

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35回 卒業・修了作品展

Okinawa Prefectural University of Arts Undergraduate and Graduate Students The 35th Graduation Exhibition

第35回 沖縄県立芸術大学 卒業・修了作品展図録 2024

作品図版：山崎老太
写真撮影：玉城 紀

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35回 卒業・修了作品展 図録

Okinawa Prefectural University of Arts
Undergraduate and Graduate Students The 35th 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	29
デザイン専攻・(院) デザイン専修	39
工芸専攻 織分野・(院) 織研究室	69
工芸専攻 染分野・(院) 染研究室	77
工芸専攻 陶芸分野・(院) 陶磁器研究室	89
工芸専攻 漆芸分野・(院) 漆工研究室	99
芸術学専攻・(院) 比較芸術学専修	107
作品目録	117

ごあいさつ

3年超に及ぶパンデミックも今年度当初からようやく落ち着きを見せ、本学での諸活動は「新たな日常」を意識しつつもおおよそ平常に戻りました。そして、この2月に沖縄県立博物館・美術館において、第35回卒業・修了作品展を例年どおり開催することができました。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。

今年度の卒業・修了生は、各課程の最終年でコロナ禍による長い制限から解放され、やっとそれぞれの研究に集中することができたと思います。コロナ禍真っ只中に入学して以来、どのような状況にあっても自律的に行動してきた学生諸君に敬意を表します。

卒業・修了生は、この展覧会を通して発表することで得る学びを自覚したことでしょう。今後、確実に様々な場面で価値観の転換が進み、言うまでもなく芸術分野においても例外ではありません。今まさに芸術を志す者の情熱と力量が試されていると思います。この節目の時に、自ら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学修の中で得た成果を長く留めるものです。願わくは多くの方々にご高批賜り、芸術に打ち込む若い世代の情熱を汲み取っていただければ幸いです。

