

Okinawa Prefectural University of Arts
Undergraduate and Graduate Students The 34th Graduation Exhibition

第
34
回 沖縄県立芸術大学 卒業・修了作品展図録 2023

沖縄県立芸術大学 美術工芸学部・大学院造形芸術研究科

第
34
回 卒業・修了作品展 図録

沖縄県立芸術大学
美術工芸学部・大学院造形芸術研究科
第34回 卒業・修了作品展 図録

Okinawa Prefectural University of Arts
Undergraduate and Graduate Students The 34th Graduation Exhibition

ごあいさつ	3
絵画専攻・(院) 絵画専修	5
彫刻専攻・(院) 彫刻専修	19
デザイン専攻・(院) デザイン専修	29
工芸専攻 織分野・(院) 織研究室	57
工芸専攻 染分野・(院) 染研究室	67
工芸専攻 陶芸分野・(院) 陶磁器研究室	81
工芸専攻 漆芸分野・(院) 漆工研究室	91
芸術学専攻・(院) 比較芸術学専修	99
作品目録	111

ごあいさつ

本年度も昨年に続き、新型コロナウイルスに対する徹底した感染防止対策の下で、この２月に沖縄県立博物館・美術館において第34回卒業・修了作品展を開催いたしました。本図録刊行にあたり、改めてご支援くださいました関係各位に心より感謝申し上げます。

長引くコロナ禍ではありますが、社会は感染拡大防止と社会経済活動の両立を図っていくためのウィズコロナに向けた新たな段階に移行しています。そのような中、卒業・修了生の各々が社会や歴史、自然等への理解と考え方を背景に、自らが求めた課題に主体的に向き合い、本学で培った表現力や研究能力をもって導き出した一定の成果発表の場として、予定通り展覧会を開催できましたことはこの上ない喜びであります。

卒業・修了生の皆さんは、この展覧会を通して発表することで得る学びを自覚されたことでしょう。今後、確実に様々な価値観の転換が進み、それは芸術領域においても例外ではなく、一方で「文化、芸術、スポーツ等人間の創造力により生み出され、人々の共感を生み発展し続けてきた分野は、ますます社会に求められる」とも言われています。今まさに芸術を志す者の力量が問われているということでしょう。この節目の時に、自らが選んだそれぞれの道において精進されんことを切に願う次第です。

本図録は、美術工芸学部卒業生及び大学院造形芸術研究科修了生が志を持って専攻分野に入学して以来、各課程における濃密な時間の中で得た学修の成果を長く留めるものです。多くの方々にご高批賜り、願わくは芸術に打ち込む若い世代の情熱をくみとっていただければ幸いに存じます。

令和５年３月吉日

沖縄県立芸術大学長 波多野 泉





「無題」



「野国橋」



「にじいろのくもにのって」



「龍潭で安穩を望む」



「弧に響く」



「クロトンⅢ」



「Us/o」



「ソコニアルモノ」

安木 優 Yasuki Yu

Oshiro Kanako 大城 可奈子



「青に染めて」



「境の向こうへ続く」



「奮う」



「モノログ」



「I remember」





「いわき」



「人として」



「烏賊」



「ダウンジャケット」



「鉄板の構成」



「きらめき」



「今ある形」

はじける煌めき。
この煌めきをいつまでも忘れないように。



「おでかけ」

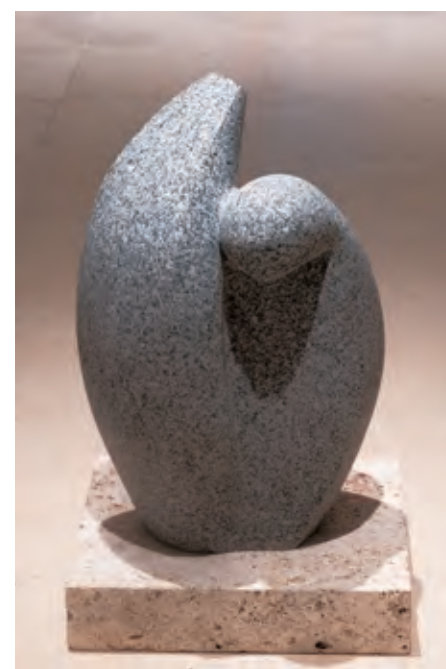


「散歩」

街で見かける動物の散歩。
それは、動物を飼っていない私にとって、最も身近な動物との関わりである。
動物の散歩こそ私の憧れの姿である。



「行方」



「寄る辺」



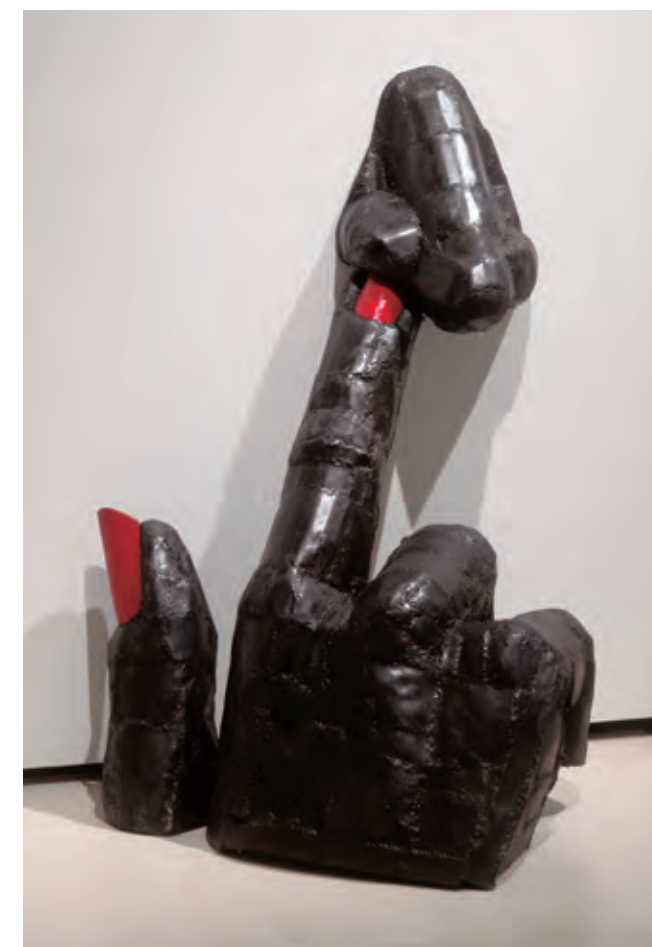
「横たわり」



「自分との和解」



「猫になる」



「鼻をほじる」





「月とちいさな灯台守」

月と灯台守が主人公のオリジナルストーリー絵本。
ひとりぼっちで孤独を感じていた主人公たちが会おうお話です。
柔らかく、ざらざらとした独特の質感をパステルで表現しました。



「デジタル切り絵」

アナログの切り絵と Web サイト制作等に用いられているデザインツール「XD」を融合して、
新しいアニメーションの表現方法を考えました。
Web サイトのように自分でクリックしながら物語を進めることができます。



「Summon a bf」



「ソファ」



「スツール」



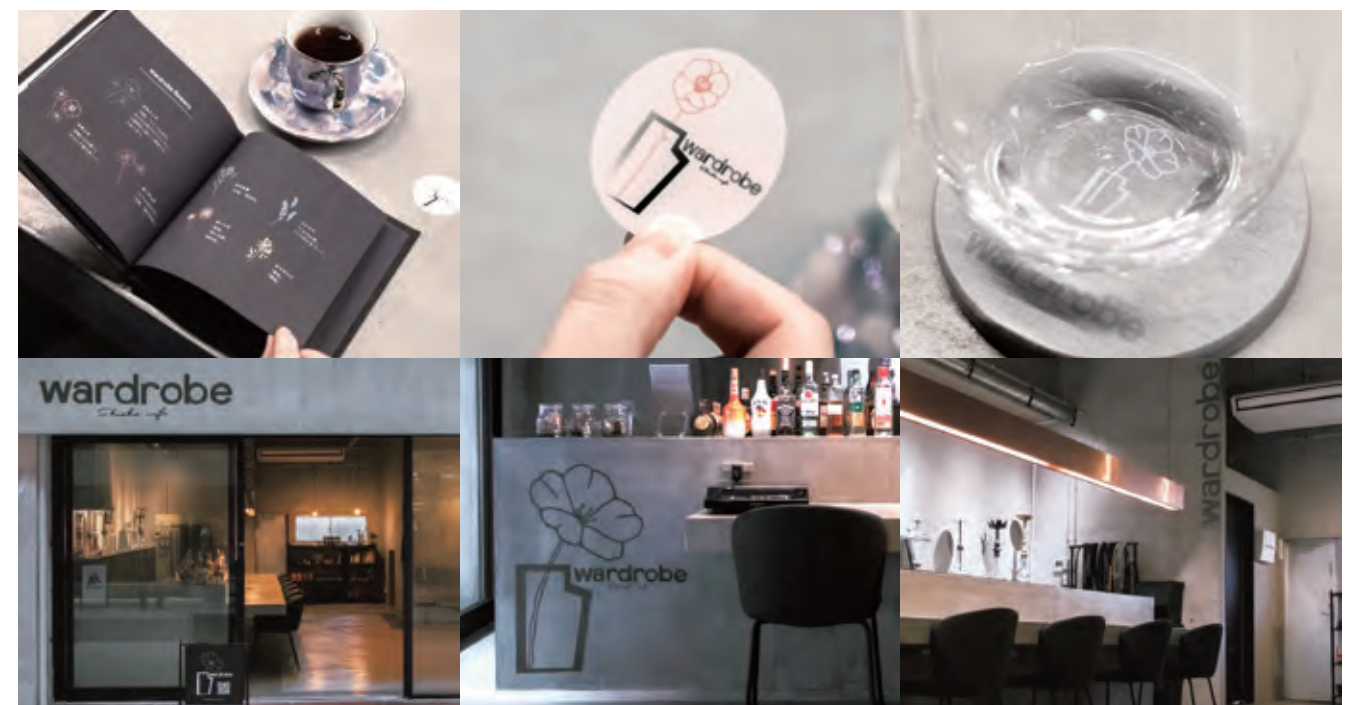
「ぼくはここで生きていく」



「MIKA & KURO」

夜のドライブが大好きなミカとクロ。気持ち良いドライブをするはずが、突然背後からクラクションを鳴らされ…。
煽り運転をスカッと撃退する！ドタバタカーアクションアニメーション！

使用ツール：blender

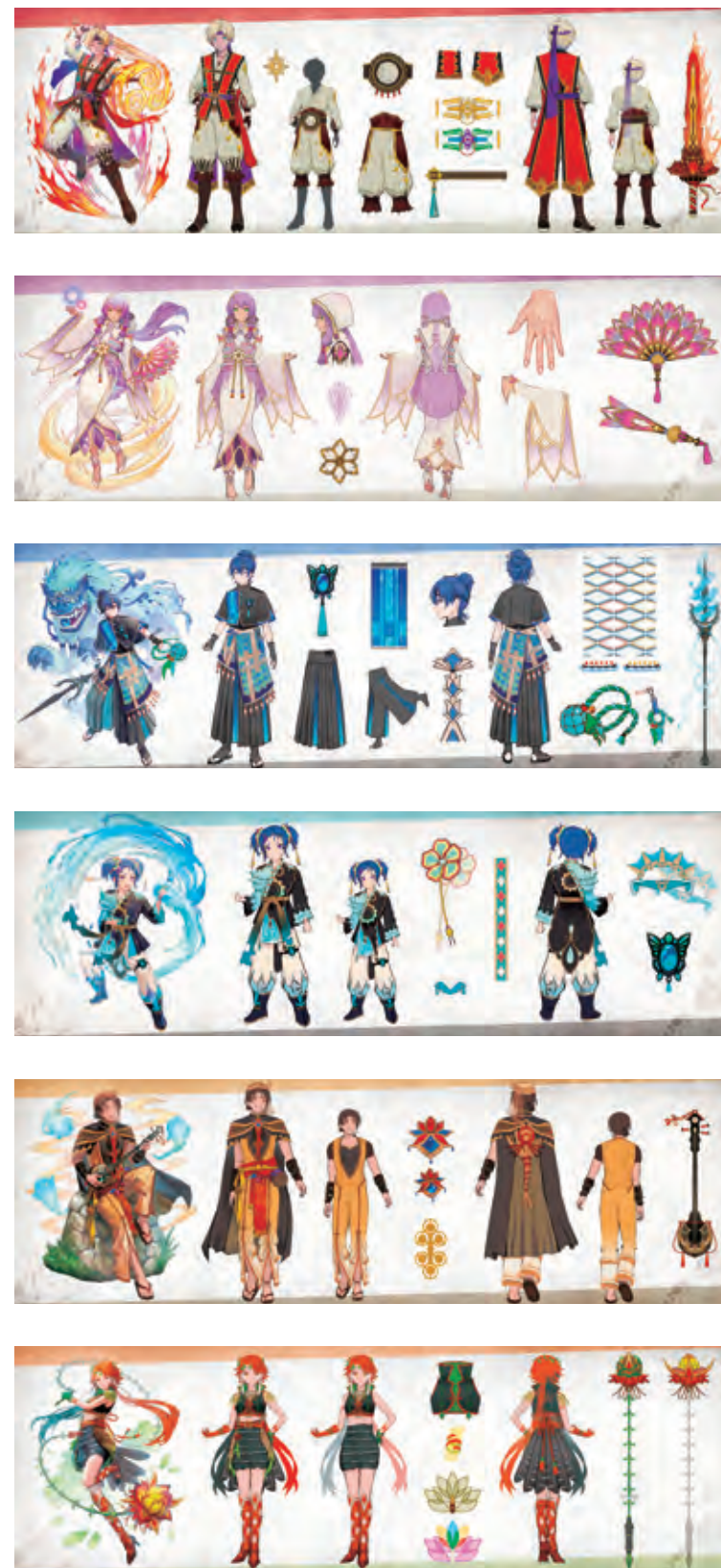


「Shisha cafe and bar wardrobe」



「因子ちゃん!」

「性格の視覚化」をテーマにした性格診断サイトです。通常の性格診断サイトでは、診断結果が文字やグラフで表示されますが、本制作ではよりわかりやすく、ポジティブに自分の性格と向き合える診断サイトを目指して制作しました。人間の性格を「色」「形」「動き」の3つの要素に変換し、診断結果では自分の性格がアニメーションキャラクターとなって表示されます。



