



早春の軽井沢(2023.3)

命
ミッシェン
その2

安達
真魚

雲
になって

遠い空の果て 雲になって

見つけたい 何もかも忘れて

悲しみも苦しさも どこかにおいて

目に映る夢 また新しい景色

どこまでも行きたい たどり着く先は

誰かに会いたい 新しい命

雲になって 覗いてみたい

うーうー 知らない街を

雲の上から 眺めていたい

うーうー どこまでも、いつまでも

いつまでも生きたい たどり着く先は

こころもとない あてのない命

雲になって 覗いてみたい

うーうー 知らない街を

雲になって 眺めていたい

うーうー どこまでも、いつまでも

捜したい 過ぎ去った自分を

つるさみしさを 残したままで

この幸せは 邪魔されないように

覚醒

切り裂く稲妻 吹き荒ぶ嵐

恐怖 不安 見えない力

スピリチュアルワード 呪文唱えて

気合を込めて 邪気を払う

光明真言 大日如来

輪廻転生 マントラチャーム

闇のなかほのかに 白い光線

究める真理 迷い断ち切る

轟く地響き 裂けちる大地

悩み 迷い 魔性な力

エンジェルナンバー 0 (ゼロ) を見越して

自分の覚悟 見つめなおす

光明真言 大日如来

輪廻転生 マントラチャーム

デトックスのため 肉体晒し

瞑想見切り 憂い抜け出す

光明真言 大日如来

輪廻転生 マントラチャーム

木漏れ日

果てしなく広がる 夢と希望

時は過ぎ行き 降りしきる雨が

いにしへの思い 無限に続き

とりとめもなく 追い求める

新緑の木漏れ日 君を輝かせ

生きる喜び 芽吹きの子感

Sunlight divine light

この幸せ 永久にいつまでも

降り注ぐ木漏れ日 皆を輝かせ

生きる喜び 芽吹きの子感

どこまでも続く 山と河

Sunlight divine light

思い新たに 平安を祈る

この幸せ 永久にいつまでも

あまたの人々 自由に生きる

Sunlight divine light

思いのままに 息をつなぐ

この幸せ 永久にいつまでも

ノスタルジー東京

あてなく歩けばこの街は 過ぎし日からの勢力圏

昔からの通りには 洒落たセンスの店ばかり

昔の思い出白昼夢 デイドリーム・ビリーバー

うんちく語っても仕方ない

今日のデートも台無しさ

ノスタルジー東京 変わり続ける

神社の階段のぼれば 東京シティ見えてくる

時代を超えたその先に 視界は高層ビルばかり

レトロな東京さがして 昭和の下町商店街

タイムスリップもたまにはいい

今日のデートも台無しさ

ノスタルジー東京 いとしい故郷

仲見世歩けば浅草寺 インバウンドなストリート

お寺のおみくじ引けば 大吉以外は引き直し

ノスタルジー東京 変わり続ける

昔の建物探せば パワースポットあふれてる

アニメーションタウン東京

今日のデートも台無しさ

ノスタルジー東京 変わり続ける

何が面白いか東京

今夜のデートも台無しさ





新緑、北相馬のキョウチクトウ

下総台地

車で、栄町あたりから銚子方面へ向かうには、利根川の南側堤防、利根水郷ラインと呼ばれる国道356号線を利用する。とくに香取までの堤防上の道路は、信号も少なく、快適に走行することができる。走行方向の右側には水田が広がり、その先に、龍が寝そべっているかのような、樹木に覆われた台地を見ることが出来る。山と言えらるようなものではなく、手前の水田より少し高いくらいだが、ずっと一定の高さに見える。それも、ずっと一定の高さに見える。このあたりが、利根川下流域では、下総台地の北側の一部だと思っっている。千葉ニュータウン在住の自分も、この下総台地に住んでいるわけであるが、この台地がいつ頃どのようなようになってきたのか、どの辺までが範囲なのか、よくわかっていなかったため、改めて少し調べてみることにした。

まず、下総台地は、洪積台地と呼ばれているが、その生い立ち、形成までの履歴についてまとめてみる。洪積

台地とは、更新世に堆積作用によって形成された平坦地が、隆起してできた地形で、現在の沖積平野より一段、高いところの平地ということだ。更新世とは、約2百万年前から約1百万年前まで、旧石器時代と呼ばれる時代である。非常に寒い時期で、氷河時代とも呼ばれている。氷期と間氷期が交互に訪れ、日本列島とアジアは陸続きであった。また、現在の教科書的には、最終間氷期（7〜8万年前から約13万年前）とそれ以降に形成された段丘のことを、単に「台地」と呼ぶようにしているようだ。

次に、この台地の具体的な範囲だ。たまたま一つの該当文書を発見した。千葉県地域防災計画（令和3年修正）第4章地勢概要等の地形の項目には、以下のように記述されている。

「本県の地形は、南から北に向かって大きく丘陵、台地、平野の三つに区分されている。特に、南部の山間地は房総丘陵と呼ばれ、標高約300m程度の山々が連なった、本県で最も高い地域であり、地表の侵食は幼年後期から壮年後期の形をなし、谷はかなり深く傾斜も急である。

