

マルチメディアによる芸術の変容

——バウハウスの統合論を視座として——

本村 健太*

(1999年6月9日受理)

はじめに

人間生活の様々な場に「マルチメディア」が台頭する現代社会において、芸術のあり方も大きく変容しようとしている。それは、そこに存在する人間の生活様式や思考様式の変化を伴って一つの巨大な潮流を生み出しつつあるようにも思われる。また、そこには絵画に代表される既成の芸術様式の視座で制作、あるいは研究・教育に携わっている人々とのズレも否定しきれないものとなってきている。

ここでは、筆者の研究テーマである「バウハウス (Bauhaus)」を指標にして、芸術としての役割をも担おうとしているマルチメディアがどのような構造をもち、いかに新たな展開を見せようとしているのかを探りたい。その際に主要なキーワードとなりえるのはバウハウスにおいても重要な課題であった「統合」であると思われる。歴史としてのバウハウスにおける「統合論」については、すでに拙稿「バウハウスにおける統合論の諸相」¹⁾があり、バウハウスに内在する様々な統合論を多面的に考察している。さらに、現代におけるバウハウスのアクチュアリティーを考察したものとして拙稿「マルチメディア時代のバウハウス—芸術と電子テクノロジーの統合に向けて—」²⁾がある。

本研究は、これまでの研究・実践のなかで浮上してきた「芸術」そのもののあり方の問題にまで射程を伸ばし、その内部構造と今後の方向性を明らかにしようとする意図したものである。この考察の過程では、バウハウスの統合論のなかで重要な「アートとテクノロジーの統合」以外の事項についてもさらに論及していくことになるだろう。

マルチメディアが芸術表現のための道具として浸透してきたことによって、芸術家だけではなく、「図画工作」や「美術」という学校教育における教科に関わる教師にとっても環境の変化というものが生じることになるに違いない。そして、マルチメディアの教育媒体としての可能性も今後考察していくことの必要性を認識することになるだろう。

また、「マルチメディア」という概念が不明確であるという批判に対処するため、ここで前もって明記しておくことにする。大きく捉えると、マルチメディアとは画像情報、音声情報、文字情報などの複合した高次のコンテンツ (情報内容) であり、それを作成、展示するためのツールであるといえる。そして、そのツールにはハードウェアとソフトウェアからなるコン

* 岩手大学教育学部

ピュータと、それらをケーブル等で媒介するインターネットも含まれることになる。
これから統合論としてのマルチメディアを考察したい。

I マルチメディアによる諸芸術の統合

1919年、バウハウス創立宣言の表紙には、リオネル・ファイニンガー (Lyonel Feininger) の木版画による「未来の大聖堂」が掲載されていた。そして、そこには尖塔に輝く三つの星、すなわち建築、絵画、彫刻によって「諸芸術の統合」が象徴されていた。これは、1923年以降、バウハウスにおいて「アートとテクノロジーの統合」が濃厚に求められるようになる以前の前提として存在した理念の一つである。そしてこのことが、バウハウスにおける芸術や教育のあり方の基盤をつくっていたように思われる。まず先に、当時のバウハウスの状況を確認することによってマルチメディアについて言及する足場を固めたい。

バウハウスは芸術・デザインの運動であるとともに、教育機関でもあるという希有な存在であり、如実に芸術運動の理念が教育カリキュラムに反映されるという性質をもっていた。したがって、教育カリキュラムの内容や構造を確認していくことで、バウハウスにおける芸術のあり方も自ずと浮上してくることになる。

ここで、1923年に出版発表された教育課程の構造図³⁾を参考にしたい。これは、1919年にバウハウスが旧アカデミーから残存する教師陣にリオネル・ファイニンガー、ヨハネス・イッテ



バウハウスの教育課程構造図 (独語版をもとに筆者作成)

ン (Johannes Itten), ゲルハルト・マルクス (Gerhard Marcks) を加えて開校し、1920年にゲオルグ・ムッヘ (Georg Muche), パウル・クレー (Paul Klee), オスカー・シュレンマー (Oskar Schlemmer), 1921年にヴァシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky) を招聘した直後に提示されたものであり、このような表現主義の前衛芸術家らを迎え入れた背景についても明示しているように思われる。つまり、旧来の「芸術のための芸術」といわれるような象牙の塔に閉じこもる専門特化を解消するため、新しい「総合芸術」を築きあげることが一つの目標となっていたことである。

