

# テクノカルチャーと美術教育 —バウハウス研究からの示唆—

Techno Culture and Art Education  
—Based on the Bauhaus Study—

本村健太

## はじめに

歴史であったはずのバウハウスが再び蘇生<sup>り</sup>している。ここでは、アクチュアルなバウハウスの研究を基礎にし、新しい切り口として「テクノカルチャー」を中核にする文化論を展開したい。そうすることによって、新たな美術教育の可能性をオルターナティブとして探り、問題提起することが本研究の課題である。

ここでいうテクノカルチャーとは、テクノ音楽をめぐるムーブメントから多くを導いたものであるが、それに限定するのではなく、アートとテクノロジーの融合から生まれる新しい文化として広義に捉えることもできる。これは「マルチメディア時代」としての現代社会の注目すべき一面でもある。そして、芸術および教育の領域にも大きな変容をもたらしてきていることは、もはや誰にも否定できないものとなってきている。

本研究の目的としては、テクノカルチャーを対象にした文化論から、マルチメディア時代における芸術と教育の新たな課題を探ること、社会変革のデザイン運動、全人教育的な造形・美術教育実践としてのバウハウスを再考するための基盤を模索することなどがある。また、「マルチメディアによる表現」を単なる技術論や方法論ではなく、文化論として取り上げることによって、ここに理念的背景や文化研究的要素を加味することにもなるだろう。

## 1. 拡大するテクノカルチャー

### (1) テクノカルチャーという視点

人間の「技術」という場合、それは原初的な「手業」から時代とともに発展してきた「科学技術」までのすべてを含んでいる。手業を習得するのに訓練したり、科学技術の発展のために多くの実験をしたりするのは、どちらも「手段の効率化」のためだろう。ある一定の結果を導いたり、さらに上の結果を求めたりするときの手段をいかに効率よく洗練できるかが重要な課題となっている。しかし、その効率化は手段がシステム化され始めると、時として排他的なものとなる可能性をもつ。このような手段の効率化としての技術に、もう一度「遊び」をもたせ、リニア的な帰

結を解消させるのが芸術の働きだろう。芸術によって、これから何が生まれるのか分からないという状況が生じる。したがって、ここには「結果（目的）の多様性」が加わることになる。これこそが「アートとテクノロジーの統合（融合）」の求められる最大の理由だろう。

ここでは、「テクノ」を広義に扱い、テクノカルチャーを「アートとテクノロジーの統合（融合）によって支えられている新しい文化」として捉えてみる。そうすることによって、新しい美術のあり方、新しい教育のあり方を考える最初のステップを用意したい。

その際に、そのメディアとなっている映像（映画・テレビ・ビデオ）、音楽、ゲーム、インターネットなどの表現形式の特質については認識しておく必要があるだろう。ここで重要だと思われるものには、「総合芸術」、「時間軸」（モーション）、「インタラクティブ」、「サンプリング+リミックス」などの観点がある。これらは、これまでの一般的な教科としての「美術」においては重視されなかったことであり、今後は「映像メディア表現」<sup>2)</sup>の基礎として重要な課題となると思われる。

バウハウスの「建築」による「総合芸術」の要求は、今日、「マルチメディア」<sup>3)</sup>に引き継がれた。マルチメディアによる作品の特質として「時間軸」を取り上げたが、この存在によって、作品には「変化」が付与される。これは特に「モーション」として、動く対象を作品化できるのである。また、「インタラクティブ」であることは、昨今のメディア・アーティストの作品や商業的なゲームにおいては特に不可欠のものである。このようなプロフェッショナルな仕事によって、テクノカルチャーは先導されているといえるだろう。さらに、「サンプリング+リミックス」は、音楽の領域だけではなく、映像の領域においても新しい創造のスタイルとして定着してきている。こうしたリミックス文化は、既存のものをアレンジし、ズレをもたらし、新しく作り変える。社会はリミックスされていく。リミックスによって、あらゆるものが可変性をもちえることになる。