（中略）台地部は平坦ではなく、長柄町六地藏付近の標高120m程度から野田市付近の標高10m程度までと北へ向けて緩やかに傾き、下総台地と呼ばれている。（以降略）」

一応、千葉県の公式文書と思われる。下総台地は、南が長柄町あたりまで、北は野田市（関宿）あたりまでの利根川ラインにある。西は東京湾岸、東は九十九里平野までのそれぞれ内側ということになる。千葉県は、南の丘陵地から北へ向けて緩やかに傾いているが、丘陵と台地の境の標高を120mとしているのがポイントだ。

これらの分類のしかたは、東京低地をはさんだ武蔵野台地に対しても同様なことはいえるようだ。東京低地から武蔵野台地、多摩丘陵へと緩やかに傾斜しているが、同じように台地と丘陵はどこかで線引きされている。ただ、武蔵野台地と下総台地は、どちらも堆積作用で形成されているが、少し性質が異なる。武蔵野台地は高台なので、西側は隆起扇状地、東側は隆起三角州で、下総台地は、浅海の堆積地形が隆起したものと考えられている。このことに関しては、後日もう一つの資料を発見した。

それは、国土地理院のナショナルアトラス閲覧サービスの地形分類の地図だ。全国の地形分類が色分けして示されている。これを見ると、下総台地の位置関係が、しっかりとかめる。これまでの記述を裏付ける地図であった。これで、下総台地の生い立ちも、範囲もわかり、頭がすっきりした。

ついでなので、もう少し範囲を広げてみる。利根川を隔てて北の龍ヶ崎方面に見える台地は常陸台地と呼び、下総台地と合わせて、常総台地と呼ぶらしい。もう一つ疑問なのは、下総台地は、関東平野に入るのかということである。平野には、低地、台地、丘陵が含まれるように、山岳部を除く関東地方の1都6県のほぼ全領域が関東平野に入るようだ。したがって、下総台地も、房総丘陵も千葉県全体が関東平野の一部ということになる。

台地は、低地より一段高い陸地になってから、長い時間を経て、雨水の浸食を受け、河川を形成してきた。等高線のある地図をみると、浸食された河川は、どれもゲジゲジが這いつくばったような形をしており、自然の変

遷記録を語りかけてくるようだ。地球上で形成された地形は、人工物ではないため、似た地形が存在したとしても全く同じ形になることはない。

今回、下総台地について、不明瞭な点を調べてみたが、これを通して、初歩的ながら地形や地理に関する知識が少し深まったような気がする。高校時代に地形や地理の授業を受けたか記憶にないが、これからも現在の教科書などを使って、改めて学習してみたいと思う。

PC自作

PC（パーソナルコンピューター）は、インターネット接続環境も含めて、自分にとってはなくてはならないツールだ。それは、仕事でも、仕事以外でも、最も重要な道具だと考えている。自分と同じようにPCを必要としている人は多い。一方で、PCなどは使わないとか、使うことがないという人もたくさんいる。とくに、高齢者になるほど、その傾向は顕著だ。PCが実用的に普及

し始めたのは、OSにWindowsが採用された頃だろう。マルチタスク化やネットワーク機能が追加されたWindows3.0の日本語版が発売された1991年と考えれば、PCの普及の歴史はまだ30年程度である。高齢者は、学校教育で情報教育を受けているわけでないし、PC不要の仕事だったのであれば、なおさらPCを使う機会は少なかっただろう。一方で、若い人でもPCは使わないで、スマホやタブレットPCで済ませている人も多い。

PCの用途は、事務処理、ゲーム、創作、通信、メール、インターネットなどさまざま。スマホやタブレットPCが登場して、PCから置き替わってしまうだろうと思われた時期があったが、そのようにはならなかった。とくに事務処理の業務ではPC優位のままだ。今後、PC、スマホ、タブレットPCなどは並行して活用されていくと思われる。いずれにしても、これらの情報機器を使う上では、インターネット接続環境は必須だ。これがないければ、情報端末として意味がない。

さて、PCの自作についてである。自作といっても、部品を購入して組み立てて使うというだけだ。OSはWindowsかLinux系のPCが対象で、アップルのMACは自作できない。それもデスクトップPCがほとんどである。それでは、なぜPCを自作する必要があるのか。仕事でも遊びでもデスクトップPCを調達するためには、何らかの方法で購入しなければならない。市販の完成品を購入する、BTO（使用する部品を購入者の要望に応じて自由にカスタマイズして組み立ててもら）で購入するなど、いくつか調達方法がある。部品を購入して自作するのも一つの調達方法だ。それらのなかで、PCを自作する主な理由は次のようなものがある。

- ① 自分の好みの部品を選んで組み立てることができる。用途に応じて合理的な部品を選択することができる。BTOでも部品を選べるが、提示される部品は限られている。
- ② 調達費用を抑えることができる。自作の場合、費用として計上するのは、部品の購入だけで、組み立て時間やOSの設定などは費用として計上しなくていい。