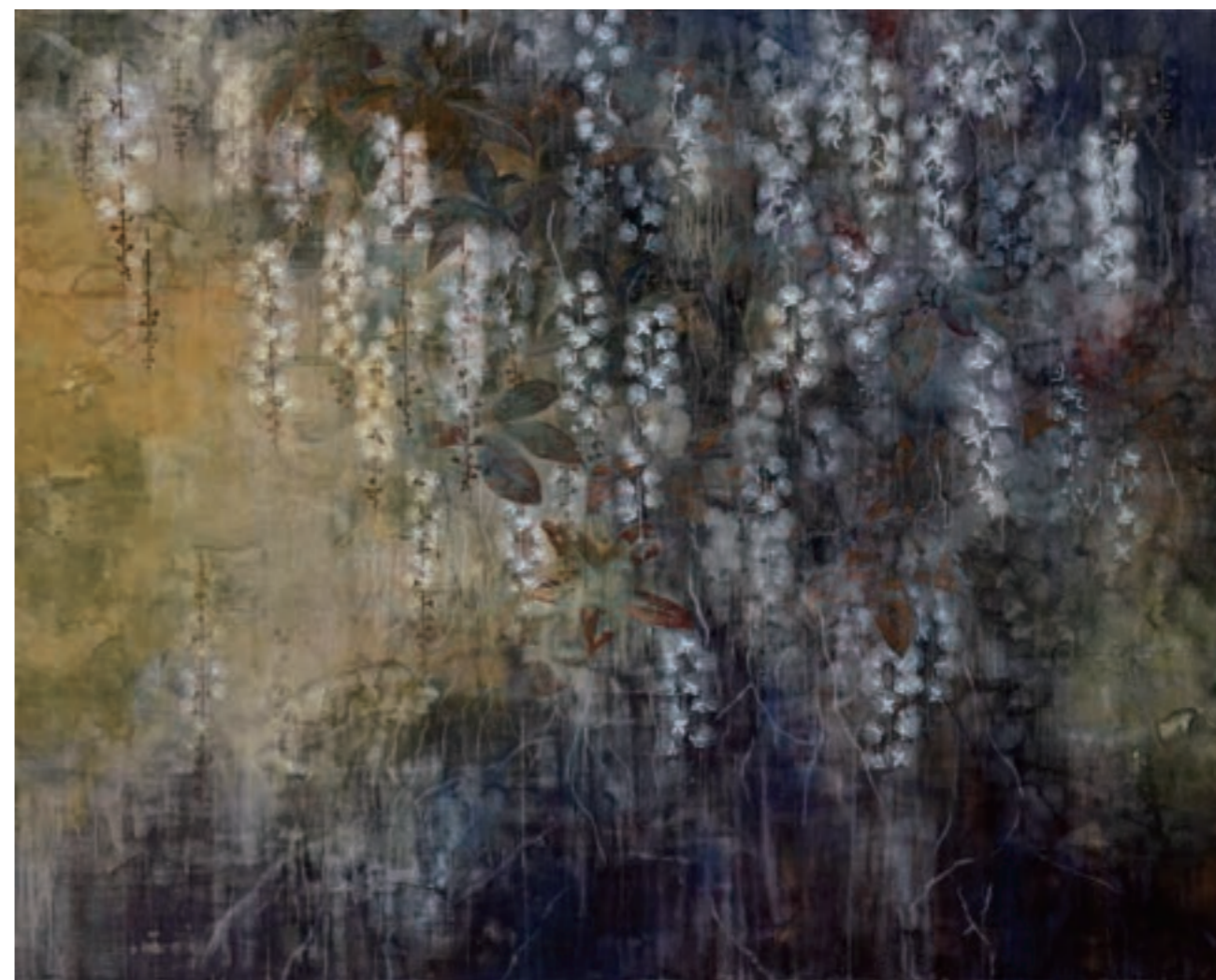
令和6年3月吉日

沖縄県立芸術大学長 波野 泉





「明日も生きて」



「さわふじ」



「たよりないものを掬う」



「緑陰（金城ダム）」



「緑陰（ヒジ川ビラ）」



「Perpetual」



「Light from Other Days」



「湿」



「すべてのものたちへ」

太麻 琳 Taima Rin

Miyazaki Akane 宮崎 あかね



「じゅじゅむ」



「わたしの神様」



「遊び、バランス、革命」

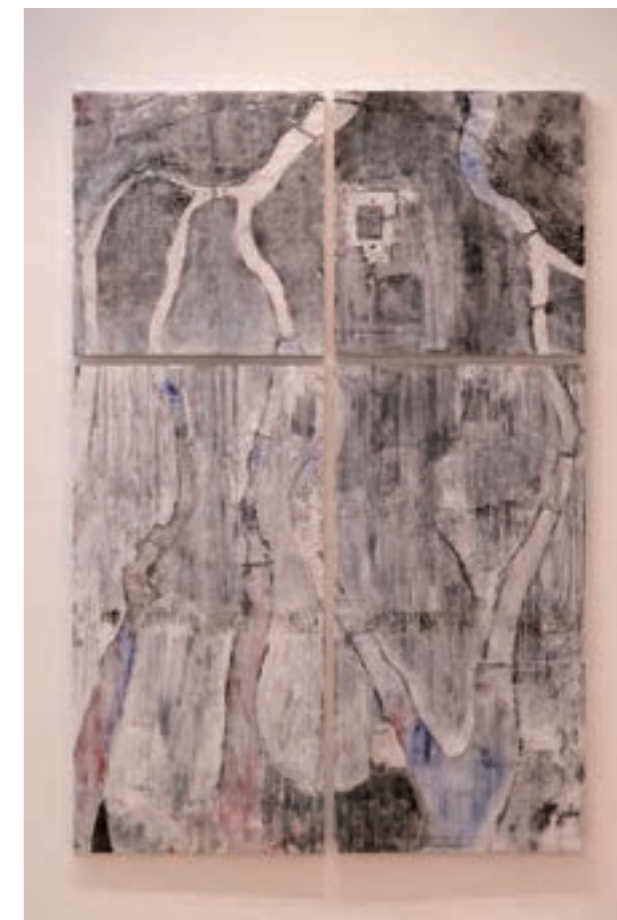
遊びは
バランスを動かし
革命が始まる



「唄花 ~うたげ~」



「ウォーキング」



「無限達点」



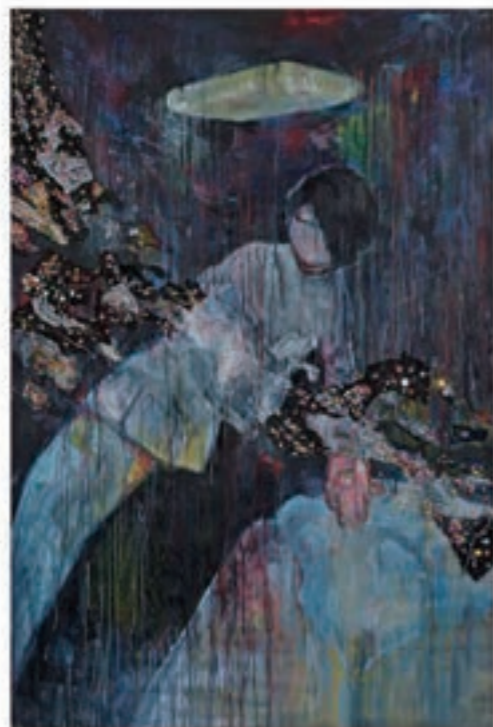
「From Shuri」



「よすがとめぐる」

島田 しゅん Shimada Shun

Tsuno Sakura 津野 さくら



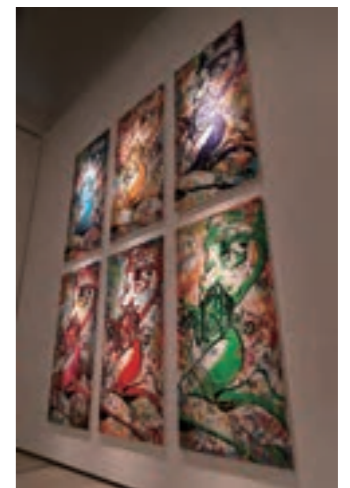
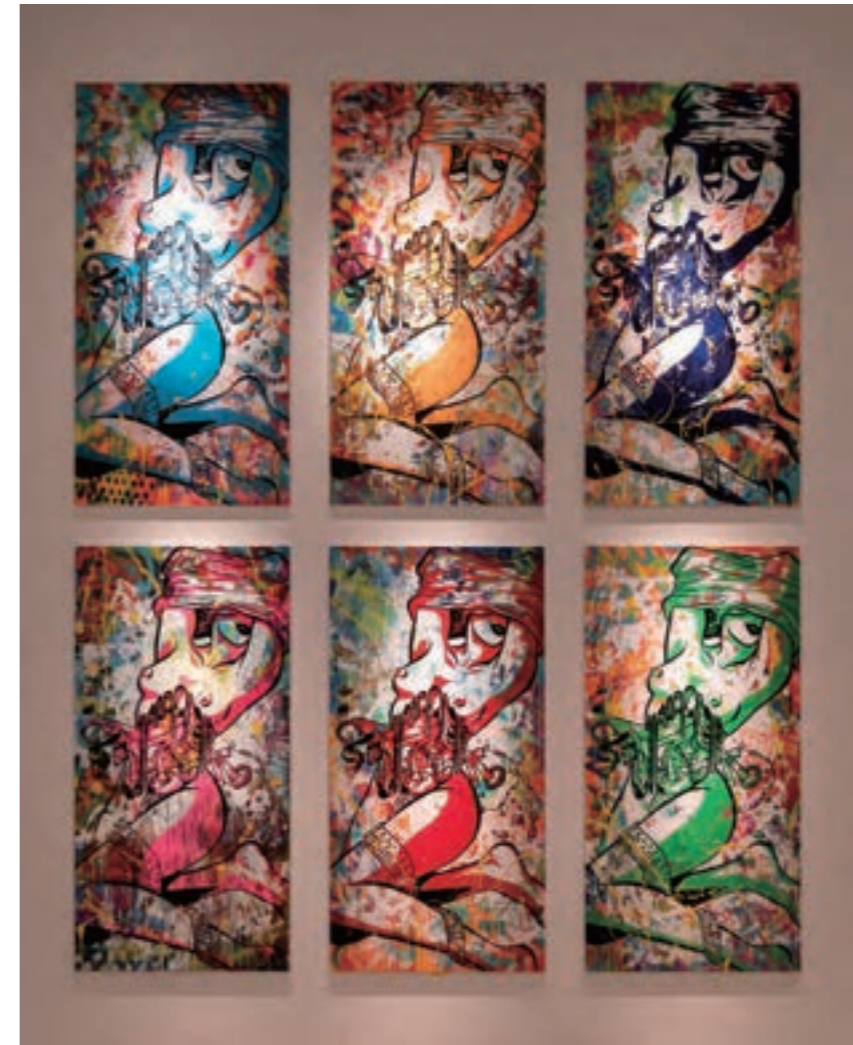
「過ぎてしまえば」



「The Power of the Sea」



[2nd GIG]



[We're like no other!]



「君が好きさ」



「望をさす」





「きおくのあか」



「きづけない」



「そっと水をあげる」

[Watering flowers, is it love or not?]

そっと水を与えるような愛もある、とある人が言っていました。

本来形を持たない“水”が、この器に注がれることによって形を持ちます。しかし水は器に吸い込まれ、溶けるようにひとつになります。満たされることばかりを考えると悲しいから確かにそこにあったことを思い出して覗き込んでみてください。