## (2) 音楽としてのテクノ - 実験的精神の系譜

広義のテクノカルチャーの視点は、狭義のテクノ（音楽）を取り込むことによって、より先鋭化されることになるだろう。

佐久間英夫著『テクノのススめ』に「ドイツ・テクノ国家」<sup>4)</sup>と表されるほど、現在のドイツはテクノ音楽の盛んな国である。この状況の一側面として、毎年ベルリンで開催される「ラブパレード」(Love Parade)がある。これは一つの社会現象となり、ムーブメントとして世界各国にも影響を与え始めている。

この現象は、ドイツという土壌を考えるならば、テクノ・ポップの領域において世界中に影響を与えたことで有名なクラフトワーク(Kraftwerk)からの系譜として潮流を読み取ることができる。しかし、バウハウス運動との比較考察を試みると、美術教育研究を行う際にも有効であると思われる視点が次々と浮上してくる。このような実験的考察を行う前提として、まずは音楽のジャンルとしてのテクノの背景を明確にしておく必要がある。以下、テクノの諸相を概観し、簡潔に整理するとともに、テクノカルチャーの視点を明らかにしていきたい。

マルセル・ファイゲ著『ディープ・イン・テクノ』を参照すると、「テクノの根源は、20世紀初頭に見いだされる」<sup>5)</sup>が、そこには芸術的・社会的背景が強く感じられる。「ヨーロッパは完全に工業化され、鉄道や最初の飛行機が世界を接近させる。機械・工業の騒音（雑音）が時間のリ

ズムを刻む。音楽や美術はもはや、その作品の美しさを語らせることではなく、より一層、社会的テーマに取り組むことを熱望している。」<sup>6)</sup>

まず、出発点として取り上げられるのは、未来派の画家ルイジ・ルッソロ(Luigi Rusollo)の「雑音芸術未来派宣言」<sup>7)</sup>である。これは、時代的な位置づけとしてだけでなく、一人の画家が音楽についての提案をしているという点、つまり、芸術の領域間を横断している点でも興味深いものである。

ルッソロによるこの宣言文は、1913年3月11日付のものであり、1912年に、自由なリズムを優先し、伝統の破壊を宣言した未来派音楽家バリッラ・プラテッラ(Balilla Pratella)に宛てたものであった。彼の提案は、「伝統的な手法」に安住するような表現ではなく、創造的な実験に基づく革新的な表現の要求であった。彼の「雑音」のアイデアは、「イントナルモーリ」(雑音楽器)として具現化される。このような態度は、その後、新しい音色や作法を電子テクノロジーに求めることになるテクノクリエイターと重なるように思われる。

さらに、テクノの基盤を築いた人物としては、現代音楽の父ジョン・ケージ(John Cage)、ドイツ電子音楽の先駆者カールハインツ・シュトックハウゼン(Karlheinz Stockhausen)なども取り上げられる。彼らの実験音楽やコンピューター音楽の活動は、それぞれが源泉となってテクノに注ぎ込まれた。単純化すれば、社会的・時代的背景、創造的実験、そしてテクノロジーという諸相がテクノにおいては重要な焦点になる。

ドイツのクラフトワークの後、「テクノ」の登場までのジャンルとして捉えられるものには、NDW(ノイエ・ドイチェ・ヴェレ:新しいドイツの波)、インダストリアル、EBM(エレクトロニック・ボディ・ミュージック)、シカゴ・ハウス、デトロイト・テクノなどがある。

クラフトワークの「アウトバーン」(74年)、「放射能」(75年)、「ヨーロッパ特急」(77年)、「人間解体」(78年)、「エレクトリック・カフェ」(86年)などのアルバム・タイトルからは、やはり未来派的な印象を受ける。特に「人間解体」という邦題のついたアルバムの原題は、「人間機械」(Die Mensch-Maschine)であり、テクノロジーとの関係づけをより一層イメージ化させるものであった。

