャレンジ 湘南大会)

■ Live レコーディング ■

コンサートSR 業務に長年携ったエンジニアによる、ライブレコーディングサービスを開始いたしました。

バンドやオーケストラのレコーディング、ミックスダウンを行います。大ホールから小規模ライブハウスまで様々な環境下の中でベストなサウンドを作り上げます。

勿論、出来上がった楽曲をミックスダウン、マスタリングといった最終行程まで、音楽制作に必要な全ての行程を請け負う事が可能です。ライブミックスとライブレコーディングを合わせてご利用いただくことも可能ですので、コスト削減に繋がります。

お客様のご要望に合わせ、最適なプランをご提案いたします。



小規模会場から有名ライブハウス、コンサートホール等の実績

- ・毛皮のマリーズ@LIQUIDROOM
- ・オペラコンサート@豊南坂協会
- ・特定非営利活動法人 世界の国旗・国歌研究協会
- ・大手音楽系専門学校 卒業公演

■ Video Production ■

WEB プロモーション/イベント・展示会・セミナーなどのオープニング映像/式典・授賞式などの記録映像の編集など様々な用途に対応いたします。

限られた予算内での、効果的な制作手法等の提案はプロフェッショナルなスタッフにお任せください。

納品形態も様々な動画フォーマットに対応。お客様のニーズに合わせた最適な配信方法をご提案いたします。

また、同社所有の映像、音楽ライブラリーの使用や、プロのナレーターによるナレーションも依頼可能です。



記録撮影からWEB プロモーション・表彰式の演出映像等の実績

- ・映画祭・企業表彰式のオープニング等の演出映像
- ・新商品プロモーション
- ・特定非営利活動法人 世界の国旗・国歌研究協会 YouTube 用動画制作
- ・企業展示会のプレゼンテーション映像
- ・撮影技術協力



■ 電源ユニットの販売 ■

DengenKun-Jr はクリーン電源の供給だけでなく、設置から使用まで高い利便性を提供するパワーディストリビューターです。放送局、スタジオ、ライブ会場、コンピュータ機器用など様々な現場で重宝されています。

設備用のDK-2030-S/3030-Sはこれまで多くの放送局、スタジオ等に3,000 台以上の納入実績があります。

デモ機のご用命など、お問い合わせは CONTACT ページからご連絡ください。



- ・DengenKun-Jr 納入実績3000 台以上
- ・オリジナル電源ユニットの製作

株式会社インフィニットシステムズ

渋谷事務所：東京都渋谷区神宮前 6-23-4 桑野ビル 2F

調布事業所：東京都調布市

代表取締役：新谷 収

TEL:03-6848-0254 https://www.infinite-s.com/

さらに使いやすく進化しました!

RENEWAL!

DengenKun-Jr DK-2030-S/DK3030-S



DengenKun-Jrはクリーン電源の供給だけでなく、設置から使用まで高い利便性を提供する電源ブレーカーボックスです。放送局、スタジオ、ライブ会場、コンピュータ機器用など様々な分野で利用されています。本製品は従来品のDK-2030/3030（納入実績3000台）を、皆様の「より使いやすく」というご要望のもとにリニューアル致しました。

NEW!



端子台を筐体内に設けたことで、接点にホコリが付きにくい！
ネジ止め(M4)は、上蓋を外して簡単！

NEW!



ケーブルの重みで接続部にテンションがかからないように
アームを追加！ 安全面もUP!



環境にやさしい無はんだ仕様

DK-2030-S 販売価格 73,000円(税抜き)

DK-3030-S 販売価格 79,000円(税抜き)



INFINITESYSTEMS
creative sound & video production

株式会社インフィニットシステムズ

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前6-23-4 桑野ビル2F
TEL : 03-6848-0254 <https://www.infinite-s.com/>

空間を彩り、視線を惹きつける。

円形が生み出す、 新しい体験価値。

デザイン性・操作性・視認性を融合した
次世代の円形タッチパネルモニター



NEW



当社の円形モニターは、そのユニークな円形形状でどんな環境でも注目を集める、まさに目を引く製品です。
デジタルサイネージ、ゲーム機、その他コンテンツを魅力的かつ印象的に表示したいあらゆる場所に最適です。
GTのPCAPマルチタッチ技術を採用し、直感的なジェスチャーでコンテンツを操作できる、レスポンスの良いタッチ操作を実現します。
産業グレードのLCDパネルは、鮮明なフルHD解像度1280x1280を実現し、鮮やかな色彩とクリアな画像で、長時間の商業/産業用途にも最適です。
この革新的な円形マルチタッチディスプレイは、特別なタッチドライバーを必要としない真のプラグアンドプレイ機能により、セットアップが非常に簡単で、
設置と統合にかかる時間と労力を大幅に節約できます。



一般仕様	OTR245円形
外形寸法	675mm (W) × 675mm (H) × 56mm (D)
重量(本体)	約12KG
取付方法	VESAマウント 200mm × 150mm
電源	入力電圧 DC24V (±5%) コネクタ 4ピンプラグ または 6ピン Molex 3901-2060対応
消費電力	約100W (Max.)
使用・保存温度範囲	使用時 0℃～40℃ 保存時 -20℃～60℃
使用・保存湿度範囲	20%～90%RH(結露なきこと)
映像信号	HDMI、DP
安全規格	CE、FCC、UKCA
保証	1年間

タッチパネル部	仕 様
方式	投影型静電容量方式
タッチ点数	10点
表面素材	強化ガラス
表面処理	AG
透過率	約90%
表面耐久性	IK07
通信方式	USB 2.0

表示部	仕 様
サイズ	24.5型
液晶表示方式	TFTアクティブマトリックス方式
表示色	1670万色
輝度	450cd/m ² (タッチパネル装着時約400cd/m ²)
コントラスト比	1000:1 Typ.
視野角	水平178° (89°/89°) CR>10 Typ. 垂直178° (89°/89°) CR>10 Typ.
OSD機能	対応

タッチパネルの進化に挑戦するフューチャーコネクト株式会社

◆タッチパネルの販売

超音波表面弾性波、投影型赤外線、赤外線、抵抗膜、投影型静電容量等各方式のタッチパネル製品を取り扱っています。

◆タッチパネルモニターの製造、販売

10～46型までの各方式のタッチパネルモニターをデスクトップタイプ、オープンフレームタイプ、デジタルサイネージ等の製品を取り扱っています。

◆NTSCビデオモニター、電子黒板の販売

監視用のNTSCビデオモニター、電子黒板と周辺機器を取扱っています。

◆タッチパネル、液晶モニターの修理、保守業務

タッチパネルモニター、ディスプレイモニター、他社製のものでも修理、オーバーホールを承ります。

◆ケーブル加工

特殊ケーブル・専用ケーブルを1本から製作可能です。

◆電子機器の組立

筐体への組込作業等を承っております。

フューチャーコネクト株式会社

大阪府大阪市浪速区立葉1-2-19

電話:06-6556-6215

<https://f-connect.co.jp/company/>



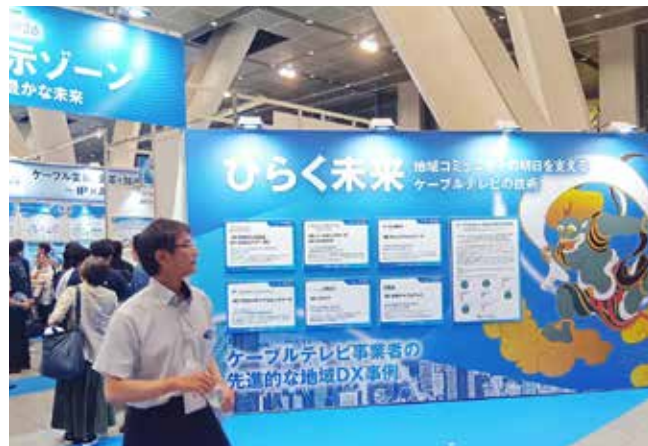
特別記事	ケーブル技術ショー 2026	8
	J:COM が「ケーブル技術ショー2026」に出展	持丸 和夫 12
Digital ESSAY: デジタル時給／		
One Point BUZZ WORD: English	坂口 裕靖	14
スタジオ夜話	第159話 スタジオ夜話番外編 「サウンドドラマの制作技法」	森田 雅行 16
CG CONTENTS	英国の VFX の新しい形 映画「トゥモロー・ワールド」	倉地 紀子 19
特別寄稿	昭和 30 年代の備忘録 VI	千葉豹一郎 24
Information & Topics	持丸 和夫	28

表紙写真: ケーブル技術ショー2026は、未来を切り拓く「技術と人の出会いの場」を提供し、ケーブルテレビ業界の総合イベントとして2026年7月23日(木)24日の二日間同時開催の「ケーブルコンベンション」と連携し、開催された。また【オンライン展示会】9月9日(水)まで開催されている。

【お知らせ】 本誌の内容は、本誌ホームページにも掲載されております。アドレスは <http://www.uni-w.com/fdi/> です。
また、ホームページには本誌に掲載した時点以後の最新情報も掲載しております。そちらもあわせてご利用下さい。
お問い合わせは E-mail : info@uni-w.com までお願いします。

※ 本誌の内容（記事・写真・イラストなど）の無断での転載、複製を禁じます。©ユニワールド 2026





ケーブル技術ショー 2026 は、未来を切り拓く「技術と人の出会いの場」を提供し、ケーブルテレビ業界の総合イベントとして同時開催の「ケーブルコンベンション」と連携し、リアルとオンラインの両面で情報発信と交流を最大化。地域の未来を支える技術と出会う絶好の機会として開催された。

ケーブル技術ショー 2026 のコンセプト

ケーブルテレビは、放送を超え、地域社会の情報インフラとして進化しています。高速通信、IP 配信、ローカル 5G、IoT、防災情報の高度化など、技術革新は地域の安全・安心を守り、暮らしを豊かにするために不可欠である。

人口減少や高齢化、災害リスク、デジタル格差など、地域課題は複雑化しています。こうした課題に応えるため、ケーブルテレビは放送と通信の融合を進め、地域 DX やスマートシティ、防災・教育・医療・福祉など幅広い分野で新しい価値を提供します。

ケーブル技術ショー 2026 は、未来を切り拓く「技術と人の出会いの場」を提供し、ケーブルテレビ業界の総合イベントとして同時開催の「ケーブルコンベンション」と連携し、リアルとオンラインの両面で情報発信と交流を最大化。地域の未来を支える技術と出会う絶好の機会となった。

名称: ケーブル技術ショー 2026 (Cable Tech Show 2026)

テーマ: ひらく未来～地域コミュニティの明日を支えるケーブルテレビの技術～

会 期: 【技術展示会】2026年7月23日(木)9:30～18:00
2026年7月24日(金)9:30～17:00

【オンライン展示会】2026年6月23日(火)～9月9日(水)

会 場: 【技術展示会】東京国際フォーラム

【オンライン展示会】ケーブル技術ショー公式ウェブサイト
www.catv-f.com

主 催: (一社) 日本 CATV 技術協会 / (一社) 日本ケーブルテレビ連盟 / (一社) 衛星放送協会

後 援: 総務省

特別協賛: (一社) 日本ケーブルラボ / ケーブルテレビ無線利活用促進協議会 / (一社) 日本コミュニティ放送協会 (順不同)

協 賛: 情報通信月間推進協議会

特別協力: NHK / (一社) 日本民間放送連盟 / (一社) 放送サービス高度化推進協会 (以上予定・順不同)

協 力: 日本テレビ放送網(株) / (株) TBSテレビ / (株) フジテレビジョン / (株) テレビ朝日 / (株) 日本経済新聞社 / (株) 産業経済新聞社 / 東京新聞 / (一社) 共同通信社 / (株) 時事通信社 / (一社) 日本経済団体連合会 / (一社) 電子情報技術産業協会 / (一社) 電波産業会 / (一社) 電気通信事業者協会 / (一社) テレコムサービス協会 / (一社) 日本インターネットプロバイダー協会 / (一社) コンピュータエンターテインメント協会 / (一財) 全国地域情報化推進協会 / (一財) 電波技術協会

自治体地域 DX 技術オンライン

ケーブル技術ショーのオンライン展示会内に、地方自治体関係者を対象とした特別コンテンツ「自治体地域 DX 技術オンライン」を設置いたします。地域 DX の先進事例や共創の取り組みを紹介することで、地理的・業務的・時間的な制約や意識面での障壁を解消し、ケーブル技術を自治体の皆様にとって“自分ごと”として捉えていただけるような構成です。

① 先進事例記事の掲載

地域 DX や地域共創に関する最新の先進事例を、読みやすい記事形式で発信。

② 自治体向けセミナーの開催

地域課題の解決につながる DX 事例をテーマとした、自治体関係者向けオンラインセミナーを実施。

③ 過去の主催者企画コンテンツのアーカイブとして展開。

これまでのテーマ展示や特別企画の内容を再編集し、展開。

④ 過去セミナーのアーカイブ映像の掲載

自治体の参考となる過去のセミナー映像をオンデマンドで視聴可能。

プレミアムセミナー

おける AI 活用とリスクマネジメント

NHK 放送文化研究所 メディア研究部 斉藤 孝信氏

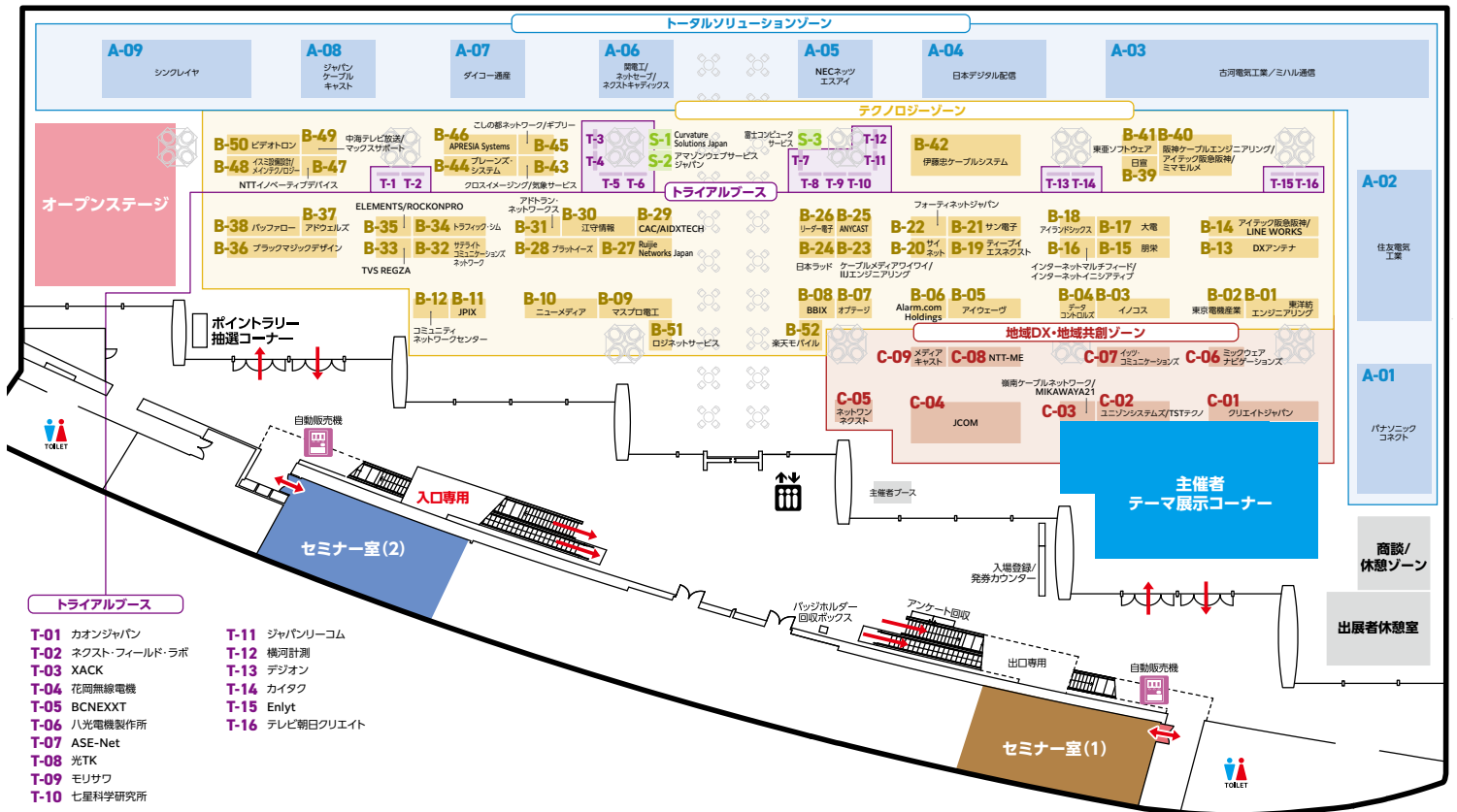
NHK 放送文化研究所 メディア研究部 研究員。現在は主に「国内メディアによる生成 AI 活用とリスクマネジメント」や「スポーツの公共性とメディアの役割」に関して研究している。これまでに「東京オリンピック・パラリンピックに関する世論調査」「全国個人視聴率調査」「全国メディア意識世論調査」なども担当した。