「DORAN」



「くつろぎ DORAN」



「無垢の満ち引き」



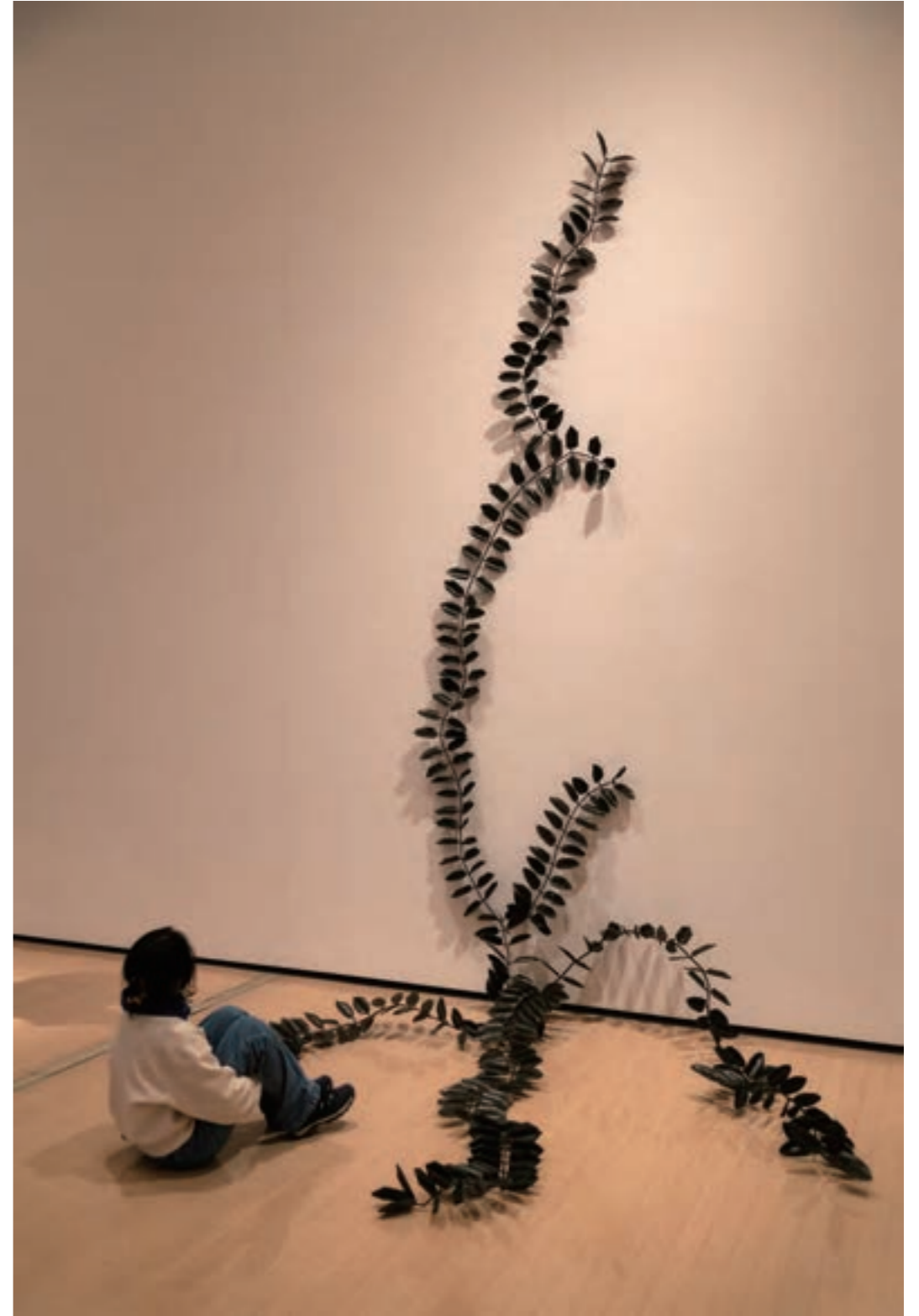
「ワニの「そうすけ」とマナティーの「ハル」」



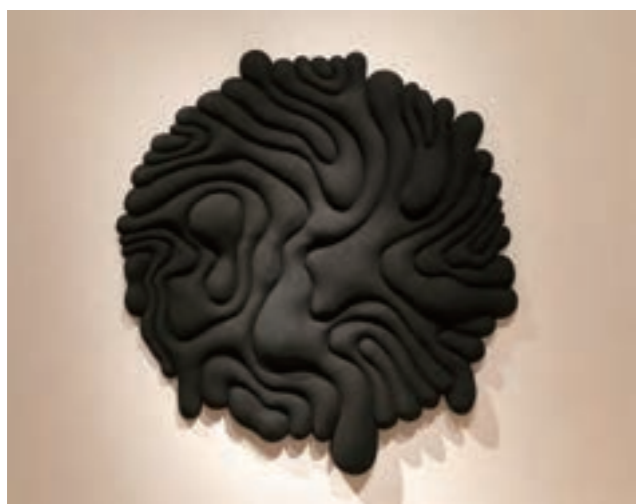
「ある日のそうすけ」



「畏怖 -大女郎蜘蛛-」



「うふあがりじまの海岸にて」



「Atom → Object」 「Sein spiegel」 「ato」

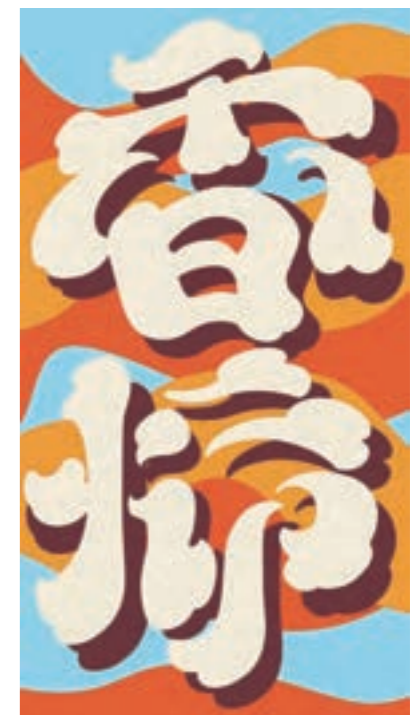
デザイン専攻
大学院 デザイン専修





「Tea Rabbit プロジェクト」

架空の紅茶専門店「Tea Rabbit」のキャラクター&パッケージデザインです。紅茶の優雅なイメージとキャラクターの可愛らしさを融合させた、【普段紅茶に触れない層にも楽しんでもらう】をコンセプトにしたデザインです。



「PUREIC」

文字と香炉を掛け合わせたインテリアです。生活空間の中でアクセントになりつつも空間を調和させる存在を目指してつくりました。前面にグラフィティのスローアップを刻み、ボディは白磁の透明釉にすることで周りの環境と調和しながらもホットなイメージを大切にデザインしました。お香を焚く時にエモい気分になってほしいです。



「きーむい」



「毒読図鑑」

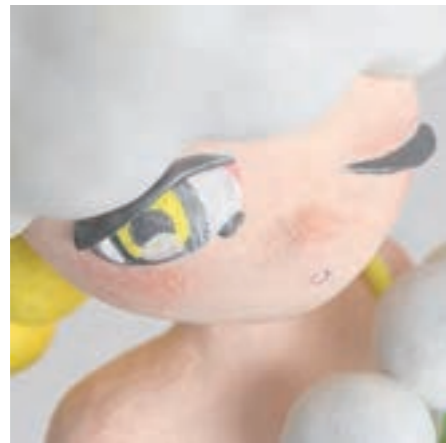
沖縄近海に生息する有毒海洋生物をモチーフにキャラクターをデザインした。アクリルスタンド・図鑑本に展開し、有毒海洋生物への興味の入力口になることを目指した作品。



「ひとさじの光」



「雑貨屋」



「春風フィギュア」

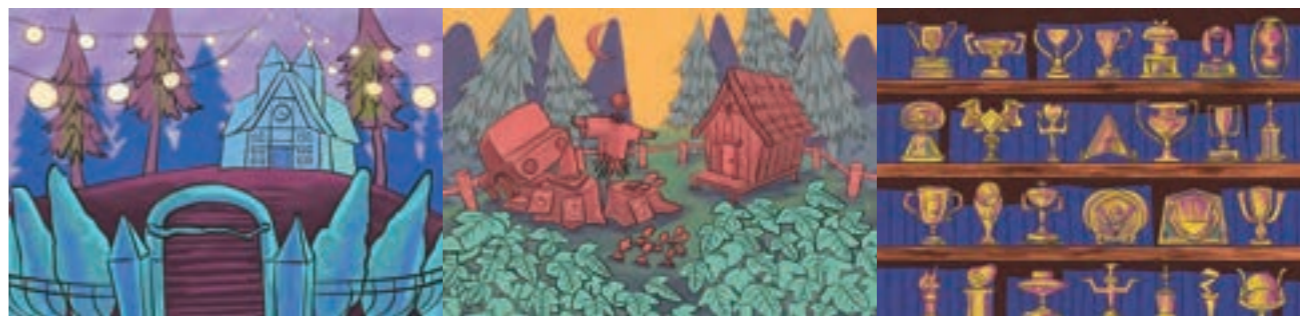
「風の清涼感と春の日差し」をテーマに、ふわりと舞うたんぽぽの綿毛をイメージして制作しました。



