
TD NEXUS Transdisciplinary Research Newsletter Vol. 08

TD NEXUS Newsletter<info@ictrj.org>

2026/06/19 08:50

宛先:info@ictrj.org

Newsletter

TD NEXUS Transdisciplinary Research Newsletter

Vol. 8, June 2026

Dear Reader,

We would like to express our sincere appreciation for your continued readership of the TD NEXUS Transdisciplinary Research Newsletter.



Lohengrin Opera by Richard Wagner 2023

Gesamtkunstwerk and Interdisciplinary Research

Gesamtkunstwerk (Total Work of Art) is an artistic concept that seeks to integrate multiple artistic disciplines—such as music, theater, literature, visual arts, and architecture—into a single work in order to achieve the highest level of harmony. This concept involves more than simply combining different art forms; rather, it aims to organically unite each element into a coherent whole that provides the audience with a unified aesthetic experience.

The term "**Gesamtkunstwerk**" was first introduced in 1827 by the German writer and philosopher K.F.E. Trahndorff in his work *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst* (*Aesthetics, or the Doctrine of Worldview and Art*). However, it was the nineteenth-century German composer Richard Wagner who popularized and developed the concept. During Wagner's time, opera tended to emphasize vocal virtuosity and musical technique while often neglecting narrative depth and dramatic expression. Concerned by this imbalance, Wagner sought to create a new form of stage art in which music, poetry, drama, and visual design would be integrated on equal terms. His ideal model was ancient Greek tragedy, where music, dance, storytelling, and religious ritual were combined into a unified experience capable of profoundly affecting the human spirit.

In his own productions, Wagner supervised every aspect of creation, from writing the librettos and composing the music to directing the stage presentation. He also participated in the construction of the Bayreuth Festspielhaus (Bayreuth Festival Theatre), designed to realize his vision of the ideal performance environment. Innovative features such as darkening the audience seating area to focus attention entirely on the stage later became influential in modern theater design. These efforts can be regarded as pioneering examples of immersive and experiential art.

The theory of Gesamtkunstwerk formulated by Wagner had a significant impact on subsequent artistic movements. In particular, the Vienna Secession and the Bauhaus movement of the early twentieth century embraced the ideal of integrating art and everyday life. Architects, designers, and artists sought to create harmonious environments in which architecture, furniture, crafts, and visual design formed a unified whole. Members of the Vienna Secession pursued aesthetic consistency not only in buildings but also in interior decoration, furnishings, and exhibition spaces. Similarly, the Bauhaus advocated the fusion of art and technology, aiming to shape everyday life through architecture and industrial design. These movements expanded the concept of Gesamtkunstwerk from the realm of performance art into the broader sphere of living environments.

During the latter half of the twentieth century, advances in film and computer technologies brought Gesamtkunstwerk into a new phase of development. Cinema and media art integrated moving images, sound, narrative, and spatial design to create increasingly complex and multilayered experiences. In the twenty-first century, emerging technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and artificial intelligence (AI) have further transformed artistic expression, enabling audiences to actively participate within the artwork itself rather than merely observing it.

Contemporary forms of Gesamtkunstwerk have evolved beyond traditional visual- and auditory-centered expressions toward approaches that engage all five senses, bodily perception, emotions, and consciousness. Immersive art installations and experiential exhibitions combine light, sound, imagery, scent, and tactile elements, allowing participants to become integral components of the artistic experience rather than passive spectators.

Another important characteristic of contemporary Gesamtkunstwerk is its integration with science and academic research. Increasingly, artists draw upon findings from data science, cognitive science, neuroscience, and related fields to create works that influence human perception and emotion. Such artistic practices represent a new form of Gesamtkunstwerk that bridges the visible realm of information and the invisible realms of feeling, awareness, and subjective experience.

Moreover, Gesamtkunstwerk plays an important role in addressing challenges faced by contemporary society. In an age characterized by information overload, individuals are constantly exposed to vast amounts of data while often

lacking opportunities for deep emotional engagement and self-reflection. Through experiences that stimulate multiple senses and emotions simultaneously, Gesamtkunstwerk can offer new perspectives, values, and ways of understanding the world. The empathy and inspiration generated through artistic experiences contribute to psychological fulfillment and encourage individuals to reconsider their relationships with society and with one another.

Although Gesamtkunstwerk originated as an artistic theory advanced by Wagner in the nineteenth century, it continues to evolve in the present day. What began as the integration of music, literature, visual art, and drama has expanded to incorporate architecture, design, and digital technologies, developing into a comprehensive artistic practice that envelops human perception and consciousness.

The purpose of Gesamtkunstwerk is to move the human spirit and inspire new insights and ways of understanding the world. In contemporary society, its potential contribution to well-being—through the promotion of physical and mental health as well as social connectedness—has become increasingly significant. For this reason, Gesamtkunstwerk is now recognized not only within the field of art studies but also as an important subject of interdisciplinary research spanning psychology, cognitive science, information science, design studies, and related disciplines.

Dr. L Sayuri Chen Editor-in-Chief, *TD NEXUS Interdisciplinary Research Newsletter*



At the Crossroads of Wisdom

Alive and Composing: Ralph Samuelson



<https://www.youtube.com/watch?v=ZOBaibMtA4U&t=988s>

News

1. June 19–24, 2026 — Attending the World Shaman Conference in Mongolia
2. June 24, 2026 — Participating in the World Environment Summit via video message at the First Members' Hall of the House of Representatives in Tokyo.

