

「体験格差問題」

坂口 裕靖

「始めましたね、ダンダダン」「肉汁餃子の?」「あー、それ!確かにダンダダンです!...けど、そっちじゃないです」「するとあれか、黒いロボット?ばいきんまんの?」「んー、黒つつうか灰色ですね、あれ。ワンポイントで紫で。目の周りが赤くて。チアノーゼ気味っすね。そしてアレはだんだん。ダンダダンじゃないです。ひらがなです」「あー、演歌歌手の?」「段田男ですねー、夕焼けニャンニャンの。引退されたようですが。ちがいます~」「そしてあれ?ターミネーターのさ」「うーん、それダダンダンダンですねー。T2。ちがいます~」「わかった!あれだ、磁石でくっついちゃう」「だんだだだだん、だんだーだだんです、イタリアの映画でおなじみ、鋼鉄ジークです~。猛と舞の『マグネロボガ・キーン』、じゃないほうです~。合身です、合体じゃなくて、釣りパカじゃなくて」「んーと、あれだ、さよなら~するのよ~」「あー。ルミ子さんですねー。瀬戸の花嫁。段々畑です。

ダンダダンです、こっちは」「GO!GO!」「あー吉田戦車先生の『からだダンダン』ですねー。ダンダダンですってば」「じゃあれか、漫画の」「そうそれ!そいでもって漫画じゃなくてアニメです」「それが?」「いやちょっとわっついてみたくなって...そんだけです」「だと思った...まあね、グレンダイザーがUで、ボルテスVがレガシーだから、昭和世代としてはどうしても高ぶるよね」「それダンダダンとは関係ないっす」「まあそうだけどさ...ガ・キーン懐かしいよな」「これ読んでるヒト、ほとんど知らないっすよ。男がプラスで女がマイナス、二人がロボットから身を投げ出しつつ、空中大車輪でぐるぐる回ると、六角形がくっついた、なんかウルトラアイ的な平べったいパーツになって、ガ・キーンの制御パーツとして黄色い股間ブロックに張り付いて、あとは磁石で手足がガンガン組み上がるとか、知らないっす」「細けえことはイヤんだよ!主題歌がいいよね...アニキとミッチー...マグネマン!がイイんだよね」「ま

あそれはそれぐらいにしておいて。そういやグレンダイザーも透視図ありましたが、ガ・キーンも透視図ありますね」「うーん、サンダーバードの影響かしらね。搭乗シーケンスを伸ばすことでだいぶ時間稼げるし、期待感も煽れるし。そいでもってサンダーバードは金持ちの趣味だからスペースに余裕があったけど、マシンの中を移動すると透視図的表現にせざるを得ないんでしょな。客観的描写をするためのスペースがないから」「主観だとなんかウォータースライダー的なやつになりますもんね」「そうだね。

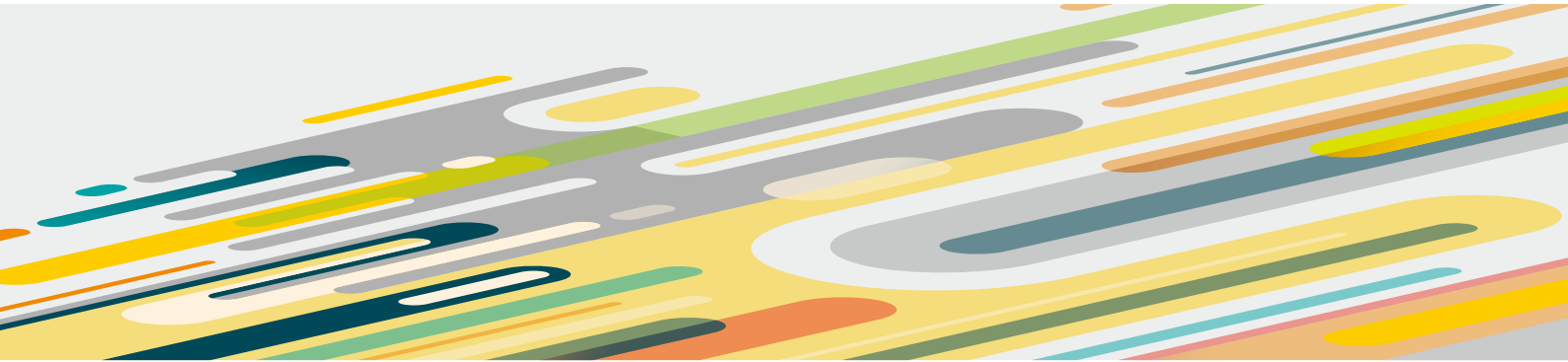
改めてサンダーバード2号の搭乗シーケンス見てみると、赤い棺桶みたいなのでTB2へ降りていくところで、三男坊がなんとも寂しそうな笑顔を見せるんだよね。『ああ、今攻撃受けたら、おれこの中で死ぬんだな。ブレインズめ...』とか思いながら、滑り落ちないように必死になってる自分の姿を想像して、おかしさを感じてるんじゃないかな」「途中で一回転してるのも微妙