「kafu」



「usual」



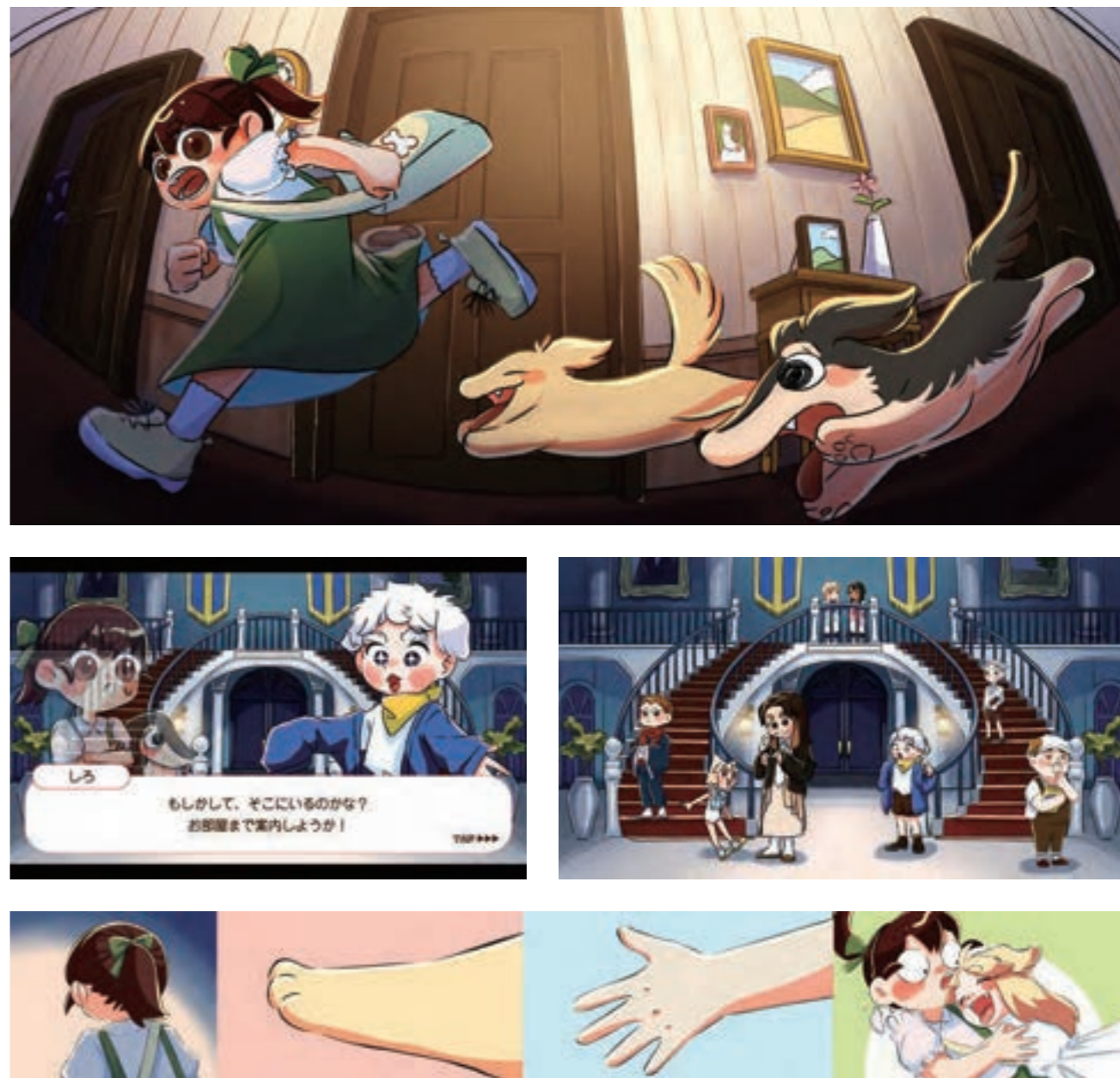
「謎解き絵本 十二支学園」

十二支のお話をもとにした謎解きストーリー絵本です。
 主人公のネズミくんまつわる謎解きは、
 十二支のお話を知っている人も知らない人も楽しめる絵本を目指して制作しました。



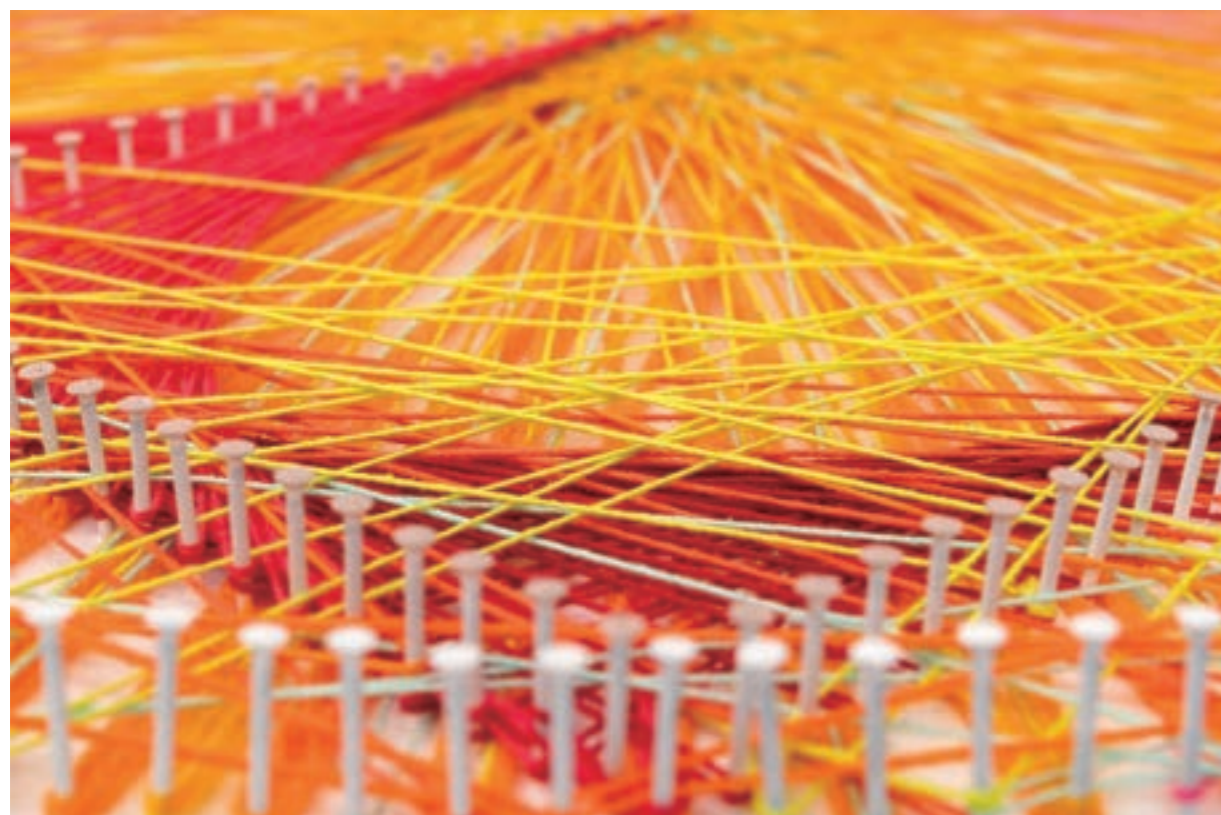
「カメラ、Happy Birthday」

スマホを落とし画面を割ってしまってから、ユウのスマホにはユーリー（幽霊）が映るようになった。最初は怖がっていたユウだったが…。



「さくらちゃんと不思議の館」

愛犬を主人公にした脱出ゲームを作りました。



「沖縄の色 – スtringアートを用いた琉球語のビジュアル表現 –」

作品を見た人に、琉球語への興味や意識を持ってほしいと思い、琉球語のビジュアル表現を行なった。琉球語には、琉球語独特のニュアンスを持った単語や、可愛らしい音の単語が存在する。それらの知識と視覚的イメージを直感的にリンクさせることで、その単語が記憶や心に残りやすくなると考えた。また、人々の中で紡ぎ継がれていく文化や言葉、想いが、糸のようだと思い、Stringアートという糸での表現方法を用いた。



