

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——

本村 健太*

(1998年6月29日受理)

1923年、ドイツのヴァイマルに存在した造形芸術学校バウハウスにおける展覧会でテーマとなった「芸術と技術の新しい統合 (Kunst und Technik-eine neue Einheit)」は、限定的であるとしても、確固としたひとつの芸術発生装置となったようである。つまり、そこでは絶えず進化していくテクノロジーを、いかに芸術の手段に落とし込んでいくかということが重要な課題であり、絶えざる人間の技術革新によって、その芸術の在り方も恒常的なものとなるのである。たとえそれが「応用美術」と呼ばれ、芸術の中心からは除外されようとも。

本来、行為としての芸術、芸術を生み出すプロセスのなかに「技術」(手技としてのテクニックから産業のテクノロジーまで)は自ずと含まれている。しかし、あえて「芸術と技術の統合」を主張する場合、社会において自己組織化してしまった技術の独走に対して、技術をもう一度人間の側に取り込もうとすること、すなわち「人間復興のテクノロジー」¹⁾を芸術の領域において追求することであると理解すべきである。技術とは、手技であれ、科学技術であれ、人間のための「手段の効率化」にはかならないが、一度構築されると急激に「他者」(自らの体系にそぐわないもの)の排除に進展するものでもある。つまり、「人間のため」の技術であるべきものが、人間を支配するようになってしまうこともありえるのである。

そこに、芸術の営みを用いることによって、構築的なものと根源的なものとの絶えざる交流(私はこれを芸術における「円環運動のダイナミズム」²⁾と呼んでいる。)が生まれ、技術でさえももう一度解体され、その生成の場へと連れ戻されることになる。技術は再び人間主導のものとなるのである。このように、「芸術と技術の統合」に理念的・方法論的な根拠を見いだすとき、マルチメディア時代におけるバウハウスのアクチュアリティが新たに浮上することになる。

I 「芸術と技術の統合」という地平

近代デザインの基礎を築いたとされるバウハウスの基本理念が、この「芸術と技術の統合」にある。表現主義的な色彩の濃厚な初期バウハウス(1919-1923年)のキャンバスを塗り替えた「機能主義」は、この「技術」との濃密な関係に由来している。そしてその背景には「産業」との提携という課題があった。人間の精神的な成長、個性の育成を目指した造形教育家ヨハネス・イッテンがバウハウス教師の座を投げ打つのは、社会の諸相の統合、産業との提携を推進

* 岩手大学教育学部

する学長ヴァルター・グロピウスとの対立によるものであった。この事件は、その後のバウハウスの方向性を象徴することになったのである。そして、それはひとつの成功ももたらすことになった。

例えば、陶器工房では、初期には温かみのある素朴な形態、表現主義の描画を思わせる装飾などが特徴であった陶器製作が、徐々に構成主義的で洗練された形態、無装飾なものへと変化していく。この傾向は、織物工房のタペストリーにも当てはまる。このような傾向のなかで、イッテンの後任としてバウハウスに招聘された構成主義の芸術家ラースロー・モホイ＝ナジが指導していた金属工房は、着実にその頭角をあらわすことになった。マリアンネ・ブラントやヴィルヘルム・ヴァーゲンフェルトの日用品や照明機具、そして後のマルセル・ブロイアーのスチールパイプ椅子などは、バウハウスに留まらず、ドイツ国内外のインダストリアル・デザインに少なからず影響を与えたのである。

これらの結果を生み出す原理は、「機能的であること」、そして「経済的であること」であった。そしてそれが生みだされる場としては、芸術家の「アトリエ」というよりも、科学者の「実験室」という方が指し示すにふさわしい言葉となっていたのである。（もちろん、ここでの「実験的精神」こそが、バウハウス運動を推進する重要な役割を果たしたのだが。）それによって、バウハウスにおける「芸術家」の存在意義が軽視されるようになってしまった。初期バウハウスから活躍していたゲルハルト・マルクス、リオネル・ファイニンガー、パウル・クレー、ヴァシリイ・カンディンスキーらは、バウハウスの運動の「芸術的」な部分を担い、その推進力となっていたのであるが、バウハウスの「工業化」は彼らの能力を十分に発揮できる場を狭めていったのである。相対的にみて、科学的な方法論によって「造形」の問題を解決しようとする動きがバウハウスにおいては強化されていくことになる。そしてバウハウスは、産業との関連によって「ものづくり」を試行錯誤し、その成果として「近代デザイン」の基礎を固めていったのである。