「Okinawa × Fantasy」

「主人公とその仲間」を意識した6人の構成で、沖縄とファンタジーの要素を掛け合わせたキャラクターを制作しました。

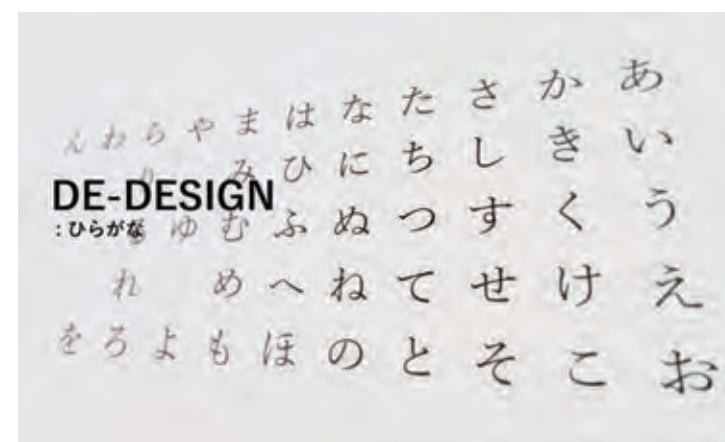




「マジムンノクニ」

沖縄では昔から魔のもの、"マジムン" は身近な存在でした。

この作品は現代でも目撃例のある宮古島のマジムン、カタアシピンザと人との戦いをえがいたストップモーションアニメーションです。



「DE-DESIGN: ひらがな」



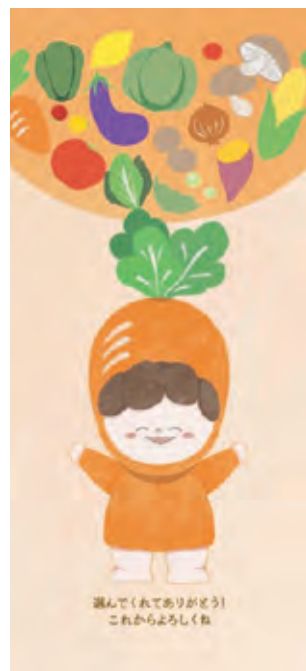
「仮面ライダースサノオ」

純粋な子供達は、誰でも一度はヒーローになることを夢見る。そしていつしか、大人への成長と共にその夢を諦めていく。友達に喧嘩で負けた時？他に現実的な夢が見つかった時？あるいは、ヒーローという存在が空虚な幻想だと気づいた時？そのようにして、みんなが立派な大人へと成長する中、ヒーローになることを諦めなかった偉大な馬鹿野郎がひとり。私です。ご覧あれ、仮面ライダースサノオ。



「Flower stool」

転がすと、キッズ用のテーブルやマガジンラックなど様々な用途で使用出来るスツールです。成長に伴って使い方を換えられるので、長い時間を共にできます。



「ココログ」

コンセプトは、自分を大切にすること自愛アプリ。「最近ところが疲れたな。」そう思うことはありませんか？ココログはそんな気持ちを記録して、“こころを見える化”する、メンタルヘルスケアアプリケーションです。



「MONSTER PAOZU」

「可愛い× 闇」をコンセプトに、闇を包んだちょっと棘のあるキャラクターを制作しました。立体になったキャラクターから、そこに存在している事で見えて来る魅力や世界観、相反する性質の生み出す不思議な可愛さを感じて貰えると嬉しいです。



「私と双極性障害」

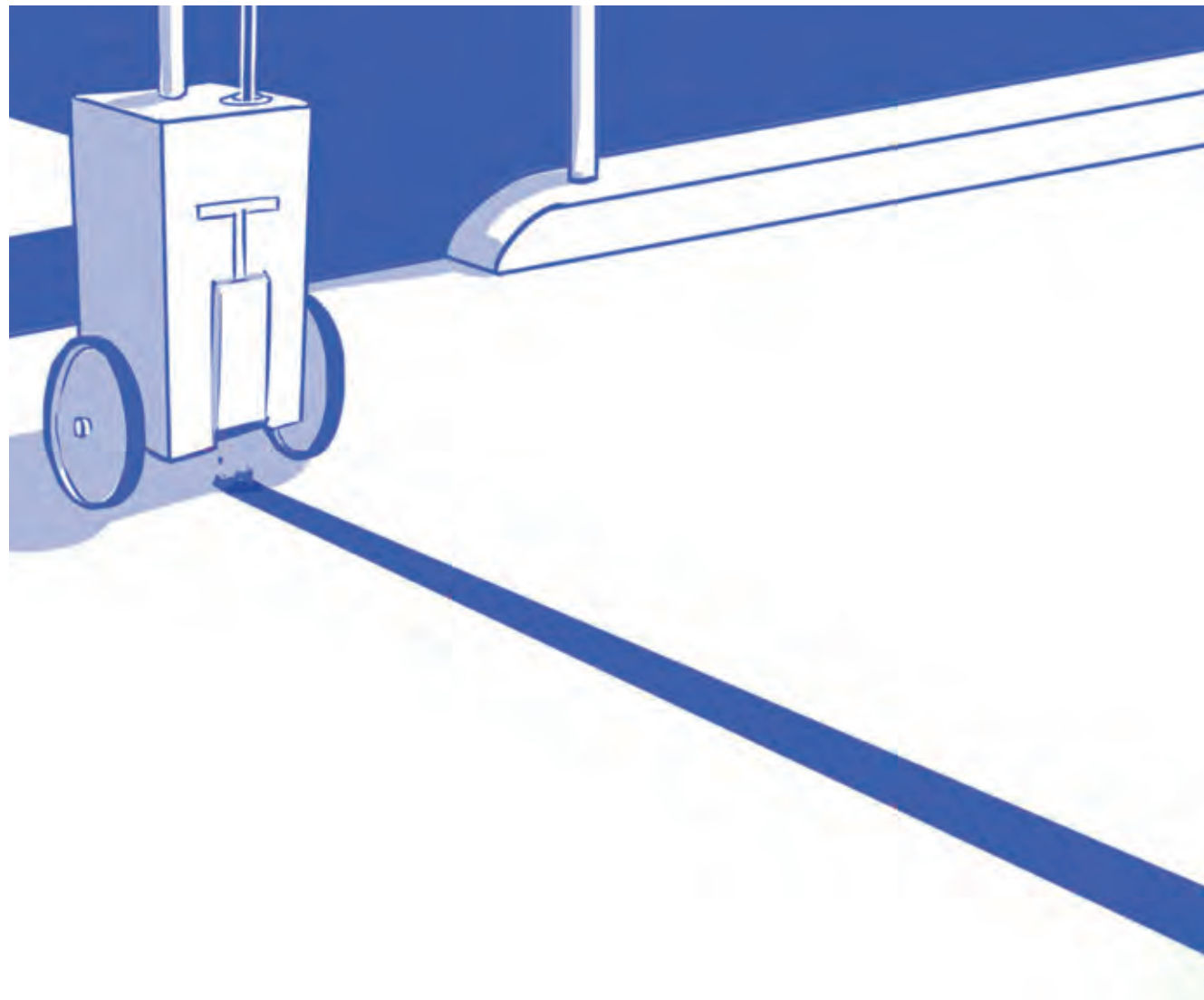


「本の宝箱」

好きな本を集めてきたはずが、本棚に並んでいる姿を見て、雑然としていると感じた。
また、情報の波が押し寄せてくるようで苦しくなることもあった。そんな体験をした私が、同じような感覚をもつ人に向けて
「その人にとって大切な本を、特別な箱に飾り向き合うことで、真にその本と人が向き合えるように」と願い、この箱を制作した。

上原 拓也 Uehara Takuya

YAO QIWEI 姚 旗伊



「Life Line」

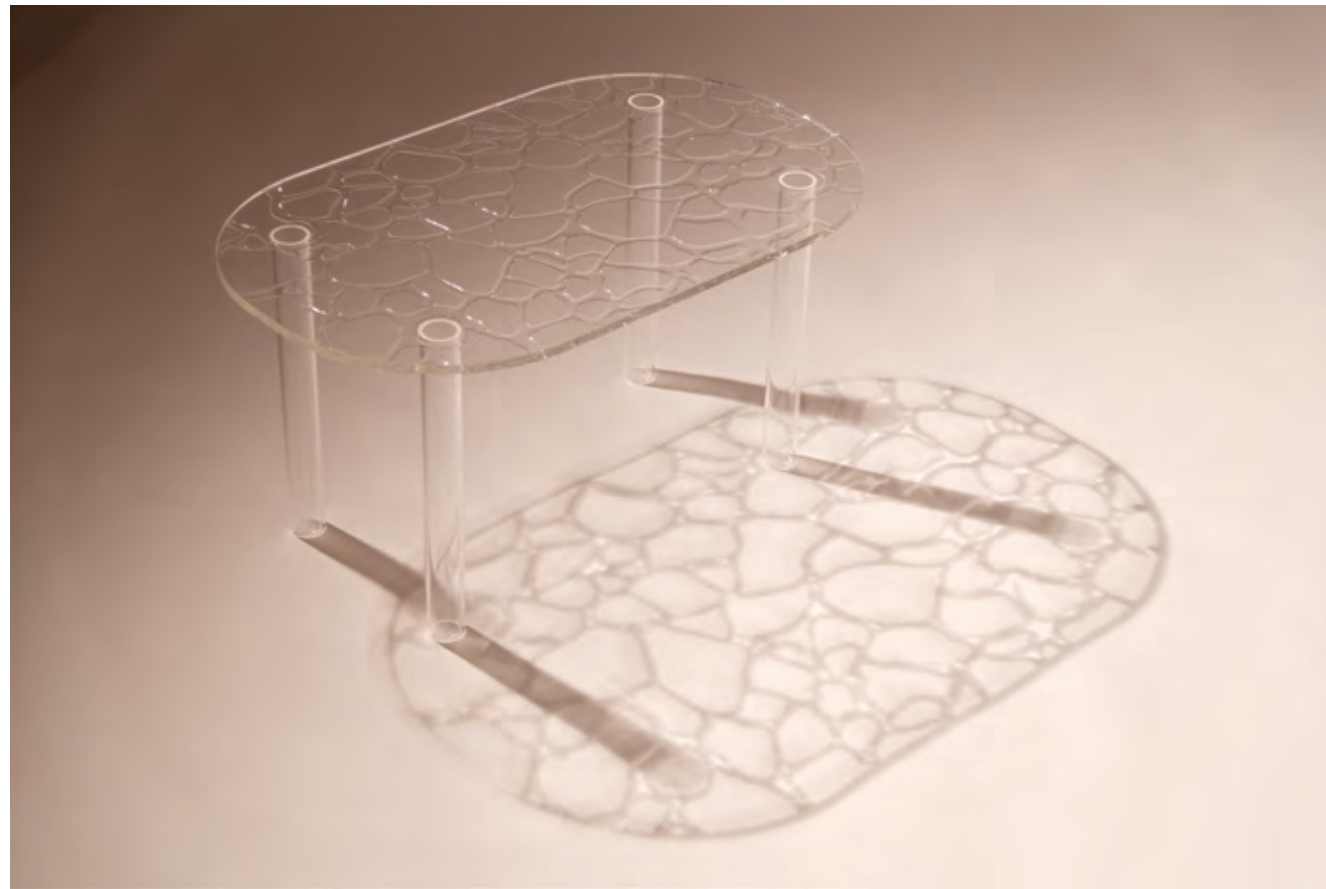


「墨を活用した視覚表現」

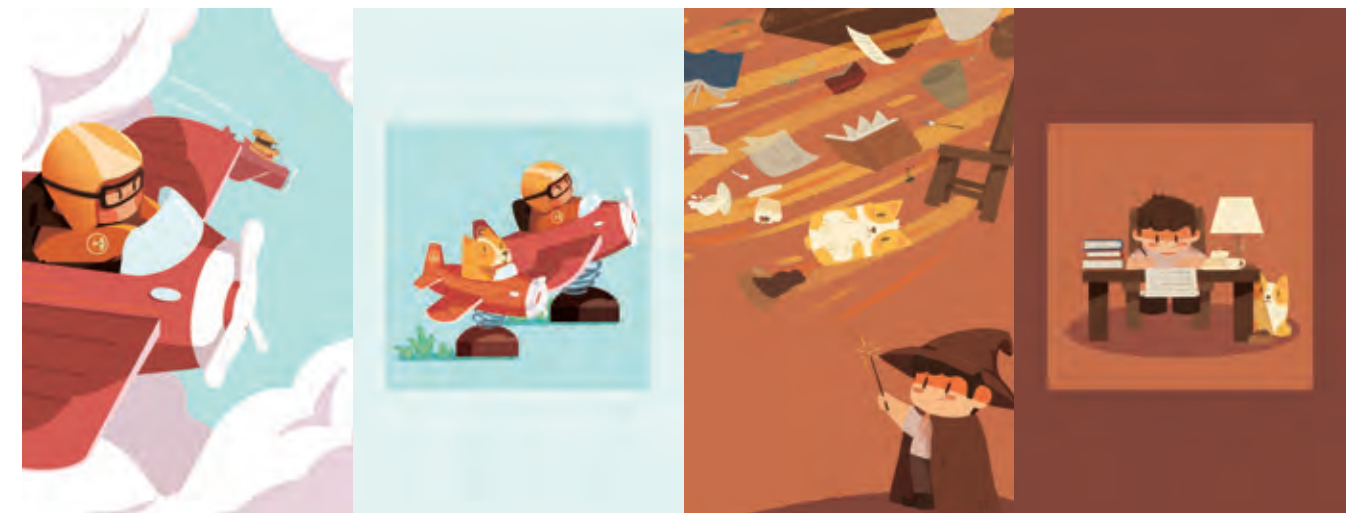
芸術やデザインの視覚化によるアイデアの過程で、視覚のアイコンは人々がそれぞれ自分が必要としている情報を受け取ることができます。わたしは「墨の要素」を用いて、製品の特性やイメージなどと結びつけて、情報を伝える研究を行なっています。さらに視覚の審美は人々の精神的な幸福度を上げるために必要な一つの要素であると考えます。今回の研究作品は「墨の要素」を意識した視覚表現の可能性の展示となっています。



