

# メディアTEXT

メディアアートとサブカルチャーを考える

## メディア・デジタル & 絵画表現

①

### テクノロジーアートの系譜

- ◆ メディアとは？
- ◆ キネティック ・ ライト ・ オプ ・ ビデオ

②

### コンピュータとデジタル表現

- ◆ コンピュータアートの展開 ◆ 2D-CG ・ 3D-CG
- ◆ ウゴウゴルーガ
- ◆ Ars Electronica

③

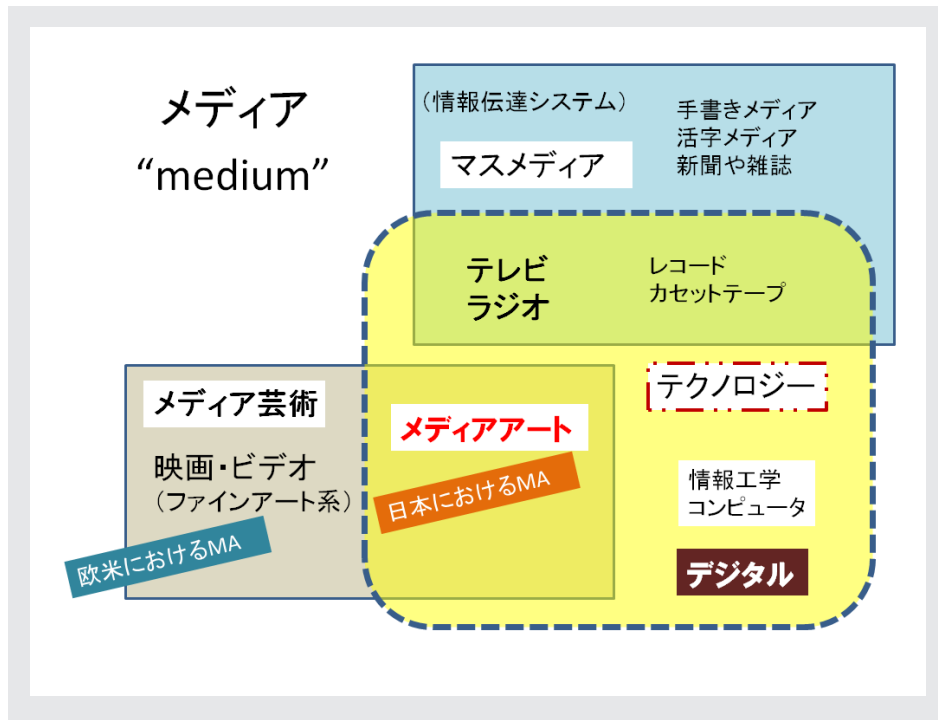
### 絵画メディアのメッセージ

- ◆ 自己表現とは何か？
- ◆ 学生作品の問題点 → 何を・いかに 表現すべきか
- ◆ デジタルで描くということ FOTOLIA クリエイティブプロジェクト

## 戦後ニッポンカルチャー論

今、世界を席卷する、ニッポンの「サブカル」。「クールジャパン」前夜に何があったのか？「大島渚」が、「新宿カルチャー」が、「天才バカボン」が、「YMO」が、「エヴァンゲリオン」が…何を変え、どう今につながるのかを巡る旅。ナビゲーターは演劇界の奇才、宮沢章夫。愛と独断に満ちたサブカルチャー論

- ◆語義（ことばの元々の意味） 「メディア」は、媒体、媒質、伝達手段、中間などの意味を持つ英単語。“medium”の複数形で本来、化学反応などの媒体や媒介を意味する。また、社会生活の中で、人間が情報を得て、これを活用しながら豊かな生活を送るための、コミュニケーション（情報伝達）の核となる機構や伝達システムをいう。
- ◆情報伝達システム 情報を人々に伝える機関や事業、新聞や雑誌、テレビ、ラジオなどのマスメディア（mass media）システムなどをメディアという。
- ◆その他の用語使用 その他、マルチメディアから、手書きメディア、活字メディア、電気メディア、デジタル・メディア、メディア・ミックス、メディア・リテラシー、ミニ・メディアなど、多くは無意識に真の意味を正しく理解しないまま使用しているのが現状のようである。



## 19世紀まで

19世紀までは、日常使っている言語、手で書かれた文字、新聞や雑誌、本に印刷された活字や写真・絵・イラストレーションなどが、情報を伝えたり得たりする手段の主要な部分を占めていた。

## 20世紀

20世紀に入ると、科学の発展により電信電話の音声のメディアが登場、次いでラジオが一般家庭に入りこみ、一躍大衆のメディアとなった。

## 戦後

第二次大戦後はテレビジョンが音声と映像の複合メディアとして登場、公共的な新しいメディアとなった。

## 現在

現在では、光ディスクや磁気ディスク、フラッシュメモリなどの記憶装置のデータ保持部品（記録メディア）ストレージメディア情報やデータを記録、伝送するのに使われる物理的実体、装置などもメディアという。

## ■ メディアアート（多様な理解の現状）

メディア〔情報媒体〕を方法や手段とするアートというだけなら、絵画や彫刻のような伝統芸術でも、画材や石材自体がメディアの一種なのだから、**すべてのアートはメディア・アートだ**といってもおかしくはない。

（坂根巖夫：メディアアート創世記、P.2）

メディア・アートとは、**デジタル・メディアを表現媒体とする芸術**であり、人間存在のメディア・コンディションについての批評であり、その創造性は、芸術実践を通して文字通り「新しいメディア」を生み出すことにある。

（藤幡正樹著『不完全な現実』をめぐって：シンポジウム）

「基本的に**コンピュータを中心とするメディアテクノロジーを作品に内包**することによって成立したひとつのジャンル」

（白井雅人他（編）『メディアアートの教科書』フィルムアート社、2008年）

電子を媒体として制作された作品は、従来の絵画や彫刻などのイメージの固定（定着）により表現されたものとは異なり、インタラクティブ（相互）性や可変性などの特性をもっている。すなわち、メディアアートの多くの作品は、**直接触れて体験することができ、そこには作品と観客との対話が生じ、観客の働きかけにより容易に変化するもの**である。

（宮田一乗：知識科学教育研究センター）

## ■ 欧米と日本の相違

欧米におけるメディアアート

コンピュータなどの**デジタル技術以外に、映画やビデオを含めた幅広い意味でのメディアを対象とした作品を意味しているのが特徴**。基本的にファインアートの範疇で、現代美術の一分野として取り扱われることが多い。

日本におけるメディアアート

コンピュータなどの**電子機器を用いた表現に限られる傾向**がある。また、エンターテインメント性の高い作品もメディアアートに含まれるとされるため、ファインアートとしての扱いを受けないことが多い。