EXHIBITION MAP

技術セミナー／オープンステージ案内図

各出展者の出展概要は公式ウェブサイトでご確認ください。

<https://www.catv-f.com/>



技術展示会 出展者一覧 (五十音順)

各出展者の出展概要は公式ウェブサイト内でご確認ください。

ブースNo. 出展者名	ブースNo. 出展者名	ブースNo. 出展者名	※2026年5月29日現在
B-05 アイウェーブ	B-12 コミュニティネットワークセンター	T-02 ネット・フィールド・ラボ	
B-14 アイテック阪急阪神/LINE WORKS	B-20 サイネット	C-05 ネットワンネクスト	
B-18 アイランドシックス	T-03 XACK	T-06 八光電機製作所	
B-37 アドウェルズ	B-32 サテライトコミュニケーションズネットワーク	T-07 バッファロー	
B-31 アドトラン・ネットワークス	B-21 サン電子	T-04 花岡無線電機	
B-46 APRESIA Systems	B-29 CAC/AIDXTECH	A-01 パナソニックコネクト	
S-02 アマゾンウェブサービスジャパン	C-04 JCOM	B-40 阪神ケーブルエンジニアリング/アイテック阪急阪神/ミマモルメ	
B-06 Alarm.com Holdings	B-11 JPIX	T-05 BCNEXXT	
B-48 イスミ設備設計/メインテクノロジ	A-08 ジャパンケーブルキャスト	B-08 BBIX	
C-07 イッツ・コミュニケーションズ	T-11 ジャパンリーコム	T-08 光TK	
B-42 伊藤忠ケーブルシステム	A-09 シンクレイア	B-50 ビデオトロン	
B-03 イノコス	A-02 住友電気工業	B-22 フォーティネットジャパン	
B-16 インターネットマルチフィード/インターネットイニシアティブ	A-07 ダイコー通産	S-03 富士コンピュータサービス	
T-07 ASE-Net	B-17 大電	B-36 ブラックマジックデザイン	
B-25 ANYCAST	B-49 中海テレビ放送/マックスサポート	B-28 プラットイーズ	
A-05 NECネットエスアイ	B-13 DXアンテナ	A-03 古河電気工業	
B-47 NTTインベティブデバイス	B-19 ティービーエスネクスト	B-44 プレゼンズ・システム	
C-08 NTT-ME	B-33 TVS REGZA	B-15 朋栄	
B-30 江守情報	B-04 データコントロールズ	B-09 マスプロ電工	
B-35 ELEMENTS/ROCKONPRO	T-13 デジオン	C-06 ミックウェアナビゲーションズ	
T-15 Enlyt	T-16 テレビ朝日クリエイト	A-03 ミハル通信	
B-07 オプテージ	B-41 東亜ソフトウェア	C-09 メディアキャスト	
S-01 Curvature Solutions Japan	B-02 東京電機産業	T-09 モリサワ	
T-14 カイタク	B-01 東洋紡エンジニアリング	C-02 ユニゾンシステムズ/TSTテクノ	
T-01 カオンジャパン	B-34 トラフィック・シム	T-12 横河計測	
A-06 関電工/ネットセーブ/ネクストキャディックス	T-10 七星科学研究所	B-52 楽天モバイル	
C-01 クリエイトジャパン	B-39 日宣	B-26 リーダー電子	
B-43 クロスイメージング/気象サービス	B-24 日本ラッド	B-27 Ruijie Networks Japan	
B-23 ケーブルメディアワイワイ/IIJエンジニアリング	A-04 日本デジタル配信	C-03 嶺南ケーブルネットワーク/MIKAWAYA21	
B-45 この都ネットワーク/ギブリー	B-10 ニューメディア	B-51 ロジネットサービス	

日本ラッド(株)

同展では、過酷な環境にも耐える野球中継・イベント等の現場ロボカメラ運用や情報カメラにも最適な「48倍ズーム対応・全天候型PTZカメラ」をはじめとしたBolinの各種PTZカメラ、現場からの即時伝送を支える「5Gボンディングエンコーダー」を中心としたKiloviewのエンコーダー・デコーダー機器などを中心にデモ実演し、紹介した。



最大48倍ズーム対応・SONY Block採用の超望遠・高精細な屋外PTZカメラ。Bolin EXU-248Fは、遠くの被写体でもはっきり映し出せる、プロ仕様の屋



優れた耐候性と安定性能を備えたSONY Block採用の屋外用PTZカメラBolin EX1030Hは、過酷な気象条件に耐えるIP67対応。30倍ズームを搭載し、スポーツ・屋外イベント・監視用途に最適なカメラ。



Kiloview E3 エンコーダー/ D350 デコーダー /CUBE R1 NDIレコーダー / CUBE X1 NDIルーティング&配信システムなど、「NDIエコシステム」を紹介。機器などを中心にデモ実演展示。

HP: <https://www.nippon-rad.co.jp/>



ブラックマジックデザイン <https://www.blackmagicdesign.com/jp/company/offices>

Blackmagic Design は、ケーブル技術ショーにおいて、放送・映像制作の次世代インフラを支えるST 2110 IP 対応製品を中心に展示します。ATEM スイッチャーやHyperDeck、Cloud 関連製品を通じて、放送とネットワーク技術の融合による高効率な制作環境を紹介した。

Blackmagic Design のST 2110 対応IP 製品群は、放送設備の柔軟性と拡張性に関する課題を解決します。従来のSDI ベースのシステムでは、大規模な配線や専用ルーターが必要でしたが、IP ネットワークを活用することで映像・音声・制御信号を統合して伝送可能です。これにより、設備構築や運用の効率化、リモート制作への対応、将来的なシステム拡張を容易にしながら、高品質かつ低遅延な映像制作環境を実現します。



新製品 Blackmagic URSA Cine 12K LF 100G を発表
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/media/release/20260414-03>



新製品 Blackmagic Ethernet Switch 820 を発表
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/media/release/20260414-13>



新製品 ATEM 4 M/E Constellation IP を発表
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/media/release/20260414-05>



新製品 HyperDeck ISO Recorder 100G を発表
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/media/release/20260414-06>



パナソニック コネクト



ブースでは、コンテンツの制作から配信、お客様サポートまで、ケーブルテレビ事業者様の各業務でサポートする商材を「制作」「配信」「サポート」の3つにゾーンを分けてご紹介いたします。



会場内の各コーナーでは、ケーブルテレビ事業者様と加入者様をはじめとした、地域の皆様に向けて「いいね！」ポイントも合わせてご紹介。パナソニック コネクトは、地域のより良い未来づくり実現に向け貢献いたします。

課題解決としては、「現場人材の不足」や「加入者様の維持・獲得」といったケーブルテレビ事業者様の課題を「制作」「配信」「サポート」の業務フロー全体でサポートしつつ、それぞれの地域課題に合わせ、地域の未来を見据えたご提案をまいります。

ビデオトロン



4K8K 防災減災コーナーに出展した同社は、豊富なラインナップでシステムを完結可能なVbus モジュールシステムは、高い信号監視性能とログの一括監視でシステムの安全な運用を実現します。モジュール製品ならではの省スペース・高いメンテナンス性でシステム構築を強力にサポートします。



Micro BNC を採用したDDA、マトリックススイッチャーは高密度化により省スペース化、コストダウンを実現。

各モジュールは個別に監視機能が充実しており、トラブル発生時にはログ機能を利用することで、原因の切り分け等が容易になります。モジュールシステムならではの高い拡張性で、既存システムへの機器の追加がスムーズに行えます。

リーダー電子(株) <https://www.leader.co.jp/>

日本国内における地上波、CATV、衛星のデジタル放送に対応したRF フィールドテスターです。各デジタル放送のレベル、BER、MER の測定やコンスタレーションなどの波形確認はもちろん、映像表示や音声確認、FTTH における光パワー測定機能やBER、MER 等の測定も可能です。
特長：7 インチ タッチパネルディスプレイ/ 映像表示、音声出力機能/ 数項目同時測定/ マルチチャンネル一覧表示/ 自由なチャンネルプリセット/ 自動測定機能/ 光測定対応/ 10 ～ 3300MHz の広帯域スペクトラム表示/ 衛星名、放送局名表示機能

■LePorter (リポーター)

LF995/LF965 で取得した測定データをクラウドサーバーにアップロードし、データを保存・管理および報告書の自動作成ができる新しいサービスです。

従来は USB メモリーなどの媒体に取得データをコピーし、PC にてデータ集計や報告書を作成していた作業時間を大幅に削減。

特長：Wi-Fi を利用してクラウドにデータを簡単にアップロード/ 建物や場所ごとに測定データを分類して管理/LF995 のロギングデータを逐次クラウドへアップロード / 料金体系：サブスクリプション



(株) 朋 栄 <https://www.for-a.co.jp/>

当社は、放送分野で培った確かな技術と知見を活かし、IP 製品・サービスを活用した「自社で設備を持たない映像システム」を提案。

ソフトウェアベース機能統合型ライブ制作ソリューション「FOR-A IMPULSE」は、MoIP システム内において、ソフトウェアデファインドアーキテクチャーによる柔軟なシステム構築と効率的な運用を実現。初期投資を抑えつつ、運用規模に応じた段階的なシステム拡張が可能です。

長期的な設備更新の負担軽減、総所有コスト (TCO) の最適化、さらには機器管理に伴う人的コストの削減など、運用のあらゆる面からコスト効率化を強力にサポートします。

機能統合型ライブプロダクションソリューション「FOR-A IMPULSE (FOR-A Integrated Media Platform with Unlimited StructurE)」のコンセプトを紹介！。

FOR-A IMPULSE は、放送設備のクラウド・IP 化における「コスト」と「運用変更の負荷」という課題を解決します。

従来のハードウェア

依存のシステムとは異なり、汎用サーバー上で高度な映像処理をソフトウェアとして実行するため、初期投資を大幅に削減。さらに、使い慣れたハードウェア操作感を維持したままシームレスに IP・クラウド環境へ移行できるため、現場のスキルに依存せず、迅速かつ柔軟な番組制作体制への変革を可能にします。





J:COM が「ケーブル技術ショー 2026」に出展

対話型 AI アバターや Wi-Fi 7 対応端末などの技術を紹介

JCOM 株式会社（J:COM、本社：東京都千代田区、代表取締役社長：岩木 陽一）は、2026 年 7 月 23 日（木）・24 日（金）に開催された、ビジネスショー「ケーブル技術ショー 2026」に出展した。

本展示では、J:COM が提供する放送・通信サービスの枠を超え、地域課題の解決を支える新たな事業モデルについて、具体的な活用シーンや導入イメージを交えて紹介した。

J:COM は、法人向けブランド「J:COM BUSINESS」において、「地域とともに、一歩先のビジネスへ。」をコンセプトに、これまでのサービス提供を通じて蓄積した運用ノウハウを基に、ケーブルテレビ事業者の業務運営や地域課題の解決を支援するソリューションサービスを展開している。

「J:COM BUSINESS」ブースでは、幅広い分野のアウトソーシングサービスや、Wi-Fi 7 に対応した端末機器の展示、生成 AI を活用した音声対話型 AI アバター「デジタルヒューマン」をはじめ、2026 年 4 月に設立した R&D センターにおける中長期的な研究開発の取り組みなど、次世代技術もあわせて展示した。また、ブース内では各ソリューションへの理解へのミニセミナーも随時開催。

■「ケーブル技術ショー 2026」出展概要 ＜展示内容＞※予定アウトソース・ソリューション

ケーブルテレビ事業者における人材不足や業務高度化の課題に対応するため、J:COM のノウハウと技術力を活用した 5 つ

のアウトソーシングサービスを紹介。

世界最速規格※ Wi-Fi 7 対応端末機器

ケーブルテレビ事業者向けの Wi-Fi 7 対応端末実機を展示。

本端末は、高速かつ高品質な通信性能と、WPA3 による高水準のセキュリティを実現している。さらに、AI で家庭内 Wi-Fi 環境を自動最適化する「Plume」を標準搭載することで Wi-Fi 7 のパフォーマンスを最大限に引き出すとともに、アプリケーションの優先制御や IoT 機器を含めた高度なセキュリティ管理が可能な Wi-Fi プラットフォームを紹介した。

対話型 AI アバター「デジタルヒューマン」

次世代の顧客インターフェースとして、生成 AI を活用した対話型アバター「デジタルヒューマン」の研究開発を進めている。人と会話するような自然な対話を通じて、ニーズを引き出し、課題解決や最適な提案につなげる新しい顧客接点の実現を目指している。会場では、AI アバターとのリアルな対話を通じて、番組レコメンドのデモや操作体験を体感できる。

通信設備管理サービス（Cable Manager）

ケーブルテレビ事業者の事業運営に不可欠な通信インフラの情報を一元管理し、障害発生時の迅速な復旧対応や代替ルート検討を支援する設備管理サービスです。安定した事業運営を支える基盤をご提案します。

J:COM の R&D センターの取り組み

2026 年 4 月に設

立した R&D センターにおける研究開発の取り組みをご紹介します。「ネットワーク運用の高度化」や「次世代 Wi-Fi 通信技術（Wi-Fi 8）の研究」など、中長期的な技術開発について展示した。

※ Wi-Fi 通信規格の理論上最大速度比。

◆ J:COM、R & D センターを設立 次世代通信の実現を見据え、Wi-Fi 8 の実証実験を開始

JCOM 株式会社（J:COM、本社：東京都千代田区、代表取締役社長：岩木 陽一）は、中長期的な研究・技術開発を通じてお客さまの暮らしを支え、地域社会の発展に貢献することを目的に 2026 年 4 月に R & D センターを設立した。最初に取り組む研究テーマとして、より高品質で安定した通信環境の提供を目指し、次世代無線規格 Wi-Fi 8 の実証実験を 2026 年 6 月より開始した。

■背景と目的

J:COM はこれまで地域に密着した放送・通信事業者として、ケーブルテレビ、インターネット、固定電話、モバイルなど、お客さまの暮らしを支えるサービスを提供してまいりました。



＜2026 年度の取り組み＞



< 2030 年～ 2035 年に実現したいこと >

近年、AI やクラウドなど、さまざまなデジタル技術の発展により、お客さまのライフスタイルや通信サービスに求める価値も変化しています。当社はこうした変化を成長機会と捉え、暮らしや社会の変化・進化に貢献する企業を目指しています。その実現に向けた事業改革を推進する中で、お客さまや地域社会に貢献できる技術を継続的に創出していくため、R & D センターを設立しました。

■ 2026 年度の主な取り組み

R & D センター設立元年である 2026 年度は、暮らしの重要なインフラである通信とそれを支えるネットワークの高機能化を重点テーマとして進めます。具体的には、ネットワークの自律運用や宅内配線の無線化など 4 つの研究・実証に着手し、将来のサービス品質向上と、効率的な運用に繋がる技術の確立を目指します。

■ Wi-Fi 8 実証実験を開始

上記取り組みの実現に向けた初期施策として、Wi-Fi 8 の実証実験を 2026 年 6 月より開始します。

宅内の通信環境は、動画視聴をはじめとしたオンラインサービスなど、日常のデジタル体験に影響する重要な基盤です。J:COM では、2025 年 11 月に世界最速規格※ 1 Wi-Fi 7 の提供を開始するなど、お客さま宅内での通信品質向上に取り組んでまいりました。

一方で、宅内における Wi-Fi 利用は、同時接続端末数の増加や多様なオンラインサービスの利用拡大により、今後さらに高度化・複雑化することが見込まれます。こうした環境においても、安定した接続と快適な通信品質を維持できることが重要となっています。

このような状況を踏まえ、Wi-Fi 7 で実現した高速・低遅延通信をベースに、混雑環境下での安定性向上を目指した次世代無線規格として、Wi-Fi 8 が検討されています。そこで、より安定した通信の利用が期待できる Wi-Fi 8 に着目し、将来のサービス提供を見据えた宅内 Wi-Fi 環境における通信品質向上の可能性を検証するため、MediaTek 社と協力し、実証実験を行います。