One Point BUZZ WORD

HH

先日、高速に乗る時でした。料金所の手前で「ETCが利用できます」との音声の流れたと、バーに近づくまでの間に「ETCと認識できません」とかなんとかいうアナウンスが流れました。それでもバーは開いたので、頭の上にたくさんの疑問符を浮かべつつも、バーを通過しました。その後、出口で料金所を出ようとすると、バーが動きません。乗るときに微妙な状態だったので、手動並列の出口に向かっていったため、係員の人を呼び出しました。そうしたところ、どうやらETCに入口を通過した記録が残っていない、ということでした。どうも、ETCカードの読み込みに失敗したのか、書き込みに失敗したのかはわかりませんが、どこで乗ったのか記録されておらず、なので料金を計算できないためにバーがあがらなかったようです。聞いてみると、入口では

ETCが入ってればバーは開くそうで、だから全体としてはうまく動いてなかったということです。カードが入ってる入ってないというフラグと、記録に成功した失敗したという状態は同一ではないので、トランザクションとしてはどうなんだろうとは思いますが、カードが入ってる=記録に成功するであろう、という仮定はまあそれほど不合理ではありません。そもそもETCは記録に失敗した場合にリトライできるようなゲート構造になってないから仕方ないんでしょうけど、でもそもそもリトライを前提としない設計だからと言えるかもしれません(まあ、実際には何回か書き込みを試行した結果失敗してるのかもしれませんが...)。結局は係員の方にどこで乗ったのかを申請して精算はできたので、システム全体としてはきちんと動作していたと言えるでしょう。そこいらへんは運用でカバーという感じで、まさにおなじみ日本。問題はなんで読めなくなったかですが...高温が理由ですかね。社内に設置した温度計がHH(高温につき計測不能)となっていました...



ですよね。一応最初は頭止めの板で滑り落ちるのを防いでるからそこまでいいんですけど、一回転して以降は足を押さえる板がないから、棺桶と服の摩擦だけで踏ん張ってる」「よく見えないけど、多分右手の肘を思いっきり突っ張ってるんじゃないかな、あれ」「ブレインズもそこいらへん考えて上げりゃいいのに」「そもそも三男坊、左利きだよな？胸の上に左手置いてるのはブレインズに余裕見せるためかな」「まあ、あの赤い棺桶にマジックテープ的な機能がある可能性は否定できませんから、なんともいえませんが」「それにしても格納庫カメラから見える搭乗パイプの角度をみると、終端速度があんなに遅いはずがないから、なんか能動的なブレーキが働いてるんだらうね。