この教育課程の構造図は、同心円をなしており、造形教育家でもあるイッテンの示唆によって実現した「予備課程 (Vorlehre)」、「手工芸の復権」というもう一つの理念から導かれる「工房課程 (Werklehre)」、そしてバウハウスにおいて「総合芸術」を体現する「建築課程 (Baulehre)」に求心的に進む教育課程を示している。

予備課程には半年の期間在籍し、基本的・要素的な形態の研究や材料研究を行う。ここで学生は一般的な造形能力を高めるとともに、自己の適性を見極めることになる。特にイッテンの造形教育は世界的にも有名であり、心身の統合を目的とする柔軟体操や呼吸法、オートマティスム的な線描、明暗法による平面構成、基本的な形態による立体構成、自然研究、材料研究、色彩論、そして芸術作品の表現的な鑑賞を発展的に教育内容としていた。

工房課程は、石、木、金属、陶器、ガラス、色彩、織物という工房のいずれかに所属して訓練するものであり、期間は3年となっている。さらに形態教育 (Formlehre) も施されるが、これには自然研究、材料研究、空間・色彩論、コンポジションの研究、構成や展示の研究、材料・道具論などが含まれている。学校教育のシステムとして労働共同体である工房の形態が採用されていることから、バウハウスの教師は「マイスター (親方)」と呼ばれていた。

建築課程は、バウハウスにおいて諸芸術を統合する上位概念として存在する「建築」を実現するためのものであり、バウハウスにおける最終課程である。修学期間は学生の業績によるものとなっている。しかし、この課程における教育実践は初期バウハウスにおいてはまだ実施されなかったため、まさに理念的な存在となっていた。

このように、バウハウスにおける造形教育は総合芸術を「建築」というメタファーによって実現しようとするカリキュラムによって裏付けされていたのである。そして、これはその後さらに「アートとテクノロジーの統合」というもう一つの理念を伴った相乗効果で近代デザインの基礎を築く運動となっていたのである。

それでは、今日マルチメディアがこのような芸術の統合を引き受けたとしたとき、どのような再構築が考えられるだろうか。これも一つの教育カリキュラムとして図式化することによってその構造が明確になってくるだろう。つまり、マルチメディアを上位概念として仮に位置づけたとき、どのような学習のプロセスを経ることが理念の実現のために有効なのかということが、同時に諸芸術の統合のあり方を浮き彫りにするものともなるということである。

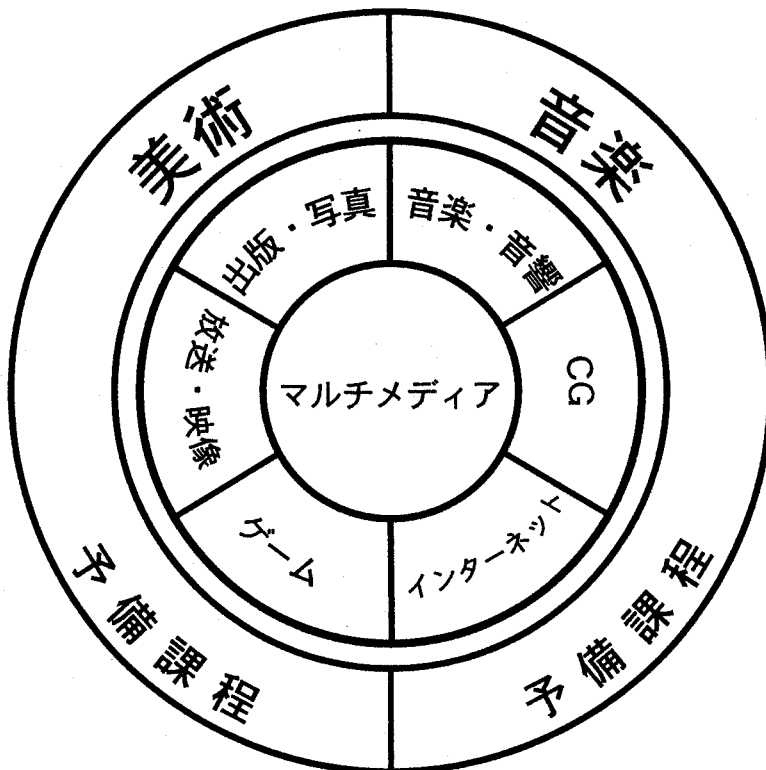
まず、このような思考実験があまりにも抽象的になるのを避けるために、現実的な背景の事例を取り上げておくことにする。