シンセサイザーのサウンドを取り入れたニュー・ロマンティクス、エレクトロ(シンセ)・ポップなどを含むニューウェイヴ(注:パンク以降の新しい音楽の総称)の傾向のなかで、80年代のドイツにはNDWという音楽シーンが出現する。70年代のイギリスにおけるパンク・ムーブメントの影響などもあり、ドイツ特有のエレクトロニック・ミュージックが確立してくるのである。さらに、パンク・ムーブメントの後、工業的な騒音や環境の雑音を取り入れた実験的な音楽、インダストリアルも登場する。このようなインダストリアルとニューウェイヴの影響からベルギーにEBMが生まれる。この名称、エレクトロニック・ボディ・ミュージックの「ボディ」(肉体)は、「ダンス」に関係づけられたものである。

80年代のアメリカにおいて、一般的にディスコは衰退してきていたが、ニューヨークやシカゴでは、黒人のゲイを中心とするアンダーグラウンドとして新しい展開をみせることになる。そして、ディスコ・ミュージックは、DJの台頭によって革新され始めていた。特にシカゴにおいては

クラブ「ウエアハウス」(倉庫)が「ハウス」というジャンルの名称の由来となる。

クラフトワーク、インダストリアル、EBM、そしてさらにシカゴ・ハウスの影響を受けながら、デトロイトでも独自のサウンドが作り始められ、ついに「テクノ」と名づけられる。音楽の新しいジャンルとしての名称は、やはり、「テクノロジー」に由来<sup>8)</sup>していることは明確である。

今日のエレクトロニック・ミュージックは、クラブでのダンス・ミュージックとして発展しているといえるだろう。1990年頃に、「テクノ現象」<sup>9)</sup>とも呼べるような世界的な広がりが見られた。(ファイゲ著『ディープ・イン・テクノ』では、1991年がテクノ誕生の年とされている。)今日、テクノはさらに進化し、分岐して新しいジャンルを次々に生み出している。

### (3) 生活としてのテクノ - 日常化した音楽のムーブメント

90年代のドイツにおいて、テクノが若者の生活に浸透し始める。

「メディアは、年(引用者注:1991年)の変わり目に、まだ概念を明確には示さないが、新しい《ユージェント(青少年)運動》という言葉を使う。とにかく、何かがある。」<sup>10)</sup>

テクノはその時代に生きている人間の時代精神や生活感情の表現でもある。そうして、テクノを中心に新しいライフスタイルが生まれる。それが「テクノカルチャー」である。

「音楽としてのテクノは革命である。(中略)もはや音楽だけではなく、同意見の識別標である服装についてもそうである。(中略)そして、あらゆるものがインダストリー世代の表現なのだ。」<sup>11)</sup>

このようなファッションの独自性は、後に商業的な傾向をもつクラブ・ウエアとしても洗練されていく。もちろん、テクノの影響を受けるのはファッションだけではない。

「これはグラフィック・デザインにおいても同様である。小さく手ごろなパーティー・フライヤー(チラシ)は、より贅沢に、より宇宙的に、より未来派的に作られるようになる。そこには音楽の精神がもたらされるべきなのだ。」<sup>12)</sup>

ファッションと同様に、日常的な視覚的世界に変化が生じてくる。これはフライヤーだけではなく、ポスターや雑誌広告、インターネット上のWebデザインなどにも浸透していくのである。「テクノ・サウンドの新しい響きが魅了したのは、多くの若いテクノ愛好者の耳だけではない。彼らのなかの多くは、同じく革新的な視覚表現の様式や可能性の目を見開かされたのだ。」<sup>13)</sup>

このようにテクノ音楽の影響を受けたデザイン、そのようなテイストを取り入れたデザインを、ここで「テクノデザイン」と名づけることにしたい。今日、このようなデザインの発信源となるのは、音楽産業(CDジャケット、ミュージック・クリップ、雑誌広告など)であるが、テクノがアンダーグラウンド的存在であったころから、クラブシーンはそれを発信してきた。つまり、テクノデザインはクラブにおけるナイトライフの提案でもあったのだ。