③ 調達したい仕様のPCが、市販の完成品やBTOでは該当するものがない。高スペックのPCや超小型のPCなどを求める場合などがこれにあたる。

④ 装飾性の高いPCを組み立てたい。部品を光るものにし、ケースもガラスで、内部が透けて見えるようにしたりすることで、PCそのものをデコレートすることに喜びを感じる。一つの目的になる。とくにPCゲーマーに多い。キーボードもゲーム用に光で彩色したものがあ。これで、ゲームをするときのモチベーションがアップするらしい。とにかく、自分だけの個性を出したいためということだ。部品とは言えないが、ゲーマーのための特別仕様の椅子としてゲーミングチェアも販売されている。

⑤ 部品構成を考える過程や、組み立てるそのことに楽しさを感じる。

自分も、これまで何台かのデスクトップPCを自作して、現在も自宅ではそれらのPCを使用している。ゲームはしないし、組み立てることがそれほど好きでもな

いのだが、自作の理由は①、②、⑤にあたるかもしれない。しかしこれまで、仕事の関係で、他の人が使うものも含めて数多くのPCを調達してきているが、仕事用のPCを自作するということはなかった。組み立て作業そのものが本来の業務から逸脱してしまうし、そのことで利益は生まなかった。PCの製造を仕事としている人を除き、PCを組み立てるということは、一般的に、趣味性の高い領域なのだ。PCゲーマーがPC自作を一体的に興味として楽しんでいるケースも多いのではないだろうか。いずれにしても、PC自作の世界は、ずっと以前から、自作を希望する人たちと部品供給業者などに支えられ、商売として成り立っている。

PCを、事務処理や文書作成、インターネットでの閲覧・検索・メール送受信などの負荷のかからないことを使うのであれば、高性能なPCはいらない。数万円程度のノートPCがあれば十分だ。ただ、「インターネット環境」にはお金をかけた方がいい。一方で、負荷の高い処理がある場合は、高性能なPCが必要になってくる。

PCのスペックは、部品ごとに考える必要がある。とくに考慮すべき主な部品は、CPU、GPU、メインメモリ、ストレージだ。CPUは中央演算処理装置と呼ばれ、PC全体を制御し、高性能であるほど動作は早く快適になる。CPUはマザーボードに搭載される。GPUは、画像処理装置で、3Dゲーム、動画編集、暗号資産のブロックチェーン計算、AIのディープラーニングなど高負荷の処理に利用される。GPUはグラフィックボードに搭載されて利用されるが、これらの高負荷の処理が必要のないPCでは、グラフィックボードは必要なく、CPU内臓のGPUを使用している。メインメモリは、処理データを記憶するもので、作業机に例えられる。容量が大きければ様々な作業を並行してでき、PCの動作速度に直結する。ブラウザで、多くのタブを開く人は、この容量を大きくした方がいい。ストレージは、補助記憶装置のことで、HDD、SSD、USBメモリなどのことだ。機の引き出しに例えられる。容量は大きいほど便利だし、アクセス速度は早い方がいい。メインのストレージにはOSが格納されるが、最近のPCには、従来

多く使用されていたHDDの代わりに高速なSSDが使用される。ちなみに、古いパソコンでもHDDからSSDに換装すると、見違えるほどスピードアップする。

自分の場合、作曲用のソフトウェアがとくに高負荷な処理になっていているが、グラフィックボードなしで動作させている。CPUは比較的高速のものを使用しているので、これまで、あまり不便を感じたことがない。ただ、メモリとストレージは容量が多くないといけない。曲を1曲起動しただけで10GByte以上のメモリを消費するし、別途購入した外部音源は1種類につき数十から数百GByte以上のストレージの格納領域が必要なものが多い。グラフィックボードについては、搭載PCであれば、画面表示処理の分だけCPUの処理が軽減されるので、次回PCを調達する際は、グラフィックボード搭載を考慮した方がいいかなと思っている。

ディスプレイについては、画面が広い方がいい。とくに、高齢者にとっては、字の大きいことが大切だ。現在、32インチ（フルHD（2K）1,920×1,080）の2画面を使

用しているが、これで、近視用の眼鏡をかけたままで、画面の小さい字も読める。画面はフルHDだが、ゲームはしないので、これ以上解像度の高いものはいらない。ただ、これだけ画面が大きくなると、気を付けなければいけないのはブルーライトだ。大量のブルーライトを浴びることになるので、その対策は必須だ。幸いにも、スマホ、タブレットPCを含めて、最近のディスプレイは、ブルーライト軽減機能がついており、これをできる限り利用した方がいい。

PC自作といっても、部品を組み立てていくだけなので、普段からPCを使用していて、ハードウェアやOSの概要を知っている者にとっては、それほど難しいことではない。とはいっても、部品同士の適合性やOSのインストール、UEFIの操作など、少しだけ専門的な知識が必要になる。それも書籍やネット検索で対応できるものだ。また、ケース、電源、マザーボードなどが、予めセットされているベアボンキットもあり、これを利用すれば、自作の敷居がやや低くなる。

最近の家電量販店のPC売り場に陳列されているPCの多くはノートPCだ。デスクトップは、一体型か、派手なゲーミング用のPCで、機種も少ない。仕事用であれ、家庭用であれ、大多数がノートPCになっている。（一般社団法人電子情報技術産業協会（JEITA）、2021年度 ノートPCの出荷台数の構成比は全体の84.3%）