< 実証実験概要 >

期間	2026 年 6 月～2026 年 9 月
目的	・ Wi-Fi 8 の特性を検証し、将来の無線通信サービスの品質向上に繋がる具体的な利用場面を明らかにする ・ MediaTek 社と協力し、Wi-Fi 8 の新機能に関する知見を蓄積するとともに、将来のサービス提供に向けた価値創出の可能性を検証する
検証内容	お客さまの利用状況を想定し、実験環境を用いて Wi-Fi 8 の特長や効果を発揮する利用場面を確認する
想定する検証環境	一般家庭の利用状況を想定した、戸建て住宅および集合住宅に近い環境
今後の展開	実証結果を踏まえ、2028 年以降のサービス提供の可能性を検討する

■ 将来の目指す姿

通信とネットワークの高機能化を目指すほか、AI やロボティクスなどの研究開発分野を設定し、2030 年から 2035 年までの間に 5 つのテーマに取り組めます。既存のサービスやプラットフォームを軸に、研究・開発した先進的技術を生かし、お客さまの暮らしがより便利になり、地域とのつながりを強化するサービスや仕組みに繋げてまいります。

J:COM R & D センターは、J:COM が 2030 年に目指す姿として掲げる「暮らしのうれしいと地域のゆたかさを進化させるパートナーへ。」の実現に向け、お客さまや地域社会に貢献できる技術を創造し、よりよい未来を拓いていくことを目指します。

■ Wi-Fi 8 について

Wi-Fi 8 (IEEE 802.11bn) は、IEEE (米国電気電子学会) において規格化が進められている次世代無線 LAN 規格です。

※ 1 Wi-Fi 通信規格の理論上最大速度比。コース・エリアにより未提供の場合あり。Wi-Fi 7 の機能を利用するには、対応端末が必要。利用環境・利用機器により通信速度が低下する場合あり。

▶ 詳細はこちら <https://www.jcom.co.jp/service/net/wifi7/>

■ J:COM のサステナビリティ

J:COM では、事業活動を通じたサステナビリティ経営を推進しています。お客さまの豊かな「暮らし」を支える企業として、持続的な「地域社会」へ貢献を行い、その土台である「地球環境」と関わるすべての「人」を対象として、4 つのマテリアリティと、さらに具体化した 12 のサブマテリアリティを 2023 年度に再設定しました。

< 本事業と関連するマテリアリティ >

マテリアリティ：「心地よく心を動かすサービスの提供と企業価値の向上」サブマテリアリティ：「お客さまに対する責任」お客さまの生活にかかせない放送・通信などのサービスを安心安全にお使いいただくために、ネットワークの監視から設備の保守まで 24 時間 365 日体制で品質維持に努めています。また、お客さまを第一に考え、高い倫理観と社会的良識をもってパーソナルデータを厳密に管理しています。

「デジタル時給」

坂口 裕靖

「ども」「ああ。暑いねー」「熊本はまた地震で、なんか台風ドコドコ出てきて、今年も大変ですね」「また熊本なんてねえ... そういえばすごかったね、あの手術室の映像」「あ、それ見ました。震度6強、八代の熊本総合病院のやつですよ?」「そう、それぞれ。医療機器みんなキャストについてるから、ぐわんぐわん暴れまわって、患者さん助けようと走り寄ったお医者さんや看護師さんが機器に跳ね飛ばされて」「先生が手術中の患者さんに置いかぶさって守ってるところに医療機器やらがごんごんぶつかってる姿、すごかったです」「腹部の手術だったみたいですが、無事終わったらいいよ」「あの状況で...」「ああ、ホントだねえ... すごいよね... プロだねえ...」「まあでも震度7がこんな頻繁に来られちゃたまないですよ... 現地の方々大変だと思います」「本当にね... 復興だっていっても、なんかせっかく復興しかけた所なのに... ぐやしいねえ」「ギリギリまで借金して、やっと家直したところに地震で潰れたりしたら、

自分だったらもう何の気力もわかないっす」「本当にねえ。元気玉送るぐらいしかできないが...」「あれっ? 珍しいね!! 今年はお盆休まないんだっけ?」「あ、どもども。いや休みますよ、思いっきり」「そうなの!? えーと... あれ、実家どこだっけ?」「岩手っす」「そうか! そしたら、あれ、出るの?」「... 何がです?」「ほら、あれ... クマ!!」「ああ... バス停でバス待ってたり、家に入り込んで仏壇の果物食べてたりって話聞きますよ」「そうか! 出るのか、クマ!!」「出ます。畑のトウモロコシも襲うんですけど一番美味い所一口二口かじって捨ててくみたいです」「そうか!! 美食家だな、クマ!!」「おかげで家庭菜園どこもやめちゃってますよ」「大変だな!! いや一道中お気を付けて! いい夏休みを! それじゃまた!!」「はーい、よろしくおなしゃーす」「うんっ!! またなっ!!」「... あ、今年も帰るの?」「ええ、まあ。今年は法事があんですけど、ちょっと色々仕事も詰まってまして、ゼロ泊2日の予定で」「元気だねー。でもほらそういうのってAIでちゃ

っちゃかやってんじゃないの?」「だといいいんですけどねー、なかなかそうはいかんですよ」「そうなの?」「確かにちゃっちゃか進みます。進みますけど、問題はどっちに向かって進んでるのか、って事なんです」「ん? どっちってどういうこと?」「AIさん、色々と気を回してこちらの意図を汲もうとはしてくれるんです。でもそれ、こちらが願ってるものと一緒かどうかはわからないし、大抵はどう考えて何をしたかを告げずにすんずん実装しやがるんです」「すむんならいいんじゃないの?」「いや、あいつらほら、大数の法則で動くじゃないですか。そうすると、手元のサンプルでそれっぽいのをテキトーに抜き出して構築するわけですよ。ありがちなものをちょろっと作る分には問題ないんですけど、特殊な状況で正しい判断ができるかというと、そうでもないわけです」「そうなの?」「あとです、あいつらあれで結構悩むんすよ」「悩む? どういうこと?」「思考過程をチャットで返してくれるんですけど、よく見てる

One Point BUZZ WORD

English

長期間車を借りていて、でもずっと乗り回しているわけでもないから、なんらかの駐車場が必要なわけですが、とりあえず家の近所のコインパーキングに停めています。ここは最近よくある1日定額タイプでなんの拘束具もないシステムで、碎石ばらまいた地面に足場パイプが埋めてあるだけの駐車場なんです、大変重宝しております。基本的にはナンバープレートの数字を入れてチケットを定額で購入し、見えるところにチケットを置いておけば良いというシステム。拘束具が一切ないため、購入したチケットが有効である限り、出入り自由という寸法です。普通の拘束具ありなコインパーキングの場合はお金を払わないと出られないわけですが、こちらのシステムはお金を払わなくても止められて出入り自由な代わりにチケットを買ってね、というユーザーを大変信

用したシステムになってます。チケット自体は感熱紙にプリントされたもので、何年何月何日何時何分、ナンバープレートなとか、という部分が大きく示され、人目で有効なチケットかどうか分かるようになってます。

まあそれはいいんですけど、8月じゃないですか。社内はものすごく高温になるわけです。そうすると、朝停めて新たに買ったチケットが、夕方ぐらいにはカスッカスに薄れてほとんど読めなくなったりするわけです。一応ネットワークカメラで駐車場の状況は確認しているみたいですが、何かの加減で見回りにきた際、チケットが読めなくなって違法駐車扱いされたらどうしよう、とちょっとドキドキしてます。

まあこの駐車場、一つ特長があって、駐車料金を説明する看板の上の方に「アイドリングストップ!」ってでかかとかと書かれています、その上に、「NO IDLING TURN ENGINE OFF」って書いてあるんですよ。だれかIDLINGだって教えて上げてほしい...

と『ヒアドキュメントのエスケープに失敗した。やり直す』とか『sshがすぐ終わって結果が見えない。やり方を変える』とか『typoで暴走した』とか『値が返ってこない。再検討する』とかブツブツ言ってるんですよ。こう、なかなか一発でガツッとできてないんです」「... そうなの?」「そうなんです。意外とカワイイんですよ」「... そうなると、AIで本当に手間とか減るわけ?」「んー難しい問題ですね。手でコードを書くのに比べると格段に早いのは確かなんですけど、そうやって出力されたコードの大部分は見ないわけじゃないですか。その意味で、とりあえず出来上がるのは早いんですけど、それを確認するのにかなりの手間がかかる感じです」「ふーん」「あとはやっぱり、なんというか、素直すぎて困る部分が」「ほお? 例えば?」「元は80個のファイルをコピーして1000個に増やして処理したものがちゃんと出来てるか確認しようとすることを考えてください。どうやって調べます?」「んー... 全数検査しなきゃ行けないでしょ? そうしたら、1000個のファイルを一つ一つ、元のファイルと付け合わせて調べるかなあ...」「そうですね、それは確実ですね。でもどうでしょう、元のファイルと付け合わせるのは壊れてないらしいというのが分かってからでもいいじゃないですか」「んー、まあそうですね」「ファイルサイズが違ってたら壊れてるのがわかるわけで、それ以上調べなくてもいいじゃないですか。こういうスクリーニングして処理を減らす、というようなことを思いつかないんです」「... まあでもほとんどが壊れてないなら、結局突合するしかないんじゃないの?」「あるファイルの元ファイルが何かわからないとしましょう。そうしたら、1000個のファイルについて、それぞれ最悪80回比較しないとイケないじゃないですか」「... まあそうなるかな」「ファイルサイズが小さければいいんですけど、そこそこ大きいファイルだと大

変ですよ。最悪80,000回の比較が必要じゃないですか」「そうだね。それにファイルサイズがかかってくるんだもんね」「そうです。さらに悪いことには、『違う』ことは早めにわかるのに、『同じ』ことは最後のバイトまで読まないといけないわけですよ」「ああ... ま、そうですね」「80個の元ファイル、すべて中身が違おうとしたら、それぞれハッシュを作ることを考えます。そうするとハッシュを1080回作れば、どのファイルがどの元ファイルに対応するかは一発でわかります」「たしかにそうですね」「AIさんは基本的に確実な手順を提案して実行するんですけど、その結果負荷が高すぎてサーバが落ちたり、時間内にやりきれなくて全数検査をサンプル検査に落としてごまかしたりと、なんていうか... 新人レベルの間違いをしまくるわけですよ」「そうなの?」「なんで、お守りが必要なんですよ。まずやってほしいことを明確かつ誤解されないように伝えないとイケないし、指定したことをちゃんとやってるかの確認が必要なんです。想定の数倍時間かかっているようなら具体的に何をしたのか聞かないといけません」「んー... 本当にお守りしてるみたいだね」「そうなんです。例えば手元に一覧を記録したファイルがあるのに、1000個のファイルについてリストを1000回apiで問い合わせようとしたりします」「こわっ」「だからつばやきを確認して、待て待てと目と離れたスキに何をされるか分かったもんじゃない」「ふーん」「なんで、ちょっとしたことなら自分でやったほうが早いんですけど、改

良したり修正したりはAIに任せたほうが早いんですね」「それってあれかな、大量のつまらない作業とか、そういうやつ?」「そうですね、そういうのは嫌な顔をせず、黙々とやってくれるのがありがたいです。まあ、もっとも顔がないですが」「ああ... 手塚先生のブラック・ジャック、『U-18は知っていた』だね」「いちいち表情見せられてもたまったもんじゃありませんが。『へー? そーゆーことするんだー』みたいな嫌ですよ」「まあそうですね。そうするとAIはそんなに使っていないのかな?」「いやむちゃくちゃ使ってますよ。同じ時間なら、手でやるより遥かに多くのパターンを試してみることができるので、その意味では便利に使ってます。ただ、実行するのに時間がかかるので、そこが問題ですね」「ふーん。で、指示してからできるまで何やってるの?」「何って... 部屋の掃除とか... ご飯作ったりとか...」「... それって仕事してることになるの? なんか... ちょっとやだなあ」「ほら、監督の仕事って待つことですから」「でも... AIに時給払うべきなんじゃ...」「払ってまんがな」

Hiroyasu Sakaguchi
フリーITエンジニア

SWE DISH

ニッサン新エルグランド4WD
5名定員

1.2m径・自動捕捉アンテナ搭載
車高2.2m 以下(地下駐車場可)
3.6 KVA NMG アイドリング運用
水圧エコ・ポール4m 搭載
強化サスペンション
国内(100V)海外(240V)対応
IPコントロール
ハイビジョン映像伝送
運転席からワンマンオペレーション

SMART SNG

HD TV, 3D TV and IP OVER SATELLITE ECO OPERATION

スマート・サテライト・ニュース・ギャザリング

<http://www.bizsat.jp>



設計・製造・衛星通信のことなら
エーティコミュニケーションズ株式会社
TEL: 03-5772-9125

communications k.k.

「サウンドドラマの制作技法」

☆はじめに

7 月も終わり夏真っただ中。異常気象で 40 度を超える酷暑日が各地で記録されています。2～3 年前までは確かに暑い日はありましたがここまで酷くなかったような気がするのは筆者だけでしょうか？来年を想うと恐ろしくなります。高齢者の筆者にはきつい毎日です。読者皆様も熱中症対策を万全に、健康には気を付けてお過ごしください。さて今回のスタジオ夜話は第 156 回でお話した番外編「サウンドドラマの制作技法」総集編の序章に続く第一回目となります。序章ではサウンドドラマの基本的な成り立ちについてかつてのラジオドラマを例にお話しました。また筆者の師である並河亮氏の書籍についてもお話しました。「放送の台本と演出」初版（昭和 45 年）石崎書店 です。この書籍は筆者がラジオドラマ制作を手掛けるときの教科書的な存在でした。また並河氏は大学の授業でこの書籍の内容を掘り下げて実践的な解説とそれに基づく作品の試聴を中心に筆者たちに指導してくれました。総集編では現在の制作環境でもここで学習した本質的なことは変わらず受け継がれ、制作技法はさらに進歩して今後もサウンドドラマは制作されていくことを願いつつお話することになりました。お付き合いのほどよろしくお願いいたします。

☆「サウンドドラマの制作技法」総集編

多くの研究者が語っています。今までお話したようにサウンドドラマはその作品の伝達手段がかつてはラジオ放送（電波媒体）、現代はあらゆる音媒体（メディア）ということになります。しかし作品自体、それが音であれ映像であれ原点は物語です。文学

作品なのです。しかし映画やラジオドラマは文字作品ではありますが、印刷媒体として私達に届けられるものではありません。つまり印刷媒体以外の映画やラジオ、テレビ等の作品であってもその原作自体が文字媒体の文学作品と同じである。その本質は変わらないのです。いいかえれば作品自体（文学作品）としての出来が良くなければどんなに映像や音響で装飾してもけって良い作品にはならない価値の無いものになってしまいます。そこでこの総集編では確かな間違いのないサウンドドラマ制作に係るお話、今回は最初の一步、脚本についてのお話から始めます。

1) サウンドドラマ（ラジオドラマ）の脚本 1「ト書き」

文学界の巨匠が作品を世に出す時、出版元の編集者に誤字脱字の確認をお願いすることは多々あります。最近ではコンプライアンスの問題や内容についてのエビデンスなど専門家の助けが必要なことも多いかもしれません。そのうえで作品には余計な加筆訂正などはしないでください。と注文？を付けます。小説家ではなく脚本家の中にもそうした注文をつける作家の方がいます。作品に対する思いはわかりますが脚本というものの本質を理解していないのではとも思います。そもそも文字媒体そのもので勝負している文学の世界と、映像や音声といった媒体で作品を展開するものとは大きな違いがあることを意識しなくてはなりません。映画やサウンドドラマ等は脚本家一人で創っているわけではありません。その道のプロ集団での共同制作です。脚本家の中にはそれなりに媒体について詳しい方もいらっしゃいますがその専門家の領域にはとてもおおよびません。ここで注目すべき