テクノカルチャーはポジティブな精神で満たされている。そして、それはクラブでの「パーティー」というイベントとして提供され、多くの若者を魅了する。「テクノカルチャーは、DJカルチャーであり、それはクラブカルチャーであり、それはパーティーカルチャーである。」<sup>14)</sup>

テクノカルチャーによって、クラブは創造的な表現空間として出現し、音楽、ダンス、照明、ファッション、ポスター、フライヤー、映像などの演出により総合芸術的な状況を生み出している。また、クラブは自己表現の場であると同時に、個々の人間の出会い、「癒しの場」を提供する

のである。「そこでパーティーが行われる多種多様のクラブというのは、単にダンスをする何らかの場所というだけではなく、(中略)日常的に問題のある灰色の世界に対するパラレルワールドを意味しており、アイデンティティーを形成し、活力にあふれたある種の生活世界として機能するのである。」<sup>15)</sup>

また、テクノシーンが拡大してくると、クラブでのナイトライフだけではなく、日中においてもテクノが身近なものになってくる。フィリップ・アンツとパトリック・ヴァルダールの両編者は、その著『テクノ』の序(1999年)において以下のように述べている。「数年のうちにテクノとハウスは、クラブや薄暗い地下室からきらめくポップやチャートまで高まってきた。(中略)テクノは夜の生活を新しく作り出し、日常的になったのである。」<sup>16)</sup>

このように、ドイツではすでにテクノが生活に浸透し、日常的(テレビやラジオでもテクノが頻繁に流される。)になった。その新しいテクノカルチャーに属する者は、楽観的で未来的なヴィジョンをもち、昨今、大きな社会問題となっている「ネオ・ナチ」のようなナショナリズムの台頭とは、性格的に正反対のムーブメントとなっていくのである。

## 2. バウハウスとテクノカルチャー

### (1) ムーブメントとしての諸相

テクノカルチャーとバウハウスとの比較を試み、時代に要求された一つのムーブメントとしてのあり方を考えると、そこにはいくつかの共通点が浮上してくる。バウハウス研究からの示唆として、これらは今日の美術教育への問題提起へとつながるものである。

アートとテクノロジーの統合(融合):これは、バウハウス運動の中心的な課題となっていた。テクノに関して、その名称に明確となっているものであり、その歴史に見て取れるものである。

新たな共同体の形成:バウハウスは文化の共通言語を模索した新しい共同体であった。テクノのムーブメントも世界に広まり、「テクノ・ネーション」とも表現できる共同体が出現した。

時代精神の重視:バウハウスやテクノが世界的な影響力をもちえたことの理由として、「今ここ」の問題に対面し、未来を視野に入れたムーブメントとなっていたことが想起される。新しい時代を考えるということは、必然的に革命的な態度を有することになる。また、伝統や既存のシステムに縛られない発想と行動力が要求される。

生活に浸透する芸術:バウハウスはイギリスのアーツ・アンド・クラフツ運動を理念的に継承し、生活に芸術をもたらすことを実践した。このようなデザインは、ライフスタイルの提案となっている。もちろん、テクノも一つのライフスタイルとして浸透してきている。

新しい造形言語の創出とリテラシーの形成:バウハウスにおける造形言語の創出は、新しい造形のための基礎となっていた。テクノ・ネーションにおいても、サンプリング、リミックス、BPM(1分間におけるビートの数)など、新しい言語による創造の基盤を作ってきた。

祝祭的な行事による一体感の形成:バウハウスにおける祝祭「バウハウス・フェスト」は、バウハウス・コミュニティの創造的な個々の人間の交流を深め、一体感を形成した。同様に、テクノ・ネーションの祝祭的なものとしてはパーティーやレイヴがあるが、その最大級のものはド

イツ、ベルリンのラブパレードである。毎年、ポジティブなモットーを掲げ、多くの若者を魅了し、参加させている。

## (2) 事例：ドイツ発「ラブパレード」

ここでは、「テクノ・ネーション」の祝祭的行事といえるラブパレードを一つの事例として取り上げたい。デモとしてのラブパレードは、テクノによって「愛、平和、そして統一」を世界に呼びかけている。また、このパレードに参加する者は、独創的で自由なファッションで自己表現し、テクノのサウンドとリズムに身体を呼応させ、陶酔感・一体感を味わうことを期待している。