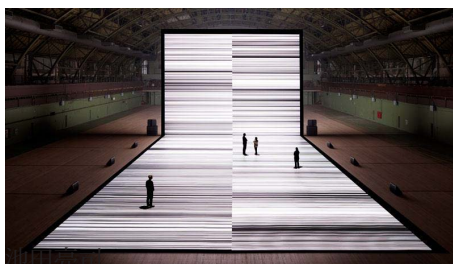
### （\*）メディア芸術

「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」

2010(H22)年度のメディア芸術振興施策に対する各事業の対象部門は、以下とされている。

- (1) デジタル技術を用いて作られたアート  
（インタラクティブアート、インスタレーション、映像等）
- (2) アニメーション
- (3) マンガ

## ■ 最先端



七田光司



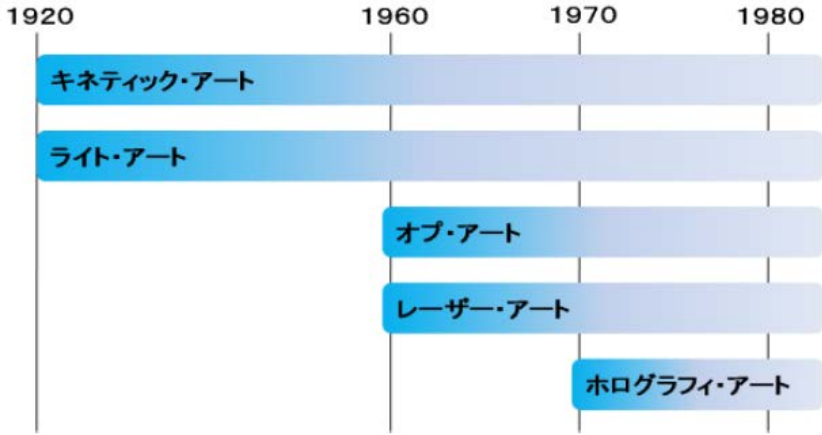
CARSTEN NICOLAI



ト(カーステン・ニコライ)  
ドイツ

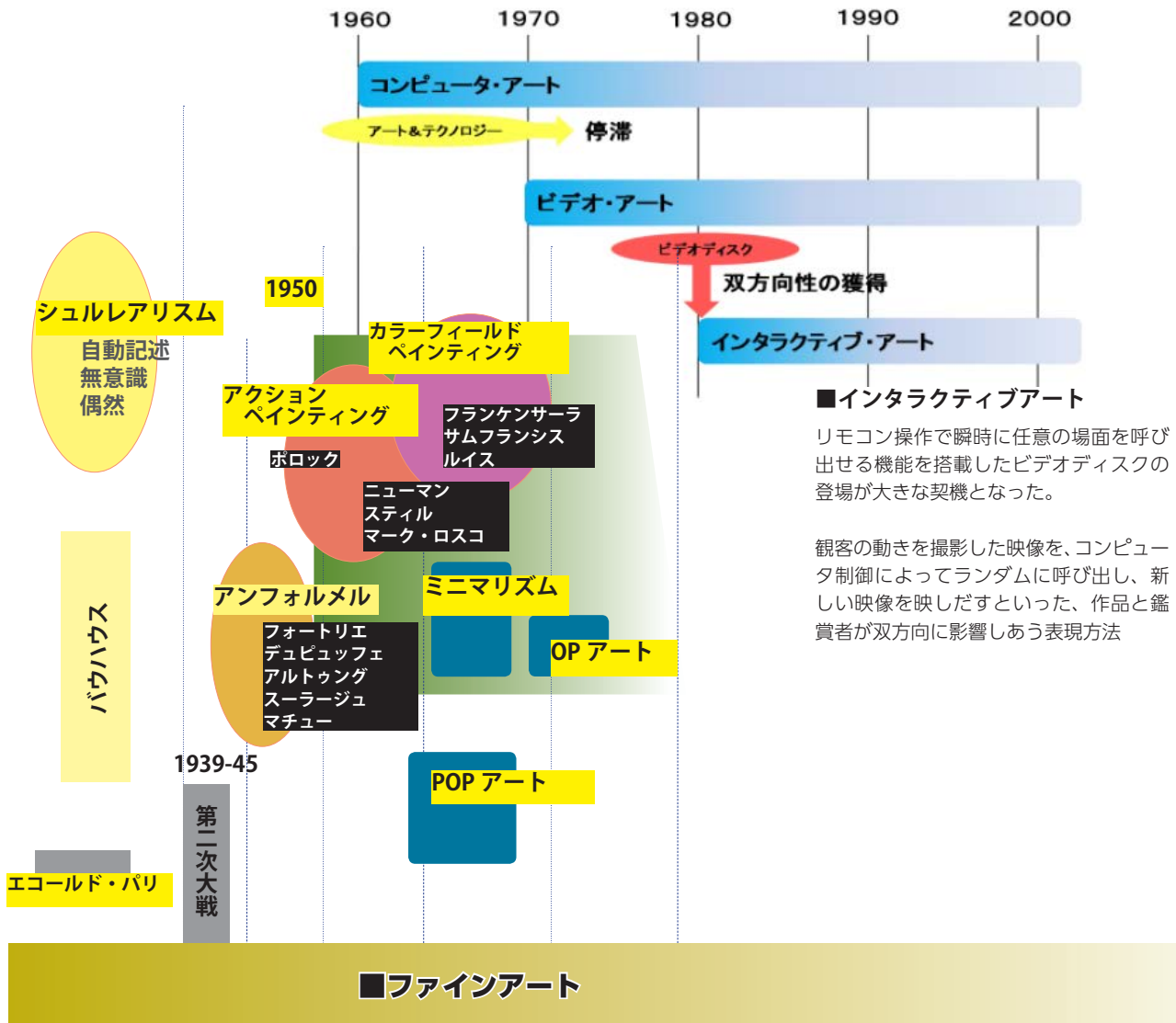
# 1 テクノロジーアートの系譜

## ■アート&テクノロジー



■ホログラフィアート  
レーザー光線によって立体的な映像を投影できる手法が開発された。

## ■今日のメディアアートに直接つながる芸術分野





## ■ キネティックアート



▲ジャン・ティンゲリー

力を受けて動く、金属などでできた立体作品・実際に「動く作品」のこと。用語が定着したのは1950年代立体作品（彫刻）に分類される。

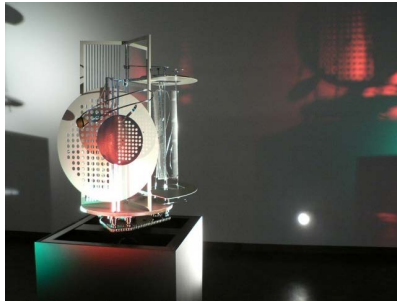


▲カルダー

動力源としては自然の力（風や水流など）、電力や磁力、人力などさまざま。

自然の風力を応用したアレクサンダー・カルダーのモビール作品は、計算不能な偶発的な動きを採りこんだもの。

## ■ ライト・アート



▲モホリ・ナギの「ライト・光・空間調整器」(1921～30)

人工光線をコントロールし表現を行う美術をいう。

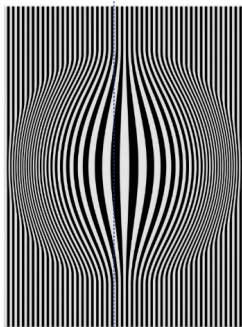
モホリ・ナギの《ライト・スペース・モデレーター（光・空間調整器）》は、光の反射、透過、屈折などの性質を機械的にコントロールする装置として有名。



▲ Otto Piene

1950年代に新しい芸術概念を確立しようとしたドイツの芸術家グループ「ゼロ (ZERO)」

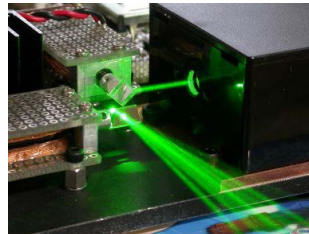
## ■ オプ・アート



(光学的=オプチカル)

幾何学的な抽象画をモチーフにして、鑑賞者に錯覚を起こさせる平面画。人間の錯視作用が綿密に計算された作品であり、動いて見えたり、点滅が見えたりする。

## ■ レーザーアート



新しい光線といわれるレーザー光を利用し、小型のコンピューター制御による光のディスプレイを行うレーザー・アートは、大きな空間のなかで音響と結びついた新しいライト・アート

## ■ ビデオ・アート



ビデオデッキやポータブルビデオを利用。

初期の作品の多くは単純な映像作品であったが、次第に撮影機材と、映像を映し出すモニターを組み合わせた空間芸術と呼べる作品も現れた。

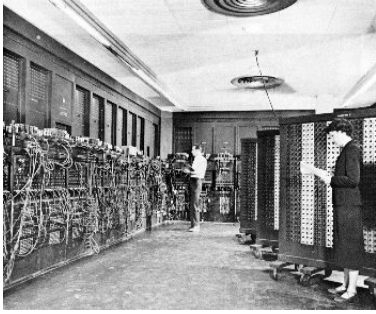
大きなスクリーンに映像を投影することで、鑑賞者が作品の中に入ったように思わせる作品も登場した

世界初のビデオ・アート作品は、1963年にナム・ジュン・パイクが西ドイツのヴッパータールのパルナス画廊で展示したインスタレーションといわれている。

●ナム・ジュン・パイク＝韓国系アメリカ人の現代美術家。

## 2 コンピュータとデジタル表現の展開

### ■最初の、コンピュータ



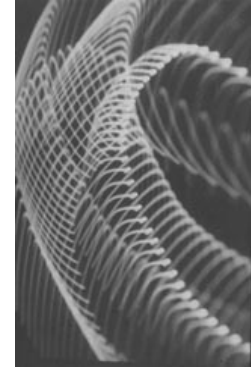
エニアック

コンピュータは1946年、アメリカのペンシルバニア大学のジョン・W・モークリーとジョン・P・エッカートによって開発された。第二次大戦中、大砲やミサイルの弾道計算を行う必要上、陸軍から開発の要請を受けていたのである。第一号機「エニアック」は、重さ30トン、真空管一万八000本、所要電力150キロワット、100畳のスペースを必要とした巨大な鉄の箱であった。