点「ト書き」についてお話をします。「ト書き」とはご存知のように江戸時代の歌舞伎台本のなごりです。台本上セリフ以外で登場人物の動作や情景を表現するもので、例えば主人公の台詞後に「主人公：～そんなことはわかっているんだ！！」ト大声で机を叩く…とかです。この「ト大声で机をたたく」が「ト書き」部分です。歌舞伎台本ではすべて「ト」から書き始めていたその名残です。この例はとても分かりやすいのですが、気が付くと脚本家が「大声と机」を指定していることとなります。演出に制約をかけることにもなりかねません。脚本家の意図は理解できますが仮に主人公が小声でつぶやくその後大声でわめきながら物を投げつけるという演出はどうでしょう？正解はわかりませんが「ト書き」での注意点です。ここにさらに「音楽」とか指定するととなるともう勝手に脚本家が創りなさいということになってしまいます。とても陥りやすい例です。脚本家は「ト書き」ではなく「柱書き」Description というシーンや時間あるいは登場人物の気持ちなどを説明する部分で書くべきです。また小説などの文学作品では「地の文（じのぶん）」といった会話以外の説明や描写といった区別もあります。サウンドドラマのナレーションやモノローグもこのあたりに相当します。

1) サウンドドラマ（ラジオドラマ）の脚本 2「シュチエーション」

物語を展開するには様々なシュチエーション設定が必要です。こういったシュチエーションをこういった運び「プロット」で展開という問題です。サウンドドラマの制作については小説や映画などとはちがった大原則があります。観客が聴覚と思考だけをたよりに音だけで展開する作品を聴く

というサウンドドラマならではの原則です。したがって「シュチエーション設定」はなるべくシンプルでかつ少ない数で展開することが求められます。映画は世界中多くのロケ地を巡りその景色を居ながらにして観ることが楽しみの要素のひとつにもなります。また小説は読み返すことによってより深い楽しみも味わえることがあります。しかしサウンドドラマは聴いてはすぐに流れて行ってしまうということで印象や内容の記憶要素が媒体上の問題となります。映画も基本は同じなのですが視覚と音声からなる媒体は音だけの媒体よりもその点は遥かに有利です。つまりサウンドドラマはなるべく少ないシュチエーションで構成する必要があります。かといって映画グランドホテル形式のようにワンシーンシュチエーションでは飽きてしまいます。勿論作品が十分成熟されて完成度が高いものであればこの限りではありませんが概ねこのあたりには塩梅が必要です。筆者は経験から最大で5シュチエーションだと思っています。これ以上はかなりシュチエーション設定による聴取者の物語への理解度が難しくなります。映画舞踏会の手帳のように必ず原点のシュチエーションに戻りながら展開するオムニバス/クエスト形式でも同様のことがいえます。サウンドドラマの制作にあたって脚本家はこの点を十分に理解する必要があります。

1) サウンドドラマ (ラジオドラマ) の 脚本 3「登場人物」

「登場人物の設定」は作品に大きな影響をもたらします。これも一言で言えば「登場人物の設定はなるべくシンプルかつ少ない人数のほうが良い」ということになります。加えてその「キャラクターは個性的で似た

ものがない」というのが原則です。筆者はこれも「その他大勢の人」は除いて最大で5人までとしています。理由は「シュチエーション設定」と同じです。さらに加えて「声質の違いにも注意」が必要なのは言うまでもありません。これは脚本というよりキャスティングでありプロデュースの問題でもあります。脚本家はこれを踏まえて作品を仕上げます。登場人物の設定に関連して台詞の一部?「モノローグ」を使うことがあります。モノローグは物語の内にあり、特に主人公の台詞の助けになる場合が多いもので台詞の一部と考えます。登場人物以外でナレーターの存在もあります。筆者の考え方(独断と偏見)ですがナレーションは有効な手段ではありますが基本「禁じ手」だと思っています。確かに映画などには字幕に「10年後」とかあり解りやすいのですが筆者は物語を作品の中で作品には関係の無い第三者が説明するのはいかなるものかと思っています。文学作品でのナレーション?例えば「国境の長いトンネルを…」はサウンドドラマのナレーションとは本質的に全く違うものです。この作品をサウンドドラマで制作する場合、もし冒頭この「国境の長いトンネルを…」をとナレーションから始めたとしたらサウンドドラマとしてはじめから音で表現することを諦めているとしか思えません。確かにこの「国境の長いトンネルを…」という文学ならではの情景描写には素晴らしいものがあります。この情景を音で創

ることができればサウンドドラマの表現となり原作を音声表現化していると言うわけです。音に置き換えたここまでの文学的情景描写のサウンドドラマ作品があれば聴きたいものです。川端康成は伊豆の踊子でも「道がつづら折りになって、いよいよ天城峠に近づいたと思う頃、雨足が杉の密林を白く染めながら、すさまじい速さで北から追って来た」と近代文学の情景描写の傑作を残しています。脚本には仮にナレーションを使うとしたらこのレベルの文学的表現を期待しています。

1) サウンドドラマ (ラジオドラマ) の 脚本 4「その他」

かつて映画などの特撮ものは今からするととても陳腐なものでした。もっともそれが今はレトロで懐かしいという声も耳にしますが陳腐さは事実です。今日 VFX/ 視覚効果 (Visual Effects)、フォトリアルな CG (Photorealistic-Computer Graphics) は一昔前の SFX/ 特撮 (Special Effects) とは比べ物にならないほど進化を遂げています。また AI の導入によって作業の効率化も進み映像の世界ではできない

ハイビジョン伝送・災害・報道・海外派遣

SATCUBE

「驚愕の超小型平面アンテナ!」

スタンダードなSCPCでのSNGモデルに加え2020年7月に新しくスタートしたスカパー-J SAT社の新サービス「Sat-Q」モデルもラインナップ。お客様の運用にマッチした利用が簡単にできます。放送などのHD映像伝送・災害通信・海外通信・企業のBCP向けなど幅広く利用可能です。

<SATCUBEアンテナの特長>

- 47cm x 30cm x 5.5cmビジネスバッグに入ります!
- SCPCモデル・Sat-Qモデル・各種あり
- 災害/報道/海外派遣映像音声伝送インターネット接続/ハイビジョン伝送可能
- わずか1分で通信可能組立不要・工具不要
- 衛星捕捉は内蔵ディスプレイのアシスト機能で素早く簡単
- 航空機持ち込み可能/バッテリーで運用可(約3時間運用可能)
- 通用中のバッテリー交換可(ホットスワップ対応)
- モバイル中継装置(TVU・Live U・スマテレ等)と連携可

Communications k.k. エーティコミュニケーションズ株式会社

〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-55-14
TEL: 03-5772-9125 http://www.bizsat.jp

スタジオ夜話



夏といえば 花火ですね
今年もあちこちで大きな花火大会がもよおされました
四十度を超える日を酷暑日と命名されました
酷暑日を迎える都市が七箇所にもなった日がありました
花火をみていると 晴れ晴れしい気持ちと
なぜか ノスタルジックな気持ちになります
特に緑香花火は… (も)

ものは無い状態にあります。一方音声の世界でも生成 AI による音創りが進み様々な効果音や音楽、場合によっては台詞までも創ることができるようになりました。かつてラジオドラマの世界では特撮映像の陳腐さと比較して聴取者の想像力を武器にしてその優位さを誇大に語っていたこともありましたがいまや昔話です。その脚本の世界も作品の質の話は別として進化しているのでしょうか？全くしていないのが現実です。夏になれば蝉が鳴く？都心では蝉の声はもはや聞くことのできないものになりました。シュチエーションの設定で昭和の夏ならまだしも現在の郊外では難しい状況にあります。現在でも多くの脚本のシュチエーション設定などは古い？のです。そこには脚本家の視点、あるいは書くにあたっての姿勢に問題があります。普段生活している中で音を注意深く聴く姿勢です。渋谷の交差点、夏と冬で音はどう違う？サウンドドラマ制作における多くの脚本家が(その他スタッフも含めて)音というものを常日頃一元的聴き方でしか捉えていないというのが問題なのです。現在放送中の TV 番組で酷いものがあります。タイトルは「食・の音・」

です。映像があるからそれらしく聞こえるのは当たり前。映像があって音声もある。それをあえて音が中心的なタイトルの番組に仕立て上げているのです。揚げ物の音、映像に工業機械の映像を重ねればそれらしく聞こえます。またその逆もあります。また目の不自由な人のために副音声で実際の内容に別の音声で説明を加えたものもあります。無いよりは親切ですが音声を使う作品には独特の表現方法があります。あまりにも音を扱うプロの意識に欠けています。音の独特の表現方法は音を常日頃から注意を払って聴く習慣から得た手法に他なりません。また酷いと言えば脚本で指定された効果にはこんなものもあります。「主人公の頬を優しくなでる爽やかな風」こんな風どうやって表現するのでしょうか？気持ちはわかりますがこれは脚本上の指定ではなく、作者の思いを書いたメモです。演出やスタッフはこの「形容詞的表現」で指定された音を具体的に創るのです。甘く流れるかすかな香料の香り音？悲しい波音？・・・等々。迷惑なだけと知ることは大切です。先ほどの TV 番組でも、ラジオの「音の風物詩・」的な番組でも音というものを常日頃一元的

聴き方でしか捉えていないと作品の本質を見失ったものを作ってしまうがちになります。音源そのものに貴重とか価値のあるものはそれでも良いとは思いますが、サウンドドラマ制作者にはもう少し慎重に音に接してもらいたい。ましてや作品の原点となる脚本段階では特に注意を払って欲しいと思います。

☆次回

今回は脚本やその関連についてのお話をしました。次回は具体的な脚本、シュチエーションの設定についての今回のお話を踏まえてさらに掘り下げてお話をします。ドラマの内容とその運び(プロット)シュチエーションの設定、場面転換の手法などの具体的なお話です。サウンドドラマ制作をするにあたって必要な知っておかねばならないことをお話します。この総集編はプロとして最低限必要なお話をして行くつもりです。次回もよろしくお願いいたします。暑い夏はまだまだ続きます。読者皆様のご健康とご多幸をお祈りいたします。

— 森田 雅行 —



英国 VFX の新しい形 映画「トゥモロー・ワールド」

倉地 紀子

アルフォンソ・キュアロン監督（「大いなる遺産」「ハリー・ポッター：炎のゴブレット」など）の新作「トゥモロー・ワールド（原題：Children of Men）」は、英国の女性ミステリー作家 P.D.James が 1992 年に発表した同名のベストセラー小説を映画化したものとなっている。

2010 年前後を境にして人類は繁殖能力を完全に喪失する。物語はそれから 18 年後の英国を舞台に展開する。滅びゆく運命を待つのみとなった人間社会は次第に秩序を失って荒廃していく。世界のいたるところで暴動が起き次々と国家が崩壊していく中で、唯一英国だけが、軍事政権による制圧と厳しい移民の取り締まりによって、かろうじて国家を維持しているという設定だ。この危機的な状況のもとで、奇跡的に現れた人類最後の希望。果たして人類は、この最後の希望を守りきれのか。人間のエゴイズムと生命の尊厳を絡めてストーリーは急ピッチで展開する。

原作の魅力やテンポの速いストーリー展開もさることながら、この映画の最大の魅力は、斬新なビジュアル・アプロー

チを積極的に取り入れるキュアロン監督と、色彩感溢れる画面に定評があるエマニュエル・ルベッキ撮影監督とのコンビネーションが作り出した映像美だといわれている。すでにベネチア映画祭でも高い評価を受け、同映画祭でルベッキ撮影監督は技術貢献賞も受賞した。そして、その映像の美しさを影で支えたのが、イギリスが世界に誇る 2 大映像プロダクション、フレームストア CFC 社とダブル・ネガティブ社が作り出した精緻な VFX だった。今回はこれらの VFX の醍醐味を、シーンを追って紹介する。

2027 年のロンドン

映画の冒頭では、2027 年のロンドン市内が映し出される。キュアロン監督はこの 2027 年のロンドンをどう表現するかに関して、徹底してこだわったという。なぜなら今から 500 年後の未来を描く場合と違って、20 年後のロンドンの光景は、観客を十分に説得できるものでなくてはならないからだ。だがその一方で、

映画の中の 20 年後は、現時点では予測もつかない危機的な状況をはらんでいる。このバランスが難しかったのだ。この難題を解決して 2027 年のロンドンを見事に映像化したのが、ダブル・ネガティブ社のエフェクト・チームだった。

ダブル・ネガティブ社は、映画「バットマン・リターンズ」以来、撮影画像を用いて環境を復元するための数多くのツールを開発してきている。前回 WTC で紹介した STIG パノラマ画像はその代表的なもので、およそデジタル技術を導入した街の復元にかけては、世界に類を見ない技術をもっているといえる。今回の 2027 年のロンドンの街も、撮影画像をもとに、これらの 2D・3D のエフェクト・ツールを総動員して作り出された。ただ、2027 年の建物や車は現在よりも少し進化しており、その反面で希望を失った街にはどこことなく退廃的な雰囲気漂っている必要がある。このため、デパートの建物やバスの側面には動画が動き回るスクリーンやビルボードが、建物の外壁や車の金属部分などには朽ちた印象を与える汚れが加えられている。

これまでの数多くのプロジェクトで CG による街の復元を行ってきたダブル・ネガティブ社だったが、往々にしてそれは、アーティスティックな側面からするとかなりストレスの多い仕事だったようだ。だが今回の場合、キュアロン監督は、街のコンセプト・デザインからその細部に至るまで、必ずといっていいほどダブル・ネガティブのエフェクト・クルーの意見を聞いたという。もちろん必ずしもそれらが全て取り入れられるとは限らなかったが、エフェクト・クルーのメンバーの満足度はことのほか高かったようだ。

VFX が重要な役割を果たしたもう 1 つのロンドンの光景が、主人公テオの従兄

「トゥモロー・ワールド」11月18日(土)より全国ロードショー





ロンドンの中心部フリー・ストリートの光景。デパートの建物のスクリーンやビルボードの動画はデザインからアニメーションに至るまで全てダブル・ネガティブに一任されていたという

弟が大臣を務める芸術省の建物だ。この建物への入り口は、通称テート・モダンと呼ばれるナショナル・ギャラリーとなっている。カメラはテムズ川にかかる橋の向こうに聳え立つテート・モダンを遠景に映し出すが、実際のところ、このようなショット作り出すには実物の橋は短すぎた。そこで、実際の橋をより長い橋で置き換えるために、ダブル・ネガティブが3DCGで橋を作成した。また、芸術省の建物の中でテオと従兄弟が語らうシーンは、全てグリーンバックで撮影されている。したがって、建物の内装や、建物の窓から見える光景も全てCGで作成された。

窓の外の光景に関していえば、芸術省の建物の屋根や屋根から吊り下がるピンクフロイドの豚のオブジェは3DCGで、遠景の光景は撮影画像から作成したパノラマ画像をマッピングしてさらにマットペインティングを加えたものとなっている。内装の一部となっているダビデ像に

関しても、当初は腰から下は写さないと設定で、現物のダビデ像の上半身だけが撮影されたが、演出の変更で急遽腰から下も映し出されることになり、これも3DCGで作成されている。ただ、現物のダビデ像と少し違うのは、足の一部の壊れた部分を鉄のパイプが支えているところだ。減びつつある人類が過去の芸術品をかき集めていることへの皮肉を、少しだけ加えたのだという。

シーン同士のつなぎ目

物語の発端は、世界最年少の少年が殺されたという情報が街に流れるところからはじまる。コーヒー・ショップでこのニュースを聞いていたテオが店を出るなり、この情報に悲観した暴徒がしかけた爆弾によって、建物が爆破される。短いシーンだが、このシーンは2日間をかけて2回に分けて撮影された。2回に分け

て撮影されたシーンを1つに繋ぐこと自体は、それほど珍しいことではない。だが、この映画では、キュアロン監督は可能な限りワンショットでの撮影を行うという方針をとっていたため、別々に分けて撮影したシーンを繋げる場合にも、それらがあたかもワンショットで撮影されたかのように見せる必要があった。

そこで、ダブル・ネガティブ社は、それぞれが異なったカメラ位置で撮影されたシーンであっても、仮想的に同じカメラ位置から捉えたように変換する方法を考え出した。そのために開発されたのが、Planeltというツールだった。Planeltは、シーン同士を繋げるにあたって、撮影で得られた2次元画像に奥行きを与え、2.5次元の情報を作り出す。その結果、シーン同士を繋げる過程で、撮影画像を任意のカメラ位置で捉えた画像に変換することができる。したがって、別々に撮影されたシーンを、任意のカメラ位置から繋ぎ合わせることができ、なおかつシーン同士をオーバーラップさせて繋げることもできる。プログラムによっていったん2.5次元の情報が復元されれば、アーティストが非常に高い自由度でシーンを繋ぐことができることが、この手法の大きな利点となっている。もともと、このツールの中心となるアルゴリズムは、イメージベースド・モデリング&レンダリングのために開発された。Planeltは、このアルゴリズムを、シーン同士を繋げるのに最適な形に改善したものとなっている。