それでは、バウハウス以後の芸術と技術をめぐる問題状況はどうであったか。

バウハウスにおける実験的な造形活動の成果は、「機能主義」や「国際様式」、さらには名指しで「バウハウス様式」という刻印とともに、世界各国に伝播していった。（ここではバウハウスにおける「芸術的なもの」は霧散してしまっている。）そして、科学技術の躍進と同時に、理性的なデザインが覇権を握ることによって、世界は大きく作りかえられるとともに、急速に「均質化」していった。極端に「機能」を中心とするデザイン思想は、その後、批判を受けるようになり、「意味」、「場所性」、「遊び感覚」、「ライフスタイル」を重視するデザインが求められるようになった。（ここでは、「モダン／ポストモダン」の論争には言及しない。）今日におけるこのような状況は、バウハウスの時代の「機械テクノロジー」との問題を基礎とする発展に加えて、新たな地平が開拓されてきている。それは、「電子テクノロジー」との問題である。

現代における電子テクノロジーの発展は、人間社会のあり方や生活様式を大きく変革しようとしている。ここで注目されるのはインターネットとマルチメディアであろう。インターネットは、文字通り、コンピュータの相互に結ばれたネットがさらにもうひとつのネットと結ばれることによって世界中に張り渡された「蜘蛛の巣」である。これによって、地理的空間を超越したリアルタイムの情報交換が可能となってきた。個人が情報を検索し獲得することはもちろん、情報内容（コンテンツ）を作成し公開・発信することも容易になった。しかし、これも究極的には人間労働の効率化の問題であり、この点においては、これまでの近代化（機械化）の波

が、そのまま場を転じて理念的に継続しているということができる。ここで異なるのは、「機械化」の問題について論じられてきたことが、人間の労働の質についてであるのに対し、「情報化」の問題では、人間の思考の質についてであるということである。

コンピュータ・グラフィックス (CG) の生み出す「アーティフィシャル・リアリティ」(人工現実) や「ヴァーチャル・リアリティ」(仮想現実) の出現によって、あらゆるものが「シミュレーション」となり、「フィクション」として生じえるようになった。それと同時に、その「オリジナル」や現実との乖離または混同も問題として取り上げられるようになった。もはや、実物がなくとも「リアル」な刺激がわれわれを取り囲むようになる。しかし、このような仮想の世界は、神話や小説のなかですでに作られており、コンピュータの作りだすものだけを害のあるものだとする意見は誤りである。「仮想現実」を経験するということは、人間の感覚や想像の能力を証明するものとなるのではないか。

このようなコンテンツの生成に直接関係しているのが「マルチメディア」である。ここでいうマルチメディアの定義としては、コンピュータによって画像(映像)情報、音声情報、文字情報の一体化されたもの、あるいはそのためのシステムや技術とする。歴史としてのバウハウスが機械を使っていかに質の高い生産品を生み出すかという試みを行ったのと同様に、コンピュータ(マルチメディア)を利用して、いかに質の高い情報を生み出すかということが新しい課題となっている。そして、ここに現在のバウハウスのあり方を見いだすことができるのではないだろうか。マルチメディアが諸情報の統合を可能とするということは、最も重要なことである。このとき、バウハウスのもうひとつの理念、「諸芸術の統合」が再認識される。バウハウス創立宣言の表紙には、フェニンガーの木版画によって建築、絵画、彫刻の統合を象徴する「未来の大聖堂」が掲載されていた。

ここで、今日のバウハウスのあり方を「エレクトロニック・バウハウス」(「デジタル・バウハウス」ということもできるだろう。)と呼ぶことにする。

II エレクトロニック・バウハウスの浮上

本研究において使用する「エレクトロニック・バウハウス」という表現は、ドイツのメディア・アーティストであるユルゲン・クラウスの著書“Das elektronische Bauhaus”(1987年)に由来している。「芸術と技術の統合」という理念のもとで、クラウスは、彼の活動内容を歴史的なバウハウスと関連づけ、その意義を誇張したのかもしれない。しかし、バウハウスの理念が今日においてもアクチュアルであるとするとき、今日的な「電子テクノロジー」との関わりにおいてバウハウスを語ることもひとつの戦略として存在しえるだろう。