1998年12月、文部省により新しい学習指導要領が告示された。その中学校学習指導要領の「美術」において、内容は「A 表現」と「B 鑑賞」に分けられる。この「表現」の内容は、さらに「絵や彫刻など」のいわゆる「純粋美術」と「デザインや工芸など」の「応用美術」とに区分されている。

この「デザインや工芸など」の領域には、第1学年で「伝えたい内容を図や写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで、効果的で美しく表現し、表現し伝達・交流すること」、第2学年及び第3学年では「伝えたい内容をイラストレーションや図、写真、ビデオ、コンピュータ等映像メディアなどで、分かりやすく美しく表現し、発表したり交流したりすること」と記されている。さらに、「絵や彫刻など」の領域においても第2学年及び第3学年で「表したい内容を漫画やイラストレーション、写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどで表現すること」が含まれている。

ここでいう「映像メディア」が視覚的な作品を作る手段という意味で使用されているとしても、実際は「音声」なども伴った総合的な表現手段をすでに獲得してしまっており、やはり「マルチメディア」による表現ということも可能である。

このように中学校の「美術」という教科においてもマルチメディアが台頭してきたという事実は、社会や美術の変容を反映した結果であるといえることができるだろう。これから考察するのはバウハウスと同様、「専門教育」ということになる。歴史上のバウハウスとの違いを強調するとすれば、「エレクトロニック・バウハウス」(あるいは「デジタル・バウハウス」)と呼ぶことができるが、ここでのマルチメディアの構造についてこれから言及したい。



エレクトロニック・バウハウスの構造図(筆者作成)

この構造図では中心に建築に代わって総合芸術を体現する「マルチメディア」が布置される。そしてその外側には「出版・写真」、「音楽・音響」、「コンピュータ・グラフィックス」、「放送・

映像」、「ゲーム」、「インターネット」が位置づけられるだろう。ここでは情報（コンピュータ）リテラシーの他、自然（形態）研究、材料（テクスチャー）研究、空間・色彩論、コンポジションの研究、ディスプレイの研究、音楽的なものとしては効果音の研究が必要となるだろう。そして、その外側には電子テクノロジーによって統合されることになる「美術」、「音楽」が想定される。これらは、従来の美術や音楽の構造をそのまま包含しているものである。バウハウスの予備課程のような基礎教育は、この領域のなかに位置づけることが可能だろう。

ここで注意が必要なのは、現行の美術教育と音楽教育とが統合されるべきであるというような結論は、容易には導き出せないということである。それぞれの一般教育を受け、さらにいずれか、あるいは双方の専門教育をそれぞれ受けることが教育カリキュラム、そして人材育成としては好ましいと思われる。これは美術と音楽との表現形式、そして教育体系の相違によるものである。

重要なのは、マルチメディアは従来の美術や音楽を排除するかたちでの統合ということをするのではなく、そのシステムのなかに組み込んでしまう許容力をもっているということである。このことは、まさに現代の諸芸術の統合を誇示するものである。したがって、「エレクトロニック・バウハウス」は諸芸術を統合するものとして構成されるのだろう。しかし、「建築」に比べて「マルチメディア」は実体を思い浮かべるのが難しい傾向にある。ここでもやはり一つのメタファーとしてその概念を使用せざるをえないのかもしれない。とはいえ、エレクトロニック・バウハウスについてはすでに理念上のものだけに留まらず、実体が生じてきているのも事実である。これからそれらの事例を紹介したい。

II エレクトロニック・バウハウスの出現

現代のバウハウス、すなわち「エレクトロニック・バウハウス」として出現した機関の一つにドイツ、カールスルーエの「芸術メディアセンター」(ZKM/ Zentrum für Kunst und Medientechnologie)⁴⁾がある。