### ■科学者による コンピュータアート作品（最初期）



ベン・ラポスキー



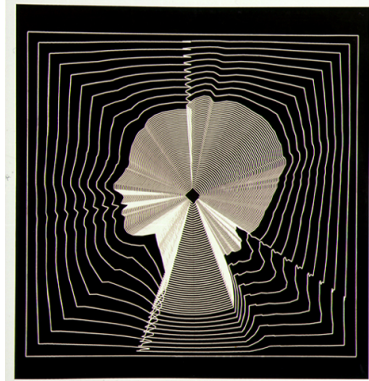
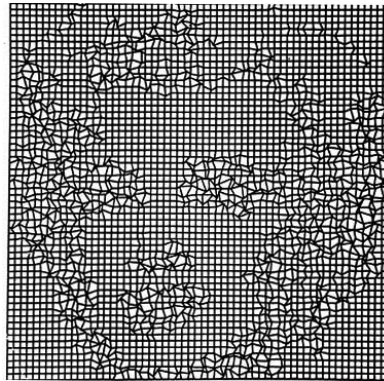
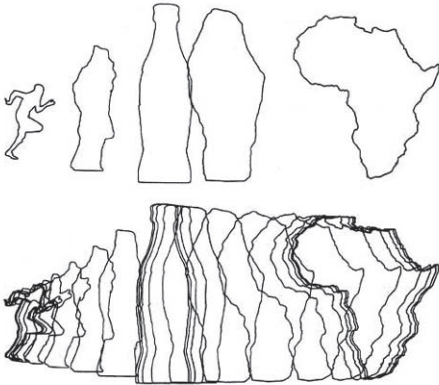
ヘルベルト・W・フランケ

### ■第1期のコンピュータアート 二次元の設計図面、線表現

CTG (Computer Technique Group) 1966 ~ 1969

当時、複数の大学の学生が集まり、日本で始めて美術作品としてコンピュータ・グラフィックス（以下CG）を制作したグループ

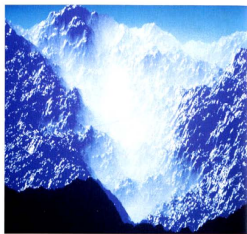
#### ワイヤー・フレーム・モデリング（1960年代）



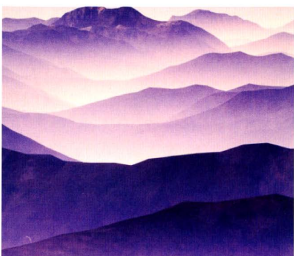
### ■第2期のコンピュータアート



「雪山」ローレンス・カーロスター 1979  
写真と複製された地形図のデータを元に、コンピュータで生成された山脈シミュレーション。



「雪山」ローレンス・カーロスター 1979  
写真と複製された地形図のデータを元に、コンピュータで生成された山脈シミュレーション。



「雪山」ローレンス・カーロスター 1979  
写真と複製された地形図のデータを元に、コンピュータで生成された山脈シミュレーション。



「雪山」ローレンス・カーロスター 1979  
写真と複製された地形図のデータを元に、コンピュータで生成された山脈シミュレーション。

フラクタル理論を応用した山脈シミュレーション（1978）





## ■ウゴウゴルーガ

フジテレビ系列で1992年10月～1994年3月まで放送された子供向けバラエティ番組。

「子供番組」とは言うものの、実際はシュールや前衛性を前面に押し出した型破りの番組。フジテレビの深夜番組のノリをそのまま早朝番組に押し出したという。子供のみならず、登校前の中高生や朝帰りの若者にも多く支持されていた。

この番組の特徴として、フルCGのセットとメインMCのウゴウゴくんとルーガちゃんを合成させてその中で遊ばせるという画期的な技術が採用された。そして、CGアニメのキャラクターとリアルタイムで会話させ、スーパーファミコンのコントローラーを流用したりリモコンでリアクションをつけるという革命的な収録が行われていた。



ウゴウゴルーガ (第一期)



みかん星人アワー  
朝のごがく



ウゴウゴガール1992



ウゴウゴルーガ (第二期)

## ■ Ars Electronica アルス・エレクトロニカ

<http://archive.aec.at/prix/>

Ars Electronica はメディアアートに関する世界的なイベント (オーストリア/リンツ)

「アルス・エレクトロニカ・センター」を持ち、毎年のフェスティバルでは「Prix Ars Electronica アルス・エレクトロニカ賞」を主催し、メディアアートに革新をもたらした者を表彰している。



ARS ELECTRONICA ARCHIVE

PRIX | PIC | PRINT | PRXMAP

INFO | CONTACT

1987 1989 1991 1993 1995 1997 1999 2001 2003 2005 2007 2014

Award: [ - ] Category: [ - ] Title or Artist: [ ] Artists A-Z: ABCDEFGHIJKLMNOPQRS

PRIX

WINNERS | ALL SUBMISSIONS | 1987-2014

▼ 2014

GOLDEN NICA

- Walking City (CA)
- Loophole for All (IA)
- Project Fumbaro Eastern Japan (DC)
- Femme Chanel - Emma Fenichel (u19)

AWARD OF DISTINCTION

- Box (CA)
- Shadowland (CA)
- Balance From Within (IA)
- Disarming Corruptor (IA)



河口洋一郎 Ecology II: Float II  
コンピューター・グラフィックスの  
パイオニア 平成 10 年 東大教授



岩井俊夫, 坂本龍一  
Music Plays Images  
x Images Play Music



Thomas Grill, Volkmar Klien  
Relative Realities.  
An Enhancement of Reality

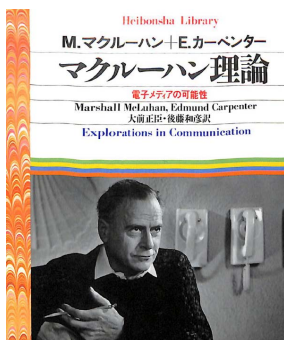


Hideyuki Ando, Yasushi Noguchi  
Watch Me!



Quayola, Memo Akten Forms

先史的空間概念と現代の芸術は、共通の多くのものをもっている。  
抽象化、透視化、象徴化は先史芸術と現代芸術の構成要素である。



◆先史時代の芸術は背景をもたない。

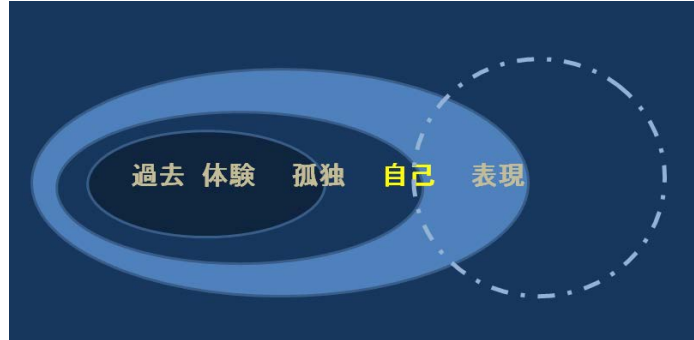
われわれには逆さに立っているように見える動物でも、  
先史時代の人間の限にははっきりかえっているように映らないのである。  
動物はいわば引力の影響を受けずに空中に浮いているからである。

◆垂直と水平の関係もない

ルネサンス芸術をみるとそこではすべてが観察者の眼によって支配される。  
それは平らな表面にのった楕長の遠近法的投影法によって拙かれた空間概念  
である。人は見るものすべてを垂直なもの、水平なもので見ると。  
それは一九世紀まで続いた。

### 3 絵画メディアのメッセージ

#### ■自己表現とは？



#### 奈良 美智 1959-

青森県弘前市生れ。  
愛知県立芸術大学油画専攻。大学院修了後、1988年にドイツに渡り、国立デュッセルドルフ芸術アカデミーに入学。  
2000年の帰国までケルン在住。  
代表的な奈良のイメージとして知られる挑戦的な眼差しの子どもの絵もこの頃頻りに描かれた。この間、日本やヨーロッパでの個展の機会が増え、しだいにその活動に注目が集まる。  
2000年、12年間におよぶドイツでの生活に終止符を打ち、帰国。翌年、新作の絵画やドローイング、立体作品による国内初の本格的な個展「I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME.」が横浜美術館を皮切りに国内5カ所を巡回した。