この著書は、すでに1987年にチューリッヒで出版されているが、いまだ邦訳されていない。また、日本のバウハウス研究において言及されることも極めて少ない。これはバウハウスの研究に携わる者が、「歴史」としてしかバウハウスを扱っていないことと、マルチメディアに携わる者が、あえて「歴史」に伝統を求める必要性を感じていないことによるのかもしれない。しかし、バウハウスの今日的な意義を探る試みとしては、重要な視点がここで提案されており、これを無視するわけにはいかない。これからクラウスの提案を紹介しながら、論点整理を行うことにする。

この著書は、以下の四つの章で成り立っている。

- デジタル造形：コンピュータのなかのアトリエ
- ネットワーク：コミュニケーションの建築
- エコテクノロジー：環境造形
- 知的芸術：専門体系の芸術家

この著書の「序論：今日のバウハウス—今日のエレクトロニクス」において、クラウスは「20世紀の視覚的革命のための触媒」³⁾として歴史的なバウハウスの再認識を行っている。バウハウスは、社会的、政治的、経済的、文化的、芸術内在的なシュパンヌング（緊張関係）の中心であり、様々な思想の交通の場でもあった。そのなかで前述のモホイ＝ナジは、新しい造形世界、視覚表現、教育システムそして社会変容を意識しながら当時の新しいメディアと関わり、造形活動及び教育実践を行った。ここで「テクノロジー」とは、モホイ＝ナジにとって、またバウハウスにおける他の幾人かにとって「創造的直観と形態付与の厳密な原理が統合するための媒体」⁴⁾であったとしている。確かにバウハウスにおいてテクノロジーは芸術活動の手段であり、新たな造形世界の創造を可能にするものであった。クラウスは「今日においても、新しい社会のために新しいヴィジョンが計画されるべきである」⁵⁾とし、「エレクトロニック・バウハウス」という新たな認識を提案している。

『『実践的実験』はグロピウスにとってバウハウス教育の中心に位置するものであった。『エレクトロニック・バウハウス』は、われわれの（今日の）社会の影響を受け、このような実践的關係を包含すべきなのである。』⁶⁾

デジタル造形

デジタル造形について、クラウスは「パレットに代わるマウス」という表現を使用している。例えば、画家が絵を描くときには、一般的にパレットの上に何色かの絵の具が置かれ、水や油などととともにそれらが筆やナイフで混合され、紙やキャンバスに置きなおされる。同じように「絵を描く」としても、それがコンピュータによってなされる場合、そのような作業は、入力装置としてのキーボードやマウスによってなされている。

絵画の領域であっても、社会的な変容とともにその表現手段や内容が常に作り替えられている。クラウスは、大衆文化の再構成的な表出である「ポップアート」に注目して以下のように述べている。

「現代のコンピュータ・グラフィックスは、特に初期のポップアートに回帰した美的作用の場をもっている。実際に、今日の電子的な国民文化には日常的世界と芸術世界とをゆれ動くポップアートの第二段階のようなもの、『デジタル・ポップアート』を見いだすことができる。』⁷⁾

電子メディアを扱う芸術家は、「テクノロジーによるデジタル的な手段と媒体による造形—パレットに代わるマウス—」⁸⁾によって新しい様式を見だし、表現するのである。芸術家としてのあり方の違いよりも、その活動の手段や場の違いが顕著になってくるのではないだろうか。

「コンピュータ・グラフィックスやコンピュータ・アニメーションに魅了され、さらに熱中することは、新しい『視覚の学校』の参加者となったということである。この『エレクトロニック・バウハウス』の工房において働く者は、コンピュータ共同体とともにその人の人生観のアイデンティティを探し、見いだすのである。」⁹⁾

また、クラウスはCGアーティストの河口洋一郎を例にあげ、自然界の成長モデルがいかにデジタル造形によって獲得され、表現されているかを述べている。ここには、デジタルの技術が自然の摂理に対峙するものではないことを示そうという意図が垣間見られる。彼の示唆するものは、「モルフォギネシス」のデジタル造形による表現であるが、その意味するところは次の通りである。

「Morphe, ギリシア語：形態, 形体, 外観；
Genesis, ギリシア語：生成, 発生, 起源；
Morphogenesis: 植物あるいは動物の生体の器官や組織の起源と成長」¹⁰⁾