ZKMは、1997年10月18日に公開された公立の研究機関であり、新しい時代の芸術（特にメディアアート）を広く模索する場となっている。そして、ここでは総合的な芸術のあり方が視覚メディア研究所 (Institut für Bildmedien)、メディアミュージアム (Medienmuseum)、メディアシアター (Medientheater)、メディアテーク (Mediathek)、現代美術館 (Museum für Neue Kunst)、美術館教育部門 (Museumspädagogik)、音楽音響研究所 (Institut für Musik und Akustik)などの設置によって支援され、各国の芸術家を招くなどして様々なプロジェクトが進行している。

視覚メディア研究所においては、「メディア文化」のさらなる発展のため、創造的・批判的な分析を行っている。世界中からここに集結している客員芸術家に、最新のメディア・テクノロジーを使用した革新的な芸術作品を生み出す可能性を与えている。まさに現代のバウハウスを象徴しているかのようである。彼らには、CGのためのコンピュータ、デジタル・ビデオ編集システム、ヴァーチャル・スタジオ、マルチメディア・ラボが自由に使用できる体制が整備されている。さらに、芸術の必要条件に応じたハードウェアとソフトウェアという新たな道具を研究開発することにも重心が置かれている。

このように視覚メディア研究所は、新しいメディアテクノロジーに関わりながら活動する芸

術家に技術的・精神的な助成を行うことを一つの目的としている。ZKM は、客員芸術家に半年の期間、研究助成金を出して新しいメディアの領域における芸術作品の生産を補助している。

メディアミュージアムは、世界にも例のない初めてのものであり、ここではインタラクティブなメディアアートのコレクションによって、若い芸術様式の国際的な標準形が示されている。ここでは、意識的に幅広い層の観客に向けて、コンピュータに支援された電子メディアがその社会的な意味を考慮してテーマ設定されている。

ここにある作品の多くは、この場のために作られたものである。つまり、これは最新のメディアテクノロジーの領域における芸術的・学問的なプロジェクトのための生産現場として美術館を定義するという新しいコンセプトに裏付けされているのである。メディアミュージアムは、メディアを使用する新しいコンセプトの発表と議論のプラットフォームとして認識される。さらに、メディアミュージアムが、芸術家、デザイナー、学者、技術者の協同作業による一つの実験場でもあることはかつてのバウハウスの理念とも一致するものである。

このメディアミュージアムにおいて重点となるのは、インタラクティブなメディアアートという新様式の発展を範例的に理解できるようにするギャラリーを顕現させることである。ここでインスタレーション（装置）は、それがもたらす出来事のなかでいかに観客を関係づけ、取り込んでいくかというストラテジーの相違を示すことになる。これは、情報社会のヴィジョンへの芸術的な注釈を意味し、情報との関係や内容の伝達についていかに革新的・根本的に考えるべきかということを明らかにしてくれるのである。

音楽の領域においてもスピーカーとコンピュータによって、伝統的な楽器音の世界は新たな次元に進展している。音楽音響研究所においては、電子メディアを使用した音響の問題も取り扱われ、音楽自体から拡張して映画やビデオ、音響によるインスタレーションなどにまで活動範囲が及んでいる。客員芸術家のなかには視覚メディア研究所との共同プロジェクトを行っている例もある。コンサート、パフォーマンス、講演、そして「音楽と情報」をテーマとするワークショップによって交流のプラットフォームを築いている。

ZKM のメディアテークは、20 世紀の音楽、ビデオ、文学の包括的なコレクションを提供している。研究者や一般の閲覧者が容易に情報を得られるように、芸術家や作品のデータバンクが用意されている。また、現代美術館はメディアアートだけではなく、あらゆるジャンルを扱っており、絵画、彫刻、デザイン、写真など、伝統的な様式の芸術も収集・展示している。

ZKM は社会教育機能も有する。その具体例は「美術館教育」にある。メディアミュージアム及び現代美術館では欧州の各言語での案内も行われている。個人や団体のための館内ツアーによってコンセプト的な作品についても解説することで、一般市民の理解を手助けしていくことができるのである。ここでは、作品だけではなく、ZKM の設立と課題についても紹介がなされる。そうしてあらゆる領域の芸術作品に触れるとともに、電子テクノロジーとの関係を再認識していくプロセスを共有するのである。