「 どうしたら有名になれるのですか？と聞かれることもあるのですが、質問自体がショックだし、美術を勉強している人にそう思わせてしまう現状に僕自身も少なからず原因があるのかなと反省します。  
勉強というのは、見返りを求めずにやっていくことですよね。みんなショートカットしようとしていて、とても悲しくなります 」

#### ■学生作品の問題点





## 学生作品の問題点

■何を 描くか? =内容・テーマ

もっとも大切

現代・今の環境に対して、自分はどのような気持ちでいるのか

■いかに 描くか? =方法・技術

あいまいさの改善=作家・作品研究

## Gデザイン=機能をもった活動

パンフレット・広告・出版・印刷 メディア



田中一光

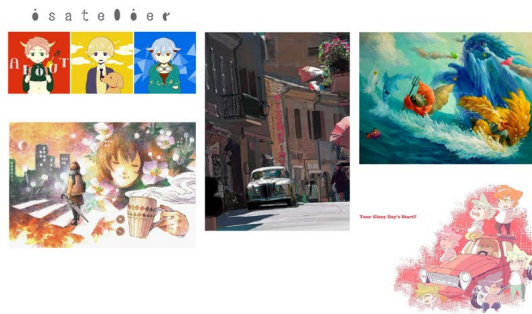
内容の依頼  
↓  
発想や技術を生かす



永井一正

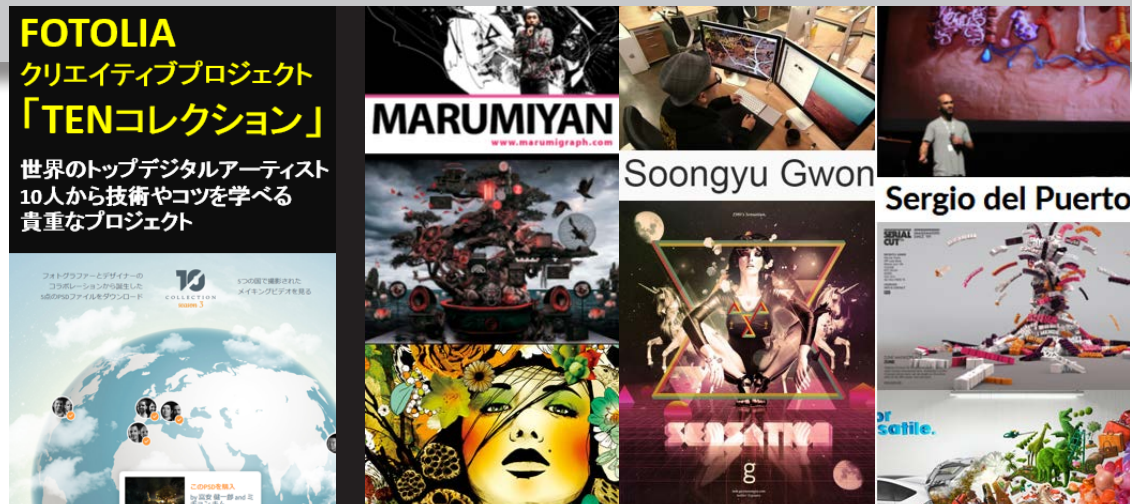
何でもできるノーハウは手に入る・・・いかに生かすのか??

## デジタルで描くということ



何でもできるノーハウは手に入る・・・いかに生かすのか??

## トップ・デジタルアーティストの世界

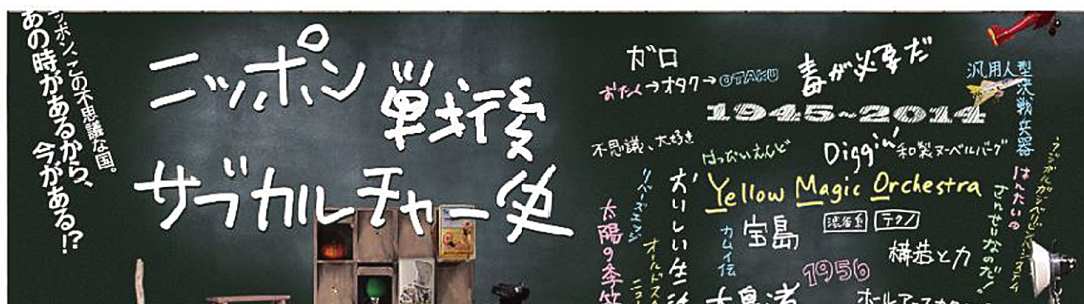


# 戦後ニッポンカルチャー論

## サブカルチャーを考える

授業の目的：近現代のメディア日本文化史の概要を理解する。

授業方法：VTR 視聴（55 分）のち話し合い ノートを次週提出 最終レポートあり



回	日	講義タイトル	講義年代
第 1 回		サブカルチャーはいつ始まったか？	戦後～50 年代
第 2 回		60 年代新宿カルチャー / 大島渚は何を撮ったのか？	60 年代 (1)
第 3 回		劇画とナンセンスの時代～「カムイ伝」と「天才バカボン」～	60 年代 (2)
第 4 回		深夜ラジオと音楽革命	70 年代 (1)
第 5 回		雑誌ワンダーランド	70 年代 (2)
第 6 回		What's YMO～テクノとファッションの時代～	80 年代 (1)
第 7 回		「おいしい生活」って何？～広告文化と原宿・渋谷物語～	80 年代 (2)
第 8 回		セカイの変容～岡崎京子・エヴァンゲリオン・ゲーム～	90 年代 (1)
第 9 回		おたく→オタク→OTAKU ～オタクカルチャーと秋葉原～	90 年代 (2)
第 10 回		サブカルチャーはどこから来て どこへ行くのか～	ゼロ年代～現在

評価方法：出席点：各 10 点

毎回のノート・感想：各 10 点

レポート：各 20 点

■ A：上位 20% B：20% C：60%



『連続テレビ小説あまちゃん』の人気を下支えしていた80年代  
カルチャーに焦点を当て、80年代と現代のつながりを解説した

45分番組

- 連続テレビ小説『あまちゃん』の時代設定でもあり、その人気のベースを支えていたのは、80年代カルチャーの魅力とパロディーでした。
- あの時代の何に人々は心惹かれるのか？ それは単なるノスタルジーではなく、あの時代が持っていた不思議な魔力だったのではないかとすればバブル現象にばかり目を奪われ、“スカ（空白）だった”とも言われる80年代。
- あの当時のテクノポップ、お笑いブーム、ゲーム革命などは、実は今、世界の中で日本に注目が集まる数々のサブカルチャーたちが花開いた時代ではなかったのか？
- 番組では、劇作家・作家にして演出家の宮沢章夫さんが、さまざまな大学で人気のサブカルチャー講義を、テレビ的に再現。俳優の風間俊介さんをはじめ、20～30代の聴講生たちに、自分たちが生まれた頃や生まれる前のカルチャーが、現代と思わぬ繋がりがあつたことを講義していきます。
- また、細野晴臣さんが、当時のYMOブームの心境を率直に語ると共に、ジャズミュージシャンにして文筆家の菊地成孔さんによる80年代と2010年代をつなぐ音楽論などもお送りします。どうぞお楽しみに！

【講師】宮沢章夫【聴講生】風間俊介【VTRゲスト】細野晴臣、菊地成孔、遠藤雅伸

この放送をきっかけに、同様にナビゲーターに宮沢章夫をむかえ、日本のサブカルチャーの歴史を再編成し、戦後から現在までを時代ごとに追った番組を行うこととなった。

今、世界を席卷する、ニッポンの「サブカル」。「クールジャパン」前夜に何があつたのか？「大島渚」が、「新宿カルチャー」が、「天才バカボン」が、「YMO」が、「エヴァンゲリオン」が…何を変え、どう今につながるのかを巡る旅。ナビゲーターは演劇界の奇才、宮沢章夫。愛と独断に満ちたサブカルチャー論をお送りします。



#### ■宮沢章夫 みやざわ あきお

劇作家・演出家・作家。1956年12月9日生。

80年代半ば、竹中直人、いとうせいこうらとともに、「ラジカル・ガジベリピンバ・システム」を開始。その作演出をすべて手掛ける。

90年、作品ごとに俳優を集めて上演するスタイルの「遊園地再生事業団」の活動を開始し、『ヒネミ』（92年）で、岸田戯曲賞受賞。エッセイなど執筆も多く、小説「サーチエンジン・システムクラッシュ」（99年）では、芥川賞・三島賞候補。「時間のかかる読書—横光利一『機械』を巡る素晴らしきぐずぐず」で2010年伊藤整賞。大学で、演劇論、サブカルチャー論を講義するなど活動は多彩。NHKラジオ「すっぴん！」月曜パーソナリティー。