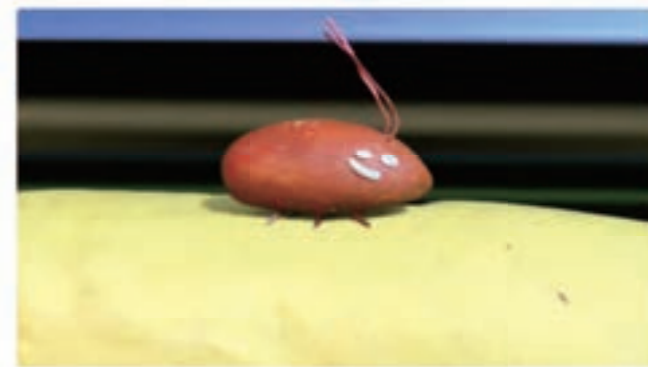
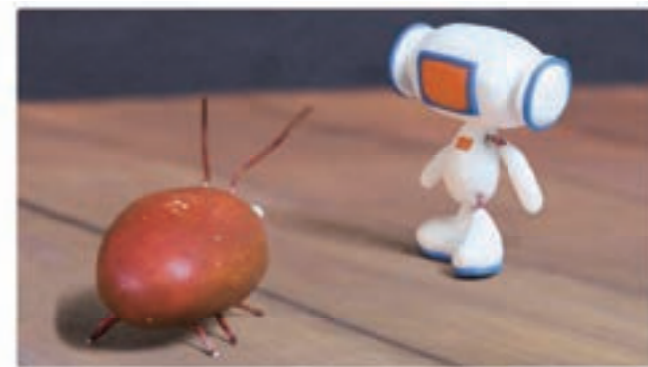
「omoide book」

—いつでも思い出を身近に。
スマートフォンで撮影し、写真データが残すこの頃。
カメラで撮影した写真を印刷し、アルバムにまとめることは少し面倒でフォトブックを作る機会は、以前より少なくなってきました。
この omoide book は、楽しく気軽に思い出の品を自分オリジナルにまとめ、インテリア雑貨として飾ることができます。



「島のかげらたち」

島嶼性とは何かを考えたときに、住んでいる人々の地域への愛着やアイデンティティーを育む景観の存在があると考え。そこで、島嶼特有の文化的景観がどのように構成され、どのように作られているのかを追求した。景観の研究を行う中で、景観の仕組みには継承されてきた島嶼特有の文化的景観をどのように進化させ次世代に伝えていくのかの焦点を置き、未来への構想を描いていきたい。



「リトル・ステップ」



「Kabuto Chair」

出身地・滋賀県長浜市と縁深い武将、豊臣秀吉の「一の谷馬蘭後立付兜」に感銘を受け、その美しい造形からインスピレーションを得てデザイン。後立をイメージした象徴的な三本の背もたれは存在感が強く、空間を飾りつける。座面は兜のバランスから重心を低く設計、ゆったりと座ることができる。過去作「Layer Stool」を踏襲し、沖縄の大自然に触発されながら美しい木々を組み合わせた座面は、他には無い装飾性を持った。



「そよかぜスツール」

モチーフ：風
すっと線を描くようにまっすぐに吹く風と、頬を撫でるようにやわらかに吹く風。

「あめのひテーブル」

モチーフ：雨（水）
まっすぐに落ちる雨が、ぼたぼたとまあるく集まるみずたまり。



「ほっと、チャイ」

やぎがスパイスの奥深さに触れる物語を描きました。
色紙を用いた切り絵で、色や質感が楽しめる絵本を制作しました。



「ポストカード」

NAHA COLORS
那覇の街を歩いて、好きな景色を撮影。
「那覇の街の色」と「思い出の共有」をテーマに、ポストカードにしました。



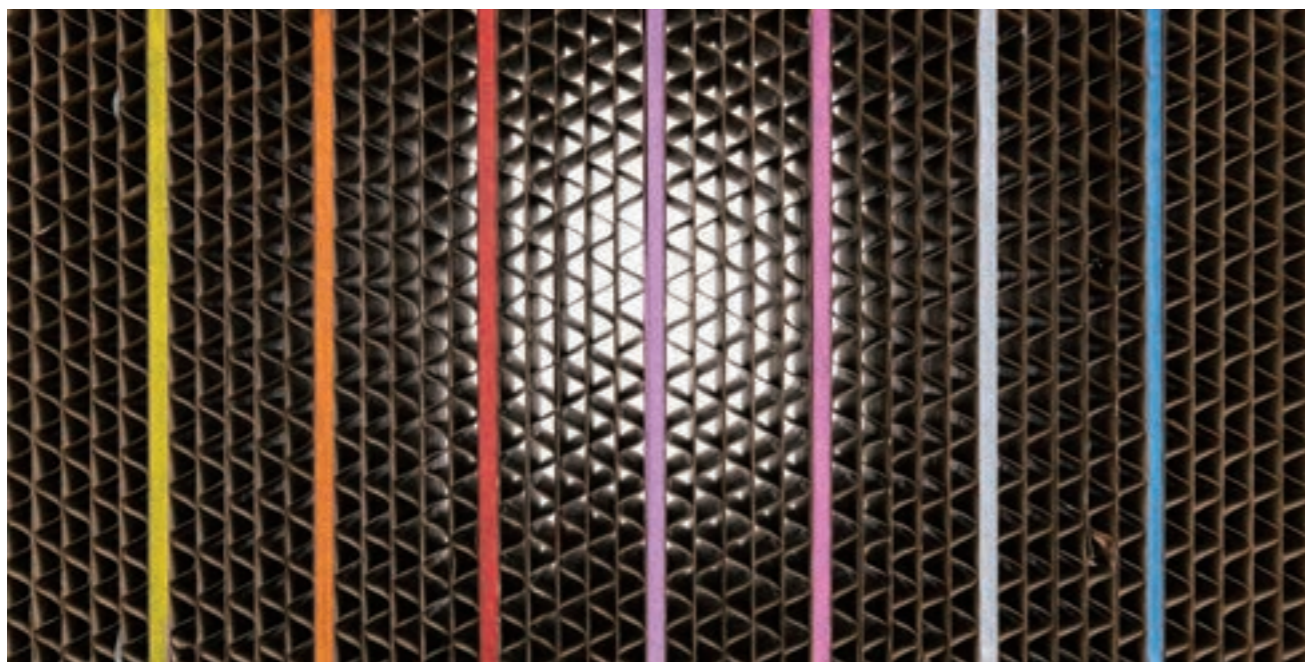
「イロハニカタチ」

紙の動きから生まれた色とカタチ



「VTuber モデル制作による live2d の表現研究」

最近ますます身近になってきた「Vtuber」のモデルを live2d ソフトを使って研究しました。顔の動きと表情を三次元から二次元にどれだけ自然に移行させる事ができるか表現を工夫しました。