ノートPCもいいが、モバイル用途でなければ、個性のあるデスクトップPCを組み立ててみるのも、知的な趣味として面白いのではないだろうか。リスクは伴うが、完成すれば大きな達成感が得られる。誰にでも薦められるものではないが、PC好きで、気持ちと時間と予算に余裕があれば、ぜひチャレンジしてほしい。

マップファン

子供の頃から地図を見るのが好きだった。小学校の高学年から中学校にかけて、好きな教科は社会科だったが、

そのなかでも地理の時間が一番楽しかったことをよく覚えている。今でも地図を見ることは大好きで、グーグルマップを見始めたりすると、時間を忘れて見続けてしまう。一旦見始めると、費やす時間が多く、自己嫌悪に陥ることもたびたびある。一人の地図好きであり、マップファンだ。グーグルマップを開くきっかけは、何か気になる場所があるときや、訪問予定の場所があるとき、訪問した場所の位置を確認するときなどが多い。

車の旅行で湯沢温泉のホテルに泊まったときである。ホテルから日帰りで、三大薬湯として有名な松之山温泉に行くことになった。前日には、ホテルでタブレットPCでグーグルマップを開き、おおよその位置とルートを確認した。次の日、越後湯沢駅近くのロープウェイで山頂まで上った後、松之山温泉に向かった。松之山温泉は、10軒ほどの温泉宿や日帰り温泉施設などが並んだ小ぶりの温泉街だった。温泉街のまん中にある日帰り温泉「鷹の湯」で、少しの時間だったがのんびりすることができた。泉質は塩化物泉で、成分濃度が濃く、湯の温度はかなり高かった。行き帰りは、やはり山道が多く、信

濃川らしき川の川沿いも走行している。案内標識には、野沢温泉も表示されていたので、長野県の県境近くまで来ていることを実感した。11月上旬だったが、山道では見事な紅葉を堪能できた。

帰宅後は、PCでグーグルマップを開いて、旅行の行程の確認を行う。自宅から湯沢温泉までの行程、ロープウェイの山頂駅から見た山々や低地部の街並み、松之山温泉までの行程など、確認することは数限りない。松之山温泉までの行程の確認では、長野県の県境方面に走行していたこと、並走していた鉄道がJR飯山線であること、信濃川はそれが本流であったことなどを確認した。さらに、地図上で信濃川の上流をたどっていくと信濃川が千曲川になることがわかった。長野県では千曲川、新潟県では信濃川と呼ぶらしい。地元の人にとっては、なんてことはないことだが、自分にとっては、ささやかな発見であった。このような感じで、グーグルマップを開くと、ついつい時間を消費してしまうことが多い。

一口に地図といっても、様々なものがある。グーグル

マップは、日常的に使っているが、用途によって、より適切な地図があるだろう。有用だと思われる地図を種類別にまとめてみる。

【ロードマップ】

車のナビ(ナビゲーションシステム)が普及する前は、車の中に必ずロードマップの一冊くらいは常備していたものである。ナビが普及した現在では、ロードマップを使用する人も少なくなっているだろう。何十年前も前のことだが、北の丸公園にある科学技術館で、未来のシステムとして展示していたナビのプロトタイプのようなものを見たことがある。その頃は、すでに車の運転免許は所有していたと思うが、このようなものが実現することとは想像もできなかった。

ナビ搭載の車は20年以上乗っているが、車を乗り換えるたびに、ナビは高機能になり、便利になっている。しかし、ナビにも弱点がある。どうしても画面の制約などがあるので、切り替えがスムーズにいかなかったり、表示される情報量も少なかったりする。スマホと連携す

るApple carplayなども登場しているが、まだまだ進歩の余地を残しているように思う。対して、ロードマップは、すでに、ナビとしては役割は主役の座から下りている。ただ、全体を見ることができるので、自宅などで、旅行の計画などに利用するのに最適だ。JAFのロードマップでも、壁に貼り付けておけば、旅行気分にもなるし、上品とはいかないがカラフルな飾りにもなる。

【ハザードマップ】

ハザードマップは、自然災害による被害の軽減や防災対策に使用する目的のもので、被災想定区域や避難場・避難経路、防災関係施設の位置などを表示した地図である。自治体単位で作成されている。例えば印西市でも、揺れやすさ、液状化、洪水・土砂災害、内水のハザードマップが配布され、ネット上でも閲覧できる。一度は確認しておきたいものである。ハザードマップを見て気づくのは、ハザードと指定される区域は、河川、低地、軟弱地盤、埋立地、傾斜地など地形要因によるものが大半だということがわかる。

たまに訪れる茨城県稲敷市のゴルフ上の通路に、稲敷市の洪水ハザードマップが掲示されている。この地図を見ると、利根川の両側全体がハザード区域として赤色に色分けされている。これが昔の香取海の範囲だということがよくわかる。利根川のような大川では、一旦堤防が決壊して氾濫すれば、大変な災害になってしまうことを警告している。