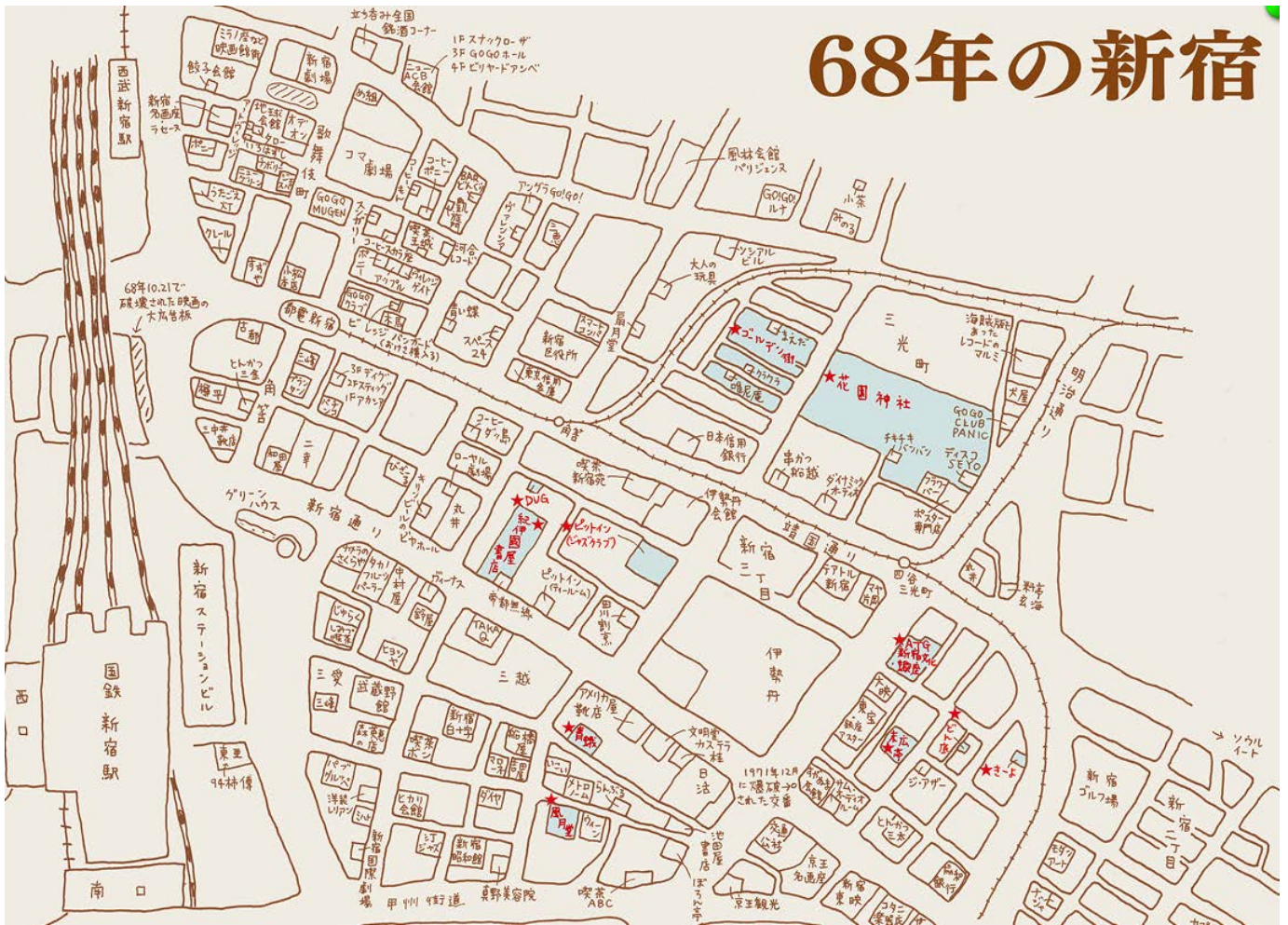
各回の概要	
1	<p><b>「サブカルチャーはいつ始まったか？ 戦後～50年代」</b></p> <p>ニッポンのサブカルチャー黎明期にタイムスリップする。戦後流入したアメリカのカルチャーの衝撃。海の向こうでは、「ビートニク」という新しいムーブメントが起こり、ロックンロールが全米を席卷する。そして、同時期に、日本でも、若者たちによる新しいカルチャーが生まれていた。「太陽族」って何だ……？ 時代の証言者として、作家 石原慎太郎、伝説のラジオ・パーソナリティ 亀淵昭信が登場。</p>
2	<p><b>「60年代新宿カルチャー / 大島渚は何を撮ったのか？ 60年代(1)」</b></p> <p>高度経済成長のさ中、本当にこの国は豊かなのか、と問い続けた、映画界の革命児が現れる。大島渚。和製ヌーベルバーグとも言われた彼の数々の実験は、時代の歪みや安保闘争や学生運動の雰囲気やダイレクトに伝える。60年代、新しいカルチャーは新宿から生まれた。伝説の雑誌「新宿プレイマップ」をガイドに、フォーテンが闊歩し、前衛演劇が行われ、JAZZに浸った、沸騰都市新宿がよみがえる。</p>
3	<p><b>「劇画とナンセンスの時代～「カムイ伝」と「天才バカボン」～ 60年代(2)」</b></p> <p>「マンガは子供が読むもの」という常識が覆される。「劇画」ブームの筆頭にあったのが、白土三平の「カムイ伝」だった。差別された忍者や弱者であった農民たちによる権力闘争を軸とした壮大な物語。異端の作品はいかにして全共闘時代のバイブルとなったのか？一方で、白土とは違う形でマンガに革命を起こしたのが、赤塚不二夫だった。「天才バカボン」での実験に次ぐ実験。その当たり前を疑い、前例をぶち壊す、ナンセンスなギャグこそ、時代の映し絵だった。</p>
4	<p><b>「深夜ラジオと音楽革命 70年代(1)」</b></p> <p>学生運動の時代が去り、大阪万博で華々しく幕を開けた70年代。若者たちの「解放区」となったのが、ラジオの深夜放送だった。砕けた口調で若者たちだけの話題や新しい情報を語りかける番組が衝撃だった。鋭敏な感覚でサブカルチャーを紹介し続けた伝説のDJ 林美雄が残したものは？そして音楽界にも革命が起きる。日本語ロックのはっぴいえんに、荒井由実の登場。「シラケ世代」とはいわせない70'S カルチャーの軌跡。</p>
5	<p><b>「雑誌ワンダーランド 70年代(2)」</b></p> <p>「モーレッツからビューティフルへ」。60年代の経済至上主義から70年代は生活志向へ。そんな時代の空気を反映し、雑誌カルチャーが花開く。「歩くサブカルチャー」植草甚一を旗印にした「宝島」、アメリカ文化をダイレクトに伝える「ポップパイ」など、ネットのない時代、雑誌は人々の様々な欲望に応えた。ヒッピーに熱狂的に支持された伝説の雑誌「ホールアースカタログ」も紹介。雑誌の紙面が物語る、生き方や思想を紐解く</p>
6	<p><b>「What's YMO ～テクノとファッションの時代～ 80年代(1)」</b></p> <p>80年代、ニッポンを席卷したYMO。「テクノ」とは何だったのか？ YMOのコンセプトとは？ 細野晴臣、高橋幸宏が証言する。同時期に、日本のファッションデザイナーが世界に衝撃を与え、DCブランドが全盛を迎える。若者を中心にファッション狂想曲ともいえるブームに。「バブルで踊った」「軽チャー」などと喧伝される時代だが、サブカルチャー史的には、大きな変換期でもあった。一方で、つくば科学博でのイベントや未来を描いたアニメなどに、きらびやかではない、廃墟のようなイメージが蔓延していく。未来は美しいだけではない、という感覚。その意味を考察する。</p>
7	<p><b>「『おいしい生活』って何？～広告文化と原宿・渋谷物語～ 80年代(2)」</b></p> <p>「不思議大好き」「おいしい生活」…80年代、一世を風靡した広告のコピーだ。商品を宣伝するだけではないイメージCMやナンセンスCMが次々と登場し、豊かな広告文化が花開く。コピーライターが憧れの職業に。消費社会の極みで何が起こっていたのか？を紐解く。その頃、原宿には先鋭的なクリエイターが集い、一種のサロン文化が生まれていた。そして、渋谷では斬新なイベントが開催。若者の街へと変貌を遂げていく。</p>
8	<p><b>「セカイの変容～岡崎京子・エヴァンゲリオン・ゲーム～ 90年代(1)」</b></p> <p>90年代、バブル崩壊、阪神淡路大震災、地下鉄サリン事件…時代の大きなうねりの中で、エポックメイキングとなる新たな表現が同時多発的に生まれていく。岡崎京子のマンガ「リバーズ・エッジ」は生きる実感が希薄化する時代の空気を描き、ゲームの世界では、バーチャルとリアル境界を突き破るような作品が登場。そして95年、「新世紀エヴァンゲリオン」がアニメ界に革命を起こす。謎が謎を呼ぶ作品は私たちの何を変えたのか。</p>
9	<p><b>「おたく→オタク→OTAKU ～オタクカルチャーと秋葉原～ 90年代(2)」</b></p> <p>今や世界に通用する言葉となった「OTAKU」。80年代、主にコミックマーケットに集まる人々を称していた「おたく」は、いかにして「OTAKU」となったのか？ニッポンのオタク文化は、フィギュア、マンガなどの作品をリミックスしたり、スピンオフを行う二次創作、コスプレファッションなど、新たな表現を生み出し、快進撃を続けている。その意味を考察する。電気街から趣味の都、「趣都」となった秋葉原の変遷も紹介。</p>
10	<p><b>「サブカルチャーはどこから来て どこへ行くのか～ゼロ年代～現在」</b></p> <p>21世紀のニッポンは、構造改革、規制緩和、グローバル化を掲げて出発するが、やがて不況が訪れる。そんな時代を牽引したのは、ニコニコ動画、初音ミクなどI T系のカルチャーだった。一方で、漫画、演劇、映画などで、時代の絶望感、閉塞感を描く作品が共時的に登場した。そして今、日本語ラップやネット上の新メディアでは、新しい動きが続々と起こっている。世界が注目、日本のサブカルチャーのこれまでを振り返り、行方を探る。</p>