それでは、このパレード（ムーブメント）は、どのように始まり、どのように成長してきたのだろうか。（ブブリッツとバリンによる『ラブパレード物語』<sup>17)</sup> および、インターネット上の情報 [www.techno.de](http://www.techno.de), [www.loveparade.de](http://www.loveparade.de) を参照。）

テクノDJである Dr. Motte の誕生日を機会に、コミュニケーションの手段としてのテクノをアピールするデモが企画された。そして、それは1989年7月1日、クーダム（ベルリン最大級の繁華街）において実施されることになる。そのモットーは「武装解除」、「音楽によるよりよい国際理解」、「食料の公平な分配」を主張するものであった。150人の一群が、音楽に合わせて踊り、クーダムを通り抜けた。これがラブパレードの始まりである。

以下に、世界へのメッセージを投げかけ続けるラブパレードの経緯を示す。

第1回（1989年7月1日、場所：クーダム、参加者：150人）

モットー：仲良く、楽しく、パンケーキ

第2回（1990年7月7日、場所：クーダム、参加者：2000人）

モットー：未来は私たちのもの

第3回（1991年7月6日、場所：クーダム、参加者：6000人）

モットー：私のハウスはあなたのハウス、そしてあなたのハウスは私の

第4回（1992年7月4日、場所：クーダム、参加者：15000人）

モットー：魂があなたを動かす／世界のパーティ・ピープルの週末

第5回（1993年7月3日、場所：クーダム、参加者：30000人）

モットー：5周年記念／世界のパーティ・ピープルの週末

第6回（1994年7月2日、場所：クーダム、参加者：120000人）

モットー：魂があなたを動かす／世界のパーティ・ピープルの週末／愛から愛へ

第7回（1995年7月8日、場所：クーダム、参加者：300000人）

モットー：地球の平和

第8回（1996年7月13日、場所：6月17日通り、参加者：750000人）

モットー：私たちは一つのファミリーだ

第9回（1997年7月12日、場所：6月17日通り、参加者：1000000人）

モットー：君の心に太陽を

第10回（1998年7月11日、場所：6月17日通り、参加者：1100000人）

モットー：世界は一つ、未来は一つ

第11回（1999年7月10日，場所：6月17日通り，参加者：1500000人）

モットー：音楽がキーである

第12回（2000年7月8日，場所：6月17日通り，参加者：1300000人）

モットー：世界は一つ，ラブパレードは一つ

第13回（2001年7月21日，場所：6月17日通り，参加者：1000000人）

モットー：ラブ共和国へいらっしゃい

2000年には、ラブパレードが世界各国に派生していった。イギリスのリーズ、オーストリアのウィーン、イスラエルのテルアビブ、南アフリカのケープタウンにおいて、ベルリンと同じモットーのラブパレードが開催された。ラブパレードの広報担当者エンリック・ニーチェ(Enric Nitzsche)は、2000年の状況について以下のように述べている。「テクノは一つの運動であり、若者文化であるが、流行現象ではない。ラブパレードによって、この運動はクラブから公的な場にまで達したのである。それは全世界の人々を結び、お互いを平和的に祝わせ、楽しくさせるのだ。」<sup>18)</sup>

ベルリンでわずか150人からスタートしたパレードが、約10年でドイツ全土、世界各国へと広がり、ついには百万人を超える大きなムーブメントとなった。(筆者は、1995年と2000年のラブパレードを体験。)日本において、テクノはまだアンダーグラウンドといえるだろうが、徐々にこのムーブメントの影響(特にテクノから派生したトランスなど)は伝わってきているように思われる。

### 3. VJの登場(もう一つのムーブメント)

#### (1) VJとは何か

ここでは広義のテクノカルチャーの一例として、「VJ」を取り上げたい。すでに表現形式の特質として示した「総合芸術」、「時間軸」(モーション)、「インタラクティブ」、「サンプリング+リミックス」のすべては、このVJの活動にも包含されている。付け加えると、すでに述べた狭義のテクノカルチャーのムーブメントにも、一部のVJはすでに関係している。