【都市計画図】

都市計画図は、各自治体の区域内の都市計画の内容を示した地図だ。市街化区域、市街化調整区域、用途区域などが色分けされており、容積率、建ぺい率も表示されている。不動産開発者を含め、関連業者にとって重要な地図だ。この地図は、通常、自治体からの有償配布なので、一般の人がわざわざ購入し、所有することはほとんどないだろう。ただ、街全体のイメージをつかみたいときや、街の方向性を理解するときには、なくてはならない地図だと思う。

【国土地理院地図】

国土地理院は、日本では唯一の国家地図作成機関で、国土交通省の特別機関だ。地図づくりの元締めといっている。多くの地図が、国土地理院で作成した地図やデータに基づいて作成されている。最近の国土地理院のサイトの充実度は著しく、地図の総合博物館のようになっていく。内容が豊富で、いくらでも時間を潰せる感じだ。伊能図、迅速測図、江戸切絵図など、貴重な古地図のコレクションも見ることができる。

このサイトで中核をなすが、2万5千分の1の地形図をベースにした国土地理院地図だ。地点の標高を確認するときに、閲覧することが多い。標高はGoogle Earthでも求めることができるが、国土地理院地図の方がより扱いやすい。ただ、この地図は地形図なのだが、地形を確認するときに、写真（航空写真）で見た方がわかりやすいこともある。国土地理院では、数値地図として標高データなどを提供している。登山愛好家などに活用されているカシミール3Dは、この標高データを利用してい

る。自分も機会があればだが、このデータを一度扱ってみたいと思っている。

【迅速地図】

迅速地図は、明治13年から19年にかけて陸軍参謀本部が作成した地図で、関東平野、房総半島、三浦半島などの地域が対象になっている。歴史的農業環境閲覧システム（「歴史的農業」で検索できる）サイトの「比較地図」をクリックすると、過去（迅速地図）と現在（地理院地図）が左右に比較して表示される。マウスの動きによって、左右のポインターが連動するので、比較がわかりやすい。

迅速地図を測量したのは、明治の初期の頃なので、幕末とあまり変わらない時代である。それ以降、自然現象や人工的に手が加えられた、地形、地理の変更箇所は、この地図の比較でわかる。土地利用状況、道路、河川の流路の変遷、土地の開発状況など、土地情報の変更点を地図上で確認できる。川や湖沼などの水辺の埋め立て箇所や盛土箇所を把握できることは、とくに戸建てを購入

する予定の人にとっては、貴重な情報になる。戸建ての場合、耐震性を考慮するときに、地盤の状況、履歴を検討するのが最も重要だ。

迅速地図は、一部地域しかないのが残念である。ただ、地域外であれば、今昔マップのようなすぐれた地図サイトなどもあるので、それらを利用すればよい。

株式会社ちびぎん総合研究所発行の「千葉県総合開発計画図」という地図がある。道路構想など盛り込んだ、千葉県中心とする首都圏地図だ。やや大判な地図であったが、事務所の自分の机の前に掲示して、よくながめていた。この地図は、千葉県およびその周辺の将来の開発構想のおおよそがわかるものだった。残念ながら、事務所移転の際に処分してしまったが、明るい将来に希望を持てるという意味で、見るのが楽しみな地図であった。

地図にはよくよく縁があつて、仕事でも地図関連の仕事をしていたことに気が付いた。何十年も前のことだが、GISツール（Geographic Information System（地理情報システム））上で、道路関係の情報管理システムの開発

を行っていた。この文章の記述がきっかけになって、その当時、緯度、経度データを使って、地図上に描画したりしていたことを、なつかしく思い出した。

自作曲に「地図を広げて」（アルバム「日女若」）がある。「行きたいけど行けない見知らぬ土地に行って何かを見つけない」というような内容だった。

ずっと求めていた　ずっとたどり着けない

過去から未来へ　見果てぬ幻追い続けた

地図を見続けることは、いつまでも終わることがない。かつて訪れた土地、そして、まだ見知らぬ土地への憧憬だ。

ペットロス

愛犬「もも」が、昨年秋に亡くなった。「飼い犬が亡くなった後のペットロスは精神的につらい」ということは、身近な人からよく聞かされていた。それがもう少し

だけ将来のことだと思っていたが、現実のものとなってしまった。

犬種は「ロングコート・チワワ」で、雌、背が茶色、腹が白色のやや胴長で、成犬になってからは体重が6kgほどあり、大きめの「チワワ」だった。「ロングコート」は長毛ということで、足先が白色の犬なので、「ホワイ トソックスのチワワ」と呼ばれるそう。この犬は、もともと妻と娘が協調して、ペットショップで購入したものだ。それが、どういうわけか、ことわりもなく、その世話が私自身に回ってきたのだ。それ以来、食事、おやつ、排泄、予防接種、動物病院、シャンプー、トリミング、ペットホテルなど、全ての世話の責任を負わされてきた。

この犬は、愛くるしい姿とは裏腹に、警戒心が強かった。不用意に近づいてさわったりすると、家族であつても噛みついてくる犬だった。子犬のときは、大したことではなかったが、成長するにつれて、噛みつかれると流血事故になった。それもたびたび起きた。全く手のかかる

犬であった。たまに、散歩に連れ出したとき、犬の可愛い姿を見た子供やお年寄りに「さわっていいですか」と言われたりするが、「ダメダメ、危ないです」と言って断ることがよくあった。