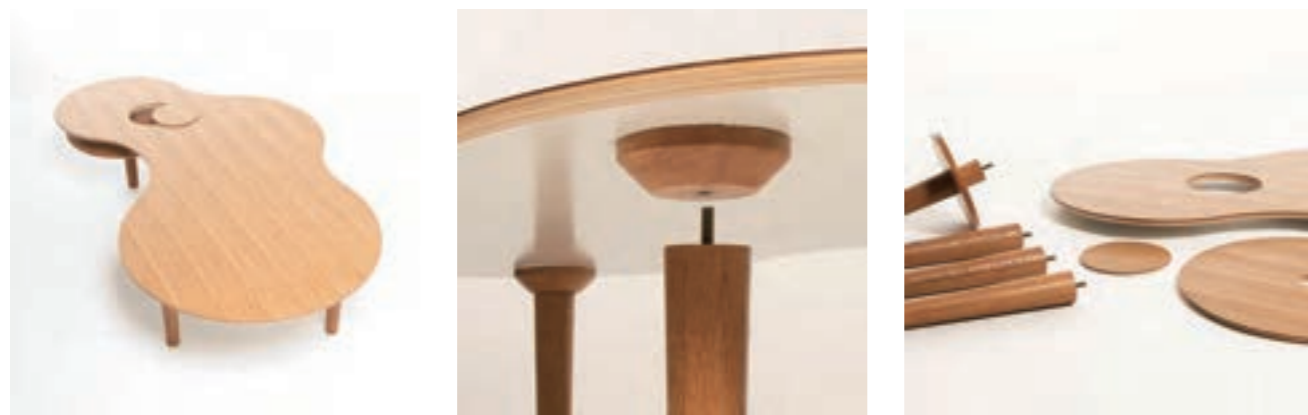


「○×△×□ - 未就学時におけるオープンスペースの活用 -」

この遊具は○△□という誰でも知っているシンプルな形にすることで「あそび・まなび・かたづけ」と子供たちが保育施設で行う日常に寄り添った使用ができるように考えました。
 ○は転がして遊ぶ球、スツール、座布団、飛び移って遊ぶステップ。△は滑り台、転がす台、立てておくと目線を遮るスクリーンの役割。
 □は机、ベンチ、重ねること収納棚。また組み合わせて使うことで積み木のように使用することができます。



「pixel arts: constitute myself」



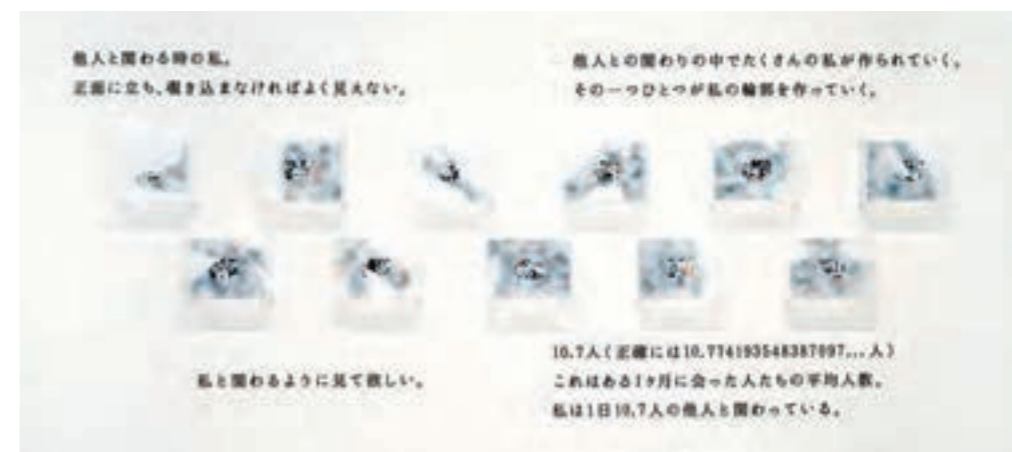
「日本文化を背景とした家具デザイン」

洋風化により減少傾向にあるちゃぶ台に着目し、コロナ禍による人々の集まり 方や過ごし方の変化から、新しいちゃぶ台の形を提案。
 サイズ：W1440 × D846 × H340
 素 材：ナラ材、シナ合板、ウレタン塗装仕上げ



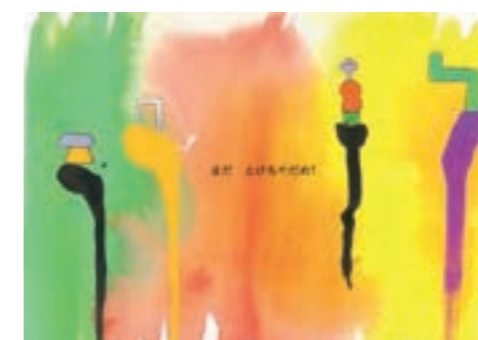
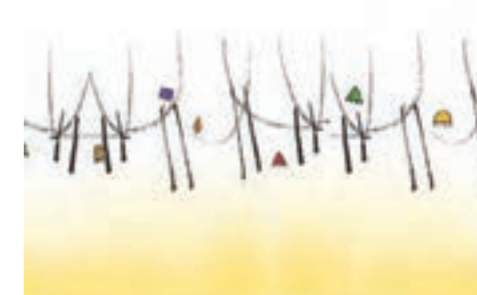
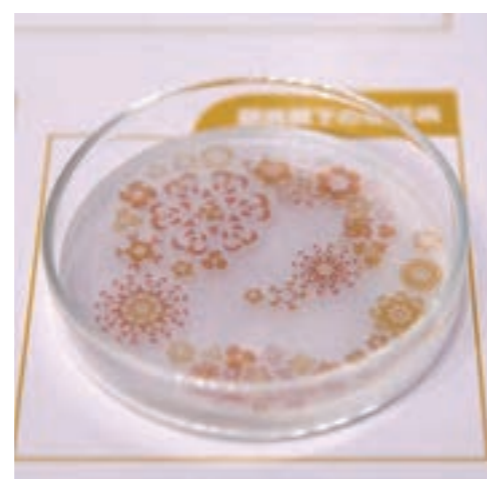
「返照」

自己とはどこにあるのか。
 投影した姿が相手と重なり、自己と他者の境目がわからなくなる。



「輪郭の記録」

他人との関わりの中でたくさんの私を作られていく。
 その一つひとつが私の輪郭を作っていく。



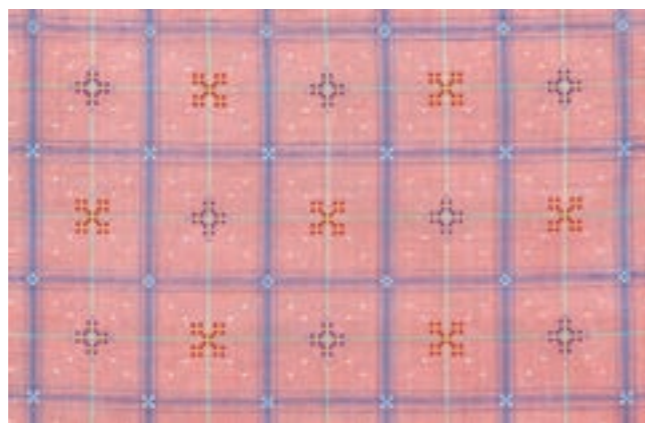
「顕微鏡下の現代病」

現代病とは、現代の生活習慣や環境などに起因する種々な病気を指して用いられる言葉である。ビジュアルコミュニケーションデザインだけでは現代病という社会現象をはっきり解決するわけではないが、少しでも人々の思考を引き起こすように、試みる必要があると考えている。この研究で代表的な現代病を12つ選んで可視化し、色彩表現、イメージ抽出、造形表現とし、3つのポイントによって表現研究した作品である。