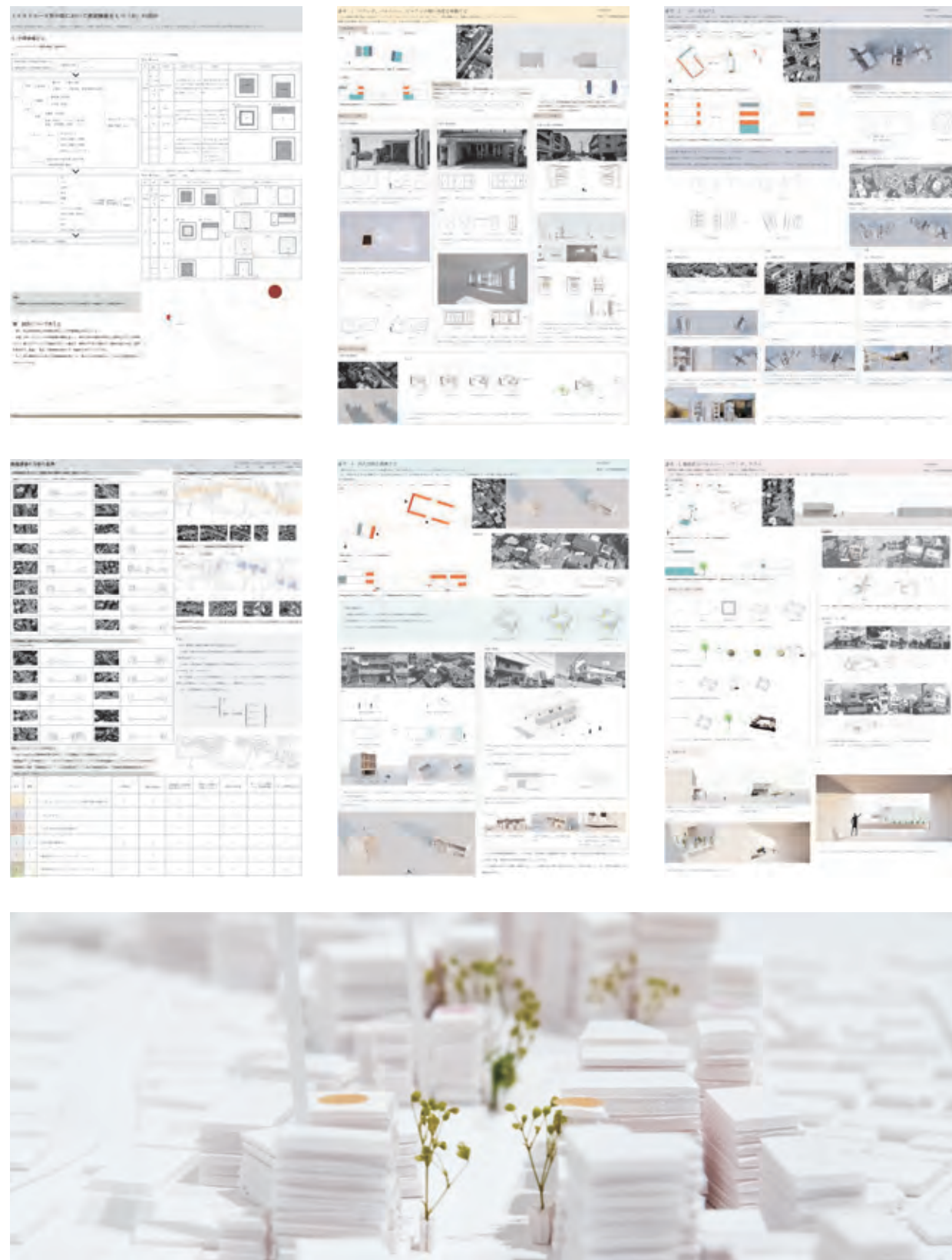
みなも研究所



「みなも研究所」



「Sun, Moon and Chocolate」



「ミクスドユース型の街において滞留機能をもつ「台」の設計」

室内空間と室外空間を連結しながら人々が滞留できる機能をもつ空間。幾何学を利用して中間領域をネットワーク化した「台」を提案する。室内空間から見える空間と、室外空間の関係性に豊かさを与える。



「沖縄の歴史文化をモチーフにしたゲーム背景作成」ーコンセプトからゲーム背景作成までー

ゲーム開発ソフトを使用して、沖縄県各地にある歴史・文化を題材に仮想の島を制作する。



「TV anime の変遷」



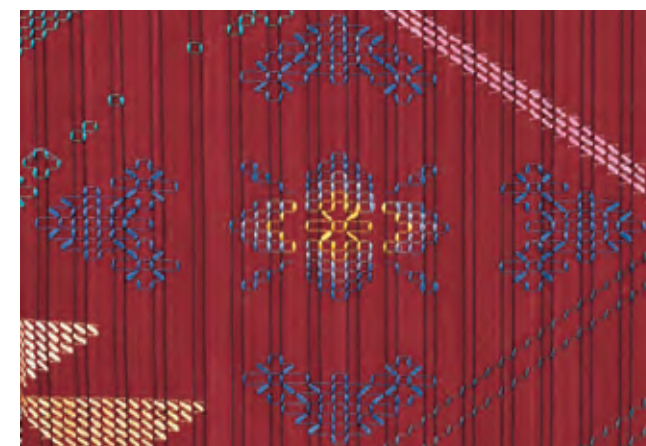
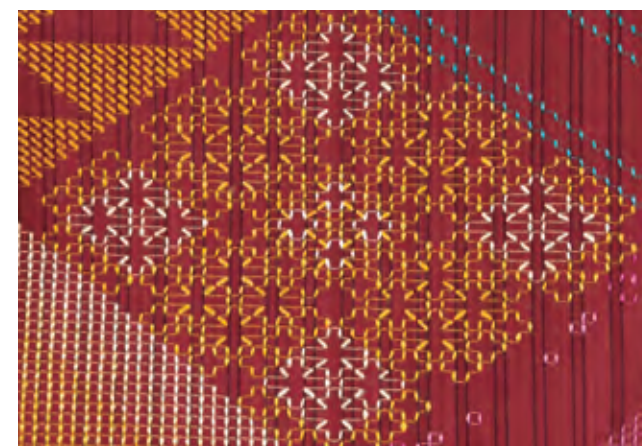
「お土産用の切り絵クラフトキットのパッケージング」

工芸専攻 織分野
大学院 織研究室

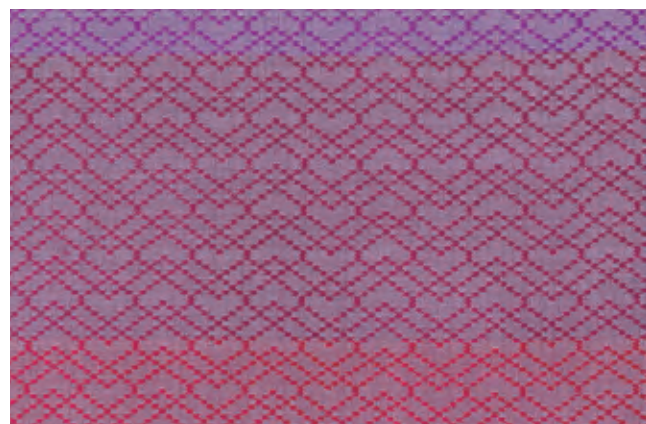




「輝」



手花織打掛衣装「猫」



「八百比丘尼」



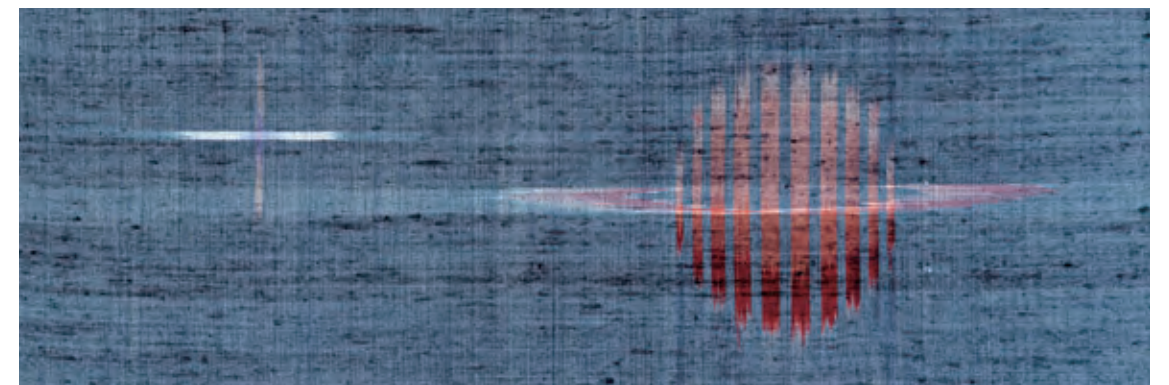
「ムシ」「サナギ」

宇都宮 志野 Utsunomiya Shino

Kuba Kanae 久場 香苗



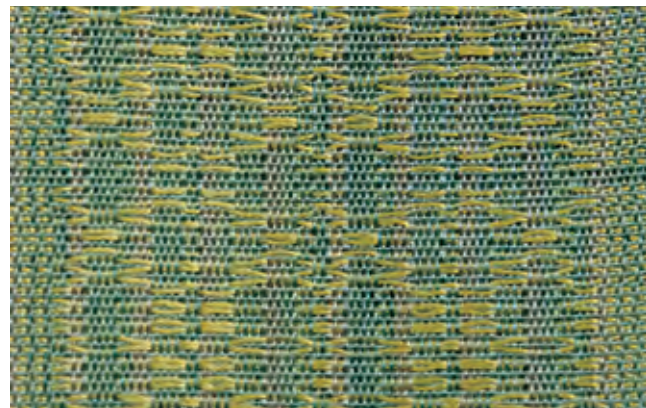
「つながり」



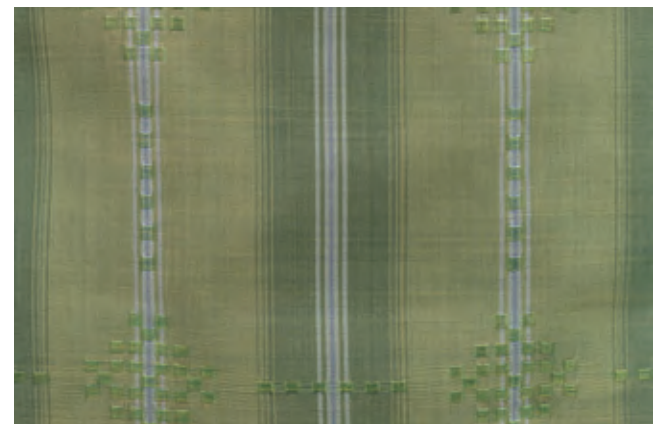
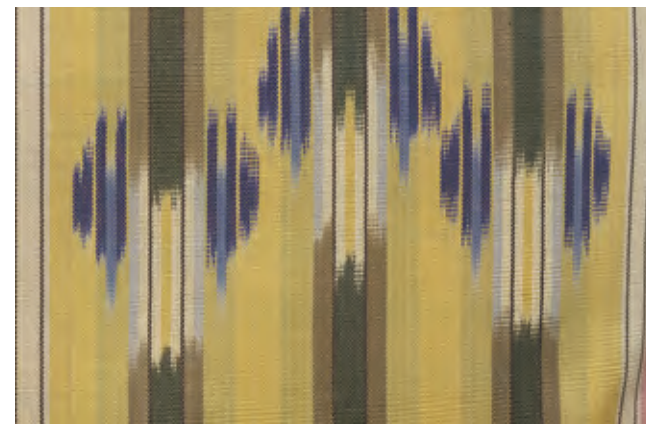
【ロマンはそこに在る】

與座 ジョンロバート Yoza John Robert

堀北 治希 Horikita Haruki



「縁宿る」



「オクラレルカ」

工芸専攻 染分野
大学院 染研究室





「憶の雲集」



「鉄仙花」



「真白咲のアオシグレ」



「9月29日」



「溢れて、流れて」



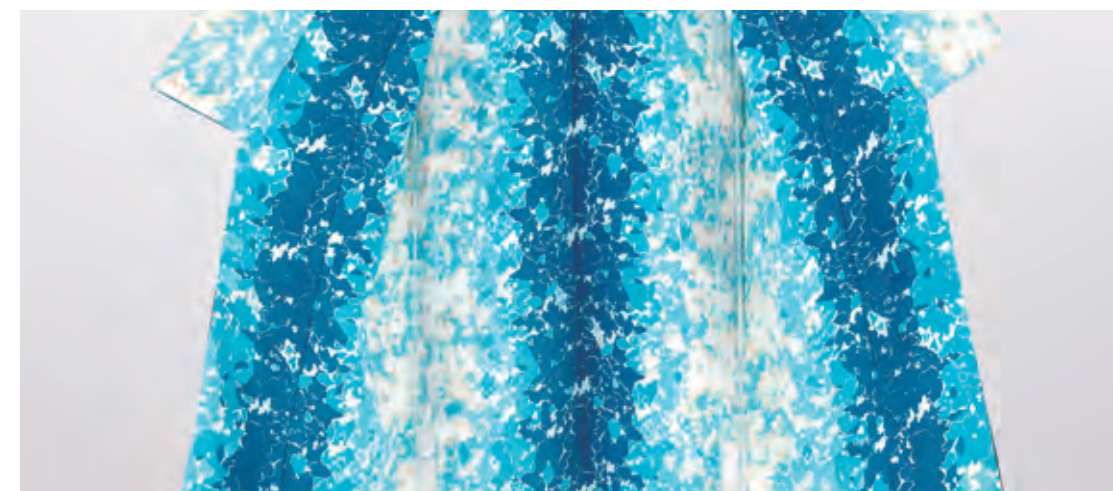
「うららの帆」



「辿り着いた場所で」



「瑞華」

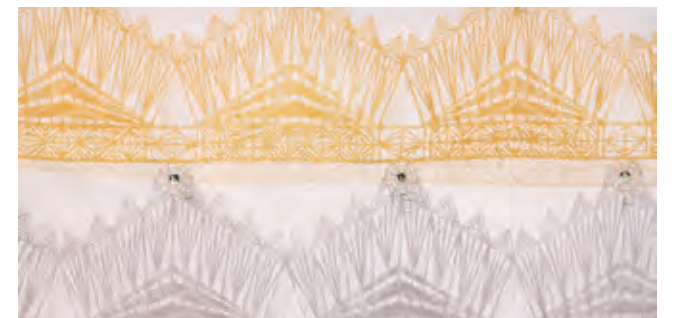


平良 美南子 Taira Minako

Shimajiri Wakana 島尻 稚菜



「貴女への」



「白鳥の湖」

又吉 隆史

Matayoshi Takashi



「邂逅」

Muramoto Kayano

村本 佳也乃



「彩花甜薰」





「Escape → New Start」

しがらみを抱えた人たちが過去から逃れて、自由を求め自身のやりたいことをする町。
新しい町でそれぞれ過ごすはずが、違う意見を持つ虫に寄生された者が紛れ込んでいてこの町もどの方向へ進むか分からないという未来への不安と希望を残した作品。