私に犬を預けた家族からは、「人に噛みつくのは、躰が悪いかからだ」と、いつも叱責されていたが、それにはそのたびに反発していた。獣医師には、犬の躰は、生後3か月までが大切で、そのころまでに社会性を身につけなければいけないと言われた。子犬が販売されるときは、すでに生後1〜2か月くらいは過ぎているものだ。世話をまかされたときは、心の準備もないし、知識もなく、生後3か月などすぐに過ぎてしまっていた。躰のチャンスはその後もあったのだろうと思うが、自分にはとても無理であった。

後で調べてわかったことだが、改正動物愛護管理法では、「犬猫等販売業者は、その繁殖を行った犬、猫を生後56日を経過する前に販売、引渡し、展示してはならない」(2012改正以降の記述を略記)としている。「一定の日齢に達していない幼齢の個体を、その親兄弟

から引き離すと適切な社会化がなされず、後々、吠え癖や噛み癖等の問題行動を引き起こす可能性が高まる」ということらしい。生後3か月頃までの躰はブリーダー側の責任と考えると、今更ながらそのときの責任から解放された感じがする。

その後も、この犬の噛みつき癖がなくなることはなく、ほとほと手を焼いた。リードをつければ、こちらの思うようになるのだが、うまくやりくりしないとリードがつけられない。動物病院やトリミングなど決められた時間に外に連れ出すことも多かったが、その都度リードをつけることを考えると、それだけでストレスだった。このような状況は、この犬が死ぬまで続くだろうと思っていたが、そのとおりであった。

それでいて、動物病院などへ車で連れて行くことになると、ガタガタ震えるような気の小さな犬であった。どこかに連れていかれるのを、極度に怖がるのだ。この習性は子犬ときからだ。生後間もない時に、よほど怖い思いをしたのではないかと推測していた。

この犬が、家に来てくれてほんとに気の毒だと思ったのは、夫婦で働いていたため、子供たちが巣立ってから、朝から夕方まで留守番が多かったことだ。休日でも、どこかに出かけるときが多かった。それでも、この数年は仕事に出かける日が少なくなり、犬といっしょにいる時間が多くなったので、良かったと思っている。

この犬は、私のことを家族のなかで第一の主人とみていた。食べ物や排泄の世話は自分が行っていたので当然のことだった。家で一緒にいるときは、私がどこで何をしているかを常に気遣っていた。洗面所、浴室、台所以外であれば、私がどこにいても傍らに一緒にいたいのだ。リビングで食事をしていればその近くに、机に向かっているれば、その足元に、寝るときは、同じベッドの上で寝る。寝るときはいつも、すり寄ってくる犬を何度も何度も撫でてやった。犬の方が要求するのだが、このようなときは、噛みつくことはなかった。家の中の犬の行動は、不適切な言葉かもしれないが、「金魚の糞」という形容がぴったりだった。また、家族の誰かが帰ってくれ

ば、尻尾を振って、これでもかというぐらい喜ぶ。犬は忠犬だとよく云われるが、この犬も主人とその家族に、常に付き添ってくれていたと思う。

小型犬の場合、18歳くらいまで生きると聞いていた。しかし、13歳を少し過ぎた頃から急に咳き込むようになった。おやつをねだったり、吠えたりするときに咳き込むことが多かった。ずっとその状態が続いたが、それでも15か16歳くらいまでは生きていてくれるだろうと思っていた。しかし、14歳7か月目のある日、突然亡くなってしまった。咳き込むようになってから、1年半くらい生きたことになる。最後は、朝方、私の寝ているすぐ枕元で、冷たくなっていた。

次の日には、動物セレモニーの施設で丁寧に火葬をしていただいた。「ペットロスを経験させない」という言葉が頭にあっただので、遺品と呼べるようなものは、できるだけ早めに処分した。しかし、しばらくの間は、落ち込む日々が続くことを覚悟した。手つかずのペットフードは、飼い犬のいる近くの知人に引き取ってもらった。何日か後にその飼い主に出会ったとき、声をかけられた。

「うちの犬は、いただいた干し芋のおやつを沢山食べていますよ」

「そうですか。それは良かったです。うちの犬もその干し芋が大好きだったんです」

そう言いかけたが、思いたしたら悲しみがこみ上げてきて、言葉が最後まで続かなかった。その後も、犬を思い出すと言葉が途切れてしまうことが何度かあった。

「ペットロス」を一番意識するのは、家に帰ってきたときだ。この犬は、外から帰ってくる主人の足音を聞きつけ、玄関のドアを開ける前から、ドアの近くまで出迎えるにきているのが普通だった。その犬がいないと自分の気持ちを納得させなければならないのだ。

私自身、すでに両親はいない。上の兄弟もすでに2人亡くなった。学生時代の親友も亡くなってから久しい。愛すべき人を失うことの喪失感はそれぞれ大きかった。「この人にもう会えない」と思うと、胸が締め付けられて、悲しみが体中に広がっていく。