	1945~50年代		1960年代		1970年代	
	前半	後半	前半	後半	前半	後半
ファッション	コールドパーマの出現 透明ビニールレインコ 真知子巻き大流行	ヘッパースタイル ピキニスタイル登場 太陽族、悪運隊	ジーンズ 原宿族 ミニスカート大流行	サイケデリック	ノーブラ旋風 ホットパンツ流行 男性の長髪	スニーカーが大人気 原宿に竹の子族 ダウン・ジャケット
ヒット商品	LPレコード パラソルチョコレート 折りたたみ傘 アイデアル ホッピング スバル360	エレクトーン	ダッコちゃん テープレコーダー 電子複写機 電子レンジ かっぱえびせん	カローラ サッポロ一番 リカちゃん人形 パンティストッキング ボンカレー	トミカ(ミニカー) カラオケ機器 ごきぶりホイホイ 超合金 マジンガーZ 家庭用カセットVTR	使い捨てカイロ ウォークマン PC-8001(パソコン) うまい棒
流行語	エッチ 風太郎(プータロー) ロマンズグレー 三種の神器	デイト ドライ イカす サッチョン族	家つき、カーつき、パバ 巨人、大鷲、卵焼き 地球は青かった OL	みゆき族 アイビールック アングラ フーテン族	ウーマン・リブ しらける アンノン族 省エネ	話がピーマン キャリア・ウーマン 熟年 ナウい
本・コミック	「斜陽」太宰治 「仮面の告白」三島由紀夫 「マガジン・サンデー」の同時創刊	細雪 谷崎潤一郎	おそ松くん カムイ伝 雑誌「ガロ」創刊	あしたのジョー 「週刊少年ジャンプ」創刊 「ねじ式」つげ義春	「anan」創刊 カ石透(あしたのジョー)告別式 びあ	「宝島」創刊 「POPEYE」創刊
音楽	「リンゴの唄」並木路子・霧島昇 「リンゴ追分」美空ひばり 「お富さん」春日八郎		上を向いて歩こう スパイダース 「真っ赤な太陽」美空ひばり ドリフのズンドコ節	「帰って来たヨッパライ」 三百六十五歩のマーチ	五木ひろし 小柳ルミ子 吉田拓郎	山口百恵 都はるみ ピンクレディー
映画・演劇	「駅馬車」 「風と共に去りぬ」 チャップリン 理由なき反抗	嵐を呼ぶ男 戦場にかける橋 月光仮面 ベン・ハー	用心棒 鳥 ヒッチコック 寺山修司主宰 演劇実験室「天井桟敷」旗上げ 唐十郎の「状況劇場」紅テント		八月の濡れた砂 時計じかけのオレンジ JAWS・ジョーズ 愛のコリーダ	宇宙戦艦ヤマト スーパーマン 銀河鉄道999 ルパン三世
TV・CM			スカッとさわやかココロラ 『鉄腕アトム』放送開始 『鉄人28号』	『ひょっこりひょうたん島』 ウルトラQ ウルトラマン	林美雄バックインミュージック 仮面ライダー マジンガーZ	
ゲーム				ツイスターゲーム	テレビテニス インベーダーゲーム	
社会情勢	第2次世界大戦敗戦(45年8月15日) 日本国憲法施行(47年5月3日) TV実験放送 50 初初のスーパーマーケット 岩戸景気 東京タワー完成		インスタント食品が登場 カラーテレビの本放送 東京オリンピック いざなぎ景気 プロレス中継 エレキギターブーム	大学生100万人突破 中国 文化大革命 霞が関ビル完成 3億円強奪事件 東大安田講堂攻防戦 人類初の月面着陸	日本万国博覧会 よど号ハイジャック事件 沖縄本土復帰 札幌冬季オリンピック 連合赤軍あさま山荘事件 オイルショック 73	ベルばらブーム ベトナム戦争終結 「カラオケ」ブーム ディスコブーム 第2次石油ショック79