「群」



「遊騷鍋」



「Blood vessel…」

小さな幸せに胸が高鳴ったとき。精神的緊張で今にも泣きそうなとき。あのひとの隣でどうにも心臓が喧しいとき。私自身の身体から生命を強く感じる瞬間は、細胞が集まり形作られた肺や心臓から送られる、激しい脈を感じる瞬間です。その生命にとって重要であり、その瞬間の私の心とリンクする特殊な“血管”という代謝を、貫入・墨入れという技法で表現しました。



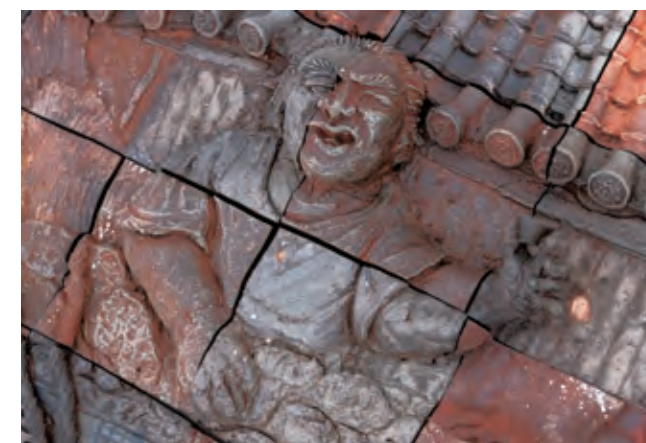
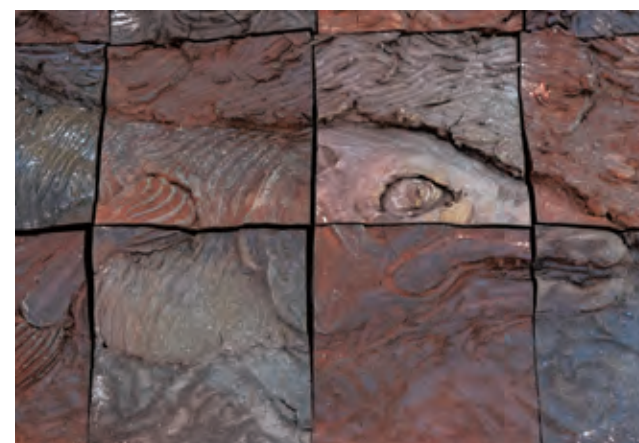
「いつもずっと心の中に」



「毒きのこ」

小館 光姫 Kotate Mitsuki

Tsuchiya Leo 槌谷 玲於



「rendezvous」

「人波 時波」

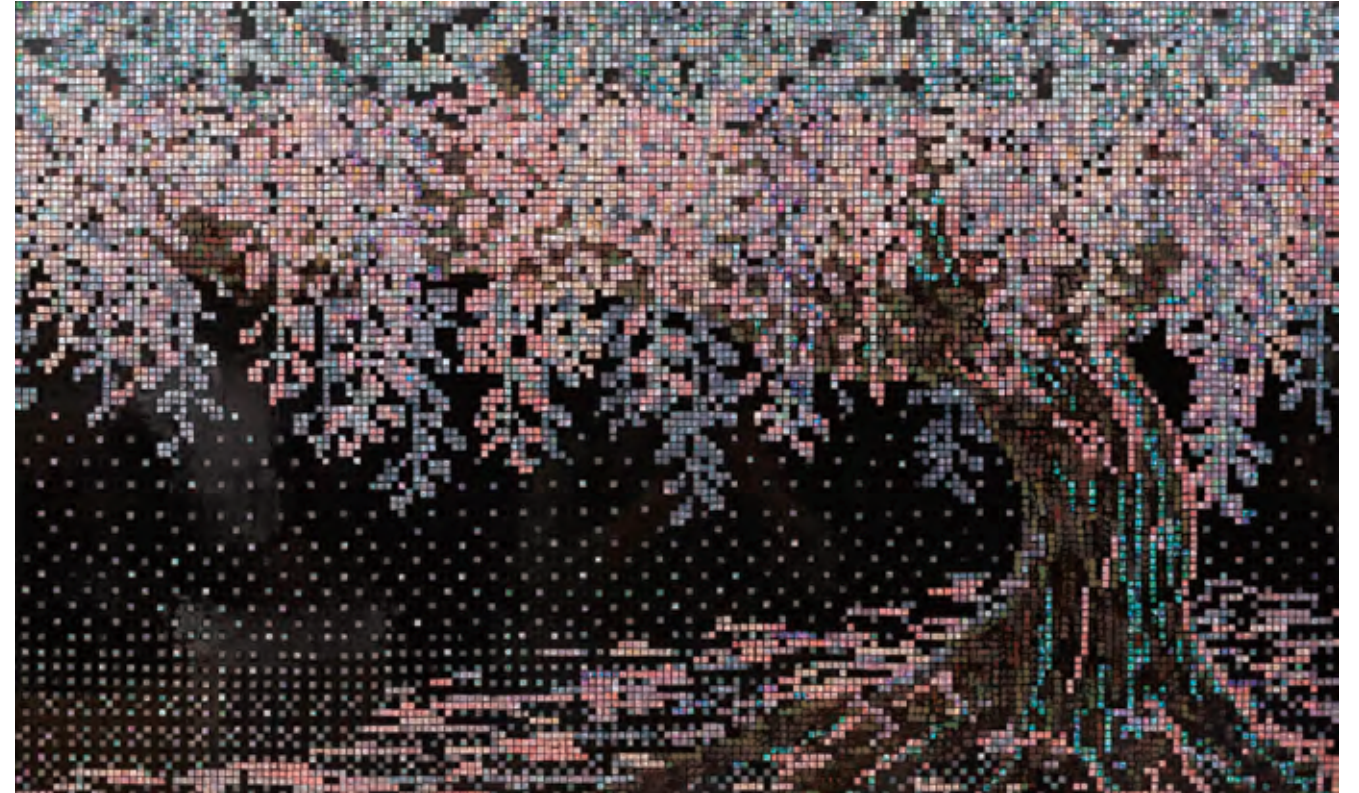
工芸専攻 漆芸分野
大学院 漆工研究室





「^{わら}咲^{たも}い賜うれ」

2つの色に囲まれて 歪な私はそこに立つ。
顔が見えない観客 花の輪くぐり大嘆声 火の輪くぐり大歓声 僕のひ劇はまだ続く。
さあ、————。



「升目螺鈿藤棚絵図」

吉田 舜乃 Yoshida Shunno

Takamine Mizuki 高嶺 瑞貴



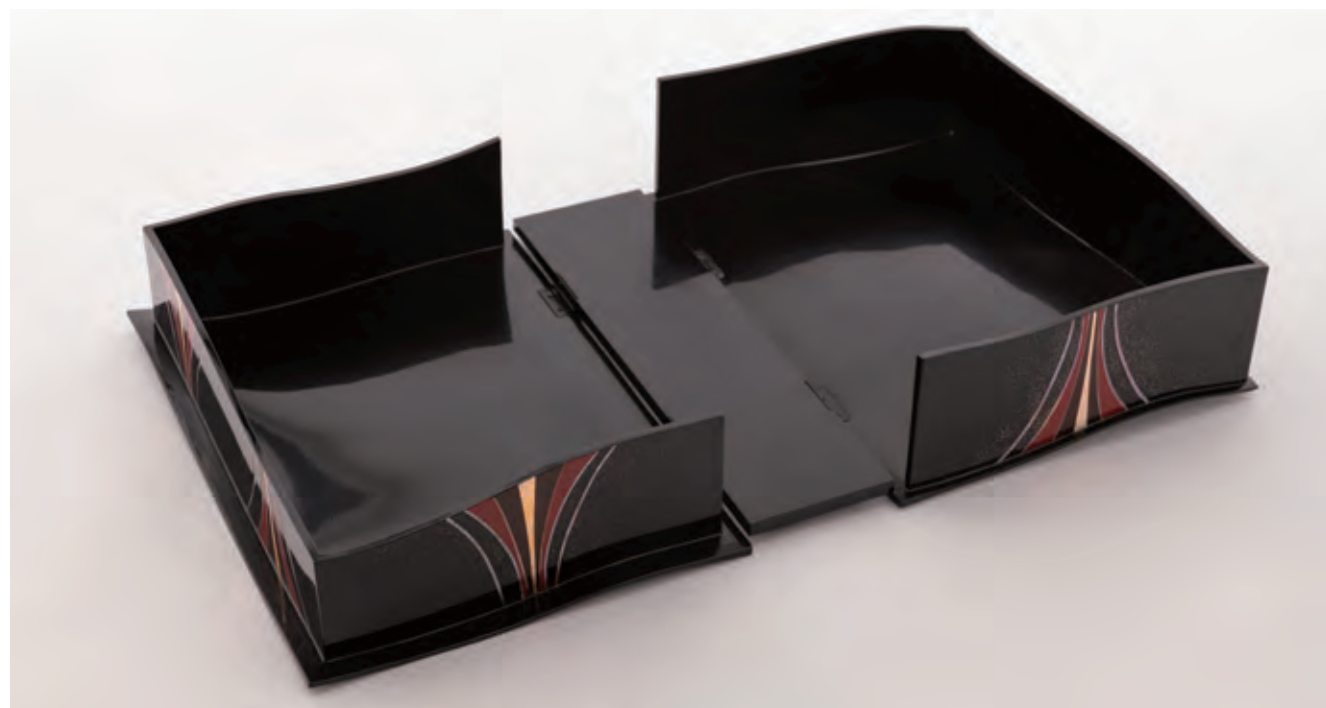
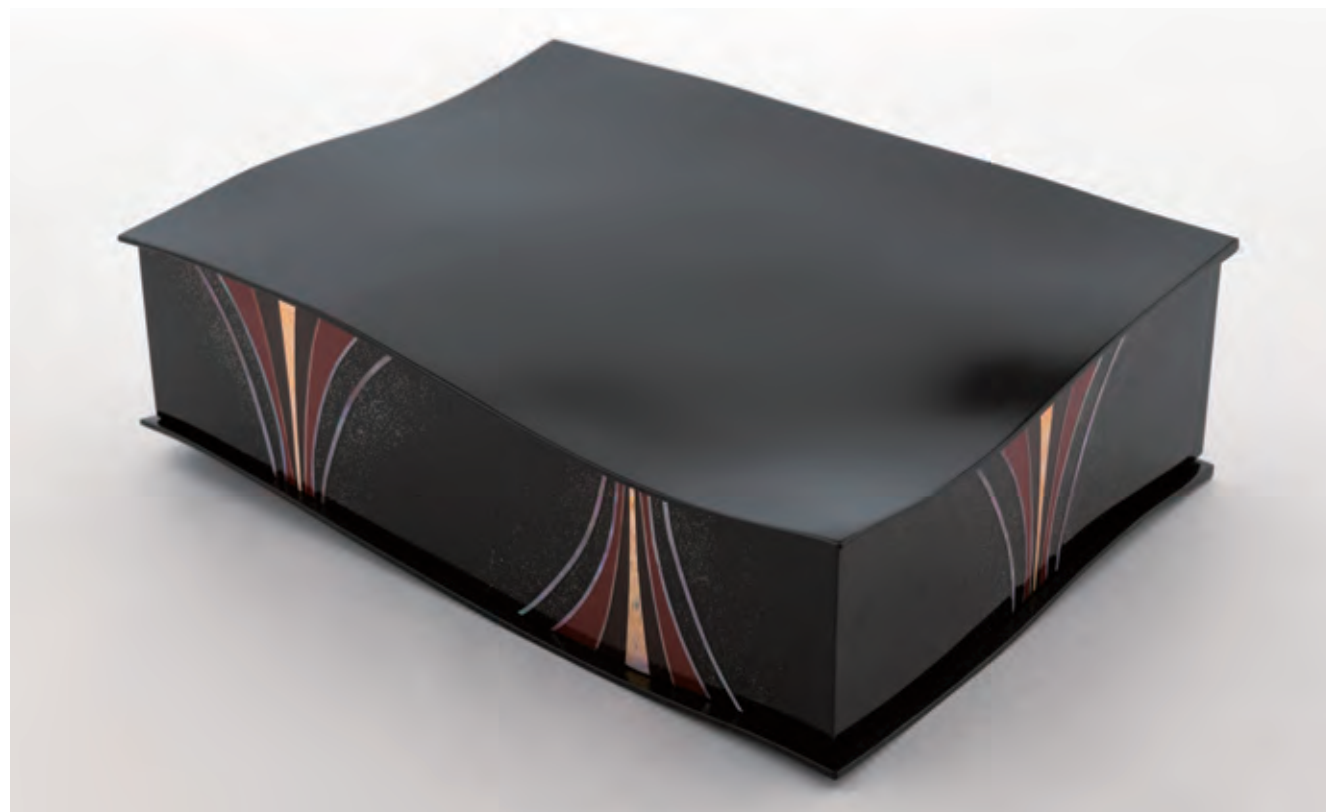
「Darre」