Ⅲ 再考：バウハウスにおける美術と音楽

ZKM に視覚メディア研究所と音楽音響研究所が併設されていることに明らかなように、現代芸術における美術と音楽の統合がマルチメディアの支援によって活性化してきているように

思われる。このことは、一般的な美術の流れのなかにも通じるものであるといえるだろう。いわゆる「美術」の領域を網羅的に取り上げてきた『美術手帖』(Vol. 48 No. 734, December 1996)においても「サウンド／アート」という特集がなされ、聴覚と視覚の双方に関わる芸術作品が紹介されるまでになっている。しかし、これは新しい一つの「ジャンル」として捉えるまでにはなっていないとともに、その必要性もないと思われる。それよりも、人間の感覚や感情の全体に影響を与える芸術の本源的なあり方を示しているようである。

もちろんこの「聴覚と視覚のランデヴー」⁶⁾は、マルチメディアによるものだけではなく、幅広い表現の可能性を有している。そしてすでに美術史上では豊富な芸術作品が次々と作られてきた。フェルメール、クリムト、クレー、カンディンスキー、マティスらの絵画やマン・レイの写真など、伝統的な表現形式のなかにあっても多数の例を見いだすことができるのである。

また現在、日本の現代美術に刺激を与える「明和電機」⁷⁾は、「会社」をメタファーとしたアーティスト・ユニットであり、斬新な「楽器」を芸術作品として生産すると同時に音楽活動も行っている。美術の領域から進出したミュージシャン、そしてコメディアンとして波紋を広げている。彼らのいう「アートとテクノロジーの統合」において、テクノロジーとはノスタルジーを感じさせるような機械技術のことである。この部分においてはバウハウスが歴史的に通過した必然性に重なることになる。

バウハウスにおける「諸芸術の統合」には必ずしも音楽が位置づけられていたわけではなかったが、バウハウス内での教育実践や造形活動において音楽との関係は深いものであったといえるだろう。これから音楽史・音楽評論を専門とするハンス・ハインツ・シュトゥッケンシュミット (Hans Heinz Stuckenschmidt) による「バウハウスにおける音楽 (Musik am Bauhaus)」⁸⁾を参考にしてこの状況を確認したい。

シュトゥッケンシュミットは、バウハウスにおける音楽の遍在性について、まず最初に初代学長ヴァルター・グロピウス (Walter Gropius) が作曲家マーラーの元夫人であるアルマ・マーラー (Alma Mahler) と結婚していたことからそのゆえんを導いている。アルマ自身も音楽の才があり、同時代の芸術家との交流も盛んであった。グロピウスはそのような環境のなかで手工芸のマイスターを賞賛するシェーンベルク (Schönberg) の調和理論を知ることになり、バウハウス創立時の理念の下敷となったということが示唆されている。つまり、これがバウハウス創立宣言における「諸芸術の統合」と「手工芸の復権」に結晶化することになったというのである。

アルマの紹介でバウハウスに招聘されることとなったイッテンにしても、音楽との接点を濃厚にもっていた。イッテンは1919年5月の彼の展覧会で12音技法の創始者として知られる作曲家ヨーゼフ・マティアス・ハウアー (Josef Matthais Hauer) と知り合い、長い友好関係を結ぶことになる。イッテン自身もかつて教会でオルガンを弾いていた経験があり、音楽と美術との親和性を感じていたのかもしれない。

イッテンの希望が実ってバウハウスに補助教員として採用されたゲルトルート・グルノウ (Gertrud Grunow) は音楽教育家であり、「調和論 (Harmonisierungslehre)」を担当した。彼女は、学生らに色彩、形態、音調の相互関連を通して均衡の感覚を訓練させていた。このようなバランス感覚こそ、バウハウスの理念を支え、バウハウスの教育を実りあるものにしたのだろう。ルードヴィヒ・ヒルシュフェルト＝マック (Ludwig Hirschfeld-Mack) は、この領域での実験に着手し、背景音楽を取り入れた「色光遊戯 (Farbenlicht-Spiele)」などの成果を得ることに