ネットワーク

ここでの「コミュニケーションの建築」というクラウスの表現は、歴史としてのバウハウスにおいて芸術の最終目的とされた「建築」に対して、エレクトロニック・バウハウスは「コミュニケーション」をそこに位置づけようとしていることに由来している。

「バウハウス叢書において、カンディンスキーの『点と線から面へ (Punkt und Linie zu Fläche)』が1926年に第9巻として出版、その三年後にモホイ＝ナジの『材料から建築へ (von material zu architektur)』が第14巻として出版され、形づくりうえで重要な要素の造形的意味に関わる問題が具体化された。ここでは常にまとまり、結合、あるいは今日われわれが言うように、ネット化が問題となっている。芸術や造形の領域における『ネットワーク』の今日の活動は、このような歴史的な結合なしには生まれないのである。同様にもうひとつ別の問題は、ここでわれわれが従事し、準備しているコミュニケーションの内容である。これは上記のように造形要素の抽象的な領域ではなく、『担い手』、技術的、あるいは今風に言えば、科学技術的な造形の担い手が問題となっている。それには、写真、映画、光造形、音響彫刻などが考えられる。このような担い手となる技術によって造形の伝達が行われ、同様にコミュニケーションの内容が新たに定義されるのである。」¹¹⁾

クラウスはこの後者の観点について、やはりモホイ＝ナジの『絵画、写真、映画 (Malerei, Fotografie, Film)』(バウハウス叢書第8巻, 1927年)が重要であるとしている。クラウスの観点によると、モホイ＝ナジの造形活動と教育実践の全体において問題の焦点化がなされているのは、ひとつがその時代に合った手段を使うことであり、もうひとつが相互の関係とネット化である。

また、造形活動には「生活(生命)の統合」が求められ、時代に合った手段やメディアに関わることも重要となる。さらに「同時に人間的表現、画像と音響の新しい世界、図象的、象徴的、隠喩的なコミュニケーションの担い手としての手段、メディア、テクノロジーを隔離するので

はなく、『総合作品』を考へることが、造形家の課題である』¹²⁾とし、これを「コミュニケーションの建築」¹³⁾への道だとしている。

エコテクノロジー

電子テクノロジーによる芸術の素材、あるいは活動の場は飛躍的な拡大を経験しようとしている。

「私の観点では、包括的な造形は、テクノロジーから原初的な自然まで、空、海、空気、大地などのさらなる空間までも包含するのである。」¹⁴⁾

「電子の芸術は、われわれに現実、自然、空間の概念、そして、それらのなかにあるわれわれの意識、すなわち原理的・質的に伝統的な概念とは異なる意識を伝達できるのである。」¹⁵⁾

ここでクラウスは、「エコテクノロジー」という概念をもって環境造形について言及している。

「『エコテクノロジー』とは、テクノロジーの道具、材料、プロセスを、狭義においては自然とともに、それに反しないように、植物、動物、人間の環境近接領域、さらなるわれわれのエコロジカルな居住地域、まさに地球全体、そして宇宙空間全体を調和させるように投入することである。具体的なエコテクノロジーの例は、光からエネルギーを得ることである。」¹⁶⁾

関連として、照明やレーザー光線による空間造形やホログラフィーなども「光」による造形として取り上げられている。これらもテクノロジーによる芸術の発展形態である。

知的芸術

ここでクラウスは、「専門体系の芸術家」という表現をしているが、これには説明が必要だろう。彼自身の言葉によると、以下の通りである。

「ここでは比喩的な意味において、私は『専門体系の芸術家』について述べている。したがって、それは活動領域ではなく、生ける体系(システム)に関連している。芸術家は感覚による知覚、イメージの認識・生成のための専門家である。彼は既知のものや未知のものに第二の人工的自然を与えながら、われわれが形態としての現実を認識できる理解可能で超感性的、知的なコーディネートを生み出すのである。これが知覚的事象を通してわれわれの認識的事象を活動させる『芸術のインテリ』であり、まさにそれらをまず作るべきなのである。そのように芸術には根本的な課題が与えられており、マイクロコスモス、マクロコスモス、エコロジー、エレクトロニクスの空間の包含を断念することはできないのである。このことは専門体系の芸術家とともに強調すべきことである。」¹⁷⁾

このように「専門体系」とはいても、芸術家の仕事や役割についての「比喻」となっている。また、クラウスは「芸術は研究である」と捉え、それが実践によって発展していくこと、人間の可能性の追求であることも指摘している。