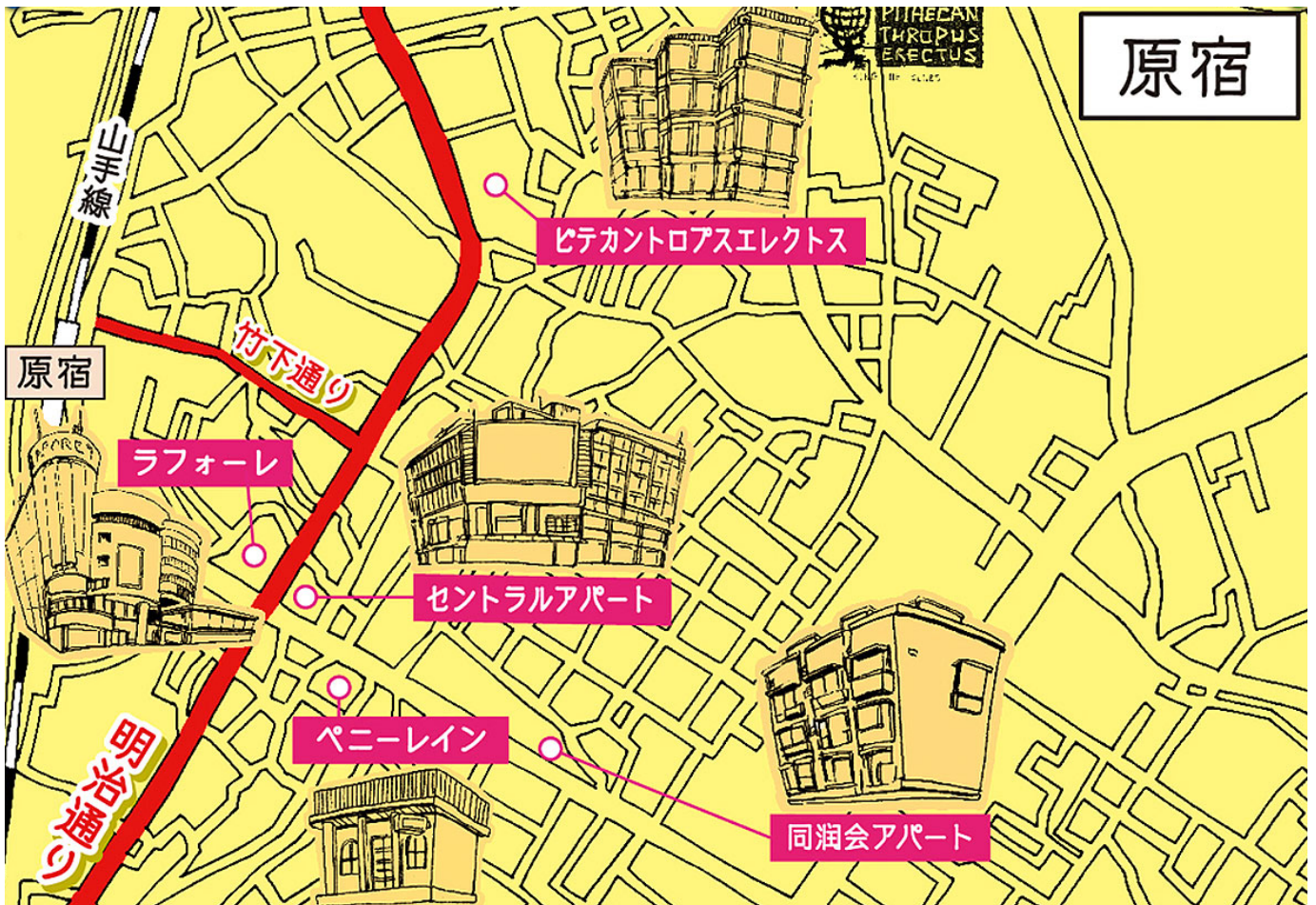
	1980年代		1990年代		2000年代	
	前半	後半	前半	後半	前半	後半
ファッション	竹の子族 ユニセックス コムデギャルソン	DCファッション ハウスマヌカン ニューリッチ	ダウンジャケット Tバック 格安紳士服	アムラー リーズソックス 顔黒ブーム	ミュール・厚底 00 ユニクロ 00 レッグウォーマー 0	ロリータファッション04 高級ジーンズ 05 ファストファッション 09
ヒット商品	ルービックキューブ ガンダムプラム チョコQ ポカリスエット CDプレーヤー	カロリーメイト ファミコン キン肉マン消しゴム ミニ四駆 ゲームボーイ	携帯電話 カラオケボックス急増 カルピスウオーター ポケベル たまごっち	スノーボード MDプレーヤー キティちゃん ハイパーヨーヨー AIBO	生茶 00 プラズマTV 01 iPod 03 デジタルカメラ 04 EZ着うたフル 05	デジタル一眼レフ 06 BD(ブルーレイ) 08 LED電球 09
流行語	ナウい 不思議、大好き なめ猫ブーム ネクラ・ネアカ	まるさん・まるび キャバクラ セクハラ	バブル崩壊 アッシー君・ミツグ君 地球にやさしい 就職氷河期	インターネット キれる 学級崩壊	ジコチュー 00 DV 01 なんでだろ〜 03	萌え〜 05 メタボ 06 そんなの関係ねえ 07
本・コミック	Drスランプ AKIRA ドラゴンボール	キャプテン翼 コロコロコミック ノルウェイの森	「VOW」宝島社 セーラムーン開始 リバーズ・エッジ(司馬遼太郎20世紀少年(満沢直樹))	コミックビックスサイトで開催 ワンプライス 連載開始 連載開始	のだめカンタービレ バカの壁 03 国家の品格 06	宇宙兄弟 08 進撃の巨人 09
音楽	山口百恵引退 YMOテクノポップス 贈る言葉	郷ひろみ とんぼ(長瀬剛)	尾崎豊急死 小室哲也 ヒット 小沢健二	宇多田ヒカル 浜崎あゆみ GLAY	モーニング娘 平井堅	「さくら」ケツメイシ 嵐 初音ミク初ライブ
映画・演劇	起動戦士ガンダム E.T. ランボー インディ・ジョーンズ	「乱」黒澤明 キャッツ初演	紅の豚 学校 ジェラシックパーク	もののけ姫 タイタニック マトリックス	千と千尋の神隠し ハリーポッター ハウルの動く城 ラストサムライ	電車男 ダビンチコード 恋空
TV・CM	北の国から オレたちひょうきん族 笑っていいとも	タヤげニャンニャン 美少女ブーム ちびまる子ちゃん	パラドル クレヨンしんちゃん ウゴウゴルーガ	エバンゲリオン放映開始 SMAP(ジャニタレ)	プロジェクトX	
ゲーム	ドンキーコング ファミコン発売 83 ゼビウス スーパーマリオブラザーズ	UFOキャッチャー登場 ファイナルファンタジー ゲームボーイ 89	スーパーファミコン ストリートファイター2 プレイステーション プリクラ登場	ポケモン たまごっち	PlayStation2 ゲームキューブ Xbox ニンテンドーDS	Wii モバゲータウン 遊戯王 カードゲーム
社会情勢	イラン・イラク戦争 ジョンレノン射殺 スペースシャトル 東京ディズニーR開園 筑波万博	チェルノブイリ原発事故 国鉄分割→JRに 青函トンネル 瀬戸大橋 東京ドーム	東西ドイツ統一 ソビエト崩壊→ロシアへ リーグ 阪神大震災 地下鉄サリン事件	ウインドウズ95 消費税3→5% 香港返還 長野オリンピック	シドニー五輪 00 小泉内閣 01 デズニーシー開園 01 ゆとり教育 開始 01 イラク戦争 03 アテネ五輪 04	ユーチューブ動画開始05 トリノ五輪 06 0:ワンセグ 開始 06 0:Twitter日本版開始 08