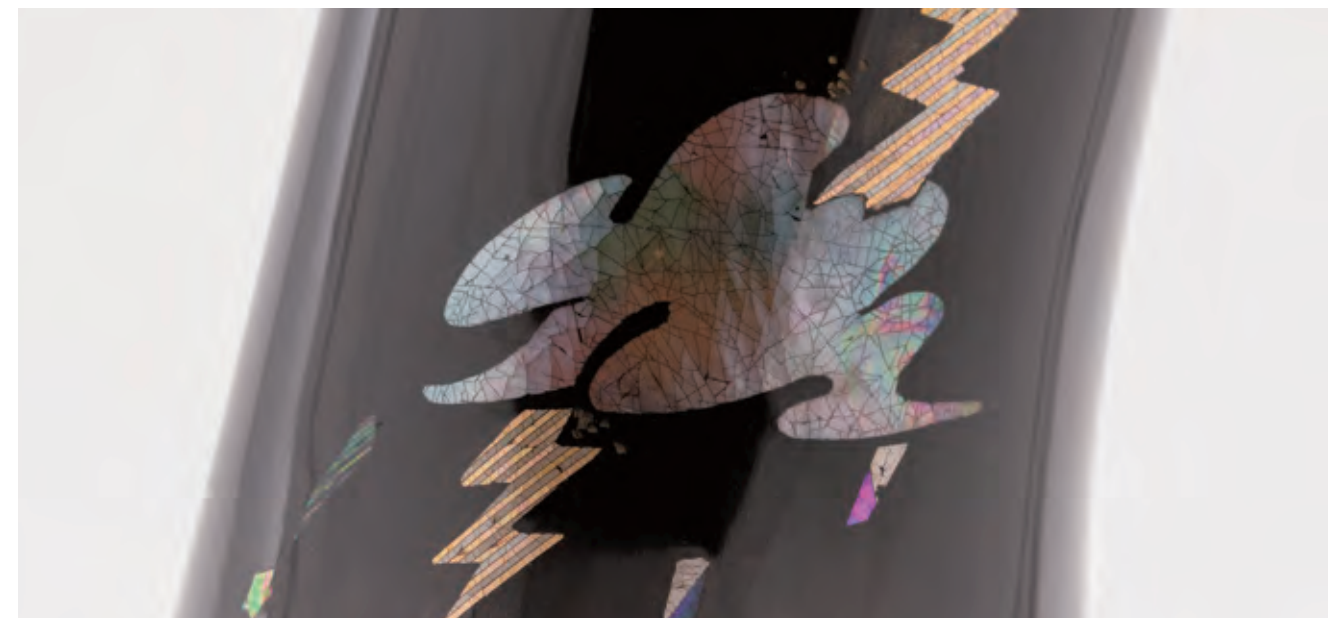
螺鈿沈金乾漆箱「涼風」

前田 美海 Maeda Minami

Kakazu Sho 嘉数 翔



折文箱「みなそこの便り」



「マブイグミ」



「燐光」「うねり」「帳」「さざなみ」「冷光」



ドラッグ・クイーン表現における理想像

——『*Ru Paul’s Drag Race*（ル・ポールのドラッグ・レース）』におけるドラッグ・クイーンたち ——

ドラッグ・クイーン表現の理想はどこに向かっているのか。ドラッグ・クイーンと一口に言っても、彼女たちは多様性に溢れ、確固としたものは存在しない。そもそも彼女たちはどのような存在なのか。

今日までこのようなドラッグメイクをする男性の理想像について、日本では There’s No Place Like Home——ドラッグ・クイーンと「ホーム」の政治（魚住洋一）（『倫理学論究』、vol. 5, no. 1（2018）、pp. 3－22）など、心理学的、または社会学的視点から彼女たちが研究されることはあったが、メイクをひとつの美術表現として捉え、視覚的な見地で分析した研究はなかなか見られなかった。

本論文では『Ru Paul’s Drag Race（ル・ポールのドラッグ・レース）』に登場したクイーンたちを取り上げ、彼女たちがドラッグ・クイーン表現を通して目指す理想像について考察した。第1章では、まず第1節でドラッグ・クイーンとはどういう存在か、ゲイコミュニティとの関係やなぜそのような表現をするのかといった目的、彼女たちの外見の特徴などから彼女たちの定義づけをした。第2節では、はじめにアメリカのLGBTに関係する大きな影響を及ぼした事件を振り返りながら歴史まとめ、次にどのようにアメリカでドラッグ・クイーンという存在が広まったのかを述べた。関連して、日本のゲイカルチャーの歴史を簡単にまとめ、日本でドラッグ・クイーンがいつ誕生したのかについて明らかにした。第2章では、第1節でアメリカのドラッグ・クイーンとして最も有名とされるル・ポール（RuPaul）について、彼が発表した音楽やホストを務めた番組など世の中に大きな影響を与えた出来事からその経歴についてまとめた。第2節では彼がホストを務める、ドラッグ・クイーンのリアリティ番組『RuPaul’s Drag Race（ル・ポールのドラッグ・レース）』の流れを紹介し、この番組によってドラッグ・クイーンが世の中にどのような影響を与えたのかについて述べた。第3章では、番組に出演したクイーンたちの視覚的な部分に焦点を当て、第1節でファッション、第2節でメイクと2つのジャンルに絞り、それぞれ

番組の中で大きな存在感を残した数人を取り上げ、特徴ごとに分類し、彼女たちがどのようなイメージを持っているのかについて考察した。

以上の考察からドラッグ・クイーン表現におけるそれぞれの理想像について次のような知見を得ることができた。『RuPaul’s Drag Race（ル・ポールのドラッグ・レース）』に登場したクイーンたちに限定されるものではあるが、ファッションとメイクを比較し、分析してみて、ファッションもメイクも似たように3つのタイプに分類されることに気づいた。どちらも典型的な誇張された女性らしさをベースとしてはいるが、そこに男性的な要素や自然な女性らしさを加えてみたり、人間らしさを消してみたりと、自分が欲している様々な要素を足し引きすることで多様性が生まれていると考えられる。誇張された女性らしさの軸をどこにずらしていくのか、それを見つけることでドラッグ・クイーンたちそれぞれの理想像がはっきり見えてくるのではないかと思う。今回、この論文では番組に登場したクイーンたちの中から、個人的に特に印象の強かったクイーンを数人取り上げ、ファッションとメイクの分析をしたため、他のクイーンたちの理想像までは考察が及ばず、情報が足りない部分もあると感じた。そのため、番組に登場した全てのクイーンの理想像の考察、そして、どの時代のファッションとメイクがより強く現在のクイーンたちに影響を与えていたのかを今後の課題としたい。

高畑勲『かぐや姫の物語』

—— 物語と作画スタイルの融合について ——

『かぐや姫の物語』は、2013年に公開されたスタジオジブリ制作のアニメーション映画で、高畑勲（1935－2018）監督の遺作となった作品である。この作品を見てまず印象に残ることといえば、毛筆のような特質を取り入れた強弱および掠れをおびた線画や、水彩画でどこされた背景画であろう。これが特徴的だと感じる理由は、現代日本において長編アニメーション制作で一般化しているセル・アニメーションと比較して、作画スタイルのテイストに明らかに違いがあるということによって説明がつく。なぜ高畑はこの作画方法をとったのだろうか。その点を追求していくと、どうやらこれが単純な物語の雰囲気づくりのためではないということ、また、この作画スタイルが簡単に生みだされたものではないことがわかってくる。その表現に隠されているものこそが、高畑が理想とするアニメーション制作の方向性を示しているのではないだろうか。本論文で主に注目しているのは、高畑のアニメーション制作やその幅を超えた関心、制作者としての思想、表現の可能性を求めた新たなスタイルへの挑戦が、『かぐや姫の物語』においてどのような描写として見てとることができるのかである。

これらを明らかにする前提として、第1章においてまずは、高畑の生涯をたどりながら作品制作の変遷を把握し、高畑のアニメーション制作やそれに関する事柄の転換点となる出来事を確認していく。

次に着目しておきたいのは、高畑とアニメーション制作との出会いである。第2章では、高畑がアニメーション制作の道へ進むためのきっかけをつくったともいえる作品『やぶにらみの暴君』（1952）を取りあげよう。戦後まもなくフランスでつくられたこの作品が、日本公開されたのは1955年のことで、当時大学生だった高畑は、この作品が先進的な描写技術を導入していることに加えて、現代社会や現代人を投影していることに影響を受けたと考えられる。しかし『やぶにらみの暴君』は、作者である監督のポール・グリモーと脚本のジャック・プレヴェールの未承認で公開されてしまった映画で、作品の権利を巡った裁判は長引き、グリモーが権利を

取り戻したのは1967年のことであった。その後『やぶにらみの暴君』は世界的に廃棄が進められ、グリモーとプレヴェールが新たに構想を練り直したことで、『王と鳥』（1979）が新たな作品として公開された。『やぶにらみの暴君』の公開からおよそ30年、より作者の思想が反映されているはずの『王と鳥』を見て高畑が新たに受けとったものとは何か、高畑自身の長期にわたる考察をもとにそれぞれの作品に関する分析を行った。また、のちの高畑の映画制作における理念の基盤をつくった思想として、その後の作品や『かぐや姫の物語』にみることのできる影響を導き出していく。

これらの考察を合わせていくと、高畑が現代社会における日本のアニメーションの傾向に目を向けていたことが明確になってくる。現代社会とそこにありふれたアニメーションの傾向の危機に意義を唱えるべく、高畑が形にしようと試みた作品が『ホーホケキョ となりの山田くん』（1999）であった。この作品で用いられたのは、原作漫画の線画の特色を生かしたラフな作画スタイルで、これはさらに『かぐや姫の物語』のスケッチやドローイングを思わせる勢いのある作画表現へと展開していくものとなる。第3章では、この作画スタイルが生みだされた背景を述べるとともに、『かぐや姫の物語』が、作品として完成したときに作画スタイルと物語に描写される内容の融合を、われわれが感受可能となるアニメーションとなっている事実とその理由について考察した。

社会におけるアニメーションの立ち位置が現実へ蔓延る問題への提起、そしてそれを、「線」による作画表現を用いてアニメーション制作の新たなスタイルとして表明した高畑の主張からは、目新しさの狙いではなく、表現方法に必ず「そうあるべき理由」が隠されていることを根拠づける、研究と実践の経験をよみ解くことができる。つまり、見る者が考えるための余地を意図的に作品のなかに残しているのである。そしてこれが『かぐや姫の物語』における内容と表現の一致、あるいは物語と作画スタイルの融合を可能にした、高畑のアニメーション制作なのである。

アルブレヒト・アルトドルファー 《アレクサンダー大王の戦い》における二つの戦争

本論において取り扱う《アレクサンダー大王の戦い》は1529年にドイツ人画家、アルブレヒト・アルトドルファー（1480 年頃～ 1538 年）によって描かれた油彩絵画作品である。寸法は 158.4cm × 120.3cm と大きな画面にダイナミックに描かれた作品であり、現在はミュンヘンのアルテピナコテークに収蔵されている。《アレクサンダー大王の戦い》はバイエルン公ヴィルヘルム 4 世の注文によって 9 枚の戦闘図のシリーズに属する 1 枚として制作され、紀元前 333 年ごろに勃発したマケドニア軍を率いるアレクサンダー大王とペルシャ軍を率いるダレイオス 3 世による戦争、イッソスの戦いをテーマとして描いている。

この絵画の特徴的な点として細部に描かれた印象的なモチーフが挙げられる。例えば、遠景に当時のドイツ建築を思わせる街並みが存在しているほか、兵士たちの兵装に関して、マケドニア軍はヨーロッパの、ペルシャ軍はオスマン帝国と、それぞれが作品の描かれた 16 世紀ごろの装備となっている。その一方で古代の戦争において多用されたチャリオットなども描かれている点に加えてナイル川と思われる河川などアレクサンダー大王の治めたマケドニア王国領近くの風景も描かれている。またさらに、画面上部にはさらに広く描かれた大空も存在しており、風景画、歴史画、戦闘画といった様々な絵画の要素を併せ持つ独特な作品として高い評価を得ている。

以上のような、過去の歴史的な出来事に描かれた当時の服装や風景を反映させて描く手法は、アルトドルファーに限った方法ではない。しかし、この《アレクサンダー大王の戦い》に関しては単に歴史上において有名なイッソスの戦いを描いたものではなく、当時のヨーロッパとオスマン帝国との戦いをなぞらえる意図があったと考えられ、それに基づいたイメージの反映や、アルトドルファーの挑戦的な作風からなるモチーフも存在している。

本論ではこの作品を考察するにあたり、同作者による他作品やバイエルン公ヴィルヘルム 4 世の注文によ

て描かれた戦闘図との比較を行った。それに加えて、極めて細密に描かれた兵士たちやその装備、背景に描かれた土地の様子などのモチーフを分析し、それぞれの由来を明らかにした。その上で、当時のヨーロッパ社会が絵画作品に対してどのようなイメージの要求を行い、この《アレクサンダー大王の戦い》はどのようにその要求に応えたのかについて考察している。

以上のような比較や考察を通して、この絵画には歴史的事実と相反する描写が多く見受けられることが明らかとなった。そこには戦場にあえて女性を描くようなアルトドルファーによる挑戦や、歴史的な事実として明らかになっている各部隊の兵の数にこだわらず、それらを反映させずに戦いを描き絵画としての表現を優先した画家としてのアルトドルファーの意図、オスマン帝国の脅威の迫るヨーロッパの社会状況、英雄的なテーマを求めた注文者であるバイエルン公ヴィルヘルム 4 世の意図など様々な要素が反映されている。

しかし、それらは過去を考証する上で歴史的な整合性の欠けた無価値な描写では無く、作者であるアルトドルファーや当時の人々、あるいは当時のヨーロッパ社会の願望や理想が反映されている重要な資料である。この《アレクサンダー大王の戦い》は歴史的な事実以上に当時の人のイメージした世界が描かれており、歴史的な事実からは決して知ることのできない当時の人々や社会の持っていた精神的な要素を垣間見ることができるのだ。それ故に《アレクサンダー大王の戦い》は芸術的な価値のみならず、過去を知る上で重要な価値もまた併せ持った作品であると言えるのだ。