なった。

シュトゥッケンシュミットは、1923年の「バウハウス週間 (Bauhauswoche)」というヴァイマル・バウハウスのイベントにおける演奏会に参加している。ここでは、「芸術と技術—新しい統一 (Kunst und Technik, eine neue Einheit)」がスローガンとなっており、グロピウスがこれについての講演を行っている。さらにカンディンスキーは、「総合芸術 (Synthetische Kunst)」をテーマとする講演を行った。バウハウスにおける美術の領域がそうであるように、このときの音楽についても前衛が集結した。ヒンデミット、フェブゾーニ、ストラヴィンスキー、クシェネクラが演奏を行い、バウハウスからはオスカー・シュレンマーの「三組のバレエ (Das Triadische Ballett)」, 演劇工房による「メカニック・キャバレー (Das Mechanische Kabarett)」が上演された。さらに、バウハウスの学生であるハンス・ホフマン (Hans Hoffmann), ハインリヒ・コッホ (Heinrich Koch), ルドルフ・パリシ (Rudolf Paris), アンドレアス・ヴァイニンガー (Andreas Weisinger) らによるジャズバンド「バウハウス・バンド (Bauhauskapelle)」も演奏を行った。また、音楽家としての才能をもつクレー夫妻の演奏もシュトゥッケンシュミットを驚かせている。彼は、このような当時のバウハウスの証言者となっているのである。

「1923年の夏にわれわれ若者が抱いた歓喜というものは、今日のグロテスクな不均衡の状態となっている概念では全く理解されないような貧しいものとなってしまった。やはり、バウハウス精神が精神世界に何か新しいものをもたらしたこと、そして同世代の者がその刺激のすべてを実現させていくことに関わりえたことをわれわれ全員が感じていたのである。それ以来、半世紀を経て、われわれの正しさが証明されることとなった。現代音楽の歴史でさえも、この夏の日の影響を受けていたのである。」⁸⁾

バウハウスにおける美術と音楽の関係は、このようなバウハウスにおける祝祭で最高潮に達したのである。もちろん、これは日常的なバウハウス教師の造形活動及び教育実践において培われてきたものである。バウハウスにおける総合芸術への運動は、まさにバウハウスを舞台とする演劇空間をつくりだしたかのようである。

IV マルチメディアとバウハウスの統合論

これまで、バウハウスがその歴史のうえで実践してきた統合論について概観してきたが、ここで焦点化されたのは、まず「諸芸術の統合」であり、さらに「アートとテクノロジーの統合」であった。これらは拙稿「バウハウスにおける統合論の諸相」において想定した「芸術的理念としての統合論」に属するものである。

バウハウスにおける総合芸術は「建築」によって理念的に先導されたが、筆者はそれを「ゲシュタルトUNG (Gestaltung)」という「動的かつ統合的なニュアンスをも包含」する概念に転換すべきであることを主張してきた。現在、通常は「造形」と翻訳される概念であるが、バウハウス運動の文脈から考察すると大きな意味をもつものでもある。さらに、マルチメディアが一つの手段、あるいは道具であるとすれば、現在においてもその効力は失われていないことになるだろう。

次に「社会的理念としての統合論」である。ここでキーワードとなるのは「共同体 (Gemein-

schaft)」である。バウハウスにおいては工場の生産システムを学校としての教育システムに導入し、そこでの有機的な人間関係によって目標と活動を共にする共同体を築きあげていった。

今日、そのような共同体はもちろん、共通の機関、学校、組織などの枠組において日常的に顔を合わせる関係でも成り立つのであるが、マルチメディアとともに台頭してきたインターネットによって、これまでにない新たな共同体が生じてきている。しかも、多様化してきた価値観のなかで、より自分に合った仲間を自ら見だし、場所や時間の問題に左右されることなくグルーピングしていくことも可能となった。