芸術省の内部のシーンは全てグリーンバックで撮影された。したがって、内装はCGで作成されており、別途撮影されたおびただしい数の芸術品が合成されている

独裁政権の贅を尽くした芸術省の建物を、テムズ川を隔てて映し出したシーン。実際の橋は、このような構図を作り出すには短すぎたため、3DCG作成した橋で置き換えられた





物語の発端となった爆破のシーン。短いシーンだが別々に撮影された2つのショットを Planelt というツールを用いて繋ぎ合わせている。爆破そのものは実際の爆破を撮影したものだが、破片や煙を部分的に CG で補っている

今回の開発は R&D 単独ではなく、VFX スーパーバイザーの細かい指示のもとで行われたため、アーティストが高い自由度で細部まで調整できる優れたツールに仕上がったという。上記のシーンだけでなく、「トゥモロー・ワールド」では、別々に撮影されたシーン同士を1つのカメラの視点から繋ぐ必要性のある重要なシーンが非常に多く、プロジェクトの成功は、Planelt あってのものだったとさえいえる。

カー・アクション

映画の中の見せ場の1つに、テオを含む主役クラスのキャラクター5人を載せた車が、反政府組織のアジトに向かうシーンがある。この12分のシーンも、車の中の5人の言動が全くカットされていないように作成されているが、実際には4つの別々のロケーションで作成されて6つのショットを繋げたものとなっている。また、ここでは非常に特殊な撮影方法が用いられた。車は大きなトラックの荷台のようなものに載せられており、実際のドライバーはこのトラックを運転する。車の上部は切り取られ、そこに備え付けられた装置の上から監督・撮影監督・カメラマンが撮影をコントロールした。この装置からさらに小さな撮影装置が車の内部に伸びており、このカメラは自由自在に車の内部を動き回ることができるようになっていた。これによって同乗車の邪魔にならないようにカメラを動かすことが可能になったという。

さらに、車を載せたトラックの荷台には、車がアナキストに襲われた時のスパークなどのエフェクトを作り出すために、テ

クニカル・スタッフと VFX スーパーバイザーが待機していたそう。その一方で、車の外のシーンが HDR で撮影され、ライティングはこれらの撮影プレートに光源に見立てたイメージベースド・ライティングによって行われた。もっともルベッキ撮影監督は非常に微妙なライティングの効果を望んでいたため、実際にはイメージベースド・ライティングだけでは不十分で、別途点光源を追加して微妙なライティングの調整が加えられたという。

したがって、このシーンの作成手順としては、まず別々に撮影された6つのショットを planit を用いて繋ぎ合わせる。次に、車の下のトラックや車に取り付けられていたケーブルなどをデジタル処理で取り除き、車の上部を 3DCG によって加え、さらに煙や火花などのエフェクトも加える。CG で加えられた要素に関しては、前述したようにイメージベースド・

ライティングによってライティングを行ってレンダリングされている。

カー・チェースのシーンでは、その他にもさまざまな場面で CG が用いられている。たとえば、テオと彼の元妻ジュリアンが、口を使ってキャッチボールのようにピンポン玉を受け渡すシーンがあるのだが、このピンポン玉は CG だ。また、車に近づいてジュリアン撃つアナキスト2人も、ジュリアンを襲う寸前には、彼らが乗ったバイク共々 CG で置き換えられた。もちろん、弾丸にぶち抜かれて飛び散るフロントガラスなどのエフェクトや、切り取られていた車の上部なども CG で作成されている。

移民バスと移民キャンプ

ダブル・ネガティブの技術がもっとも巧みに生かされたのが、移民キャンプに移行するための移民バスと、反政府組織



VFX Supervisor:
Tim Webber



CG supervisor:
Andy Kind

実際には、車の上下前後に大掛かりな装置が繋がられていたが、それらは全て消しとられ、逆に切り取られていた車の上部が CG によって復元されている。ライティングは、回りの風景を撮影したプレートを用いたイメージベースド・ライティングによって行われた





移民バスとその内部の様子はグリーンバックで撮影され、別途撮影された風景の写真からバスのバックグラウンドにあたる光景がパノラマ画像 (STIG 画像) として復元された



画像では3階建ての建物となっているが、実際にロケで使われた建物は一階建てだった。画像の2階と3階はCGによって作成されている

と国の軍隊との間で壮絶な戦いが繰り広げられるラストの移民キャンプのシーンだった。移民バスのシーンでは、バスとその内部の乗客の様子がグリーンバックで撮影された。したがって、窓の外に広がる田園風景は全てCGということになる。これらの田園風景は、別途8台のカメラでパノラマのあらゆる方向をカバーするように撮影された。ダブル・ネガティブは、これらの細かい撮影画像からSTIGのパノラマ画像を作成し、フレームごとにバスのバックグラウンドに射影した。さらに、空の色をシーンの雰囲気 に合った色に変え、上空を飛ぶペリコプターなどもCGで加えられている。

移民キャンプのシーンのメイン・スポットとなるのが、赤ん坊を連れたニーが拉致されている三階建ての建物だ。だが、

実際にロケのために作成された建物は一階建てで、2階・3階にあたる部分の外見はCGによって作成された。テオはニーを探して、1階から2階へ、2階から3階へと階段を上っていくが、これも実際には同じ階段を使って撮影が行われており、CGによって各階の階段に少しずつ変化が加えられている。実際のところ、各階にある部屋をつなぐ小さな経路に関しても、ほとんど同じものが用いられており、これらにもCGによる脚色を加えて、あたかも全く違う経路であるかのような表情が作り出された。

移民キャンプのシーンには、映画のクライマックスとなる9分にもおよぶ迫力あるワンショットシーンが登場する。だが、実はこれも、異なったロケーションで撮影された6種類のショットを、PlanItによっ

て繋げたものだった。ただし、映画のハイライトでもあり、ワンショットであることがことさらに重要なシーンであっただけに、どのようなショットをどのように繋げるかということに関して、あらかじめ念入りなリサーチが行われた。これらのリサーチもダブル・ネガティブに一任されていたという。

実際の撮影でも、ワークステーションが持ち込まれ、リハーサルのたびにPlanItで繋いだ映像が念入りにチェックされた。俳優の動きであれ、背景の動きであれ、PlanItで繋いだ際に動きが不自然になる要素は全て事前に取り除いておかななくてはならないからだ。また、撮影は全て手持ちカメラで行われたため、セットの回りにビデオカメラを備え付け、各ショットで俳優の演技がどのポジションで終わったのかも記録された。1つのショットのために一日をかけてリハーサルが行われたという。

もちろん本番においても、撮影が始まった時点でショットを繋ぐ際に不都合を引き起こすような要因が予測された場合には、ダブル・ネガティブのクルーはすぐにそれを指摘しなくてはならなかった、一度演技が始まってしまってからでは後戻りはできないからだ。迫力ある9分間のバーチャル・ワンショットは、このような緊迫した作業の連続によって作り出された。

この映画でダブル・ネガティブ社が担当したVFXシーンは、トータルで190ショット。デザインや撮影にいたるまで、従来のVFXを越えるスケールで映画に貢献した。これは、イギリス映画VFXの新

激しい戦いの末に、テオは子供を連れたニーを無事助け出すことに成功する。9分のワンショットシーンは、この直前に繰り広げられたアクション・シーンだった



たな局面を示しており、その意義は大きかったといえる。

生命の誕生

映画の中のもう1つのクライマックスは、新たな生命が誕生するシーンだ。物語では、ニーは予定日より1ヵ月ほど早く出産する。このような状態の新生児をキャストिंगすることは非常に難しく、また危険性も高かった。もちろんアニマトロニクスという案も考えられていたが、アニマトロニクスは静止画の場合には非常に有効な手段だが、複雑な動きをリアルに作り出すことが難しい。そこで、産み落とされた赤ん坊がテオの手で拾い上げられるシーンを中心にした20ショットでは、CGで作成された赤ん坊が用いられることになった。

この困難な作業を担当したのは、フレームストア CFC 社だった。キュアロン監督は、「ハリー・ポッター：炎のゴブレット」でフレームストア CFC 社と仕事をしており、複雑なキャラクターのオーガニックな表現において同社が長けていることを、非常に高く評価していた。このため、当初から、このシーンを全面的にフレームストア CFC 社に任せざる意向だったという。フォトリアルな動物の表現では世界的に定評があるフレームストア CFC 社だが、やはり動物と比較して人間をフォトリアルに表現することは桁違いに難しい。監督からの依頼を心よく引き受けたものの、制作スタッフ一同、いささか空恐ろしい思いがしたという。

撮影は赤ん坊の代わりになる四肢のない人形が用いられた。これは、俳優の演技を容易にし、なおかつアニメーションや質感のリファレンスとなることを意図したものだったが、実際には最終的に表現すべき赤ん坊のサイズよりもかなり大きく、あまりリファレンスとしては役に立たなかったようだ。言い換えれば、フレームストア CFC 社はゼロから全てを作り出さなくてはならず、その作業は一層負荷の重いものとなった。

あらゆる作業の中でも、最も困難を極めたのが、皮膚の質感の表現だった。とりわけ撮影監督は、逆光のライティング



当初は赤ん坊の誕生シーン(左下)だけがCGで作成されることになっていたが、その出来に満足した監督の要請で、本来アニマトロニクスで作成されることになっていたシーンの数々がCGで置き換えられることになった。トータル20ショットにCGの赤ん坊が登場する [Image courtesy: FramstoreCFC]

を好んで用いた。そこで、レンダーマンに新たに装備されたサブサーフェース・スキタリング機能(2001年にヘンリック・ヴァン・ジェンセンが発表したダイポール・モデル)を導入して、皮膚の内部で散乱する光や皮膚の内部を透過する光の効果を物理的にも正確に表現する試みがなされた。また、アーティスティックな視点からは、皮膚の色のトーンが問題となった。さまざまな思考錯誤が続けられたが、結果的には、母親であるニーの肌が黒いことから、赤ん坊の肌にも幾分褐色がかったトーンを与えた方が、観客も自然に受け止めることができるだろうという結論に達したという。

アニメーションに関しては、過去のハリーポッター・シリーズで開発された技術が用いられた。特にクリーチャーのオーガニックな皮膚の動きをシミュレートするために開発された技術が役に立ったようだ。もちろん、これだけでは十分ではなかったのだが、それを補うための要素は、技術的というよりはどちらかというアニメーターの力量に依存していたようだ。たとえば、赤ん坊が生まれる場面であれば、瞬間的な「間」を持たせるこ

とが強く意識されたという。観客が「もう生まれたの?」と画面に向かって問いかけることができるような、絶妙な「間」を作り出すことが、真の意味でのリアリズムに繋がったのだという。

CGの赤ん坊が挿入されることによって、テオの手やニーの衣服の動きもCGによって作り変えられ、さらに、生まれたての赤ん坊を覆うほのかな蒸気や、赤ん坊から滴る水滴のようなエフェクトも加えられた。こうして作り出された赤ん坊の誕生シーンは、それがCGであるかないかに関わらず、観客を圧倒する臨場感溢れるシーンに仕上がっている。

このプロジェクトの成功は、フレームストア CFC 社に大きな自信を与えただけでなく、人間の表現における同社の実力を世に知らしめることにもなった。実際のところ、現在制作中のハリーポッター・シリーズの新作では、歩き回る人間をフォトリアルに表現するという難題に取り組んでいるという。「トゥモロー・ワールド」のプロジェクトは、英国 VFX の新境地を開拓したともいえるようだ。

Noriko Kurachi

昭和30年代の

僕と日本の少年時代

備忘録



千葉豹一郎

あの日、未来は明るかったー。
慌ただしくもほっとりと、
現代人の郷愁を誘う

“昭和30年代のマスカルチャー”

デパートはワンダーランド！

Department store

10年ほど前のことだ。今は閉店した某デパートに出店していた洋食店で、時折昼食を取っていた。場所柄、女性客が多かったが、その店は紳士服売り場の片隅にあったせいか、時間をすらすらとゆったり過ごせ、原稿を書くこともあった。

ある時、その階のトイレが清掃中だったので階下の婦人服売り場まで降りると、フロアからトイレの中にまで厚いじゅうたんが敷き詰められているではないか。一方の紳士服売り場は一面リノリウム張りだ。男はどうでもいい、とまでは言わないが、少なくともオマケ程度の扱いのようだ。改めて、デパートは女性のための牙城（がじょう）だな、と苦笑した。子どもの時も、買い物に熱中して周囲の見えなくなった女性たちに突き飛ばされたり、足を踏まれたことが何度もあった。それでもデパートは、男の子も惹（ひ）きつけて離さない、何が出てくるかわからないワンダーランドだった。近所の店に無いような物も豊富にそろっていて、銃砲売り場には本物のライフルや猟銃まで並んでいた。

僕の祖父母は昔の人らしく、時々デパートを「百貨店」と呼んで絶対の信頼を寄せていた。記念写真を撮ったり改まった買い物をする時は、必ずデパートを利用して、僕もよくお供した。日本橋の三越、高島屋、白木屋（東急になった後閉店し、現在のコレドに建て替わった）、新宿の伊勢丹。目当ての物を買ってもらうまでは良かったが、いろんな服を試着させられたり、長時間引っぱり回されると、帰宅を促すのがパターンだった。そんな時の大人の切り札が大食堂だ。子どもたちにとって、デパートをデパートたらしめていたのはここだった。

大食堂とスナックコーナー

以前は大抵のデパートに大食堂があり、休日には家族連れで大混雑していた。店頭の大きなショーケースに並んださまざまな口ウ細工の見本は、眺めているだけで楽し

かった。外国人観光客が面白がって買っていくのもよくわかる。だが、とても見本をのんびり眺めてなどいられない。ここから食券売り場まで行列が続き、席を確保するのも一苦労なのだ。それでも、店員に注意されるまで、多量の買い物袋でいくつもの椅子を占領している強者もいた。食卓の中央にはセルフサービスのお茶があって、どこでも申し合わせたように水玉模様の茶碗なのがおかしかった。

メニューは定番のお子様ランチから和、洋、中の何でもあり、三色アイスなどのデザート類も豊富で、子どもが喜ぶような盛り付けがなされていた。どの子どもも、ここでは皆屈託のない笑顔を浮かべている。そうした中には、母親が買い物しているあいだ、時間をつぶしているらしい父子連れも少なくなかった。大人客がほとんどの店は、どんなにおいしくともやはり子どもにはあまり居心地が良くない。“ファミレス”など無い時代、ここは家族全員が気兼ねなく過ごせる数少ないパラダイスだった。冷凍食品が普及していなかったため、各デパートの食堂は創意工夫と努力で競い合い、それなりにおいしかった。

デパートに大食堂を置くことを思いついたのは、阪神グループの創業者、小林一三だといわれる。小林は阪神デパートの食堂の決まった席で、いつもトーストをほおばりながら、家族の幸せな風景を眺めるのが好きだったという。大食堂は営利より顧客サービスのためだったらしいが、稀代（きだい）の実業家はさすがに目の付け所が違う。大食堂が無かったらデパートはかなり性格の異なった物となり、かつての繁栄も無かったかもしれない。

僕が一番行ったのは日本橋三越の食堂だった。祖父と一緒にすることが多く、祖母や母とは数えるほどしかない。祖母との時はいつも買い物長引いて、食事はまた今度、となるのが常だった。後年、祖母は「あんたと一緒にだと、帰りが遅くなってもおじいさんは文句言わなかったから」と打ち明けた。何のことはない、僕は人質だったのだ。

お子様ランチは1、2度食べただけだった。子どもの時はチキンライスがあまり好



昭和33年・日本橋三越 6F大食堂
写真：(株)三越伊勢丹ホールディングス提供

きではなかったうえ、ヤケドしないようにとの配慮なのか、作り置きしていたのか、猫舌の僕にも冷め過ぎていて、子どもだからとバカにされているような気がしたからだ。昨今は注目されるお子様ランチも、このころは客も店側もどうも一段低く見ていたように思う。結局、好き嫌いの多かった僕は、どこのデパートでもハンバーグ、マカロニグラタン、固焼きそばといった、ほぼ決まった物しか食べなかった。同世代が一番に挙げるマカロニグラタンは、ハンバーグと並ぶ子どもの好きな代表的メニューだった。

三越ではコキールもメニューにあって、これもよく食べた。量が少ないながら、貝殻に入ったコクのあるソースは絶品だった。僕がデパートに行くのを渋ると「コキールや固焼きを食べよう」と、よく水を向けられた。