Newsletter

TD NEXUS 学際研究ニュースレター

第8号 / 2026年6月

皆様へ

いつも「TD NEXUS 学際研究ニュースレター」をご愛読いただき、心より感謝申し上げます。



Lohengrin Opera by Richard Wagner 2023

総合芸術（ゲザムトクンストヴェルク）と学際研究

総合芸術（Gesamtkunstwerk）とは、音楽、演劇、文学、美術、建築など複数の芸術分野を統合し、一つの作品として最高次元の調和を実現しようとする芸術理念である。この概念は、単に異なる芸術を組み合わせることではなく、それぞれの要素が有機的に結びつき、鑑賞者に統一された体験を提供することを目的としている。

「総合芸術（Gesamtkunstwerk）」という言葉は、1827年にドイツの作家・哲学者であるK.F.E.トランドルフが著書『美学、あるいは世界観と芸術の教義（Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst）』の中で提唱したものである。しかし、この概念を広く普及させたのは19世紀ドイツの作曲家リヒャルト・ワーグナーであった。当時のオペラは、歌唱技術や音楽的技巧が過度に重視される一方で、物語性や演劇的表現が軽視される傾向にあった。ワーグナーはその状況に強い問題意識を抱き、音楽、詩、演劇、美術が対等な関係で融合する新しい舞台芸術の創造を目指した。彼が理想としたのは古代ギリシャ悲劇であり、そこでは音楽、舞踊、物語、宗教的儀礼が一体となって人々の精神に深い影響を与えていた。

ワーグナーは自身の作品において台本の執筆から作曲、舞台演出までを統括し、さらに理想的な鑑賞空間を実現するためにバイロイト祝祭劇場の建設にも関与した。劇場内では客席を暗くし、観客の注意を舞台へ集中させるなど、今日の劇場設計にも影響を与える革新的な試みが行われた。こうした取り組みは、

観客を作品世界へ没入させる「体験型芸術」の先駆けであったといえる。

ワグナーによって理論化された総合芸術の思想は、その後の芸術運動にも大きな影響を与えた。特に20世紀初頭のウィーン分離派やバウハウスでは、「芸術と生活の統合」という理念のもと、建築、家具、工芸、デザインを総合的に捉える試みが進められた。ウィーン分離派の芸術家たちは、建築物だけでなく室内装飾や家具、展示空間に至るまで統一的な美意識を追求した。一方、バウハウスでは芸術と技術の融合を掲げ、建築やプロダクトデザインを通じて生活全体を芸術的に構成しようとした。これらの運動は、総合芸術の理念を舞台芸術から生活空間へと拡張した事例といえる。

さらに20世紀後半になると、映像技術やコンピュータ技術の発展によって、総合芸術は新たな段階へ進む。映画やメディアアートは、映像、音響、物語、空間演出を統合し、より複雑で多層的な体験を可能にした。そして21世紀に入ると、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、AI技術などが登場し、鑑賞者自身が作品空間の中で能動的に関与する新しい芸術表現が生まれている。

最新の視覚や聴覚中心の表現を超え、人間の五感や身体感覚、さらには感情や意識そのものに働きかける方向へ発展している。近年注目されるイマーシブアートや体験型展示では、光、音、映像、香り、触覚的要素が組み合わされ、鑑賞者は単なる観察者ではなく作品の一部として参加する。

科学技術や学術的知見との融合も重要な特徴である。データサイエンスや認知科学、神経科学などの研究成果を活用しながら、人間の感情や知覚の仕組みに働きかける作品が増えている。こうした表現は、目に見える情報と目に見えない感情や意識を結びつける新しい総合芸術の形態といえる。

総合芸術は現代社会が抱える課題に対しても重要な役割を果たしている。情報化社会では、人々は膨大な情報に囲まれる一方で、深い感動や自己理解の機会を失いがちである。その中で総合芸術は、人間の感覚や感情を総動員する体験を通して、新たな価値観や世界認識を提示することができる。芸術体験によって得られる共感や感動は、人々の精神的充足感を高め、個人と社会のつながりを再認識させる契機となる。総合芸術は、19世紀にワグナーが提唱した芸術理念でありながら、現代においてもなお発展を続けている。音楽、文学、美術、演劇の統合から始まったこの思想は、建築やデザイン、さらにはデジタル技術を取り込みながら、人間の五感や意識を包み込む包括的な芸術へと進化した。

総合芸術の究極的な目的は、人々の精神を揺さぶり、新たな気づきや世界の捉え方を提示することにある。現代においては、心身の健康や社会的つながりを重視するウェルビーイングの実現に貢献し得ることから、芸術学のみならず、心理学、認知科学、情報科学、デザイン学などを横断する学際研究の重要な内容として位置づけられている。

陳 紗由理 TD NEXUS 学際研究ニュースレター 編集長



叡智の交差点

生きる、創作: ラルフ・サミュエルソン



<https://www.youtube.com/watch?v=ZOBaibMtA4U&t=988s>

News

1. 6月19日～24日、貴美島代表がモンゴル・世界シャーマン会議出席する。
2. 6月24日、貴美島代表が東京・衆議院第一議員会館で開催された世界環境サミットに、ビデオメッセージを通じて参加する。