# 68年の新宿



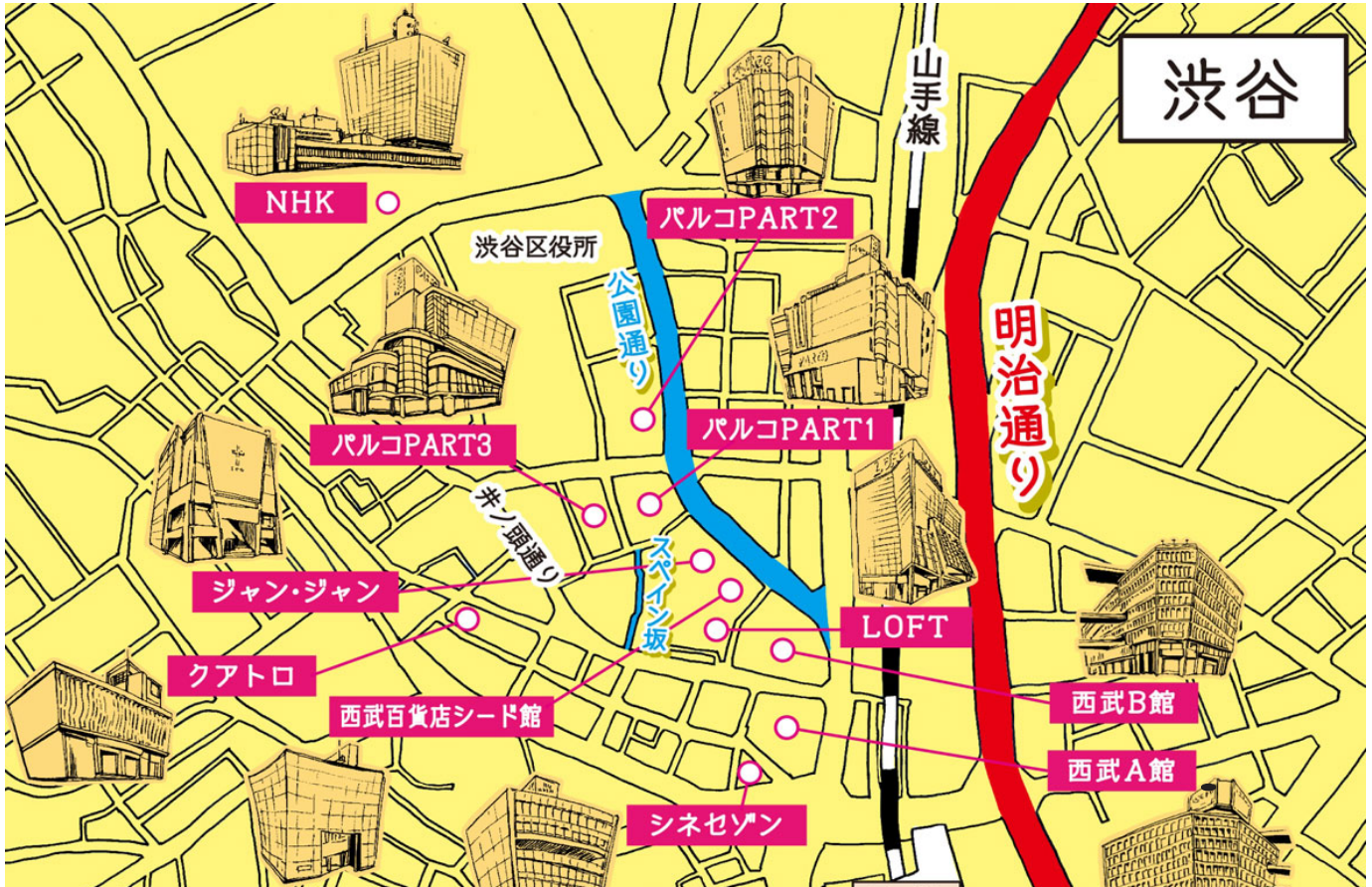
80年代



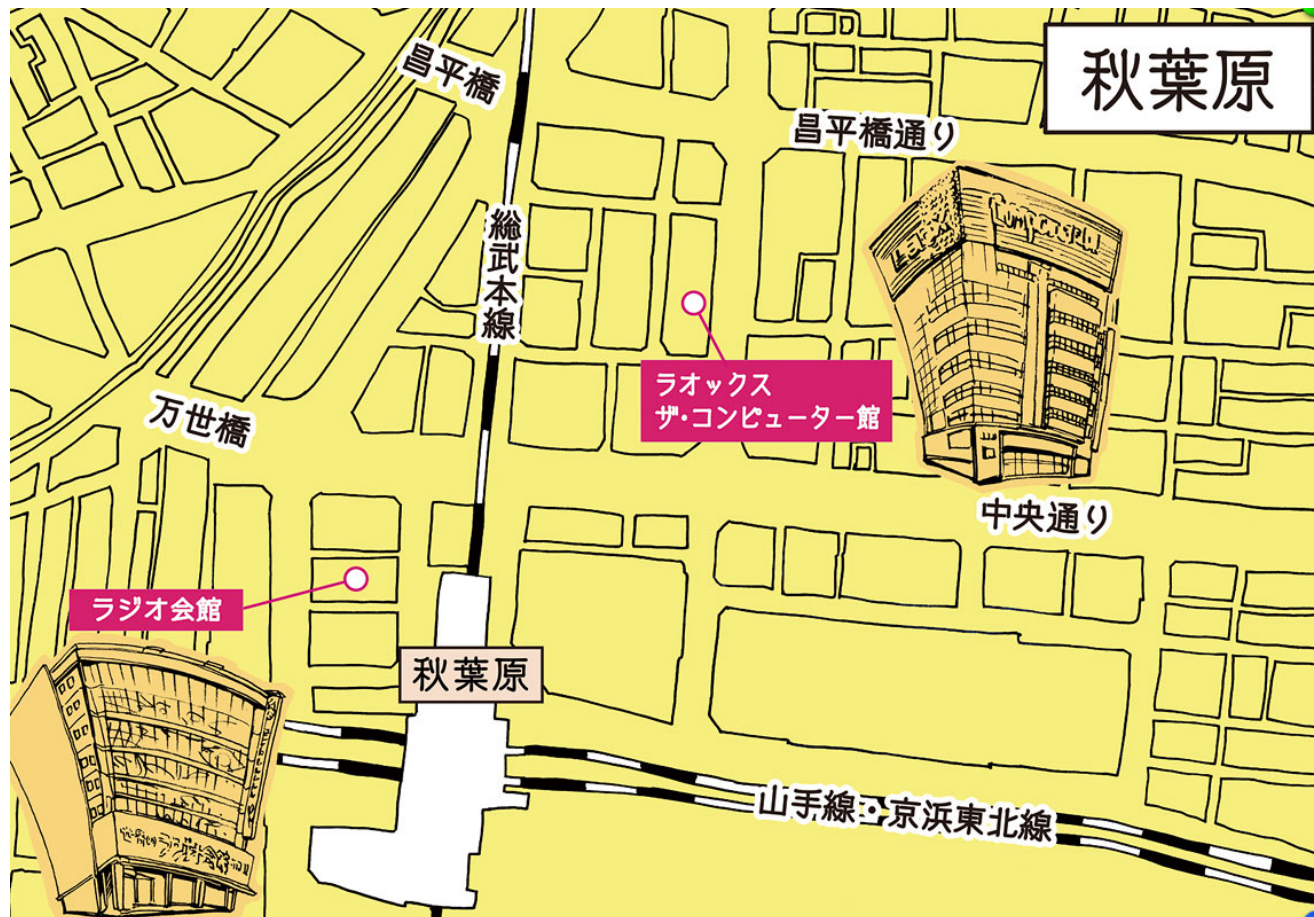
## 原宿



80年代



90年代



## ART 部門

- 1位 『太陽の塔』 岡本 太郎 1970年代
- 2位 『NHKスペシャル 驚異の小宇宙人体2 脳と心』 原田 大三郎 1990年代  
『突き出す 流れる』 児玉 幸子・竹野 美奈子 2000年代
- 4位 『時間層図』 岩井 俊雄 1980年代  
『視聴覚交換マシン』 八谷 和彦 1990年代
- 6位 『アトムスーツプロジェクト』 ヤノベケンジ 1990年代  
『魚器シリーズ』 明和電機 1990年代

## エンターテインメント部門

- 1位 『スペースインベーダー』 タイトー社/西門 友宏 1970年代
- 2位 『ドラゴンクエスト』 エニックス社 1980年代
- 3位 『スーパーマリオブラザーズ』 任天堂社 1980年代
- 4位 『リカちゃん』 タカラ社 1960年代
- 5位 『ゴジラ』 本多 猪四郎 1950年代
- 6位 『たまごっち』 バンダイ社 1990年代
- 7位 『人生ゲーム』 タカラ社 1960年代
- 7位 『オセロゲーム』 ツクダ社 1970年代
- 7位 『ポケットモンスター』 任天堂社 1990年代
- 10位 『ハローキティ』 サンリオ社 1970年代
- 10位 『機動戦士ガンダム プラモデルシリーズ』 バンダイ社 1980年代
- 10位 『A I B O』

## アニメ部門

- 1位 『風の谷のナウシカ』 宮崎 駿 1980年代
- 2位 『鉄腕アトム』 手塚治虫ほか 1960年代
- 3位 『AKIRA』 大友 克洋 1980年代
- 4位 『ルパン三世カリオストロの城』 宮崎 駿 1970年代  
『まんが日本昔話』 芝山 努/りんたろう/杉井 ギサブロー 1970年代
- 6位 『新世紀エヴァンゲリオン』 庵野 秀明 1990年代
- 7位 『機動戦士ガンダム』 富野 喜幸(現・富野 由悠季) 1970年代
- 8位 『サザエさん』 山岸博 1960年代  
『銀河鉄道999』 りん たろう 1970年代  
『ドラえもん』 芝山 努 1970年代  
『となりのトトロ』 宮崎 駿 1980年代  
『頭山』 山村 浩二 2000年代

## マンガ部門

- 1位 『火の鳥』 手塚治虫 1950年代
- 2位 『AKIRA』 大友 克洋 1980年代
- 3位 『あしたのジョー』 ちば てつや・画/梶原 一騎・原作 1960年代
- 4位 『ドラえもん』 藤子不二雄 1960年代
- 5位 『ブラック・ジャック』 手塚治虫 1970年代
- 6位 『アトム大使』 手塚治虫 1950年代  
『うる星やつら』 高橋 留美子 1970年代
- 8位 『ねじ式』 つげ義春 1960年代  
『漂流教室』 楳図 かずお 1970年代
- 10位 『ドラゴンボール』 鳥山 明 1980年代  
『北斗の拳』 原 哲夫・画/武論尊・原作 1980年代

平成14年度から国内外の様々な都市において企画展を開催し

文化庁メディア芸術祭釧路展「自然と人間：グロスに見渡すメディア芸術」

会期：平成26年2月26日（水）～3月9日（日）※3月3日（月）休館

9:30～17:00（金・土は18:00終了）

会場：北海道立釧路芸術館（釧路市幸町4丁目1-5）ほか

観覧料：無料

主催：文化庁

共催：文化庁メディア芸術祭釧路展組織委員会、北海道立釧路芸術館