この喪失感、人や生き物だけではなく。物に対して

も同様のことがいえる。いい例が車だ。車を購入して現在まで、10台くらいは乗り換えているが、乗り換えの度に、それまでの車への愛着から、それぞれ手放すときの喪失感があった。新たな車を所有する喜びとは別次元の感情だ。あるとき、ディーラーから新しい車を購入し、それまでの車を下取りに出した。日もあまり経たないと、用があつてそのディーラーを訪れて帰るときだったが、駐車場の片隅にあつたその下取り車を発見してしまった。まだ行く先が決まっていないのだなと思うと同時に、子供を一人残していくようなせない気持ちがかみ上げてきたことを記憶している。

犬がいなくなつて、喪失感とは引き換えに、日常生活は随分と楽になつた。ペットフードを用意することもないし、排泄の世話をすることもない。病院に連れて行くこともなし、ペットホテルを予約しなくても、自由に泊まりの旅行に行けるようになった。しかし、大切なものを失つてしまった。

生き物はすべて、生きている間は生きていくという使

命がある。使命は「命を使う」ことだ。この犬には、生きていくことに加えて、飼い主を癒し、喜ばず使命があったはずだ。一方で、飼い主は、育て、世話することが使命だ。そういう意味では、おおげさだが、犬は自分自身の分身であり、犬が亡くなれば、生きていくという自分の使命の一部が削り取られたような気がしてならない。

身近な友人も、「そのうちなれるよ。時間が解決してくれるものだよ。」と言って、慰めてくれる。確かにその通りだと思う。悲しさは大きいですが、残された命を大切に生きなければならぬ。

作詞・作曲

昔、大学の音楽サークルで、バンドを組みコンサートなどで、ギターを伴奏で歌っていたことがあった、3学年を過ぎるとサークル活動も終わってしまうので、実質的な期間は2年半くらいだった。その後は、ギターを手

にすることも少なくなり、ニュータウンに転居した頃には、部屋の片隅にしまっておいた学生時代のギターは壊れてしまった。そんな状態なので、音楽を聴くことはやめてはいなかったが、この年齢になって新たに音楽に関わる気持ちは全くなかった。そんななかで、昔の音楽サークルの仲間とは一定の親交はあったので、卒業後も音楽活動をしている者がいることは認知していた。ある程度の年齢になって、昔のバンドを再結成している仲間もいた。一般に「おやじバンド」と云われているスタイルだ。

自分も、そのような影響を受けて、何か音楽に関わることをしてみたいと思っていた。しかし、今更、中途半端なスキルで楽器演奏や歌唱することなど、とても考えられなかった。そこで、作詞・作曲をやってみようと考えついた。何か歌える曲を作れば、だれか仲間が歌ってくれると思っていた。ただ、これが大きな勘違いであった。他人の作った曲を覚えて、歌うこと自体が難しいのだ。例えば、カラオケでも初めて聴いた曲をすぐに歌えないのと同じだ。最初に自分が歌ってそれを聞いてもら

い、覚えてもらう必要がある。それも、自分で作った曲を、人に聴いてもらうまで歌いこなすことが難しかった。それと、他人の作った曲では、モチベーションが下がらないということもある。仲間からは「自分で歌えばいいのではないか」と言われる始末であった。

そんなことで、結局は、曲を作ったら自分で歌うこととし、CDを作成して身近な人などにそれを配って聴いてもらうことに方針変更した。しかし、思い立ったのが、60代後半だったし、学生時代のバンド活動で曲を作っていた訳でもないのです、どのようにすれば曲ができるのか、最初のうちは試行錯誤の連続だった。

まず、作業する部屋と大き目の机を用意する必要があった。恥ずかしい話だが、それまで自分の部屋もなかったし、まともな机もなかった。それでも、部屋については、物置にしていた部屋の一角を確保できた。大き目の机も購入できた。たまたま、住居が二重窓だったので、防音上は幸いだった。すこし音を大きくしても、聞こえるのは家族だけだ。それでも、家族に気兼ねして、作業

はヘッドフォンで行うのがほとんどだった。ただ、歌を録音するときは、歌声だけではどうしても聞こえてしまうので、家族がいないときにしか録音はしなかった、というか、できなかった。作業中、飼い犬は足元にいて寝ていることが多かったが、ちよつとした寝息やいびきの音については、マイクはそれらの音をほぼ拾わなかった。ただ、宅配便の呼び音になると、犬が吠えだし、即、録音中止となった。

次に、機材やソフトウェアを揃えなければならない。これらは、ほとんど作曲作業のためだけ必要だった。作詞だけするならば、PC1台あれば十分だ。スマホだけでも済ますことができるかもしれない。機材で、一番中心になるのは、少し性能の高いPC一式だ。周辺機器として重要なのは、オーディオインターフェイスだ。楽曲制作上、音質に多大な影響を与える存在だ。デジタルオーディオの世界で、PCなどからアンプに信号を送るDACという装置があるが、これはオーディオインターフェイスからアナログ入力機能（マイク入力など）を除いたものだ。MIDIキーボードも入力用に使用している

人は多い。ソフトウェアとしては、作曲用のソフトウェアとそのプラグインとして付加的に利用するソフトウェア、音源ソフト、エフェクターなどを用意することになる。最初のうちは、どんなソフトウェアを使用すればいいのか皆目わからなかった。作曲用のソフトウェアだけでも、何種類か購入しているが、無駄にしたものも多かった。

