



## 落合陽一氏インタビュー

# 「耳で聴かない音楽会」「変態する音楽会」「交錯する音楽会」

メディアアーティスト 落合 陽一  
おちあい よういち

「聴覚障害を持つ人々も一緒に音楽を楽しむ方法はないか」という問題意識を発端に、落合陽一氏×日本フィルハーモニー交響楽団のタッグで音楽会が開催された。音、光、振動と触覚でオーケストラを体験する「耳で聴かない音楽会」、「映像装置」を奏者として加え、オーケストラをトランスフォーム（変態）した「変態する音楽会」「交錯する音楽会」。落合氏がダイバーシティへ向かう先には？ 編集部による遠隔インタビューの要約を掲載する。

音楽会情報：<https://www.japanphil.or.jp/concert/23719>

Q 音楽会への落合様の取組み状況は？

A アーティストとして演出を担当している。また研究者として、2017年より科学技術振興機構のCRESTに採択された「xDiversity」プロジェクトを進めている中、支援技術のプロトタイプを一般の方々に触れていただく貴重な機会でもあると考えている。失われた身体感覚をコンピュータでどうサポートできるかというテーマで、重要なのは、「現場での課題抽出」「技術開発」「技術をお客様に届けるアウトリーチ」。その一環である音楽会には力を入れており、筑波大学附属聾学校や、視覚・聴覚障害者のための大学である筑波技術大学の協力で、どの周波数ならオーケストラの音が聞こえるか、といった課題抽出をしている。

Q xDiversityにおいて重視する点は？

A 障害者自身に課題意識はあっても、何が必要なのかは技術に触れるまで本人も分からず、この技術を使えばこんな事ができるのでは、から考え始める。例えば、耳が聞こえないと電車を乗り過ごしてしまうのを、音を聞く事ではなく、スマホやGPSで解決できないか。欲しい技術と要素技術をマッチングさせるために、現場での課題抽出を重視している。ディープラーニングによるコンピュータビジョンの精度は上がったが、実際に日常で使っているのは自動文字起こし、顔認識によるスマホロック解除等なので、その派生技術を使ったアクセシビリティのためのインターフェース作りに取り組んでいる。

Q 音楽会に参加した障害者・健常者の皆様の感想は？

A 障害者の方々は、以前、アーティストとして作品を作る中でスピーカー 40個を搭載したORCHESTRA JACKETを制作したことがあった。それを用いたとき全身で音を感じるとの感想があった。また抱くタイプの触覚スピーカーデバイスであるSOUND HUGは臨場感が増す、富



©蛭川実花



士通が開発を進めているOntennaは信号のオン・オフがはっきり届くのでタイミングが分かって楽しい、等。健常者の皆様は、ダンス、音楽、振動が一体になり、聴覚だけではなく複雑性が楽しめたとの感想があった。

Q オーケストラ奏者の皆様の感想は？

A 映像+オーケストラというと、動きの決まっている映像に演奏を合わせることが多いが、今回は指揮に映像が追従できるプログラムを作成し、現場で映像スタッフが映像を見ながら合わせたので、奏者はいつも通りの演奏ができ、その場で作られる映像と演奏のシンクロ率が高かったとの感想が得られた。メディアアート作家としても面白い結果だった。

Q 今年8月に開催された音楽会の注目ポイントは？

A 映像演出を表現的・デバイスのアップデートし、「動物の謝肉祭」に現れる動物の視覚的表現等、映像+オーケストラという表現形態の作法が見えてきたのでそれをアーティストとしても研究者としても追求していきたい。また交錯する音楽会では、よりコンテキストを重視し、日本とオーケストラの歴史と映像演出とともに振り返った。映像とともにあるオーケストラらしい表現を考えていきたい。

Q 海外で音楽会開催の予定は？海外の障害者の方々にも楽しんでいただけるのでは。

A 大いに興味がある。オーケストラは非言語コミュニケーションなので、国を問わず相性が良いと思う。実際、諸外国でビデオを見せると非常に好評なので、いずれ

公演してみたい。

Q ITUは最近、視覚障害者への音声ナビゲーション等を議論している\*。この音楽会を標準化する可能性は？

A 音情報を聴覚以外の感覚に変換して届けるというガイドラインがあれば良い。美術館に音声ガイドがあるように、コンサート会場でサポートデバイスを貸し出せるようにしたい。大いに興味がある。

Q 究極のヒューマンマシンインタフェースであるブレインマシンインタフェースへのお考えは？

A どこまで作れるかが現時点ではまだ見通せない。fMRI等を使ったシステム開発を含め今後の研究に期待。人工内耳手術の感覚でインタフェースを入れられれば良いが、ハードルが高いのではないかと考えている。もちろん、ロボット技術による電極埋めこみなどは興味がある。

Q 技術による身体障害者へのエイドではなく、身体能力拡張の可能性に対するお考えは？

A Sony CSLの遠藤謙さん、作家の乙武洋匡さんとプロジェクトを進めているが、場合によっては義足より車輪の方が効率が良い。デバイスを使って身体能力を標準ラインまで戻す事は多々あるが、同じ技術で標準ラインの2倍にする方法もある。身体障害克服と身体能力拡張は同じ分野。また、身体の形は自由であり、脚や車輪、あるいは跳べる、というように、ファッション性や利便性で体のパーツを変えるなど、多様な身体が選べ、できる事が広がる未来があった方が面白いと思う。

\* ITUジャーナル 2018年2月号「アクセシビリティ標準化」参照