クリームソーダも思い出深い。祖父は僕が食べ終わるのを見計らって、いつもクリームソーダの食券を買いに立った。「何を食べる？」とは聞いても、何を飲むかとはついぞ聞かれなかった。今は好きなクリームソーダも、そのころは透き通ったグリーンが濁るのが何となく嫌で、プレーンのソーダの方が有り難かった。だが、祖父なりの厚意と、「子どもはクリームソーダが好きだ」という図式が頭の中にあっただろう。とても言い出せず、なるべく濁らないようアイスクリームを食べてからソーダを飲むようにしていた。

このように祖父は僕を一番に考えてくれたが、父親は少々違っていった。小学校に入学した前後、新宿の伊勢丹でディズニーのドナルドダックの8ミリフィルムを買ってもらってから、大食堂で固焼きそばを食べ



姿を変えて残る大食堂 日本橋高島屋「Rose」



松屋浅草

た。ところが、その時は苦手だった玉ねぎと干ししいたけがいっぱい入っていて食べ残した。すると父親は、「自分のおなかと相談しろ」と機嫌が悪くなり、後々まで何かあるとそのことを持ち出してきた。生来の外出嫌いな父と一緒に外食するのはまれだったが、それ以後はまた文句を言われてはたまらないので、メニュー選びには気を付けた。

*

デパートには食堂の他、ホットドッグや生ジュースを出すスナックコーナーもあった、こちらも楽しみだった。初めてソフトクリームを食べたのも（ストロベリーで30円だった）、白木屋の駐車場横にあった売店だった。ちなみに当時、同店の駐車場は老舗（しにせ）洋食店「たいめい軒」の斜め向かいのここだけで、10台入るか入らないかぐらいだった。それで事足りたのだから、日本のモータリゼーションがいか急速に発達したのかがわかう。

高島屋のスナックコーナーでは、こんなこともあった。中学生になった昭和43（1968）ごろ、学友とマヨネーズのかかったホットドッグを食べた。混雑していたので踊り場で食していたら、上品な和服の年配女性が話し掛けてきた。「あのう、ちょっとお伺いいたしますが、それ、何という食べ物でございましょうか?」「ホットドッグといいます」「そうですか。どうもありがとうございます」

女性は深々と頭を下げて店のほうへ向かった。いかにも山の手の上流婦人らしいその方にとって、立ち食いなどもっての外に違いない。しかし、デパート特有な雰囲気背後を押したのだろう。僕は、ささやかな楽しみを見つけたその御婦人がリピーターになったと確信している。

しかし、こうしたコーナーは入れ替わりが激しい。次に行った時には無くなっていることも多かった。不動と思われた大食堂にも、このころから変化の兆しが現れ始めていた。確か、いち早く名店を入れたのは

この高島屋で、他のデパートもこれに習い、店頭のショーケースも徐々に店ごとに区分されるようになっていった。今では多くの有名デパートの大食堂が、各店の料理を味わう場所を提供する寄り合い所帯となっている。味は良くなったかもしれないが、その分価格も上がって、何より庶民性と玉手箱のような面白みが失せてしまった。首相官邸（現在の公邸）には食堂があったようで、「デパートの食堂並み」という感想を聞いたことがある。メニューが雑多で可もなく不可もなく、まあまあという意だろう。いずれにしても「デパートの食堂」は誰もがピンと来る共通の基準だった。現在ならファミレスがこれに相当するのだろうが、両者は似てはいても、大きく異なるように思う。

屋上遊園地

大食堂と並ぶ日本のデパート独自の目玉施設は屋上遊園地だろう。屋上遊園地があることがデパートの必須条件であるかのよう、都心のデパートはもちろん、少し離れた地域でも、デパートと名の付く所には小規模でも大抵屋上遊園地があった。

込み合った館内に長時間いることは子どもには苦痛だ。家庭や学校では、天気の良い日以外は電灯を点けない。それが、デパートでは天候にかかわらず、外光の入る場所でも日がな電灯がともされている。窓も閉めっぱなしだ。こうした環境に慣れない子どもにはひどく不健康な場所に思え、次第に息苦しくなってくる。ここで働く店員さんは大変だな、と同情さえしたくなった。

しかし、屋上へ出ると一気に開放感が込み上げてくる。まだあまり高い建物も無かったから、四方に景色が広がり、富士山が見えることもあった。ここから眺める都会の風景は絶景だった。

屋上には人工芝が貼られ、ペットショップやフラワーショップもあって心が和んだ。ソフトクリームなどの売店も併設されていて、ベンチでの姿を変えて残る大食堂 日

本橋高島屋「Rose」95 デパートはワンダーランド！んびり過ごしてる大人もいた。そして、これらの中心を成していたのが遊園地だった。限られた場所ゆえ規模は小さいし、遊具の種類も知れている。ティーカップの回転する円盤や、メリーゴーランドなども後樂園のような遊園地に比べて小型で、ゲームセンターに毛の生えた程度だった。でも、こうした雰囲気の下ではまったく別の味わいがあり、多くの人々に屋上の心象風景として焼き付いている。

屋上遊園地は西洋人にはいたく珍しく、日本を代表する風景の一つに映るらしい。『東京暗黒街 竹の家』（1955）というレッキとしたハリウッド映画にも出てくる。無声映画時代の国際スター早川雪州、山口淑子、テレビの『アンタッチャブル』でブレークする前のロバート・スタックらが主演し、大規模な日本ロケを敢行。浅草の松屋の屋上遊園地で、クライマックスの銃撃戦が繰り広げられた。数々の珍妙な日本の描写が不興を買って「国辱映画」とも言われたが、カラーのシネマスコープに収められた当時の風景の多くは今は失われ、貴重な財産になっている。

このロケで日本に滞在中、スタックが実兄に宛てた私信でも屋上遊園地について触れている。日本食が口に合わず、雪州に招かれた料亭で出た海老の踊りに手を付けられなかったことなどが書かれているが、見下したようなところはまったく無い、極めて紳士的な文面だった。日本人の活力を賞賛していて、最も興味を引かれたのは屋上遊園地だったようだ。驚くと同時に、狭い国土を有効に利用するための日本人の知恵、との分析も披露している。確かに、屋上遊園地はビアガーデンと並んで、独自の発展を遂げて生活の一部となった日本が誇る屋上文化といえよう。

ところが、有るのが当たり前とされている物は、いつの間にか無くなっていたりする。気が付いた時にはもう遅い。『竹の家』に出てきた松屋の屋上遊園地も2010年に

閉鎖された。親が親しんだ場所に子どもを連れ、その子が大人になった時にまたその子と同じ場所へ……。今の日本ではこの図式が大きく崩れ、屋上遊園地もその一つとなりつつあるのは寂しい。

屋上からヘリコプターが飛ぶ！

昭和 36、37 年（1961-62）ごろだった。池袋の西武デパートの屋上で、何とヘリコプターの遊覧飛行をやっていた。場所が場所だから、一般にも手の届く料金だったのだろう。

そのころはヘリコプターがもてはやされ、結構身近な存在だった。僕がよく観ていたアメリカのドラマにも出てきた。刑事物の『ハイウェイ・パトロール』は、主人公のダン隊長がパトカーやヘリコプターを駆って、空中から犯人松屋浅草デパートはワンダーランド！を追いつめていった。『決死のヘリコプター』は題名通りヘリコプターが主役で、2 人のパイロットが、救助や時には犯罪捜査に大活躍した。これらはいずれも 30 分番組だったから、テンポが良く、余計にヘリコプターの機動性が際立った。また、夕方の短いニュースのオープニングにも、ヘリコプターの飛び立っていく映像が使われていた。

時々本物のヘリコプターやセスナ機も飛んできて、話に聞く戦時中の投降ピラより空中から宣伝のチラシをばら撒き、爆音で飛び出してきた子どもたちが舞い降りてきたピラを何枚も受け止めていた。鎌倉に海水浴に行った折も、ヘリコプターが飛来して大量の映画の宣伝ピラを投下させていった。しかし、ほとんどは何の広告だったか記憶に無く、あまり効果があったとは思えない。当時は法的に問題が無かったにしても、後には多量のピラが残され、下手をすれば宣伝どころか反発だって買いかねない。しかし、子どもたちは目の当たりにするヘリコプターに胸をときめかせていた。

僕もヘリコプターに乗ってみたいくて仕方なかった。その夢をかなえてくれたのは同居の叔父だった。僕と一緒にテレビを観ることの多かった叔父は、僕の願いを知っていたらしい。ある日曜日、叔父と僕は池袋の西武へ向かった。西武は家から遠く、祖父母は新興のデパートを敬遠していたので、行くのは初めてだった。流行に敏感で新しい物好きな叔父のことだから、ヘリコプターも体験済みだったかもしれない。だが、興

奮していた僕は、食堂でカレーを食べた以外、前後のことはまったく覚えていない。

早めに食事を取って向かった屋上では、階下まで続く行列ができていた。いつもなら諦めるところだが、ヘリコプターの誘惑が勝った。どれくらい待たただろうか。ようやく僕達の番が回ってきた。間近で見るヘリコプターは迫力満点で、確か水上にも降りられるフロート仕様だった。「頭を下げて下さい」と係員が言ったが、言われなくともそうするよ。ダン隊長がソフト帽の縁を押さえながら、上半身をかがめて乗り降りする姿がカッコ良く、真似を試みたかったのだ。僕は帽子もかぶっていないのに顔に手をやり、かがみこんだまま乗り込んだ。

係員がベルトを締めてくれ、いよいよ離陸だ。僕たちだけだったか他に何人か相客がいたか、それすら記憶は無い。地上の人々がどんどん小さくなって、味わったことのない高揚感がわき上がってきた。あいにく天気が悪く、池袋は青かった！とはいかずに灰色の印象だった。だが、にぎやかな駅周辺を離れると畑らしい空き地も見え、東京も案外広いんだとイメージが一変した。どこを飛んでいるのかわからないうちに夢の時間は瞬く間に過ぎた。10 分か 20 分ぐらいだったろう。長くも短くもなかった。機は元のヘリポートに無事帰還した。付近の地理に疎いため、空から普段とは違うなじみの景色を眺められなかったのが今でも心残りだ。屋上へ続く行列はさらに長くなった気がした。いざ目的を果たすしてみると、よくこんなに待ったものだと思っても感心した。辛抱強く付き合ってくれた叔父には感謝だ。もう一度乗ってみたいかったが、これで良しとしなければなるまい。大人になるまであったら、今度は自分で乗ってみよう。そう思った。だが、大人どころか、それから何年もしないうちに無くなったと知った。事故があったとは聞いてないから、元々期間限定だったのか、騒音が問題になったのかもしれない。周囲の急速な発展で、事故も懸念されたのだろう。

それからほぼ 10 年、池袋に近い高校に進学し、帰りによく近辺に寄り道した。文芸座などの名画座やリニューアルオープンしたばかりのぶらんでーと東武、パルコ……。西口に東武、東口に西武なのがおかしくもややこしい。今とは比較にならない発展途上だったが、それでも上空をヘリコプターが飛び回っていたのが信じられな

かった。

くしくも同じころに、テレビの深夜劇場で観た 2 本の邦画に懐かしい風景が出てきた。東宝の『紅の空』（1961）は主人公たちがセスナ機のパイロットで、チラシをばら撒く場面が登場。もう 1 本の日活の『都会の空の用心棒』（1963）は、主役の小林旭が西武の遊覧ヘリのパイロットの設定だった。東口のロータリーで乱闘するシーンもあって、当時ののんきさに我ながら驚いた。ただ一度乗ったヘリコプターにせめて映画の中でも再会したいが、以来観る機会がない。

屋上にゼロ戦が現れた！

デパートの屋上はヘリコプターばかりか、あのゼロ戦さえ見せてくれた。昭和 30 年代後半は映画やテレビで戦争物が流行し、子どもたちのあいだでも忍者と並んでちょっとしたブームになっていた。市民権を得つつあったプラモデルも軍艦や戦闘機が次々発売され、マンガ雑誌でも元軍人の武勇伝や戦記物がもてはやされた。

中でも戦艦大和とゼロ戦が人気を集め、60 機以上を撃墜した坂井三郎は有名人だった。『ゼロ戦はやと』『ゼロ戦レッド』などゼロ戦を題材にしたマンガも多く、前者は『北の国から』の倉本聰（そう）が脚本と主題歌の作詞も手がけたアニメにもなって人気を博した。石原裕次郎主演の『零戦黒雲一家』（1961）、そのテレビ版とも言える『ゼロ戦黒雲隊』（特撮やセットはチープだった）も土曜の夜 7 時から放送されて、ブームはピークに達した観があった。今では考えられないことだが、案の定、こうした風潮を危惧する声が高まり始め、僕たちの耳にも聞こえてきた。

＊

本物のゼロ戦が現れたのはそんなころだった。 Guam 島かどこかで損傷の少ないゼロ戦が発見され、復元して展示されるという。そのニュースを持ってきたのは父親だった。

僕の世代の父親の多くは、2、3 年ほど年齢が足りなかったため戦争へは行っていないが、軍事教練や軍国教育はしっかり受けている。それは平和な時代になっても容易には抜けず、友人の父親の中には戦地へ行った人よりずっと勇ましいことを言う人もいた。うちの父親は性格も僕とは違っておとなしく、政治的にもノンポリでいわゆ

るタカ派的なところはまったく無い。戦争中の話もありしなかったが、『丸』という一種のミリタリー雑誌はよく読み、ゼロ戦が好きでこれに乗って大空を飛びたかったとはよく言っていた。

祖母の話では、山本五十六元帥の国葬にも参列して、大粒の涙を流しながら帰宅した父が、飛行兵に志願するというのをなだめるのに苦労したそうだ。本人に真偽を確かめると、「あの時はな……」とお茶を濁された。

そのゼロ戦がやって来る。東京駅と同じぐらいの大きさだったという戦艦大和を見ることがはかないが、ゼロ戦も見られるとは思ってもいなかった。復元に時間がかかったのか、その機会が訪れたのはしばらく経ってからだった。場所は日本橋の三越か高島屋の屋上だった。乗れるわけではないから、ヘリコプターの時のように待たされることはないだろう。だが、叔父と行った高島屋の「フレンドシップ7」（米国初の有人地球周回飛行に成功した宇宙船）の展示の折は大混雑で立ち止まることさえできず、押されるわ足を踏まれるわで散々だった。

ところが会場に着いてみると、行列どころか普段の日曜日とさほど変わらなかった。日にちを間違えたかと思ったが、ゼロ戦は確かにそこにいた！ 周囲を数組の親子連れが取り囲み、興奮した表情で見入っている。近付くにつれ、胸が高鳴った。そんなはずもないのに、パイロットの遺骸が朽ちた飛行服を着て座っているような妄想にかられ、低音で流れるジャズのBGMがそれに拍車を掛けた。もちろん、風防の開けられた操縦席は空だった。残念ながら回りにロープが張られて手を触れることはできなかったが、思ったよりもずっと大きい。ほとんど無傷で手に入れたゼロ戦を基に作ったアメリカのグラマン戦闘機は、同じ性能にしようとしたらどんどん大きくなってしまったと父親が以前苦笑していた。小さくするのが得意な日本とは、まったく逆だ。写真やプラモデルでは実感できないが、国産車とアメ車ぐらいの差があるのだろう。

それより印象的だったのは、色鮮やかなことだ。軍用定番のカーキ色というより緑に近く、日の丸も赤々とえらく目立つ。復元で塗り立てとはいえ、存命の関係者も多かったから、当時の姿と掛け離れているはずはない。初めて後楽園で野球観戦した際、芝生の緑が眩しかったのと同様に、見慣れ



たモノクロ映像とのギャップがそう感じさせたのかもしれないが、とにかく美しい。

背後の青空が視界に入るようにしゃがみ込み、ゼロ戦が現役だったところに思いを巡らせた。編隊を組んで飛ぶ勇姿はさぞ美しく壮観だったに違いない。いろいろなシュチュエーションが浮かんでは消えたが、不思議と戦闘の場面は浮かんでこなかった。ロマンさえ感じた。きっと父親もそんなイメージを勝手に膨らませて憧（あこが）れたのだろう、と横を向いたら、位置を変えながら写真を撮りまくっている。僕よりずっと思い入れがあるだろうに、そうした素振りは終始見せなかった。

パイロットは生きているのだろうか、どんな人だったのだろうかと考えていると、「帰ろうか」。気が付けば、見物客はまばらになっていた。おかげでじっくり見られたが、この人出の少なさと当時のゼロ戦の人氣とは著しくバランスを欠く。PR不足にしても理解に苦しむ。学校でも見に行った友人は一人もなく、あまり残念がりもしなかった。ひところのブームも潮時にさしか