まあ、少なくともあの棺桶には「長男坊は見るからにエア漏れしそうな筐体にマスク無しで乗り組んでるから、まあ兄ちゃんよりはマシと思ってるんでしょね。TB2のキャabinは快適に加圧されてそうだし」「TB1が現地調査を終えてから乗り込むから、余裕もあるだらうね。少なくともどこに着陸すればいいかは教えてもらえるのは大きい」「アームストロング船長もそれで苦労しましたからね」「そういえばTB1はプールの下から発進するけどさ、イーロン・マスクもここいらへん実装してくれないかな」「人類の夢ですよ。マジンガーZもそうだし」「まあ実際にはロケット噴流が生み出す莫大な振動エネルギーで、あんなプールとか木っ端微塵になりそうだけど」「それでも金持ちの夢じゃないですかね、プールロケット」「そういやさ、子どもの頃はいくら金持ちだからって島持つほどじゃないだらうとか思ってたんだよ。

ところがさ、エプスタインの報道とか見て、ああ、本当の金持ちは島買うんだ、って妙に納得したよ」「まあうる星やつらの面堂家といい、クレヨンしんちゃんの酢乙女家といい、なにかと作品に金持ちはつきものですよ」「以前そのあたりを研究したこ

とがあるんだけど、金持ちがいることで色々説明が楽になるんだよね」「楽？」「ほらさ、がらっと雰囲気を変えたいとしても、サラリーマンとか高校生じゃ外部要因に手をつけようがないじゃない。頑張っただけでもn年ローンとかだしさ。何かやらせるにも予算の制約がないとリアリティに問題が出てくるし。

でも、金持ちがいると、『金持ちだから』なんでもすぐに揃っちゃうし、どこへでもいけちゃう。TB5に常駐ってさ、普通に考えて大変な補給体制が必要だよ？いくらリサイクルするって言っても、水の量だけで尋常じゃなく必要で、TB3だけじゃ足りないでしょう。でもまあ、『金持ち』だからどうにかなるんだらうな、という視聴者側の忖度が作動して、自動的に納得しちゃうわけ。だから物語の背景情報をいくら膨らませても破綻しなくなるんだな、これが」「なるほど...そういう金持ちを具備しないサザエさんは、だから話が広がりにくいんですね」

「まあだから、町内スコープで安定して存在できている、とも言える。だけどオオタニサンに合わせるために、サザエさんが番組のプレゼント企画に応募して、当選しなけりゃいけなくなるんだよね。でもこれ、隣の伊佐坂家が金持ちで浪費家なら、『オオタニサンに会いたいから行くんだけど、おフネちゃんもお子さん方と一緒にどう？』でイケちゃうんだよね。

毎回抽選に当選する必要ないわけ。自家用ジェットですごーん」「あー確かに確かに。そうしとけば家電の新製品バンバン出しても違和感なかったでしょう

ね」「東芝がスポンサーから降りることもなかったかもね。まあ、長谷川先生は激怒して短期間に終わったかもしれないけど」「波平の机の上、昭和な割には書類や資料が極端に少ないんですよ...もしかすると、おい」「それ以上はいけない！」「うーん、でもこういう金持ちがどう思うか回路でどう行動するかは今ひとつ想像がつかないですね」「今話題の『体験格差』ってやつだね」「NPOとかあるみたいですけど、金持ち体験させてくれないかなー。ほんの数億でも、だいぶ握めるものがあるんじゃないかと思うんですよ」「それじゃどっかの微妙な通販サイトみたいじゃないか。まあでも、その昔ハウステンボスがオープンしたあたりで、一日どれくらい利息が発生するのか計算してみればびっくりしたことはあるけど、お金があるならあるで、きっと色々大変じゃないかな」「そうですね、そもそも孤島で発電どうしてるか疑問ですし、台風を前提としてどう強固な物流システムを構築するかがキモでしょうね。まあ配下の企業とかつかうのかなー。それでも業者とかの人選、ややこしそう。書類上は色々ダミー企業とか駆使して偽装するんでしょね」「...なんか悪の組織の方が素直な気がする...」「ホラチオン」

Hiroyasu Sakaguchi
フリーITエンジニア

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
46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 FAX044-852-1588

(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