「私が、エレクトロニック・バウハウスと呼ぶ思考構造の周辺、あるいは、特に中核において今日働いている者は、彼が造形可能性をもたらす場としての電子時代の座標に精通していなければならない。彼は、原則的な、そして造形・芸術的な方法の可能性を査定することができるように、テクノロジーと緊密に親しんでいなければならない」¹⁸⁾

これまで概観してきたことから、クラウスはあらゆる事象から現代の最先端をいく「芸術」の包括をしようとしているように思われる。このことはまさに現代の「バウハウス」である。しかし、バウハウスが時代精神と未来への視座を重視したのに対し、彼は「伝統」と「未来」との関係を慎重に保とうとしているようである。

「造形家、芸術家、研究者は、ある伝統のなかにいる。その点で議論は科学技術の提供するあらゆる知識をもってなされるが、意識からは認識する訓練がそのような伝統の成果におぼさっていることも導かれる。『エレクトロニック・バウハウス』というタイトルがそれを言い表している。われわれは、伝統のなかに比較的安全な基礎をもち、ただ未来に予感されるもののある橋を渡るのである。われわれがより具体的にこの未来に適応すれば、それだけこの橋は積載能力のあるものとなる。」¹⁹⁾

クラウスの提案する今日的なバウハウスは、過去と未来の結節点として、時代の先端を進もうとする芸術家の活動について、その基礎を提供することになるだろう。

『エレクトロニック・バウハウス』は、電子機器の販売・マーケティングのための学校ではなく、発明によって実現され、社会的、すなわち個々の人間間のコミュニケーションを可能とするエレクトロニクスについての内容での実験的・学究的な造形の学校である。²⁰⁾

Ⅲ エレクトロニック・バウハウス批判について

クラウスの「エレクトロニック・バウハウス」は、今日的なマルチメディア時代における「芸術と技術の統合」、そして「総合芸術」を主張するものであったが、これに対する批判も存在している。その代表者は、バウハウスの研究者であり、『バウハウス教育』の著者であるライナー・K・ヴィックである。

ヴィックは、クラウスの「バウハウス」を援用した概念について批判的であり、『芸術と授業 (Kunst+Unterricht)』(Heft 152/1991)の「エレクトロニック・バウハウス、ユルゲン・クラウスの著書に関する批判 (Das elektronische Bauhaus, Kritische Bemerkungen anlässlich eines Buches von Jürgen Claus)」において直接的な批判を展開している。

「いかなる場合においても事実は何かといえば、彼（クラウス）がこれまで本質をまったく取り込まなかったにもかかわらず（あるいは、まさにそのために）、多くの場合においては実に電子化されて作用したこの概念が、今すでに、あまりにも頻繁に軽率に濫用されているということである。ここではバウハウス神話の力を、いわゆる電子時代における自分の興味を遂行するために操作できると信じ、明白に利用しているのだろう。あるいは、（中略）電子メディアを操作する芸術家によって、その今日的な行為を歴史的に正当化するために好んで用いられているのである。」²¹⁾

ヴィックによると、バウハウスには歴史的に定義づけられるような場、すなわち「トポス」がある。しかし、エレクトロニック・バウハウスにはそのような場がない。ヴィックは、それが「ウ・トポス」（非-場所）であることを主張している。ヴィックは、クラウスのバウハウスに関するユートピア的イメージが一面的なものであり、歴史的に支持できるものではないとする。しかし、そのことがクラウスの提案するエレクトロニック・バウハウスにとって重要なことなのだろうか。クラウスは現代、そして未来のバウハウスを想い描いているのであり、歴史としてのバウハウスのユートピアが厳密に下敷きになっている必要はないのではないだろうか。

また、ヴィックは、クラウスによるバウハウス受容の意図を矮小化して次のように捉えている。

「明快なモットーとしての『パレットに代わるマウス』のもとに、彼はコンピュータ・グラフィックス及びコンピュータ・アニメーション、ビデオ・グラフィックとビデオ・クリップ、レーザー・インスタレーションとホログラフィーに従事することを宣伝し、この領域を高次に複合したメディアのネットワークへと結合及び接続することを夢見ているのである。」²²⁾