ここで使用する通称としてのVJとは、「ヴィジュアル・ジョッキー」(Visual Jockey)あるいは「ビデオ・ジョッキー」(Video Jockey)のことである。この両者は一般には明確な区別はされず、単に「VJ」(その発音から、VeeJayと表記されることもある。)と呼ばれている。音楽の演出を担当するのがDJであれば、映像の演出を担当するのがVJである。また、VJは大別して「クラブVJ」、「イベントVJ」、「ホームVJ」に区別<sup>19)</sup>される。コンサートやファッションショーなどのイベントにおいて、要求された映像演出を行う「ビジネスVJ」であるイベントVJ、小さなホーム・パーティー程度の演出をするホームVJよりもここで重視したいのはクラブVJである。

クラブVJは、その名の通り、クラブシーンの映像演出を行うVJのことである。通常、音楽演出を行うDJの作り出すサウンドの雰囲気に応じて、同時に映像をスクリーンやモニタ上に出力していく。音楽のテンポやジャンルによっても使用する映像の傾向は異なる。手法的には自由であり、既製映像のサンプリングやVJ自身が作った映像のミックス、スイッチングによって独創的な表現が可能となる。

## (2) VJ 活動のもたらすもの

VJの特徴は、やはり「音楽と映像の融合」ということである。1999年は「VJ元年」<sup>20)</sup>と表現(筆者も同年よりボランティア的にVJ活動を行っている。)されるように、昨今のクラブVJの台頭は顕著であり、クラブシーンの演出を手伝っている。しかし、この「音楽と映像の融合」という表現はそれほど新しいことではなく、すでに映画、テレビ、ビデオなどによって実現され、特にサブカルチャーとしてすでに日常的なものにまでなっているものである。

それでは、何がVJの特記事項となるのだろうか。それは、VJ自身がその場で活動していること、つまり、創造空間としてのクラブやイベント会場にVJが存在し、そこでのライブ感覚をもって、リアルタイムの映像演出を行っていることである。これは、ミュージシャンが楽器を演奏しているのと同様の作業であるともいえる。VJは、その場とのインタラクティブな関係を持ち、その一瞬一瞬の音楽的な雰囲気をつかみ、「映像を奏でる」のである。

クラブVJにおいては、例えば、テクノの場合には、映像の展開に速度感をもたせ、抽象的なCGを多用したり、ヒップホップの場合には、ストリート感覚をもたせ、テイストの合ったファッションやスポーツなどの実写を挿入したりなど、その音楽のもっている全体としての雰囲気や、背景に広がる文化的要素を取り込むことが基本となっている。

現在、クラブVJがデザイナーや映像作家などによる副次的な活動としてなされることはありえるとしても、専門的な職業としては経済的に成り立たない場合が多いのが現状である。しかし、これは悲観すべきことではなく、VJの活動がこれまでの商業ベースの映像文化から「草の根」映像文化の創出へと向かう可能性を秘めているともいえるのである。商業的に作られた映像ではなく、自己表現としての自作の映像(既成映像のリミックスもありえるだろう。)を出力して演出することは、制作する側にも鑑賞する側にも、つねに新しいその場にしかない映像体験を供給することにもなる。確かに、これは注目すべき新しい映像文化なのである。

## 4. 問題提起：美術教育の「美術」とは？ 新たな表現の獲得は可能か？

本研究においては、テクノカルチャーをテーマとする文化論により、美術教育のオルタナティブを提示することになった。日本においては、テクノ(音楽)の周辺にある文化についての社会学的な考察は進んでいない。現象としての「テクノデザイン」についてのより深い考察と提案は今後の課題として残された。