近代教育観と玩具の発展

—— ドイツ玩具を中心に ——

2020 年より小学校にプログラミング教育が必修化されたことを受けプログラミングを簡易的に学べる玩具に注目が集まるなど、玩具を通した教育への注目が高まっている。こういった事例をもとに本論文は、玩具の発展と近代教育の関係に着目し、他国より玩具の教育的価値を重要視していたドイツに焦点を当て、玩具における教育的な価値を考察するものである。

本論では、はじめに玩具の定義や歴史を辿り、玩具がどのように形成されたかについて分析する。次にコメニウスやジョン・ロック、ジャン＝ジャック・ルソーといった人物らの教育思想の変化と、フィリップ・アリエスらが描き出した 1700 年代後半に起きる子ども観の転換を分析し、産業革命前後の消費社会の変遷と玩具業界の成り立ちを考察しながら、子どもの誕生と子ども向けの玩具の誕生の因果関係について明らかにする。最後にドイツ玩具発展の歴史と主な玩具について考察しドイツ玩具の特徴について述べる。

第 1 章では、玩具の定義や歴史を検討した。玩具における一般的な概念を探るにあたって「安全基準」「使用者」「性質」の枠組みから検討を行った。玩具安全基準や現在の玩具市場に出回る玩具、カイヨワ、ホイジンガらの遊びの研究、玩具およびおもちゃの語源等を検討することによって、玩具とは年齢にとらわれず余暇の時間におもしろさを与える物であると考えた。また、玩具の歴史を検討した結果、玩具のはじまりは、大人のもどで使われていた道具が子どものもとに渡ったことが始まりであると推測される。さらに玩具が玩具としての機能を有して制作された事例に関しては櫻田（2013）の研究にある紀元前 3000 年頃古代バビロニアのウル第一王朝時代のものとして発掘されたサイコロと遊戯盤が最古の例とされることがわかった。

第 2 章では、教育思想史や近代教育家たちの考えと産業革命を中心とした商業の歴史をおさえながら商業玩具の発展を考察した。玩具の発展および普及を検討することで、18 世紀後半以降の技術革新（産業

革命）によって安価な製品が出回ることが玩具が普及した一番の要因とされているが、森（2017）が指摘したように一般家庭の間にも子ども観が入り込み玩具が子どもの遊びや教育の手段として使われるようになったことも要因の一つであることがわかった。さらに、玩具を教具に用いた人物として一般的に挙げられるフレーベル、モンテッソーリの他に、ジョン・スピルスベリーのジグソーパズルの例を挙げ、18 世紀半ばにはすでに玩具が教育に用いられていたことを明らかにした。

第 3 章ではドイツ国内の玩具発展の歴史やドイツ玩具の考察を行った。ドイツ国内における玩具の成り立ちや発展の様子の検討を行い、ドイツにおける玩具産業の発展は、交易の広がりや市民階級の形成の流れを汲んでおり、特にエルツゲビルゲ、ゾンネベルグ、そしてニュルンベルクの 3 つの地区がそれぞれ異なる生産構造を保ち、大衆市場に沿った商品を作り続け、様々な消費者のニーズに対応し商品の幅を広げていったことがわかった。ドイツ玩具の傾向として豊富な森林を活用した木製素材が多いこと、そしてシュピール・グートやマイスター制度といった公的な制度によって下支えられる品質の高さがあげられ、さらにドイツ玩具の個別の事例を考察した結果、各人の持つ玩具に対する理念の追求が革新的なアイデアや創意工夫をもたらし魅力ある玩具を作り上げ、今尚多くの人々を魅了し続けていることがわかった。

本研究の展望として、玩具の教育的側面をより深く検討するために、今回触れられなかったルドルフ・シュタイナーが確立したヴァルドルフ教育学について取り上げることによって、フレーベルやモンテソーリとは違った教育玩具の視点が得られるものと考ええる。さらにヴァルドルフ教育はなるべく自然に近いものを玩具として推奨していたこともあり、本論で扱った玩具発祥以前の段階と関係があると予想し、今後の課題としたい。

中田 知里 Nakata Chisato

川久保玲の COMME des GARÇONS からみる思想と造形

川久保玲はレディースラインのファッションブランド COMME des GARÇONS の創設者であり、同ブランドのデザインを手がけるファッションデザイナーである。ブランド名の COMME des GARÇONS は「少年のように」を意味するフランス語である。川久保の COMME des GARÇONS は、「黒の衝撃」「ボロルック」と称されるコレクションで賛否両論を巻き起こした。これは当時の人々に大きな衝撃とはかり知れない影響を与えた。また、当時の人々に限らず、その後、現在に至るまで多くの人間に過大な影響を与えているに違いない。しかし、現在「黒の衝撃」「ボロルック」が世に送り出されて 40 年以上の月日がたとうとしている。当時の人々にとってはセンセーショナルなことであっても、それを受け入れさせたことで、今ではファッション界の中心を担っていることもある。つまり、人々の常識、流行になっているということである。そのため、川久保の COMME des GARÇONS のなにが、なぜそこまで衝撃的で革新的であったのかということが今の私たちには少し分かりにくくなっているように思う。そこで、本論文では、「黒の衝撃」「ボロルック」のなにがそしてなぜ衝撃的で革新的であったか、川久保玲の造形と思想に注目しながら再度確認したいと思う。

川久保は、服に限ることなく、服を販売するショップの立地から外装や内装、そこに置くインテリア、商品のディスプレイ、販売方法にいたるまでのすべてを COMME des GARÇONS というブランドの世界としてつくり込んでいる。川久保がショップをただ服を販売することだけを目的とした場にするのではなく、ブランドの精神や世界観を表現していく場として捉えているからである。ゆえに、川久保の COMME des GARÇONS が椅子やテーブルといった家具のデザインを手がけ、香水のブランドの設立、ブランドのビジュアルマガジン『Six』を創刊したのも決して不思議なことではないのである。

川久保は、のちに「黒の衝撃」「ボロルック」と称されることになる圧倒的に黒が際立つコレクションを発表した。当時、人気を博していたのは、所謂ボディコンシャ

スなファッションであったのに対し、このコレクションで発表された服の基本的なシルエットはオーバーサイズかルーズフィットである。ほつれやほころびのある服。まだ、制作途中、未完成であるかのように、裏地が剥き出しになっている服や不安定な形をした服などがコレクションを埋め尽くした。服に用いられている色彩は、黒色を中心とした無彩色であった。

黒には、冠婚葬祭や喪に服す際に着用する色、死や孤独、抑圧や沈黙といった冷たさと閉ざされたままのイメージがつきまとっていた。だからこそ、黒一色と言っても過言ではないコレクションが発表されたとき、当時の人々は大きな衝撃を受けた。川久保は、黒を強さと反骨精神の色であるという新たな見かたでとらえていた。そして、沈黙させる衝撃と強さを持つ黒。個を自覚させるため、主張するための黒。誰かに、なにかに、媚びない反骨精神やその決意と意志の表明、主張としての黒。様々な真っ直ぐで潔い強さと反骨精神を黒に見出した。

西洋の伝統的な美意識に基づくファッションデザインは、ボディラインに沿って作られるか、バストやウエスト、ヒップといったいかにも女性らしいラインを強調するように作られる。平面的な布でいかに理想とされているシルエットの女性の身体を作るかが重要なポイントで、職人技ともいえる完璧な裁断と縫製で、女性を美しく見せるための服、女性の身体を見せるための服を生み出してきた。そのため、川久保の身体を見せない未完成の服の形は衝撃的であった。西洋の伝統的な美意識に基づく衣服だけが美しいのではなく、身体を見せず、未完成で、何らかの主張を秘める衣服も美しいのだという、新たな美の概念を提示した。また、衣服の新しいカタチを模索することもファッションデザインであるとして、ファッションデザインという行為そのものを問い直す機会を設けた。

川久保玲の COMME des GARÇONS は、常に既成概念に取り壊し、形や色、概念などを新しい見方にとらえ、私たちに提示し続けている。

Higa Fumiya 比嘉 文哉

現代日本のポップカルチャーにおける青龍

漫画やゲーム、アニメ、小説など現代の様々なポップカルチャーには龍が登場することがある。龍は、中国を発祥とする想像上の生物であり、大蛇に似た体に五本指の足が四つ、頭に二本の角があり、口の辺りには長い髭、喉元には逆さ鱗を有するとされている。また、龍は様々な種類が存在し、翼が生えている龍や複数の頭部を持つ龍などもある。中国で誕生した四神の一体である青龍も、龍の一種である。青龍は五行において木を司り、東の方角を守護するとされている。龍の図像は三停九似説に則って描かれることが多く、青龍も鱗の色や指の数以外は一般的な龍とあまり変わらない。しかし、現代日本のポップカルチャーに登場する青龍は一般的な龍の姿だけにとどまらず、人型やロボットなど多数の姿が存在している。また、作品によっては色すらも異なる場合がある。本論では、古代中国で誕生した青龍の姿とその役割は現代日本のポップカルチャーにおいてどこまで引き継がれているのか、どのような要素を得て変化をしているのかを考察した。

まず、一章で中国を発祥とする龍の概要と五行、そしてその関わりについて述べ、二章でその後日本に渡ってきた青龍について述べた。三章では現代日本のポップカルチャーに登場する青龍を「漫画」「家庭用ゲーム」「スマホゲーム」の三つのカテゴリーに分けてそれぞれ比較し、各カテゴリーから選出した作品を分析・比較した。また、比較したことで明らかになった違いや相違点・共通点から、古代の青龍とどれほど差があるのかを考察した。

最終的に、古代の青龍の姿と役割が一部引き継がれているものの、現代日本のポップカルチャーにおいて様々な姿や役割を持つ青龍が存在するのは「漫画」「家庭用ゲーム」「スマホゲーム」などのカテゴリーごとに、青龍のデザインや設定に求められる特徴が異なるためだと考えた。「漫画」「スマホゲーム」この二つのジャンルは読者離れやユーザー離れを防ぐために策を講じる必要があり、それは作品のジャンルによって異なる。「漫画」では主にバトル系か日常系かで大別す

ることができ、バトル漫画であれば強大な敵と主人公を戦わせるか仲間、ライバルを登場させ、日常系漫画であれば主人公やその他のキャラクターに親近感を持てるような描写をとるだろう。人は自らと身近な存在（人間など）や似た境遇、状態、思想に親近感を抱く。「スマホゲーム」でも同じことが言える。実際、「漫画」と「スマホゲーム」では強大な存在として、また読者やユーザーが強大な存在や親近感を抱くような存在として特に人型の青龍が多く描写されている。しかし、「家庭用ゲーム」においては一度購入してもらうだけで構わないためか、龍に近いデザインで神聖な存在を強調して描写されている。この差異が現代日本のポップカルチャーにおける青龍のデザインや設定の違いに影響していると考えた。また、青龍の設定において陰陽五行思想では木を司るのだが、現代日本のポップカルチャーでは水を司ることが多いことがわかった。元来、龍は水との関係が密接であり雨や洪水などを発生させていた。日本においても水との関係は密接で、風水を含む陰陽道では東に流水がある場所が青龍に相応しいとしていた。さらに、青龍と同一視される東海龍王は海を統べ、魚介類を支配し、雲や雨を操作することができるとされている。このことから、青龍が本来司る属性と違う水が設定されることが多い理由は、現代日本人にとって青龍は木よりも水との関係が密接で連想しやすいからだと考えた。

以上のことから、現代日本のポップカルチャーにおける青龍は、神聖な存在としてよりも強大な存在あるいは親近感を抱くような身近な存在として求められており、青龍の神秘性や信仰はほとんど失われてしまったと言えるだろう。

アイドルおよび魔法少女アニメから見るプリティーシリーズ

—— 『ワッチャプリマジ!』を中心に ——

「プリティーシリーズ」とはタカラトミーアーツとシンソフィアによる女兒向けアーケードゲームのシリーズである。ゲームと同時にテレビアニメ、映画、漫画などのメディアミックスが展開されているが、本論ではテレビアニメを中心に論じる。『ワッチャプリマジ!』は『美少女戦士セーラームーン』や『おジャ魔女どれみ』などの名作を手がけた佐藤順一が総監督を務め、プリティーシリーズ 10 周年を記念するプロジェクトの一環として製作された。本論文では、まず一章で最新作『ワッチャプリマジ!』に至るまでのプリティーシリーズ作品の概要について述べ、二章ではアイドルアニメ、魔法少女ものと言われているアニメの変遷をたどる。また、魔法少女がアイドルとして活躍するアニメについても取り扱う。三章では、過去のプリティーシリーズ作品と『ワッチャプリマジ!』の共通点や相違点、またアイドルものと魔法少女もののアニメの歴史的変遷から作品における少女と魔法の表象について分析を行うことを目的とした。

アイドルアニメは 1980 年代初頭から実在する女性歌手をモチーフに、またはタイアップとして製作されたことにより二次元キャラクターと女性アイドルの関係が深く結びつき「アイドルアニメ」として定式化され、女兒向けアニメでは定番の題材となった。2010 年以降は特に人気を誇った『THE IDOLM @ STER』や『ラブライブ!』を始めとしたグループアイドルが隆盛することとなり、アイドルコンテンツは今日まで多様な発展を遂げている。1966 年に放送された『魔法使いサリー』は日本初の魔法少女アニメであり西洋のライフスタイルへの憧れを表象した。東映は異世界からやってきた魔法少女、もしくは後の『ひみつのアッコちゃん』のように魔法の力を授けられた少女が活躍する「魔法少女もの」と呼ばれるアニメを多数製作した。1983 年、『魔法の天使クリィミーマミ』がヒットするとスタジオぴえろによってこれを踏襲した魔法少女作品が製作された。1992

年に放送された『美少女戦士セーラームーン』の戦闘美少女たちは、魔法少女アニメ、女兒向けアニメに前進をもたらし『おジャ魔女どれみ』や『プリキュアシリーズ』といったその後のアニメに大きな影響を与えた。『魔法の天使クリィミーマミ』がアイドル黄金時代を背景として製作されたことをきっかけに魔法でアイドルとなる少女の作品が展開されることとなった。アイドルと魔法少女の親和性の高さは『ひめチェン!おとぎちっくアイドルリルぷりっ』にも見てとれる。