「《家》」

大人になっても、童心はずっと私の心の奥にあった。今回は「家」のイメージを新たに考えて、見たことあるようでないようなカタチを作った。





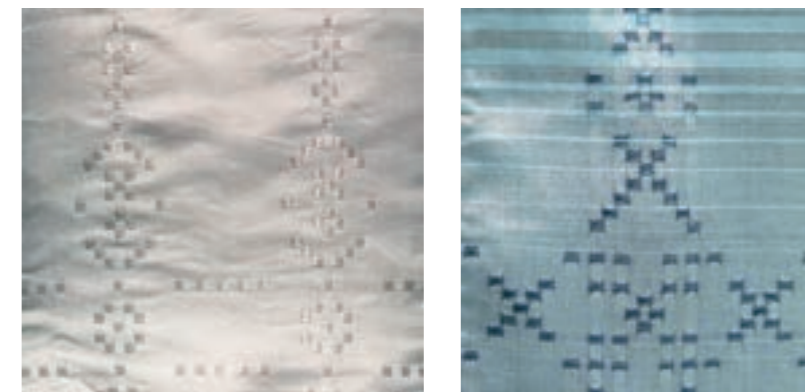
「愛に満ちて」



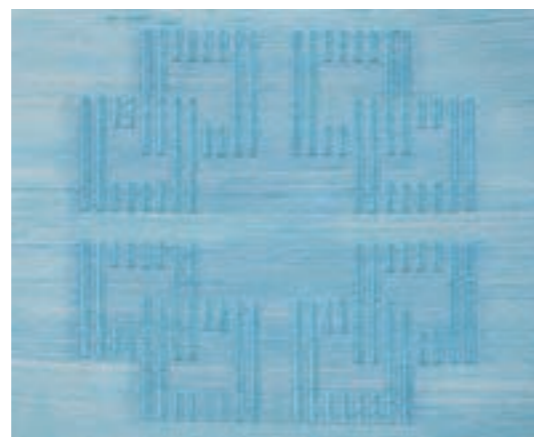
「permanent」



「introduction」



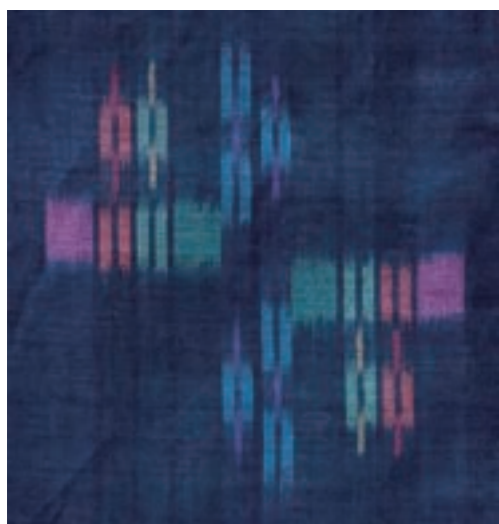
「アイ」

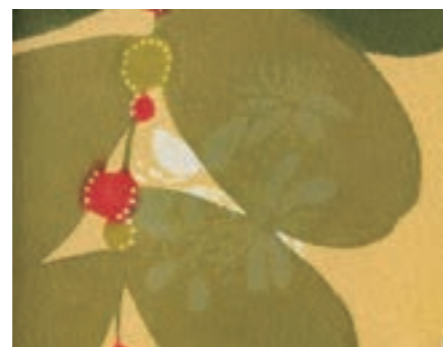


「Spark joy」



「サン」

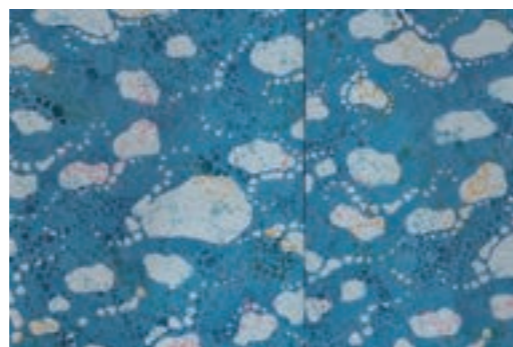




「日常」



「ami nami」



「漂う光」



「404 Not Found」

中原 楠 Nakahara Nan

Nakamura Kumi 中村 公美



「The globe < mangrove」



「1740」



「一幕」



「水温」



「めいめい」



「面壁六年 -達磨渡り-」



「私の戦士たち。」





「wanpoco (茶)」



「Deep-Aqua-Bots Series」



「陶製扇風機」

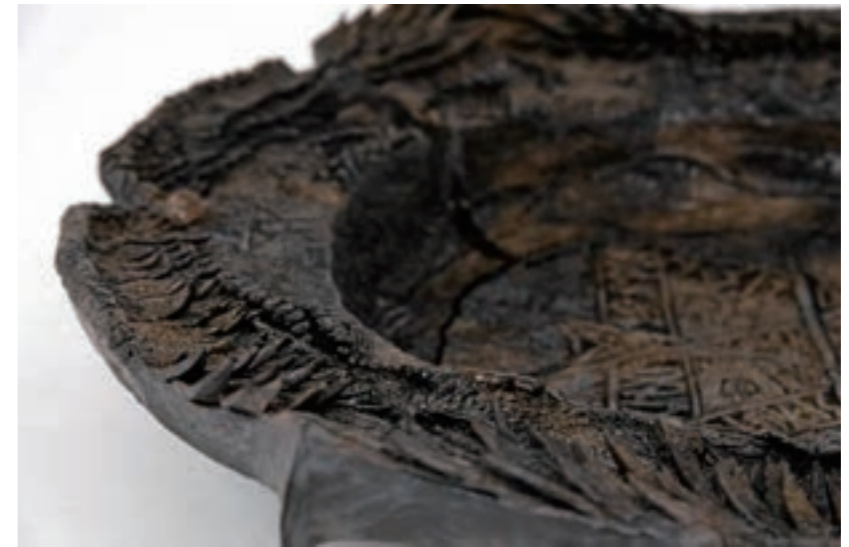


「かわりゆくもの かわらないもの」





「おもいで」



「贈りもの」

龍 超博 Ryu Chohaku

Ishibashi Minako 石橋 未奈子



「練込象嵌大鉢 一生々流転」



「桃源郷」





[ram]



[Scenery Fragments]