テクノカルチャーの示すものは、「アートとテクノロジーの統合(融合)」ということだけではなく、それが生活に浸透しているということ、つまり、「芸術」が日常的で身近なものとなっていることである。確かに、それは「サブカルチャー」として低位に置かれていたものである。しかし、バウハウス研究の示唆により再評価できるのは、テクノカルチャーのムーブメントが時代精神に敏感であり、実験的な試みによる創造活動を行い、新しいライフスタイルの提案をしていることである。

これまでの日本の美術教育がディシプリンとして想定していた最終地点は、画家、彫刻家、版画家、工芸家、デザイナー(アメリカのDBAEに触発され、美術史家、美術評論家、美学者とい



う認識も徐々に広がりつつあるだろう。)であった。専門教育ではない「美術による教育」でさえも、これらの職業人としての活動から理念や方法論を学び取ってきたのである。

それならば、現在、同じく職業人として創造的な活動を行っているメディア・アーティスト、アニメーター、ゲーム・クリエイター、映像作家、TVプロデューサーなどはどうだろう。果たして、彼らの存在は今後の美術教育研究の関心事となりえるのだろうか。美術教育は、このような多様かつ総合的な表現活動を取り込むことができるのだろうか。そして、サブカルチャーの台頭によって、文化的な創造活動の中心にズレが生じてきている今日、美術教育の意味する「美術」はどうなってしまうのだろうか。若者の生活(文化)に密着した、未来的な視座をもつ美術教育は可能なのか。ここに問題提起しておきたい。

## 註

- 1) 拙論「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巻第1号, 1998.
- 2) 拙論「美術におけるメディアリテラシー教育 - 教員養成課程におけるバウハウス教育の今日的展開 -」『美術教育学』第21号, 2000.
- 3) 拙論「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 -」『岩手大学教育学部研究年報』第59巻第1号, 1999.
- 4) 佐久間英夫著『テクノのススメ』ブルース・インターアクションズ, 2000, p.224.
- 5) Marcel Feige, *Deep In Techno, Die ganze Geschichte des Movements*, Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2000, S.16.
- 6) *ibid*, S.16.
- 7) *ibid*, S.16 / Philipp Anz, Patrick Walder (Hrsg.), *Techno*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1999, S.12.
- 8) 佐久間, 前掲書, p.9 / Feige, a.a.O., S.34-35
- 9) Anz, Walder, *op. cit.*, S.27.
- 10) Feige, a.a.O., S.84.
- 11) *ibid*, S.83.
- 12) *ibid*, S.83.
- 13) Martin M. Coers, *Friede, Freude, Eierkuchen Die Technoszene*, Verlag C. H. Beck, 2000, S.61.
- 14) *ibid*, S.66.
- 15) *ibid*, S.66.
- 16) Anz, Walder, a.a.O., S.7.
- 17) Ilona Bublitz, Cornelius Ballin, *Loveparade Story*, Schmitz Kommunikation, 1999.
- 18) [http://www.loveparade.de/portal01/index.xhtml/d\\_history](http://www.loveparade.de/portal01/index.xhtml/d_history)
- 19) 『VJ-Style ゼロからはじめる VJ マニュアル』ソフトバンク パブリッシング, 2000, p.5.
- 20) 『VJ:TOKIO』アゴスト, 1999, p.7.

※本研究は、平成12年度文部省在外研究(若手教官)の成果である。



図1 1995年ラブパレード (筆者撮影)



図2 2000年ラブパレード (筆者撮影)

## **Techno Culture and Art Education**

— Based on the Bauhaus Study —

**MOTOMURA Kenta**

With the idea of integration of art, unification of art and technology, and teaching the whole man, the historical Bauhaus is still actual today.

The purposes of this study are as follows:

- Rethinking of the Bauhaus as a design movement of social reform and practice of wholistic education through art.
- Finding new subjects for art and education in the multimedia age.
- Focusing not only on technological argument and methodology, but also on cultural argument and ideology for research of 'the expression through multi media'.

The view of 'techno culture' (e.g. club-scene, Love Parade, VJ) shows a new life-style with the unification of art and technology. It is important for art education in the future that techno culture as 'sub culture' is sensitive to the spirit of the times, encourages experimental trials and proposes a new life-style.