まず、特定のホームページにアクセスする者同士での情報や価値観の共有が可能であり、「掲示板」ともいわれるBBS (Bulletin Board System) や特定のメンバーの間に限られる電子メールのML (Mailing List) によって詳細な情報交換がなされている。このようにネット上で形成される社会は「ヴァーチャル・ソサイエティー」と呼べるようなものなのかもしれない。しかし、人間同士の関係がすべてメディアを通じたものとなるわけではなく、実際には直接会って話すということも行われている。むしろ、インターネット無しには対話をするのがなかったであろう人々との交流が始まるということに価値があるのである。

芸術作品についても、美術館のデータベースや画廊の作品紹介がインターネットにより発信され、今後の芸術家の活動においてもインターネットを土俵として発表するという手段をとるものが増加すると予想される。経済的な流通形態も変化していくにつれ、新たな共同体が形成されていくかもしれない。

次に「人間的理念としての統合」である。ここでは物理的な個としての人間における空間との関係、すなわち「人間と空間の統合」と、精神的な存在としての人間における「心身の統合」とが想定される。

バウハウスにおいて「人間と空間の統合」がより明解に認識されるのは、シュレンマーの舞台芸術であった。人間と舞台空間との関係が重視され、「建築」へと導かれる視点がここにはあった。このような人間と空間の関係は、マルチメディアによるインスタレーションとしても構築できるだろう。

この一例として、前述したZKMで活躍するジェフリー・ショー (Jeffrey Shaw) の作品、「レジブル・シティ (The Legible City)」⁹⁾を取り上げたい。ショーは、インタラクティブな作品をマルチメディアの装置によって作り続けている作家である。

「レジブル・シティ」では、鑑賞者は小さなモニタの付いた固定の自転車に乗って、前面にある大きなスクリーンに投影される空間のなかをいかにもサイクリングをするかのように徘徊する。この空間は都市の再現となっており、1989年のヴァージョン・マンハッタン、1990年のヴァージョン・アムステルダム、1991年のヴァージョン・カールスルーエのように連作されている。これらの仮想の都市空間は特定した作家の言葉などの文字を三次元にして並べたものであり、鑑賞者は「読む」という活動をも伴った空間体験をすることになる。同様の作品として「ヴァーチャル・ミュージアム (the Virtual Museum)」がある。これは美術館という仮想の構造物のなかで鑑賞者が様々な作品と出会うというものである。

次に、バウハウスにおける「心身の統合」は、イッテンのマスダズナン (Mazdaznan) という宗教的な取り組みによって主に試みられた。教育実践においても「思考、感覚、行動の調和」、「感覚的活動、精神的活動、知的活動の相互関連」ということが主眼となり、個としての人間の育成が求められた。

人間の知のあり方の問題としては、マルチメディアやインターネットのもたらす「ヴァーチャル・リアリティ」(仮想現実)が第一の課題となるだろう。一般的に指摘されるのが現実と虚構との境界の不明瞭化である。これは「仮想」の現実と「実際」の現実との区別の問題であるが、本来、人間的な生活において「ヴァーチャル・リアリティ」は重要な側面をもっている。それは単なる「現実逃避」などではなく、より能動的な側面である。ここでは一般的に定義されるように、コンピュータグラフィックスによる三次元空間などをコンピュータ制御によってインタラクティブに変化するようにして臨場感をつくり出す装置、あるいはその技術として狭義に捉えるのではなく、広義に捉えることにする。

例えば、小説、神話、映画、ドラマなどはもちろん、数学や科学一般の理論体系にしても人間による仮想現実であることから逃れられないのである。逆にいえば、人間に「ヴァーチャル・リアリティ」を想定する能力があるからこそ、多大なる創造力を人類史上発揮してきたといってよい。人間があるものについて「リアル」だと感じるのは、自分のなかにその情報を受け取る「ヴァーチャル・リアリティ」が形成されているからではないだろうか。多くの人間が芸術作品にリアリティを感じ取るのは、そのような理由によるのかもしれない。

スティーブン・キング原作、ブレット・レオナード監督の『バーチャルウォーズ』(原題は“The Lawnmower Man”, 1992年)は、アクション・ムービーであり、サイエンス・フィクションであり、スリラーでもあるが、ヴァーチャル・リアリティに対する一般市民の「恐れ」のようなものを巧みに映像化した作品である。