プリティーシリーズにおいてとりわけ『プリパラ』以降のアイドルは、バーチャル空間や動画、SNS を使用するグループアイドルの物語が展開され、現代に即したアイドル像が伺えた。しかし『ワッチャプリマジ!』のプリマジスタはそれまでの普遍的なアイドルとは相異し後退したアイドル像を反映した。また、プリマジスタの相棒である魔法少女や魔法界は古めかしく表象された。これらは、「魔法を必要としない」新たなプリマジスタとテクノロジー発達を遂げる人間界と対照的なものとして描かれたと考えられる。『ワッチャプリマジ!』のプリマジスタと魔法少女の構造はテクノロジー賛歌的側面を持った『キラッとプリ☆チャン』後の新たなアイドル像を描いた。

儀間比呂志の版画作品研究

儀間比呂志は、1923 年に那覇市で生まれた版画家で絵本作家である。

生命力の溢れるしなやかな線で沖縄の文化、風土、戦争や基地問題にまつわるテーマを描き、沖縄県内の版画界において強力な存在感を放っている。

本稿は、作者の生い立ちとテーマごとにまとめられ出版されている版画集を取り上げ、儀間の表現したかった沖縄とはどのようなものであったのかを探る考察である。2022 年は沖縄が本土に復帰してから 50 年目の節目の年である。そこで沖縄戦にまつわるテーマで作品を制作した芸術家について研究したいと考えた。はじめは丸木伊里・俊の《沖縄戦の図》に興味を持ったが、丸木伊里・俊の作品に関しては先行研究が多くあるのに対して、同じく沖縄戦を表現した版画についての研究はあまりないことがわかり、儀間の版画作品で卒業論文を書くことにした。以上が本稿のテーマを設定したきっかけである。

第一章「版画家儀間比呂志の歩み」の一節「生い立ちと初期修行時代」では、儀間のルーツや心の故郷のひとつとなるテニアン島での様々な出会いや芸術家杉浦佐助に師事し修行をした時代についてまとめた。続いて二節「関西時代」では、戦後大阪に渡った後版画家上野誠をはじめとする複数の芸術家に師事し修行を積んだ時代や沖縄を描くと決意するに至った経緯についてまとめ、儀間の芸術家人生の礎がどのように築き上げられたのか述べた。

第二章「沖縄を彫る」の章一節「新版画風土記・沖縄」と二節「儀間比呂志の沖縄」三節「沖縄への想い」では、儀間の版画作品集から数点作品を取り上げた。ここでは特に儀間が抱く沖縄の日常のイメージや沖縄の女性像について注目し、儀間が沖縄を表

象するにあたって女性のたくましさを持つ生命力の美しさを重要視していることを明らかにした。

第三章「儀間比呂志のまなざしと沖縄戦」の一節「戦がやってきた」と二節「沖縄戦朝鮮人軍夫と従軍慰安婦」では、儀間が沖縄戦から受けた影響や平和を祈る思いについて理解を深めるため、沖縄が戦争時に加害者でもあった側面に注目するに至った経緯と心境について沖縄戦や朝鮮人軍夫、従軍慰安婦を描いている作品を取り上げて考察を行った。

最後に結論「沖縄へのまなざし」で、全体のまとめを行い、沖縄・大阪・テニアン島という 3 つの心の故郷を持つ儀間はその生涯を、沖縄を表現することに捧げたこと、儀間にとって沖縄とは、不断に自分を映し出す鏡のような存在になっていることを確認した。

グアダルーペの聖母

—— 図像の誕生と変容 ——

1531 年メキシコ先住民のキリスト教徒の前に出現したという奇蹟譚を持つ《グアダルーペの聖母》は、西欧の植民者によって与えられたキリスト教の「聖母」のイメージであるにも拘らず、元々アメリカ大陸で暮らしていた先住民たちを含めた様々な社会的階層の人々にとって篤い信仰の対象である。その奇蹟譚とは、先住民のキリスト教信者ファン・ディエゴの前に聖母が現れ、その先住民の伯父の病を治すだけでなく、顕現の証明として彼のマントにその姿を残したというもので、現在メキシコのサンタ・マリア・デ・グアダルーペ大聖堂に飾られている聖母像こそがこの時のマントだと言われている。本論は、このオリジナルとされる《グアダルーペの聖母》について、イメージ人類学と植民地史・精神史などの視点から、ハンス・ベルティングやセルジュ・グリュジンスキの著作をもとに、民族学・人類学の視座で信仰とイメージの歴史や象徴の役割について考察し、西欧からもたらされた「聖母マリア」に関する教義や図像と《グアダルーペの聖母》の接点を図像学的観点から探ることを目的とする。

グアダルーペの聖母像の変遷には、その時々 of 社会的なメッセージだけではなく、個々の人々の苦悩や願いが投影されている。スペインからメキシコに渡った人々やメキシコで生まれたスペイン人、先住民、また彼らの混血などが入り混じる複雑な社会構成全てにグアダルーペの聖母像が関わっている。それゆえに、16 世紀から 20 世紀にかけてのメキシコの歴史や、様々な集団（民族やコミュニティ）に関する民族学・人類学的な視点は欠かせない。

現在この図像は、スペイン人修道士たちの教育指導の元で学んだ先住民画家マルコスという人物によって描かれた絵画作品だということが先行研究者たちによって明らかになった。本論ではグアダルーペの聖母像の形成に影響を与えたヨーロッパの様々な聖母像の影響

を辿り、さらにこの絵画作品としての《グアダルーペの聖母》が、メキシコにおけるキリスト教布教過程において人々に与えた影響を考察した。また、古代アステカ文明の大地母神との諸教混合（シンクレティズム）、そして、18 世紀以降にメキシコで起きた革命運動での状況についても辿った。

そして、現代における図像変遷の経過点の一つ、20 世紀後半のアメリカ合衆国でグアダルーペの聖母イメージが用いられたアート表現として、特にジェンダーの観点から注目を集めたチカーナ（メキシコ系アメリカ人女性）の作品や活動に着目した。メキシコ系の人々の社会を特徴づける複雑な歴史に起因する分断や抵抗としての表象イメージであるグアダルーペの聖母が、地政学的境界を越えたアメリカ合衆国でダイナミックにアートとして華開いた様子は、他に例を見ない事例ともいえる。

歴史・民族学・美術史などの領域を横断するような視点でグアダルーペの聖母像を捉えることで、この聖母像が多くの異なるコミュニティや集団の中で強く支持された理由や、このイメージが持つ普遍性についても考察できた。「西欧／非西欧」「植民者／先住民」「勝者／敗者」というような二項対立的単純な構図では整理しきれないグアダルーペの聖母イメージにこそ、それぞれの時代に呼応し、異なる社会階層・人種グループの様々な思想や願いをすくいあげてきた「イメージの力」を見出すことができる。

琉球・沖縄のクリス

—— 円覚寺跡出土品とギルマール撮影品の検討 ——

クリス（Keris）は、ジャワ島を中心とした東南アジア島嶼部地域（マレー半島を含む）に広く分布する鍛造製の鉄剣である。現在では家宝や精神文化の源泉として、また民族服の要素として重要視されているが、考古学的視点から見れば、東南アジア島嶼部文化を代表する重要な“遺物”として位置付けることができる。日本におけるクリスの出土・伝世例は確実なものだけで 7 例が知られているが、これらはある程度の年代情報を保存しており、東南アジア島嶼部地域の文化史・工芸史を考える上で極めて重要な意味を持つものである。しかしながら、日本ではこれまでクリスそのものに焦点を当てた研究がほとんどなされず、琉球・沖縄関連のクリスについても、その定義すら確認されないまま、ただ漠然とインドネシアの剣、ジャワの剣、といった理解がなされてきた。本研究は琉球・沖縄に関連すると考えられる 3 口のクリスのうち、円覚寺跡で出土したクリスと、19 世紀末に来沖したイギリス人ギルマールが沖縄で撮影したとされるクリスの写真の 2 点を対象に、クリスの年代研究にそれらを位置づけることを目的とするものである。

円覚寺跡出土のクリスは、形体の特徴からジャワのクリスである可能性が高く、剣身は 8 回曲折するが鋒に欠損があるとみえ、9、11 もしくは 13 の曲折をもっていたと考えられる。世界的に稀な発掘出土例であるものの、1945 年の沖縄戦後の埋土層からの出土の可能性が高く、遺構との関係によって明らかになる情報は少ない。したがって他の伝世資料やジャワの寺院レリーフ、石像彫刻などの間接資料からクリスの形体変遷を検討し、当該クリスの年代位置づけをおこなった。その結果、円覚寺のクリスは 18 世紀以降の生産である可能性が高いことが明らかになった。また搬入についても検討を行い、薩摩支配下の琉球においても東南アジア島嶼部世界との間接的な交流があったこと、特にイギリ

ス船をはじめとするヨーロッパ船による搬入の可能性を指摘した。その根拠として 1816 年にジャワ経由で琉球を訪れたイギリス船アルセスト号とライラ号のどちらか、もしくはその両方に積み込まれていたクリスを琉球人が目にした例を、ライラ号船長のペイジル・ホール（Basil Hall）が記録に残していることを取り上げた。

また、2 点目の資料は、1882 － 1884 年にかけて東アジア・東南アジアを旅行したイギリス人博物学者ギルマール（F. H. H. Guillard）によって撮影されたクリスの写真である。この写真は 1882 年の沖縄滞在時に撮影されたものとして、他の琉球写真と共にケンブリッジ大学図書館に所蔵されており、石垣忍・片桐千亜紀・中西裕見子による論文（2016）¹ によって、はじめて紹介された資料である。本論文では、写真に見えるクリスの諸特徴からフィリピンのスルー海周辺地域を産地とするクリスであることを明らかにし、ギルマールの足どりや著作の検討から、本来この写真がスルーやブルネイで撮影されたもので、後の時代に琉球写真群に混入した可能性が高いことを指摘した。

これまで琉球・沖縄のクリスは、東南アジア島嶼部世界と直接の交流を持っていた 15 － 16 世紀の琉球交易時代と関連付けて語られることが殆どであった。しかし本研究では、円覚寺出土品は 18 世紀以降の間接的な搬入の可能性、またギルマール撮影品は琉球・沖縄と無関係である可能性があることを指摘し、異なる視点から琉球・沖縄史の中に位置づけることを試みた。

¹ 石垣忍・片桐千亜紀・中西裕見子(2016)「ケンブリッジ大学所蔵の琉球古写真コレクション － ギルマールの見た琉球」『沖縄県立博物館・美術館 博物館紀要』第9号別刷、沖縄県立博物館・美術館

琉球古典舞踊における「解説」の比較と検討

本論文は琉球古典舞踊の解説について考察したものである。琉球古典舞踊の解説は公演ごとに異なっているのが現状である。本論文では流会派や研究者・鑑賞者、実演家といった立場に関わらず用いることのできる解説を明らかにすることを目的とする。

研究を進めるにあたり、琉球古典舞踊のジャンルには老人踊り、女踊り、二才踊り、若衆踊りがあるが、本論文で検証を行う解説は女踊りに限定した。その理由について、老人踊り、二才踊り、若衆踊りは現在まで伝承されている作品が少ないことなどが挙げられる。それに対して女踊りは現在まで伝承されている作品数が多く、叙情的な世界観を持っていることから、現在見ることのできる解説に差異が見られると考えられるからである。

第1章では古典女踊りの歴史、形式および構造について研究した。具体的に、第1節では琉球芸能関係資料の中から冊封使録をもとに琉球芸能関連資料を概観し、古典女踊りの歴史を示した。第2節では琉球芸能関係資料の中から琉球側の資料（首里王府が編纂した資料）をもとに琉球芸能関連資料を概観し、古典女踊りの歴史を示した。第3節では先行研究をもとに古典女踊りの観念および構造について、研究をした。その結果、琉球古典舞踊において明確な観念や構造を持つジャンルは女踊りであることが明らかになった。

第2章では「解説書」に見える古典女踊りの解説について研究を行った。第1節では本研究の検証として用いる『芸術祭総覧』『琉球舞踊入門』『琉舞手帖』の書籍について、その背景や編集内容について考察した。第2節では上記3冊の解説書に見える古典女踊りの解説の比較検討を行った。第3節では本章第2節で明らかとなった成果を踏まえ、それぞれの解説書の性格について明らかにした。

第3章では実演家による解説について検討した。琉

球舞踊の流会派について、『琉舞手帖』によると31の流会派があるとされており、先行研究において、これらの流会派の祖となる人物は7人であることが明らかにされている。本章ではそれぞれ異なる師匠を持つ流派に聞き取りを行うことで、流派間の解説の違いを確認することが可能と考えた。したがって本論では3つの流派から聞き取りを行うことができた。第1節では玉城盛重を祖とする玉城流に聞き取りを行い、そこで伝承されている古典女踊りの解説について検討した。第2節では渡嘉敷守良を祖とする渡嘉敷流に聞き取りを行い、そこで伝承されている古典女踊りの解説について検討した。第3節では川平親雲上朝美を祖とする阿波連流に聞き取りを行い、そこで伝承されている古典女踊りの解説について検討した。

終章となる第4章では琉球古典女踊りの作品解説について研究を行った。第1節では第2章で明らかとなった研究者・鑑賞者による解説をまとめ、その特徴を明らかにした。第2節では第3章で検討した実演家による解説をまとめ、その特徴を明らかにした。第3節では第1節、第2節で検討したそれぞれの解説の特徴から、古典女踊りの解説に必要な項目について検討した。その結果、研究者・鑑賞者は作品の歴史的背景に触れており、実演家は所作による表現を重視しているという特徴が明らかとなった。また双方の解説で詞章が重視されていた。これらの特徴を踏まえ、古典女踊りの解説をする上で、詞章に基づく解釈、作品の歴史的背景、所作による表現の3つの内容を示すことが、古典女踊りを鑑賞し、理解する上で有用であると結論付けた。