かっていたのかもしれない。

オリンピックを境に東京も社会も大きく変わり、戦後20年の節目ということがさかんに言われていた。人々は戦争に区切りをつけたかったのだらう。こうした時代の狭間に姿を現したゼロ戦は、「忘れるなよ」と言っているようにも思えた。僕にとってもゼロ戦は、デパートの屋上における最後の大イベントとなった。以後は家族でデパートに行く機会も減り、怪獣ショーでにぎわうようになった屋上は、もはや僕たちの年頃の行く場所ではなかった。ゼロ戦はその後何機が発見され、常時展示されている機もあるが、見たことはない。

ちなみにあの時父親が撮った写真はすべて、めったに使わなかった高価なカラーフィルムだった。やはりゼロ戦は特別な存在だったのだ。

著者：千蒙豹一郎

作家・評論家。日本刑法学会、ベツト法学会会員。著書に『法律社会の歩き方』（丸善）『スクリーンを横切った猫たち』（ワイス出版）の他、『東京新聞』、『猫生活』（緑書房）『ミステリマガジン』（早川書房）をはじめ連載多数。独特な題材と切り口で、草創期からの海外ドラマの研究にも力を入れている。



あの日、未来は明らなかった――。
慌ただしくもほっとりと、現代人の郷愁を誘う
“昭和30年代のマスカルチャー”

大田区大森を中心に、
高度成長期の東京が
いきいきと躍ります。

ケーシー先生や力道山に憧れ、アトムや鉄人に熱中し、カラーテレビが、クーラーが、ハンバーガーショップが
身近に押し寄せてきた夢いっぱい少年時代。一方で、席を空回せば捨てられたガム、連続する鉄道大事故、
暴走タクシー、牛の糞の周囲100%コンピープや怪しい寝けないアイスも売られ、食の安全はそっちのけ状態。
“古き良き昭和”ばかりではない、リアルな日本の高度成長期を描いた痛快なエッセー。



当書 DVD 版は、月刊 FDI 編集部にて

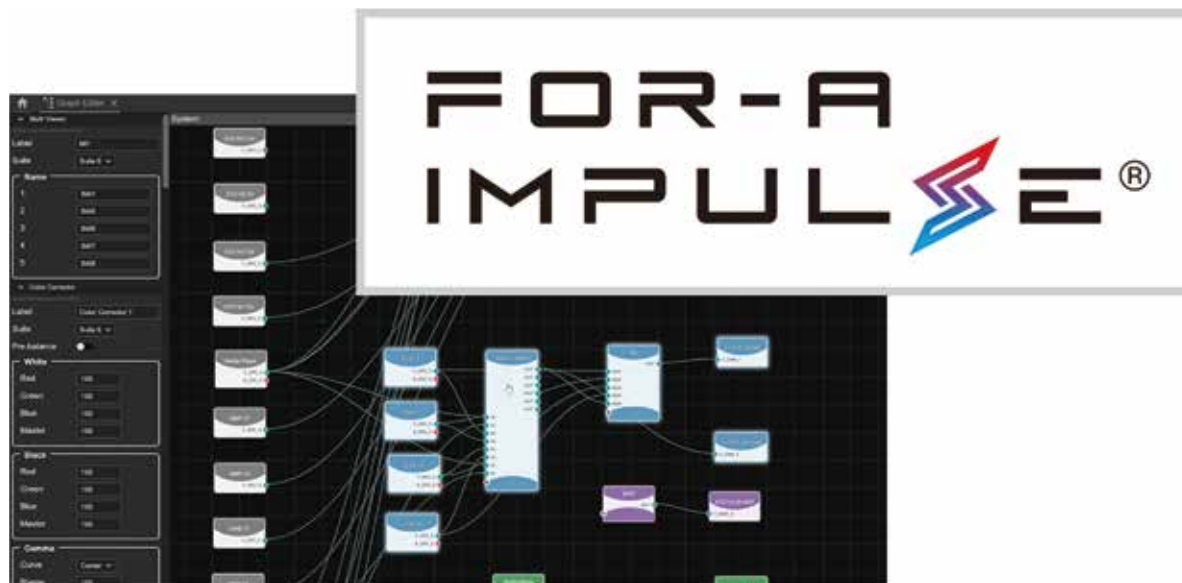
本文：108 ページ / 映像：2 分 23 秒 2012 年 9 月 ミリアムワード(株) 発行

価格：1,980 円（税込）

株式会社ユニワールド 東京都世田谷区上北沢 3-17-5

TEL.03-6379-8890 FAX.03-6379-6190 info@uni-w.com

◆ LOGIC JAM 放送機材展 2026 出展概要



人員不足や業務効率化といった地域課題の解決に貢献する AI 活用ソリューションを提案

株式会社朋栄（代表取締役社長：清原克明、本社：東京都渋谷区）は、2026 年 8 月 25 日（火）にグランドメルキュール札幌大通公園（旧 ロイトン札幌、札幌市中央区北 1 条西 11 丁目 1 番地 1）の 3 階 ボールルーム A・B にて開催される「LOGIC JAM 放送機材展 2026」（主催：株式会社ロジックジャム）に出展（ブース番号：20）。

主な出展製品

● 機能統合型ライブ制作ソリューション FOR-A IMPULSE®

幅広い朋栄製品の機能をソフトウェア化して共有プラットフォームに集約し、柔軟なシステム構築と運用を実現するソフトウェアベース機能統合型ライブ制作ソリューション。ソフトウェア化した機能は Node と定義され、これらの Node を繋ぎ合わせることで処理パイプラインを構築し、柔軟かつ自由度の高いシステムと運用を実現。

導入時は必要最低限の Node で構築し、拡張が必要になった際には期間限定で Node を追加、不要になれば縮小するなど、スケーラビリティの高い運用が可能です。その時々での運用や必要性に応じて機器 / 機能 / 人的リソースを効率的に活用できるため、手間と時間を削減し、高いコストパフォーマンスを実現。

● 4K/HD キャラクタージェネレーター EzV-410+AI スコアボード（仮称）

シリーズ累計販売台数 1100 台を突破した、EzV シリーズの最新モデルです。NDI® 送出にも対応し、標準構成で HD

2 系統、または 4K 1 系統のテロップ送出ができ、HD 送出をしながら、もう 1 系統でプレビューを行うことも可能。今回の展示では、カメラで撮影したスコアボードの映像から得点 / BSO / 球速情報を AI で読み取り、その解析結果をもとに EzV-410 で自動的にテロップ生成する AI スコアボード（仮称）を紹介。

● LTO ドライブ TRB シリーズ / SAS シリーズ (MagStor 社)

Thunderbolt™ 3/USB4 対応の LTO10 テープドライブや Autodesk Flame 等の映像編集用データバックアップに適した SAS 接続 LTO テープドライブ、IBM 社製 Ultrium データカートリッジなど大容量のデータバックアップとアーカイブに最適な LTO ソリューションを紹介。

● メモリーカード高速バックアップ管理ドライブ TAINER/OFFLOADER 16X (ClouZen 社)

最大 16 枚のメモリーカードを同時にコピー可能なスタンドアロンバックアップステーション。スタートボタンを押すだけの簡単操作で一括コピーが行えるため、メディアの差し替え作業やコピーの完了までの監視も不要。また、接続メディアのヘルスチェック機能により、不具合の可能性の高いメディアをあらかじめ検知することも可能。

NDI® は Vizrt NDI AB の登録商標です。
Thunderbolt™ は Intel Corporation またはその子会社の商標です。

【出展に関するお問い合わせ】株式会社朋栄 札幌営業所
TEL:011-898-2011 FAX:011-807-6200 e-mail:ad@for-a.co.jp

◆NHK: 報道・情報発信の拠点 情報棟のニュースセンター 運用開始

2026年8月9日 NHK広報局

東京・渋谷のNHK放送センターに建設した新たな施設・情報棟で、ニュースセンターとラジオセンターなどが、きょうから本格的に運用を開始しました。新しいニューススタジオ等を用いた放送・配信が、けさからスタートしています。

情報棟は、今の放送センターの老朽化を受けて進めてきた放送センター建替計画の第Ⅰ期にあたります。2024年10月末の建物完成後、放送設備の整備などの準備を進めてきました。これから9月にかけて、国際放送や、ニュース以外の一部の番組の制作・放送・配信についても本格的な運用を段階的に進めていきます。

◆報道・情報発信の新たな拠点として

情報棟には、ニュース・情報番組などの放送・配信をはじめ、国際放送の放送・配信を担う機能が備わり、放送センター内の元の場所から、順次移転します。また、多様なコンテンツを生み出すスタジオも整備されました。全国、そして海外に向けたNHKの報道・情報発信を担う新たな拠点です。

◆防災・減災報道の拠点として

首都直下地震をはじめとする大規模災害時にも、途切れることなく着実に放送・配信を続けること。そして、視聴者・国民の皆さまの命と暮らしを守ること。公共メディアNHKの使命を果たす、防災・減災報道の確かなよりどころとなります。そのため、情報棟では免震構造や自家発電設備などを備えています。

◆情報棟からお届けする番組の例

「おはよう日本」「NHKニュース7」「ニュースウオッチ9」などのニュース番組に加え、

「あさイチ」「クローズアップ現代」などを予定しています。

延床面積	77,670㎡
建物高さ*	約63m
階数	地上11階、地下1階、塔屋1階
着工	2021年5月3日
竣工	2024年10月31日
建設費	657億円

*井の頭通りからの高さ（塔屋含む）



問い合わせ NHK広報局
nhkkoho-pr@nhk.or.jp

◆フィジカル AI・国産 LLM が集結！ 「AI 博覧会 Summer 2026」注目出展社を発表



～災害現場での活用が期待されるロボットや特許技術搭載のヒューマノイド、異常検知 AI も出展。新宿住友ビル 三角広場にて 8 月 26 日・27 日開催～

国内最大級の AI ポータルメディア「Aismiley」を運営する株式会社アイスマイリー（東京都渋谷区、代表取締役：板羽 晃司）は、2026 年 8 月 26 日（水）・27 日（木）の 2 日間、新宿住友ビル 三角広場にて「AI 博覧会 Summer 2026」を開催。

今回 10 回目の開催を迎える「AI 博覧会」は、過去 9 回の開催で累計 5 万 7 千人以上が来場している AI・人工知能に特化した業界注目の専門イベントです。本プレスリリースでは、フィジカル AI や国産 LLM をはじめ、産業用ヒューマノイドロボット、異常検知 AI、AI 人材育成プログラムなど、最新の AI ソリューションを展示する注目出展社を幅広く紹介。

フィジカル AI の分野では、国内初展示となるエルザジャパンの全天候型の産業用ヒューマノイドのほか、ドーナッツロボティクスの声を出さずにジェスチャーで操作できる特許技術搭載のヒューマノイドも出展され、最前線の技術が一堂に会します。また、会話するだけで書類業務を効率化する AI-OCR や、見逃しゼロを目指す AI 行動検知など、現場の課題解決に直結するソリューションも出展。

<「AI 博覧会 Summer 2026」開催概要>

■会期 2026 年 8 月 26 日（水）10:00～18:00、8 月 27 日（木）10:00～17:00

■会場 新宿住友ビル 三角広場（東京都新宿区西新宿 2-6-1）

主催：株式会社アイスマイリー

後援：一般社団法人 日本ディープラーニング協会／一般社団法人 Generative AI Japan／一般社団法人 生成 AI 活用普及協会／一般社団法人 金融データ活用推進協会／一般社団法人 ソフトウェア協会／一般社団法人 リテール AI 協会／一般社団法人 生成 AI 協会／一般社団法人 データサイエンティスト協会

出展対象品目：ロボット・フィジカル AI、AI エージェント、生成 AI、LLM、RAG 構築、ファインチューニング、マルチモーダル AI、ChatGPT 連携、ライティング支援、画像生成 AI、動画生成 AI、議事録作成 AI、画像認識、需要予測、アノテーション、AI-OCR、AI 受託開発、ボイスボット、バーチャルヒューマン、エッジ AI、データ分析、リスクリング、外観検査、顔認証 等

想定来場者人数：10,000 名

出展社数：100 社 約 200 製品以上

カンファレンス数：40 講演以上

公式サイト：

https://aismiley.co.jp/ai_hakurankai/summer-2026/

◆Blackmagic Design : 「Life on Waves」 のポストプロダクションで DaVinci Resolve Studio を使用

Blackmagic Cloud を使用して、編集およびカラーグレーディングワークフローでコラボレーションを実現。



Blackmagic Design は、感動的なドキュメンタリー映画、「Life on Waves (原題)」の編集とカラーグレーディングに DaVinci Resolve Studio が使用されたことを発表した。ポストプロダクションチームは、Blackmagic Cloud を活用してリアルタイムコラボレーションを実現。また、DaVinci Resolve Studio の Fairlight ページでオーディオワークフローを効率化し、同ソフトウェアの AI ツールによってポストプロダクションを効率化して制作スケジュールを遵守した。

スティーブン・エスパルザ (Steven Esparza) 氏が監督およびプロデューサーを務め、編集も担当したドキュメンタリー、「Life on Waves (原題)」は、プロのウォータースポーツ選手、サラ・ハウザー (Sarah Hauser) の物語を通して、ビッグウェーブに乗ることによるアドレナリンの興奮を探索する。「Girl on Wave (原題)」の続編となる本作では、ハウザーがウィンドサーフィンとビッグウェーブパフォーマンスの限界に挑戦する姿を追い、彼女の類稀な人生に視聴者をより深く引き込む。

「DaVinci Resolve Studio では、フッターを効率的に整理し、タグ付けすることができるため、『Life on Waves』のワークフローを最初から最後まで効率化できました。」エスパルザ氏は語る。

「フッターの管理は重要で、選別作業や様々なテイクのレビューを容易にするのに非常に役立ちました。また、リアルタイムでカラーグレーディングをプレビューできるため、編集の早い段階で最終的なルックをイメージしやすくなり、シーン間の一貫性を保つことができました。さらに、マルチカム編集機能と Blackmagic Cloud を介したアシスタントエディターとの連携により、ワークフローが大幅に改善されました。」

エスパルザ氏はまた、DaVinci Resolve Studio のエンド・トゥ・エンドのポストプロダクションワークフローでは、編集から最終的なカラーグレーディングまでシームレスな統合が可能であることを強調した。「異なるソフトウェア間を行き来する必要はなく、



Resolve のコラボレーションツールのおかげで、カラリストのシェイリー・ブルックス (Shaley Brooks) との作業もスムーズに行えました。彼はリアルタイムでカラーグレーディングを調整でき、その間に私は同じプロジェクトファイルで編集を微調整することができました。」エスパルザ氏は続ける。「適切にラベル付けされたビンとタイムラインによる整理された編集システムのおかげで、シェイリーのカラーグレーディング作業はよりスムーズになり、時間や手間を削減できました。」

「カメラのオリジナル映像を使用するのでストレージ容量がかなり大きくなりますが、ここで Blackmagic Cloud Store が真価を発揮しました。特にプロキシワークフローや Blackmagic Cloud を介したリモートでの共同編集作業において重宝しましたね。」とブルックス氏。「また、トランスコードせずにファイルをトリミングするために、Resolve のメディア管理ツールを頻繁に使用しています。これにより、ストレージ容量を削減しながら、オリジナルのカメラメディアで作業を続けられます。」

ブルックス氏もまた、エスパルザ氏の意見に賛同した。「『Life on Waves』は、DaVinci Resolve を映画制作者にとっての中核的なツールとして活用した素晴らしい事例だと言えます。スティーブンがクリエイティブ編集に Resolve を使うという決断をしたおかげで、ポストプロダクションのスムーズなパイプラインを実現でき、彼のオリジナルの "オフライン" クリエイティブカットを使ってプロジェクトを仕上げられました。これにより、最小限の手間でカラーの作業に移行でき、従来の "オンライン" のステップを効果的に省略できました。」

プロジェクトのポストプロダクション作業をさらに効率化する上で、DaVinci Resolve Studio の AI ツールが不可欠であるとブルックス氏は語る。「ネイティブの 23.976 フレームレート以外の素材には動き推定ツールを使用し、スティーブ以外が撮影した映像やスチルなど、解像度の低いソースには Super Scale ツールを使用しました。これらの機能のおかげで、サードパーティ製の AI ツールを使う必要性がほぼなくなり、ワークフローが大幅に改善されましたね。Resolve のフェイス修正ツールも普段よく使っています。今回のプロジェクトではそれほど必要ではありませんでしたが、役に立つ場面では選択的に使用しました」とブルックス氏。