この映画では、ある知能の低い青年(芝刈り機の男)がヴァーチャル・リアリティの実験に使用されることによって、次々と知識や能力を獲得し、最後にはサイバースペースの「神」としてコンピュータのシステムを掌握しようとするまでになるという設定になっている。ここではCGによるバーチャル・セックスの映像化などもなされ、未来的な可能性と問題性とを同時に提起している。

このようなマルチメディアによる人間の能力の拡張は、人間によってのリアリティとは何かという根本的な問いも含めて、今後様々な問題も同時に検討していかなければならない状況を生み出すことになるだろう。そして、こうした問題を芸術作品によって一般市民に明確に伝え、意識化させていくことも、芸術家の立場としてありえることになるのである。マルチメディアによって人間の五感に直接的な刺激を与える作品も今後、発展していくに違いない。

V マルチメディアは新しい芸術運動を生み出すか

これまで、マルチメディアの発展が芸術の領域においても変容をもたらしてきていることを確認してきた。そして、そこで生じている「統合」という現象は、芸術という領域での枠組の再編であり、歴史上の運動として名を残しているバウハウスと同様の状況となっていることが比較考察によって明らかとなった。

しかしながら、「マルチメディア」というものが一つの手段であり、それがこれまでの表現形式を包含してしまうほどの性能をもっていたとしても、それが「理念」あるいは「思想」でない限り、芸術運動として大きな流れを導き出すことはできないだろう。やはり、これは芸術家やそのグループによる主義・主張に起因するものなのである。

バウハウスは多様な思想をもった芸術家の集合体でもあり、様々なベクトルを内在し、バウ

ハウス自体の方向性も変容しながら「理念」を追究した芸術・デザイン運動であった。このようにバウハウスには、運動の本体（トポス）があったのに対して、エレクトロニック・バウハウスにはそれがないという指摘¹⁰⁾もありえるだろう。しかし、ZKMの例のように、今日、そのトポスが生じてきているのも事実である。

マルチメディアによる統合は、アートとエンターテインメントとの間にも作用し、映画やテレビゲームなどの世界を豊かなものになっている。そしてマルチメディアは、そこにアクセスする人々を常に魅了する媒体となっているのである。ここでは芸術がより日常的なものとなり、人間の生活に密着したものとなってきている。そのような社会的な状況において、一般市民を忘れ去った象牙の塔の「芸術」は、本来の芸術の意味を失いかけているようにも思われる。ここではサブカルチャーの見直しも重要な課題となっている。

今後、マルチメディアという新技術を使いこなし、これまでの既成の領域を組み換える作品によって芸術活動を推進していくことのできる芸術家が増えていくことになるだろう。そのとき、技術の問題ではなく、思想の問題として作品の方向性が位置づけられるようになるとすれば、ある種の芸術運動が生じることになるかもしれない。そして教育媒体としての可能性を考察することも、今後の芸術教育研究の重要な課題となるだろう。

註

- 1) 抽稿「バウハウスにおける統合論の諸相」(美術科教育学会誌『美術教育学』第15号, 1994年), 参照。
- 2) 抽稿「マルチメディア時代のバウハウス—芸術と電子テクノロジーの統合に向けて—」(『岩手大学教育学部研究年報』第58巻1号, 1998年), 参照。
- 3) Rainer K. Wick, *Bauhaus Pädagogik*, (DUMONT Köln, 1994), S. 71.
- 4) URL: <http://www1.zkm.de/index.html>
- 5) 『美術手帖』(Vol. 48 No. 734, December 1996年), 参照。
- 6) 明和電機『明和電機会社案内』(ASPECT, 1998年), 参照。
- 7) Hans Heinz Stuckenschmidt, *Musik am Bauhaus* (Bauhaus-Archiv, Berlin, 1976).
- 8) Ebenda, S. 9.
- 9) Hans-Peter Schwarz, *Media Art History* (Media Museum ZKM, Prestel, 1997), p. 149.
- 10) Rainer K. Wick, "Das elektronische Bauhaus, Kritische Bemerkungen anlässlich eines Buches von Jügen Claus", in *Kunst+Unterricht*, Heft 152 (1991).

本研究は、平成10・11年度文部省科学研究費補助金(奨励研究A)に基づくものである。