作品目録

絵画専攻・(院)絵画専修

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)・備考
伊藤 さくら Itoh Sakura	無題	日本画	水干・花胡粉・綿布・軽石・金粉	2273×1620
儀間 涼夏 Gima Suzuka	野国橋	平面	キャンバス・パネル・油彩・パステル	1940×2590
瑞慶覧 沙綾 Zukeran Saaya	にじいろのくもにのって	平面	キャンバス・油絵具・木炭・鏡	1621×1303 910×727 910×1167
田中 翠 Tanaka Sui	龍潭で安穩を望む	平面	パネル・油彩・アクリル・ミクストメディア	2590×1940
田畑 奈那子 Tabata Nanako	孤に響く	日本画	雲肌麻紙・顔料・胡粉・銀箔・水彩絵の具	1818×2773
當眞 志帆子 Toma Shihoko	クロトンⅢ	日本画	高知麻紙・顔料・胡粉・水干・金箔	2420×1222
比嘉 有飛夢 Higa Atomu	Us/o	ミクストメディア	糸・金属	2600×2000×900
松崎 里織 Matsuzaki Rio	ソコニアルモノ	平面	油彩・キャンバス・糸・アクリル絵の具	2273×1818×27
安木 優 Yasuki Yu	青に染めて	ミクストメディア	シルクスクリーン・布	1500×1000×30 2枚組
【大学院】				
大城 可奈子 Oshiro Kanako	境の向こうへ続く	インスタレーション	アクリル板	2000×3500
嘉数 広子 Kakazu Hiroko	奮う	平面 モノタイプ	油絵具・アラベール紙・パネル	3120×4280
玉城 咲恵 Tamashiro Sae	モノローグ	日本画	和紙・岩絵具・水干・箔	2273×1620
諸見里 ちひろ Moromizato Chihiro	I remember	平面	パネル・アクリル絵の具・パステル・手漉紙	2600×1620

彫刻専攻・(院)彫刻専修

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)・備考
佐々井 菜摘 Sasai Natsumi	いわき	彫刻	FRP	850×1300×750
	人として	彫刻	FRP	850×850×750
菅原 航輝 Sugawara Kouki	烏賊	彫刻	樟	700×500×450
	ダウンジャケット	彫刻	樟	650×750×200
田中 一成 Tanaka Kazunari	鉄板の構成	彫刻	鉄	2250×1220×1600 (×2)
有馬 咲 Arima Saki	きらめき	彫刻	樟	840×1400×480
	今ある形	彫刻	テラコッタ	840×550×230 1070×560×270
古藤 未来 Koto Miku	おでかけ	彫刻	FRP	1000×500×450 (×3)
	散歩	彫刻	FRP	1200×1000×800 1300×2000×1000
小林 真理子 Kobayashi Mariko	寄る辺	彫刻	白御影石	420×675×345
	行方	彫刻	琉球石灰岩	1240×2315×1000

【大学院】

談 文 TAN WEN	横たわり	彫刻	石膏・樹脂	2600×1200×600
	自分との和解	彫刻	テラコッタ	1500×1100×900
前原 優香 Maehara Yuuka	猫になる	彫刻	鉄	320×300×200
	鼻をほじる	彫刻	鉄	800×1500×650

デザイン専攻・(院)デザイン専修

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)
重松 楽々 Shigematsu Rara	月とちいさな灯台守	絵本	紙	210×293×80
伊佐 京華 Isa Kyoka	デジタル切り絵 デジタル切り絵	モーショングラフィック 切り絵デジタル イラストレーション	紙、デジタル 紙、木材、OHPフィルム	インタラクティブコンテンツ 317×230×38 (2点)
喜久本 陽 Kikumoto Hinata	Summon a bf	アニメーション	デジタル映像	3 分
清田 佳鈴 Kiyota Karin	ソファ	プロダクト	ホワイタッシュ、ウレタン、 布(ポリエステル、アクリル)	2000×690×880
小隅 真子 Kosumi Mako	スツール	プロダクト	ホワイタッシュ	300×560×300 (4点)
浦崎 未羽 Urasaki Miu	ぼくはここで生きていく	イラストレーション	刺繍糸、フェルト、ビーズ	1800×1000×300
福岡 樹 Fukuoka Itsuki	MIKA & KURO	3DCG アニメーション	デジタル映像	4 分 30 秒
安里 小和 Asato Koyori	Shisha cafe and bar wardrobe	ブランディング	ガラス、アクリル板、 珪藻土、厚手マット紙、 防災クロス	5190×600×3000
大嶺 芽伊 Omine Mei	因子ちゃん！	UX /UI	デジタル	3840×2160 px (2点)
内間 つばさ Uchima Tsubasa	Okinawa×Fantasy	キャラクター	デジタル	1030×1456 1030×328
根間 笑花 Nema Emika	マジムンノクニ	ストップモーション アニメーション	デジタル映像	5 分
知花 龍 Chibana Ryu	DE-DESIGN: ひらがな	インタラクティブアート	紙、パネル デジタル	841×594×10 297×420×10 (6点) 1920×1080 px
田村 堯士 Tamura Akito	仮面ライダーサノオ	キャラクター	ウレタン樹脂、合皮、アクリル 樹脂塗料、スチレンボード	2700×2000×2200
稲嶺 優子 Inamine Yuko	Flower stool	プロダクト	シナベニヤ、ケンラン紙、 ウレタン塗装	350×400×350 (3点)
渡邊 愛瑞未 Watanabe Azumi	ココログ	アプリケーション	デジタル	71×144
山城 海悠 Yamasiro Miyu	MONSTER PAOZU	キャラクター	造形粘土、アクリル絵の具、 プラ板、レジン	50×60×30 (5点)
當間 奈津菜 Toma Nazuna	私と双極性障害	写真	紙	800×1118 (2点) 写真集：297×210
山城 茅奈 Yamashiro Kayana	本の宝箱	インスタレーション	紙、スチレンボード、 モデリングペースト	180×360×130 150×295×80
上原 拓也 Uehara Takuya	Life Line	アニメーション	デジタル映像	1 分 30 秒

デザイン専攻・(院)デザイン専修

【大学院】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)
姚 旗イ YAO QIWEI	墨を活用した視覚表現	ブランディング グラフィック インスタレーション	アート紙、銅、アクリル、木材 アート紙 アート紙	400×200×50 ポスター：841×1189、 製本：103×148 600×1200×600
金城 亜実 Kinjo Ami	みなも研究所	プロダクト	アクリル板、 アクリルパイプ、UVレジン	机：700×350×430
陳 大銘 CHEN DAMING	Sun, Moon and Chocolate	絵本	紙	257×364×15
李 敏君 LI MINJUN	ミクスデュース型の街において 滞留機能をもつ「台」の設計	都市計画	パネル、スチレンボード	パネル 594×841 (×9) 模 型 1500×500
新垣 佑弥 Arakaki Yuya	沖縄の歴史文化をモチーフにした ゲーム背景作成	映像	デジタル スチレンボード	4分7秒 1394×1741×600

【研究生】				
宮城 裕美 Miyagi Yumi	TV anime の変遷	アニメーション	デジタル映像	1分
喜瀬 つぐみ Kise Tsugumi	お土産用の切り絵クラフト キットのパッケージング	切り絵	紙	180×230×10

工芸専攻 織分野・(院)織研究室

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H(mm)・備考
金城 愛 Kinjo Mana	輝	緯浮花織・両面浮花織	絹・酸性染料	着物
新垣 萌々 Arakaki Momo	手花織打掛衣装「猫」	手花織	絹・酸性染料	打掛衣装
有川 理子 Arikawa Riko	八百比丘尼	両面浮花織	絹・酸性染料	着物
有嶋 愛恵 Arishima Manae	ムシ サナギ	綴織 綴織	ウール・ラミー・ 酸性染料	300×1000×300 400×2000×400
宇都宮 志野 Utsunomiya Shino	つながり	経緯緋	絹・酸性染料	着物
【大学院】				
久場 香苗 Kuba Kanae	【ロマンはそこに在る】	経緯緋	絹・酸性染料	琉装打掛衣装
與座 ジョンロバート Yoza John Robert	「縁宿る」	経緋・組織花織	絹・天然染料・琉球藍	着物

【研究生】				
堀北 治希 Horikita Haruki	オクラレルカ	経緋・緯浮花織・ 両面浮花織	絹・酸性染料・ 天然染料・琉球藍	二部式着物

工芸専攻 染分野・(院) 染研究室

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)・備考
石田 ひゅう	憶の雲集	型染・糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物
Ishida Hyu				
上原 あさひ	鉄仙花	型染・糊防染	綿サテン・顔料・直接染料	タペストリー 1000×1850
Uehara Asahi				
大久保 樹	真白咲のアオシグレ	型染・糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物
Okubo Itsuki				
國吉 史乃	9月29日	型染・糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物
Kuniyoshi Shino				
渡嘉敷 鈴奈	溢れて、流れて	型染・糊防染	絹・酸性染料	着物
Tokashiki Rena				
仲里 夏帆	うらのの帆	型染・糊防染	麻・顔料・直接染料	タペストリー 1100×1400
Nakazato Kaho				
仲宗根 萌	辿り着いた場所で	型染・糊防染	絹・酸性染料	着物
Nakasone Moe				
屋比久 瑞希	瑞華	型染・糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物
Yabiku Mizuki				
平良 美南子	貴女への	型染・糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物
Taira Minako				
【大学院】				
島尻 稚菜	白鳥の湖	型染・糊防染・加飾	絹・シルクオーガンジー・顔料・スバンコール・ビーズ	着物・創作衣装
Shimajiri Wakana				
又吉 隆史	邂逅	型染・糊防染	麻・顔料	タペストリー 900×2100
Matayoshi Takashi				
村本 佳也乃	彩花甜薰	型染・糊防染	絹・顔料・天然染料(フクギ・クチナシブルー)	着物
Muramoto Kayano				

工芸専攻 陶芸分野・(院) 陶磁器研究室

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)・備考
新垣 葵	Escape→New Start	オブジェ	土・ワイヤー	800×400×400
Arakaki Aoi				
井上 和香	群	オブジェ	超大物土・黒泥	1500×1300×1500
Inoue Nodoka				
田口 春花	遊騷鍋	器・オブジェ	陶土・ガラス	400×250×300
Taguchi Haruka				
田中 千夏	Blood vessel…	オブジェ	大物土	520×550×270
Tanaka Chinatsu				
比嘉 文音	いつもずっと心の中に	オブジェ	陶土・顔料	250×340×250
Higa Ayane				
森 葉乙	毒きのこ	オブジェ	土	300×300×300
Mori Haoto				
【大学院】				
小舘 光姫	rendezvous	磁器	磁土・呉須	150×300×150
Kotate Mitsuki				
槌谷 玲於	人波 時波	陶板レリーフ	陶土	4000×200×2300
Tsuchiya Leo				

工芸専攻 漆芸分野・(院) 漆工研究室

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)・備考
内村 介柊	わら たも 咲い賜うれ	面	麻布、漆、銀粉	150×220×80
Uchimura Kaishu				
野口 萌花	升目螺鈿藤棚絵図	平面作品	漆、ランバーコア、麻布、貝（白蝶貝、黒蝶、アワビ）、顔料、銀粉、金箔、豆腐	1000×600×15
Noguchi Moka				
吉田 舜乃	Darre	オブジェ	カネライトフォーム、生漆、透漆、顔料（白）、貝、金箔	320×520×370
Yoshida Shunno				
【大学院】				
高嶺 瑞貴	螺鈿沈金乾漆箱「涼風」	箱	漆、麻布、白蝶貝、夜光貝、金箔、金粉、銀粉	300×115×145
Takamine Mizuki				
前田 美海	折文箱「みなそこの便り」	箱	漆、麻布、ヒバ、白蝶貝、黒蝶貝、銀粉、金粉、顔料	338×98×248
Maeda Minami				
【研究生】				
嘉数 翔	マブイグミ	器（乾漆蓋木胎造）	漆、麻布、樟、貝、銀粉、金粉、顔料など	180×750×180
Kakazu Sho				
知花 みのり	燐光	筥	漆、麻布、米ヒバ、夜光貝	100×90×90
	うねり	筥	漆、麻布、顔料	100×95×100
	帳	オブジェ	漆、麻布、夜光貝	100×95×130
	さざなみ	筥	漆、麻布、顔料	100×95×100
	冷光	筥	漆、麻布、夜光貝	100×90×90
Chibana Minori				

芸術学専攻・(院) 比較芸術学専修

【学部】	タイトル
上原 夕依	ドラッグ・クイーン表現における理想像 『―RuPaul's Drag Race（ル・パールのドラッグ・レース）』におけるドラッグ・クイーンたち ―
Uehara Yui	
三瓶 あずさ	高畑勲『かぐや姫の物語』―物語と作画スタイルの融合について ―
Sanpei Azusa	
鈴木 瑛斗	アルブレヒト・アルトドルファー《アレクサンダー大王の戦い》における二つの戦争
Suzuki Eito	
竹中 莉里香	近世教育観と玩具の発展 ―ドイツ玩具を中心に ―
Takenaka Ririka	
中田 知里	川久保玲のCOMME des GARÇONS からみる思想と造形
Nakata Chisato	
比嘉 文哉	現代日本のポップカルチャーにおける青龍
Higa Fumiya	
村田 麻里子	アイドルおよび魔法少女アニメから見るプリティーシリーズ ―『ワッチャプリマジ!』を中心に ―
Murata Mariko	
與那 美月	儀間比呂志の版画作品研究
Yona Mizuki	
【大学院】	
小野 みゆき	グアダルーペの聖母 ― 画像の誕生と変容 ―
Ono Miyuki	
鈴木 一平	琉球・沖縄のクリス ― 円覚寺跡出土品とギルマール撮影品の検討 ―
Suzuki Ippei	
仲村 佑奈	琉球舞踊における「解説」の比較と検討
Nakamura Yuna	

沖 縄 県 立 芸 術 大 学
美術工芸学部・大学院造形芸術研究科
第34回 卒業・修了作品展 図録

発 行 日	令和5年3月
編 集	沖縄県立芸術大学 美術工芸学部 卒業作品展委員会
作品写真	小高 政彦
撮影協力	高野 大、宮城 裕美、安里 小和、大嶺 芽伊、 稲嶺 優子
表紙作品	屋比久 瑞希
発 行	沖縄県立芸術大学 〒903-8602 沖縄県那覇市首里当蔵町1-4 電話 098-882-5000(代表) ホームページ http://www.okigei.ac.jp
印 刷	光文堂コミュニケーションズ株式会社 〒901-1111 沖縄県南風原町字兼城5-7-7番地 電話 098-889-1121(代表)