「DaVinci Resolve StudioのAIオーディオツールには本当に助けられました。クリップの中の厄介なセリフや背景ノイズを、いとも簡単に除去してくれたんです。」エスパルザ氏は続ける。「オーディオを分離して改善することで、撮り直しに費用をかけることなく制作スケジュールを守ることができました。」

エスパルザ氏はまた、DaVinci Resolve StudioのFairlightページで、クリーンで整理されたステムをミキサーのスティーブ・グリフィン（Steve Griffin）氏のために簡単に書き出せたことが、オーディオワークフローの効率化に役立ったと強調した。「Fairlightのページは、納品物の管理にも使用しています。サウンドミキサーが指定通りにオーディオが適切にマッピングされ、正しいレベルになっていることを確認しています」とブルックス氏。

「私が DaVinci Resolve Studio に移行したきっかけは、RAW ファイルとのシームレスな連携とレンダリングの速さでした。それ以来、後悔したことは一度もありませんね。Blackmagic Designのおかげで、高品質かつコスト効率の高い映画制作を手軽に実現できるようになりました。これらの製品を使って私たちが作成した作品を誇りに思っています。」エスパルザ氏は最後こう結んだ。

会社概要

Blackmagic Design は、映画、ポストプロダクション、放送業界に向けて世界最先端のビデオ編集製品、デジタルフィルムカメラ、カラーコレクター、ビデオコンバーター、ビデオモニタリング、ルーター、ライブプロダクションスイッチャー、ディスクレコーダー、波形モニター、リアルタイム・フィルムスキャナーを開発している。Blackmagic Design の DeckLink キャプチャーカードは、その品質と価格で放送業界に革命をもたらした。また、エミー™ 賞を受賞した DaVinci カラーコレクションシステムは、1984 年以降、テレビ、映画業界の中心となっている。Blackmagic Design は、現在も 6G-SDI、12G-SDI 製品、ステレオスコピック 3D、Ultra HD ワークフローなどの独創的な革新を続けている。世界をリードするポストプロダクションエディターやエンジニアにより設立された Blackmagic Design は、現在アメリカ合衆国、イギリス、日本、シンガポール、そしてオーストラリアにオフィスを構えている。

詳細は www.blackmagicdesign.com/jp

◆リーダー電子：8月19日～22日開催のBIRTV 2026に出展。

テーマは「Test with Clarity, Measure with Accuracy, Monitor with Confidence.」

IP/SDI に対応した最新のテスト・測定・監視ソリューションを紹介し、放送設備や IP 制作システムの安定運用を支援します。

主な展示のご案内

波形モニター LV5600W



12G-SDI と 25G IP に対応したハイブリッド波形モニター「LV5600W」を展示します。SDI/IP 混在環境や HDR/SDR、JPEG-XS など幅広いフォーマットに対応し、波形・ベクトル・音声ラウドネス・アイ

パターン・ジッター解析など、多彩な測定・監視機能を搭載。IP 化が進む放送設備やリモート制作環境における効率的な信号監視を実現します。

SyncAlign による同期システム LT4670 / LT4448



同期信号発生器「LT4670」、チェンジオーバー「LT4448」、専用ケーブル「LC2187」を組み合わせた「SyncAlign」を展示します。PTP とブラックバー

ストなどの同期信号を連動して切り替えることで、主系・予備系の切り替え時にもシステム全体の同期を維持。映像・音声の同期ずれや映像乱れのリスクを低減し、放送設備の高い信頼性を実現します。

PHABRIX シリーズ Sx TAG / SxE / QxP

PHABRIX ブランドの IP/SDI 対応テスト・測定ソリューションも展示します。携帯型 IP/SDI 解析ツール「Sx TAG」、SDI 物理層解析機「SxE」、波形モニター「QxP」など、制作から設備保守まで幅広い用途に対応する製品を展示します。



Sx TAG



SxE



QxP

お問い合わせ

本社営業部 Email : sales@leader.co.jp

Tel : 045-541-2122

AD Index & URL

●本誌に広告掲載をいただきました各社からのさらに詳しい情報ならびに資料請求をご希望の方は、
下記ホームページ（各社 URL 記載）か本誌のホームページ「<http://www.uni-w.com/fdi>」をご覧ください。

会社名 URL	掲載頁	キヤノンマーケティングジャパン https://canon.jp/ グラスバレー https://www.grassvalley.jp/ K-WILL https://www.kmw.co.jp/ 計測技術研究所 https://www.keisoku.co.jp/ コルグ https://www.korg.co.jp/ シンタックスジャパン https://www.synthax.jp/ 西華産業 https://www.seika-di.com/ ゼンハイザージャパン https://www.sennheiser.co.jp/ ソニービジネスソリューション https://www.sony.jp/pro/ ソリッド・ステート・ロジック・ジャパン https://www.solid-state-logic.co.jp/ 高橋建設 https://www.takahashi-kensetsu.co.jp タックシステム https://www.tacsystem.com/ タムラ製作所 https://www.tamura-ss.co.jp/ ティアック https://www.teac.co.jp/ ディーエムエス https://www.tmsmedia.co.jp/ TC グループ・ジャパン https://www.tcgroupp-japan.com/ ディーエスピージャパン https://www.dspj.co.jp テクノハウス https://www.technohouse.co.jp/ 東通インターナショナル https://www.totsu-int.co.jp/ 東通産業 https://www.totsu.co.jp/ 日本映画テレビ技術協会 https://www.jma.or.jp/dp 日本エレクトロニクスショー協会 https://home.jesa.or.jp/ 日本デクトロニクス https://www.tektronix.co.jp/ 日本デックトラスト https://www.tech-trust.co.jp/ 日本デジタル・プロセシング・システムズ https://www.dpsj.co.jp/		日本フォームサービス株式会社 https://www.forvice.co.jp/ ネットワークエレクトロニクスジャパン https://www.network-electronics.co.jp/ ノイトリック https://www.neutrik.co.jp/ ハーモニック https://harmonicinc.com/ パナソニック https://panasonic.biz/sav 光バスコミュニケーションズ https://h-path.co.jp ビジュアルテクノロジ https://www.v-t.co.jp/ ビデオ・テック https://www.videotech.co.jp/ ビビノ https://www.hibino.co.jp/ ビビノインターサウンド https://www.hibino-intersound.co.jp/ フォトロン https://www.photron.co.jp/ フォービット https://www.fourbit.co.jp/ 富士フィルム https://www.fujifilm.co.jp/ ブラックマジックデザイン https://www.blackmagic-design.com/jp/ ブロードメディア・サービス https://www.bm-s.jp/ 朋 栄 https://www.for-a.co.jp/ ニッキヤビ https://www.niccabi.co.jp/ ミックスウェーブ https://www.mixwave.co.jp/ 三 友 https://www.mitomo.co.jp/ モガミ電線 https://www.mogami.com/ ヤマハ https://proaudio.yamaha.co.jp/ リアルサウンドラボ・ジャパン https://www.realsoundlab.jp/ リーダー電子 https://www.leader.co.jp/ ローデ・シュワルツ・ジャパン https://www.rohde-schwarz.co.jp/ja/	P.2-P.3
アイディーエクス https://www.idx.tv/ アコースティックエンジニアリング https://www.acoustic-eng.co.jp/ アスク https://www.ask-corp.co.jp/ アストロデザイン https://www.astrodesign.co.jp/ アビッドテクノロジ https://www.avid.co.jp ヴィデンダムプロダクションソリューションズ https://videndum-vps.jp/ 池上通信機 https://www.ikegami.co.jp/ 伊藤忠ケーブルシステム https://www.itochu-cable.co.jp/ インフィニットシステムズ https://www.infinite-s.com ヴィレッジアイランド https://www.village-island.com/jp/ ウエスタン・デジタルコーポレーション（サンディスク） https://shop.westerndigital.com/ja-jp/promotions/sandisk-professional/product-launch エーディコミュニケーションズ https://www.bizsat.jp/ ATV https://www.atvcorporation.com/ SCA サウンドソリューションズ https://ss.sc-a.jp/ エヌジーシー https://www.ngc.co.jp/ NKL https://www.nkl.jp/ エムアイシー・アソシエイツ https://www.micassoc.co.jp/ エレクトロ https://www.electori.co.jp オーディオテクニカ https://www.audio-technica.co.jp/ オタリ https://www.otari.co.jp/ オタリテック https://www.otaritec.co.jp/ カナレ電気 https://www.canare.co.jp/ 環境スペース https://www.soundzone.jp/	P.4-P.5				
			表 1 見開		
			表 3/ 表 4		

編集後記



●ヒガンバナ科のキツネノカミソリ（左上）そしてサフランモドキ（右下）は、春先に葉が出て7月から8月頃に花が咲く。葉がカミソリのように鋭く、突然のように花が咲くので名がついたようだ。日本に来たとき薬草のサフランににていたことから、モドキとつけたが、可哀想な気もする。右上の赤い花はいかにも南国を感

じる沖縄を代表する花オオゴチョウ。この時期深夜に怪しい白い糸を伸ばしたような花を見かける。カラスウリの花だ。トサミズキの木に覆いかぶさるようにツルが伸びるて寄生しているように見えるが根は独立しているので自生種である。茎や葉が枯れて11月頃小さなスイカのような実がなり、やがてオレンジ色に変わる。(maru)

◆災害復興支援などの目的で、全国で行われる花火大会のうち、「東京2大花火大会」の1つである「神宮外苑花火大会」は、都内で唯一、山手線内で開催されるコンサート付きという、エンターテインメントともなっている。この「神宮外苑花火大会」は、家族で夕方から夜にかけて一体感のある観覧体験を楽しめるようで、会場の神宮球場・秩父宮ラグビー場ではライブ出演者と連動した演出のもと、約10,000発の花火が夜空を彩り、静かな公園の花見とは違う迫力ある鑑賞ができ、華やかでもあり、日本の夏の風物ともいえるが、本来の目的である災害の復興支援とは少々異なった催しとなっていることも否めない。そして、2026年熊本地震の被災状況を踏まえ、市などで行う実行委員会が10月17日に予



定していた「第39回やつしろ全国花火競技大会」は本年は中止すると発表した。（T.S）

月刊フルデジタル・イノベーション

2026年8月号（第29巻第8号）
発行日 2026年8月10日
発行人 塩原 孝夫 Takao Shiobara
編集長 持丸 和夫 Kazuo Mochimaru
発行 (株) ユニワールド
URL : www.uni-w.com/fdi/
E-mail : info@uni-w.com
〒156-0057 東京都世田谷区上北沢 3-17-5
Tel. 03 (6379) 8890 Fax.03 (6379) 6190

敷設・撤収を繰り返す 可動的用途専用 LAN ケーブル No.3306

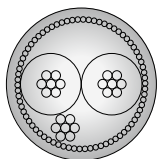
PA/屋外使用等、敷設・撤収を繰り返す可動的な用途向けに特別に設計したイーサネットケーブルです。柔軟なため床に平に引き回せ、通常のフィールドワークに耐える十分な機械的強度があります。特性値はTIA/EIA-568B Category 5e を完全に満足します。



MULTICORE AES/EBU & DMX SNAKE CABLES AES/EBU & DMX マルチケーブル

世界の定番として定着したモガミのマルチ・マイクケーブル同様に柔軟で細く、加工や施工が容易で取り扱いの楽な110ΩAES/EBU&DMX信号用のマルチケーブルです。

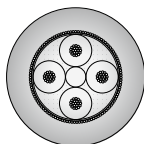
- 発泡PP絶縁体使用によりコンパクトな仕上がり外径にもかかわらず、太いサイズの導体が使われており低減衰量を実現されております。
- その他、アナログ用のマルチケーブル同様、下記の特長を有します。
 - ナンバリング等による容易なコアの識別
 - 同一サイズのドレインワイヤによる配線の容易さ
 - 柔軟で低温特性の良いジャケット材



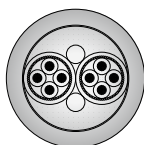
HIGH TENSION AERIAL MIC. CABLES 吊りマイクケーブル

モノラル版には切断荷重 830N のステンレス・ワイヤロープを1本ステレオ版には2本(計1,660N)を加えた吊りマイクケーブルです。広範囲に利用できるように総てカッド(4芯シールド)構造に設計されています。

Part No.3177
(MONAURAL)

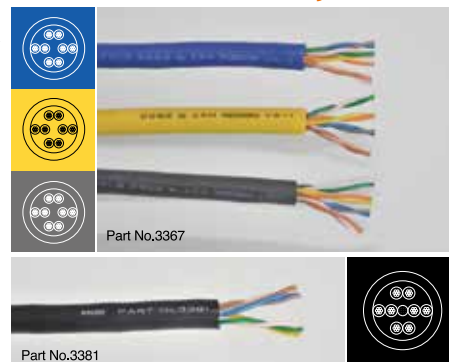


Part No.3178
(STEREO)



施工工事用LANケーブル No.3367, 3381

施工工事時に有刺鉄線のようにならず楽に配線出来るよう、平にまっすぐ収まるように設計されたLAN CABLEです。UL VW- 難燃規格にも適合しており、標準で3色(青・灰・黄)用意しました。



BNCコネクタ付き同軸ケーブル

共に高品質な部品を提供し続けてきたモガミ電線と多治見無線電機の組み合わせで実現されたフィールドエンジニアの為の夢のケーブルです。50Ω/75Ωの両タイプ共あります。

ワンタッチロック“PUSH-PULL”方式採用！密集したパネルや設置時間の短縮、頻繁な抜き差しに格段の効果を発揮します。

BNC-2964



#24AWG STEREO MIC. CABLE 0.226mm² ステレオ マイクケーブル

ステレオ(ペア)で引き回せて、しかも分岐した後の両チャンネルのコアが通常のマルチケーブルよりも太く丈夫なものをという要望に答えて設計されたケーブルで、ドラマ取り等、常にステレオで引き回す場合に便利で、混がらがりが減ります。

コア径は4.8mmで分岐した後のXLRコネクタに接続される片チャンネル単独部分にも機械的な安心感があります。また、導体にはOFCを使い、静電容量も通常のマイクケーブル並に低く抑えてありますので、音質的にも優れています。



Part No.3106

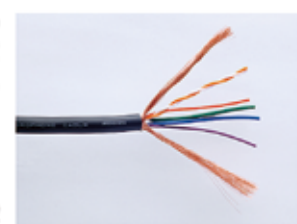


HIGHEST DEFINITION TUBE MICROPHONE CABLE 高解像度チューブ・マイクロホン・ケーブル

代表的なチューブマイクの電源回路を含めた電気回路に基づいて設計された、高音質追求型のチューブマイク専用ケーブルです。ほとんどの代表的なチューブマイクに適合します。



Part No.3172



モガミ電線株式会社

PHONE: (0263)52-0131 E-Mail: sales@mogami-wire.co.jp

URL: http://www.mogami-wire.co.jp

～製品カタログは
こちらから～



https://www.mogami-wire.co.jp/doc/2019_Catalog_J_190919.pdf

オーダーメイドケーブル

柔軟な電線がほしい

入手困難な仕様になりそう

用途に適した電線がない

…そんなとき



長年のケーブル設計・製造ノウハウ

信頼できる品質管理体制

開発に適した一貫生産体制

少量生産に適した生産設備

充実した試験設備と CAD システム

設 計・御見積もり 無 料

試しに、ご希望やアイデアをメールかファックスにてお送り下さい。

的確ですばやい応答をお約束します。

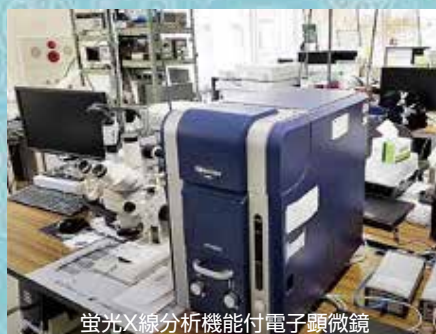


外径制御及び各データ監視・記録システム

品質管理体制



測定検査室



蛍光X線分析機能付電子顕微鏡



フーリエ変換赤外分光光度計



非破壊検査用X線照射装置

モガミ電線株式会社

〒399-6461 長野県塩尻市宗賀469 TEL.0263(52)0131 FAX.0263(52)6565

E-Mail : sales@mogami-wire.co.jp

URL : <http://www.mogami-wire.co.jp> ▶