従来のメディアと同様に電子メディアは、それ独自の論理を有するのであり、このメディアの論理を、芸術家及び芸術教育者は認識しなければならなくなる。ここで問題となるのは、芸術の営みが技術に先行されてしまうことだろう。例えば、芸術家があるイメージを表現しようとしても、技術的・経済的に困難であったり、不可能であることも頻繁に起こりえる。しかし、こそにあえて挑戦していくのが芸術家であり、バウハウスにおいてもそのような状況が生じていたに違いない。

ヴィックは、「ユルゲン・クラウスが彼、モホイ＝ナジを歴史的な主証人としてその『エレクトロニック・バウハウス』の理念に呼び出す限りは、すべて説得力があり、正当性があるとも私には思われる」²³⁾とする。しかし、クラウスがネットワークの広がりについてクレーを取り上げたことに対しては、「まさにクレーが原理的に異なったもの、すなわち、純粋に精神的な意味での超越性を問題としていたこと、そして、バウハウスにおいては、新しいテクノロジーとメディアにはどちらかといえば懐疑的な距離を保ち、向かい合っているような芸術家らのグループに属していたことは、ここでは簡単に無造作に隠蔽されている」²⁴⁾としている。確かに、バウハウスにおける芸術家のすべてが、先端技術との関わりを重視していたわけではない。また、ヴィックの言うように、バウハウスの試みは物質的な文化の変容をまず第一に求めたものでは

なく、「人間と社会の変容」を希求したものであった。

「すなわち、バウハウスの理念は本来、『機能的』な道具や『ザッハリヒ』な建築の設計に関連していたのではなく、それはユートピア的な質の造形・教育・社会のプログラム編成だったのであり、より良き未来のための存在設計であったのである。」²⁵⁾

これについては、ヴィックの批判の正当性もあるだろう。しかし、歴史としてのバウハウスが教育機関として存在し、芸術運動の中心でもあったということに、その根源的なものが由来しているのであって、人間形成や社会の改善という課題についてはエレクトロニック・バウハウスに関わる後継者によって少しずつ構築されるはずのものだろう。

バウハウス教育には、「新しい社会」のために「新しい人間」を育成するというユートピアがあったともいえる。その教育思想は、頭と手、思考と感覚、精神と魂、合理性と情緒性などの新たな統合を実践的に追求するものだった。そのようなバウハウスの目指した「全体性」が、クラウスのエレクトロニック・バウハウスにおいても徐々に獲得できることを期待してもよいのではないか。それでもヴィックの攻撃は続く。

『『エレクトロニック・バウハウス』の概念自体が、『エレクトロニック』という形容詞が総括的、全体的、普遍的な美的教育の要求に正反対に背き、職業的な専門化への明確な信仰を意味している限りにおいて、すでに正体を暴かれている。』²⁶⁾

つまり、バウハウス教育の全体を捉えたときに、「電子的」な活動のみが重視されると、これまでの特徴でもあった、様々な材料との出会いや身体（手）を通しての活動が捨象されるという問題を懸念しているのである。ヴィックは、「電子メディアの現在性と将来の非物質的な美学が、急激に手仕事を不必要なものとし、手工芸的な活動の基盤を取り去ってしまうことは、誤謬を信じるようなことである」²⁷⁾としている。

「マウスは、ユルゲン・クラウスの主張するように、パレットの代用品となるほどのものではないし、平面で滑らかなスクリーンは、絵の下地のテクスチャーや絵具の跡のファクターと等価ではない。ここに芸術教育が、その本来の方法で現実性との関係確保に貢献し、手作業の造形実践活動への鼓舞と指導により、知覚能力と感覚的な認知能力の退縮を妨げるために、特に大きく呼び起こされる。その背後に教育史的に伝統のある理念、すなわち『全的人間』の理念があることは、この考察に注ぎ込む部分としての『バウハウス』と同様に明白なのである。』²⁸⁾

ここで重要とされるのが、身体を通して得られる原体験であり、電子メディアによって生じる現実との隔離をどう処理するかということだろう。コンピュータ・グラフィックスが多様な視覚伝達を可能にしているとしても、それで芸術教育のすべてを覆い尽くすことはできないということは当然のことである。ヴィックの主張は、バウハウスにおける全人教育の側からなされており、「バウハウス教育」としての理念が明確に貫かれている。しかし、ヴィックの立場は未来への萌芽を摘み取ることにのみなりかねない。今日的な状況におけるバウハウスのアクチュ