楽器は、音やコードを確認したりするのに必要だ。最初は、アコースティック・ギターを利用していた。というのも、ギターしか扱えなかったからだ。作曲用であれば、鍵盤楽器の方がいいと思えば、シンセサイザー（通常、キーボードと呼んでいるが、多くは多音色、多機能のシンセサイザーで、演奏用にも使用される）を購入して、それを利用するようになった。シンセサイザーはMIDIキーボードとしても利用できる。今では、楽器を利用せず、PC上だけで完結することも多い。

PCで、楽曲を制作したり、編集したりすることを、DTM (Desk Top Music) という。またPCで、音楽制

作するソフトウェアのことを、DAW (Digital Audio Workstation、dawと呼ぶことが多い) という。作曲用のソフトウェアと呼んでいるのは、DAWのことだ。作詞については、前述したように、ワードのような文書編集ソフトウェアがあればよい。

ここで、作詞を含めて自分なりの楽曲制作の手順を紹介してみる。

① 曲のテーマ、タイトルを決める。テーマは必ず最初に決めるが、タイトルは後で決めても良いことにしている。

② 作詞を行う。メモアプリを使用し、詞の中で使う言葉などを羅列していく。メモアプリを使用するのは、空いた時間で入力できることやスマホでも入力できるためだ。ある程度言葉が固まったら、メモアプリからワード文書に移し、そのなかで詞を仕上げていく。

③ 作曲を行う。浮かんだメロディーをDAW上のピアノロール画面で、音符として打ち込んでいく。このような音符などの入力を「打ち込み」という。これは、実質上、五線符を書いていくのと等価なことを行っている。このとき、小節や半小節のコードは決めていくか、または前

もって決めているので、コード譜もワード上で出来上がって行く。五線符は、必要なとき以外は作成しない。

④ ドラム、ベース、コード演奏を中心としたベーシクなパートのアレンジを行う。

⑤ 音声をレコーディングする。

⑥ うわものと呼ばれるパートを中心に、アレンジの続きを行う。イントロ、間奏 (interlude)、アウトロ (エンディング) も加える。アレンジに使用する音源は、基本的にプラグインを含めたソフトウェア上に組み込まれたものを使用している。たまに、実際に楽器で演奏したものや、演奏してもらった音源を使用することがある。

⑦ ミキシングを行う。各パート (楽器、音声) の音量調整と左右配置およびリバーブなどのエフェクト処理を行う。

⑧ ミックスダウンを行う。wav または mp3 のアナログ音源を作成する。

⑨ アルバム CD を作成するときは、最終的な曲順を決め、マスタリングを行う。マスタリングでは、曲全体からみた曲ごとの音量調整や曲間の無音部分の時間調整など

を行う。完成すれば、オーディオ CD に書き出し処理を行う。不具合や不適切な箇所があれば、以前の過程に戻ってやり直す。なお、オーディオ CD には CD-TEXT として、「曲名」などを含めることができ、対応 CD プレイヤーではこれらを表示できる。iTunes などでは非対応なので、オーディオ CD リッピング時にこれらの情報を取り込めるよう、ネット上に登録しておく必要がある。

楽曲を作るとき、詞が先 (詞先) か、曲が先 (曲先) が、よく話題になる。最近は曲先が主流になっているようであるが、自分の場合は、これまで、どの曲も詞先だ。詞を先に作らないと落ち着かないので、そのようにしているが、いつか、曲先でも作ってみたいと思っている。詞を作るのにはいろいろなテクニックがあるようであるが、何度作っても、なかなか進歩しない。ただ、最低限必要なのは、語呂合わせだということはわかっている。1 番の歌詞と 2 番の歌詞のそれぞれの箇所で字数が異なっていると、曲も作りにくいし、歌も歌いにくい。ちなみに、語呂合わせしなければならぬ大変さは、音

楽の歌詞だけではない。伝統的な文学である短歌や俳句などでも同じなんだと、妙なところで納得している。

作曲については、コード理論あるいはコード進行理論を少し理解していれば、十分事足りると思っっている。斬新なコード進行の曲が発想できれば最高だろう。メロディーラインを生み出していくのも同じだ。これまでどれだけの曲を聴いて、それらをどれだけ学び取っているかが大切だと思う。とはいっても、それぞれの人が身につけた感性によるものなので、どうにもならないところでもあるようだ。

DTMという言葉は以前より知っていたが、自分がそれで楽曲制作を行うことになるとは夢にも思わなかった。DTMは、この10年、20年で急速に進歩している。昔であれば、楽曲制作を行うには、それなりのレコーディングスタジオと高価な機材などが必要だった。しかし、今ではプロとアマで利用できる機材やソフトウェアの差がなくなり、PCがあれば、高品質な楽曲制作ができる環境になっている。今の音楽業界は、DTMの利

用が制作上の一つの重要な基軸になっているように思う。音楽業界で活躍する音楽クリエーターにとっては、DTMの知識は必須になっている。機材などの出費は大変であるが、これからも数多くの若い優秀な音楽クリエーターが生まれくることを期待したい。



ペンタス (アカネ科)