アリティーが歴史の方から攻撃されるのも滑稽である。

本当に問題なのは、バウハウスの妄信的な模倣である。これはその造形原理だけではなく、体系的な教育方法も含む「様式」の踏襲のことである。そのような「バウハウス神話」こそ批判の対象となるべきだろう。

IV 結びにかえて——新しいバウハウス教育の必要性

ヴィックによるエレクトロニック・バウハウス批判が歴史的な「バウハウス教育」の視座によるものであったことは確認された。それならば、ここで新しいバウハウス教育の可能性を示唆しておく必要があるだろう。

歴史的なバウハウス教育は、建築やデザインに関わる専門教育だけではなく、学校における一般教育（日本における「構成教育」）としても影響を与えた。ヴィックが全人教育としてバウハウス教育を捉えたとき、そこからの派生はほとんどが批判の対象となるに違いない。なぜならば、バウハウスからの影響は、その「様式」であることが多いからである。したがって、ここで「エレクトロニック・バウハウス教育」などと主張しても、その批判を逃れることはできないのである。

しかし、今日的なマルチメディア時代においては、情報化社会の進展にともなって明らかに歴史的なバウハウス教育では解決できない問題が次々に登場してきている。また、ヴィックの批判にある「トボス」も出現しようとしている。例えば、ドイツのカールスルーエにあるZKM（芸術とメディア・テクノロジーのためのセンター）は、現在のバウハウスを意識したものである。芸術と技術の統合に関わり、バウハウス教育を「理念的」に継承しようとするならば、新しい状況も包含するようにしていくしかない。マルチメディア時代におけるバウハウス教育の理念的継承、これが「新しいバウハウス教育」を生み出すことになるのではないか。

註

- 1) マイク・クーリー『人間復興のテクノロジー—コンピュータ化時代を生きる倫理』（御茶の水書房、1989年）、参照。
- 2) 拙稿「バウハウスの研究—社会的ダイナミズムとしての芸術教育」（筑波大学大学院博士課程芸術学研究科、1996年）、参照。
- 3) Jürgen Claus, *Das elektronische Bauhaus: Gestaltung mit Umwelt*, (EDITION INTER-FROM, Zürich, 1987) S. 9.
- 4) Ebenda, S. 10.
- 5) Ebenda, S. 10.
- 6) Ebenda, S. 14.
- 7) Ebenda, S. 17.
- 8) Ebenda, S. 20.
- 9) Ebenda, S. 24.
- 10) Ebenda, S. 32.
- 11) Ebenda, S. 43.

- 12) Ebenda, S. 44-45.
- 13) Ebenda, S. 45.
- 14) Ebenda, S. 69.
- 15) Ebenda, S. 70.
- 16) Ebenda, S. 70.
- 17) Ebenda, S. 90.
- 18) Ebenda, S. 106.
- 19) Ebenda, S. 67.
- 20) Ebenda, S. 79.
- 21) Rainer K. Wick, "Das elektronische Bauhaus, Kritische Bemerkungen anlässlich eines Buches von Jürgen Claus", in *Kunst+Unterricht*, Heft 152 (1991), S. 16.
- 22) Ebenda, S. 17.
- 23) Ebenda, S. 19.
- 24) Ebenda, S. 19.
- 25) Ebenda, S. 19.
- 26) Ebenda, S. 20.
- 27) Ebenda, S. 20.
- 28) Ebenda, S. 21.

人名（欧文表記，生没年）

- ヨハネス・イッテン (Johannes Itten, 1888-1967)
ヴィルヘルム・ヴァーゲンフェルト (Wilhelm Wagenfeld, 1900-1979)
ライナー・K・ヴィック (Rainer K. Wick, 1944-)
ヴァシリー・カンディンスキー (Wassily Kandinsky, 1866-1944)
ヴァルター・グロピウス (Walter Gropius, 1883-1969)
ユルゲン・クラウス (Jürgen Claus, 1935-)
パウル・クレー (Paul Klee, 1879-1940)
リオネル・ファイニンガー (Lyonel Feininger, 1871-1956)
マリアンネ・ブランド (Marianne Brandt, 1893-1983)
マルセル・ブロイアー (Marcel Breuer, 1902-1981)
ゲルハルト・マルクス (Gerhard Marcks, 1889-1981)
ラースロー・モホイ＝ナジ (László Moholy-Nagy, 1895-1946)

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。