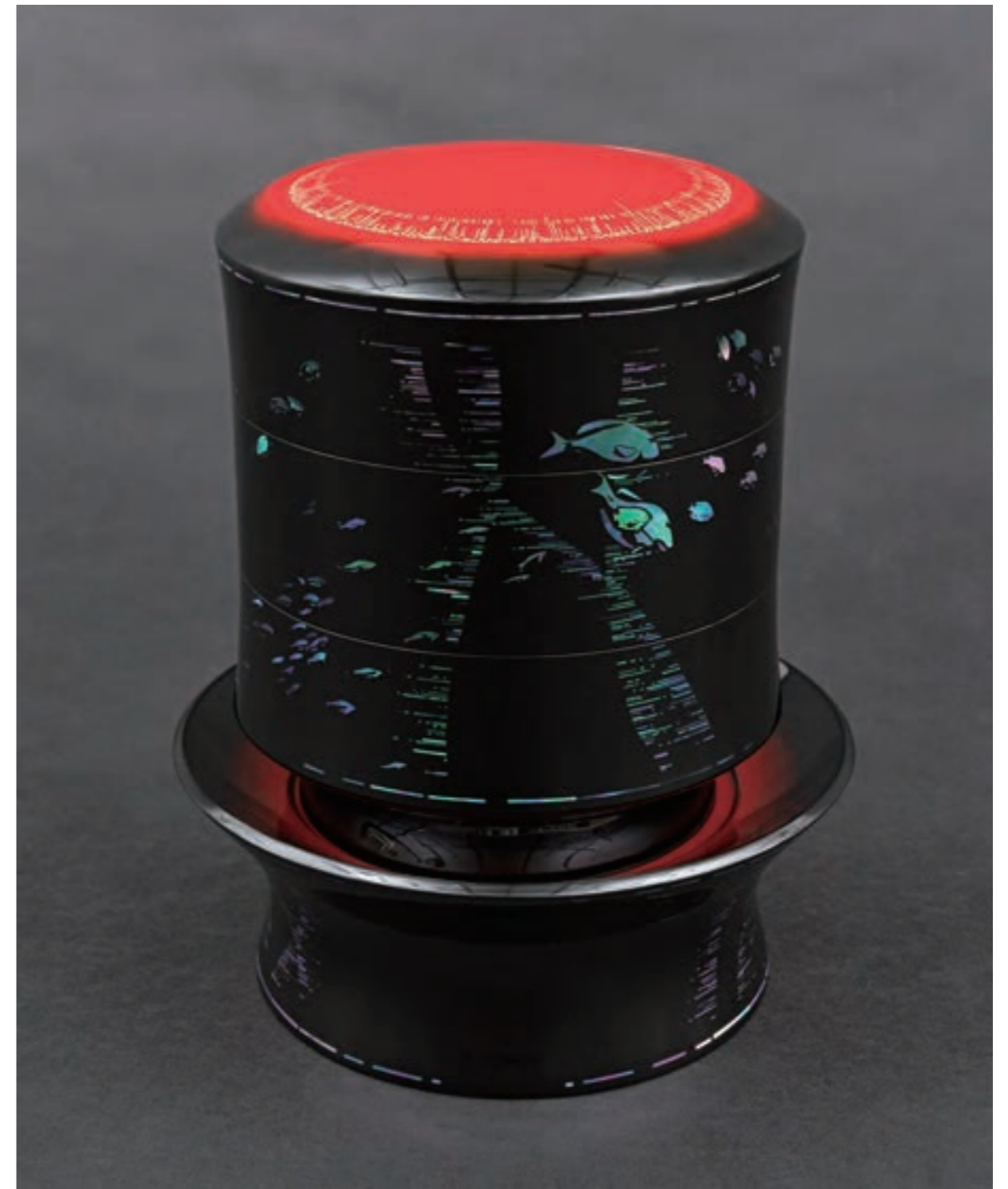
「潮流」



「乾漆宇宙葬型棺桶」



沈金密陀絵箱「崑崙花」



螺鈿食籠「夕刻の海」



「帰路／雲間／ながめ／薄日／
ゆきしろ／ほころび／かさね／あふれる」



澁谷 夏恵 Shibuya Natsue

Uehara Sango 上原 さんご

オディロン・ルドン作《眼を閉じて》の考察

——ルドンの眼球表現について——

オディロン・ルドン（1840–1916）は、19世紀末から20世紀初頭にかけて活躍したフランスの画家・版画家である。彼は象徴主義運動の一員として知られており、夢想的で幻想的な作品で高く評価されている。ルドンは1840年にボルドーで生まれ、病弱だった幼少期の体質も影響し、内向的で空想好きな少年として成長する。青年期は両親の勧めによって建築家を目指していたが、植物学者のアルマン・クラヴォー（1828–1890）や版画家のロドルフ・ブレダン（1822–1885）の影響で絵画に専念することとなった。彼の作品は「黒の時代」と呼ばれるモノクロームの作品群や、晩年の色彩を用いた油彩画やパステル画で広く知られている。

ルドンの作品は、夢や幻想、神秘主義のテーマを扱っており、しばしば不気味で不思議な雰囲気を感じさせるものとなっている。そして、悪夢や幻覚のようなイメージ、奇妙な生物や植物、キリストやブッダ、神話上の登場人物などを好んで描きだしている。彼は画業の前半で主に黒色を重要視し、リトグラフやエッチングの作品を制作した。

ルドンの作品はその独自性ゆえに当時の一般大衆からは評価されず、批判されることがあった。しかし、後に象徴主義運動の重要な作家として再評価され、晩年の油彩画やパステル画は一般の美術愛好家からも高い評価を得るまでになった。そして、彼の作品は、後のシュルレアリスト達にも影響を与えることとなる。

本研究は、主に1890年以降にリトグラフや油彩で描かれるようになる《眼を閉じて》という作品群について比較研究を行うものである。オディロン・ルドンは画業の初期から「眼球」というモチーフを重要視し、木炭などの黒色を用いて繰り返し描き続けてきた。しかし丁度、表現方法をモノクロームか

ら色彩に移す1890年以降、敢えて「眼球」を描かずに、眼を閉じた人物像を描くようになる。

先行研究では、彼が好んで描いた「眼球」に関する研究や、黒から色彩期へ移り変わる時期とルドンの私生活に関する変化を対照させた研究などが多く存在するものの、色彩に移行する時期と眼を閉じた人物像が描かれる時期が重なっていることに関して特に着目した研究は現時点であまり行われていない。そのため、私は本論文において、彼が描き続けた「眼球」が持つ意味性を調査し、色彩を用いるようになった晩年では、なぜ、眼を閉じた人物像を多く描くようになったのかを考察した。そして、現在ルドンの代表作と位置付けられているオルセー美術館所蔵の《眼を閉じて》を含めた4作のヴァリエーション比較を行うことで、ルドンが眼を閉じた人物像に託した精神性について探求した。本論文の構成は、序論、第1章：オディロン・ルドンについて、第2章：モチーフとしての「眼球」、第3章：《眼を閉じて》のヴァリエーション比較、結論の5章立てとなっている。第1章ではオディロン・ルドンの生涯と彼の画業について概観し、第2章で、彼が制作において重要視していた「眼球」に込められた意味を考察した。また、第2章の内容を踏まえ、第3章で、《眼を閉じて》のヴァリエーションの比較考察を行った。さらに人物の周囲を囲むように花が描かれ、多くの色彩に彩られたヴァージョンであるミス・カレッジ美術館所蔵の《眼を閉じて》と岐阜県美術館所蔵の《眼を閉じて》の2点のイメージソースにおいて、ルドンが好んで繰り返し描いた画題であるオフィーリアとの図像的類似を指摘することができると考え、《オフィーリア》作品との比較考察を行った。

芸術祭と地域振興

——瀬戸内国際芸術祭を中心に——

2000年代以降、アートで地域振興を促進する「芸術祭」の注目度が高まっている。日本国内の芸術祭は国際芸術祭「あいち」などの「都市型」（主に都市部で開催され、現代芸術の動向紹介や芸術活動の促進の場として利用されるもの）と、瀬戸内国際芸術祭、大地の芸術祭などの「地域型」（アートの力によって地域振興を目指しており、名産品や自然環境などその地域の特性を活かした地域振興を試みるもの）に分けられる。

本研究では芸術祭と地域振興について考察し、地域振興のための芸術祭の効果がどのようなものであったかを明らかにする。そのうえで多くの芸術祭が「消費されるイベント」としてではなく、地域社会を発展させるための芸術祭として存続していく可能性を追求し、深刻化する地域格差や過疎化への対抗策として、地域振興と結びついた芸術祭がどうあるべきかを検討することを最終目的とする。

第1章では、芸術祭が日本だけでなく世界各国においてどのように誕生・発展したかを概観し、日本では2000年代以降に「地域型」芸術祭のブームが起こったこと、またそのブームの火付けには北川フラムという人物が大きく関係していることを述べた。

続けて第2章では、北川フラムもディレクターとして携わっている瀬戸内国際芸術祭の開催に至るまでの経緯を述べた。「地域型」芸術祭である瀬戸内国際芸術祭と「都市型」芸術祭（国際芸術祭「あいち」）の比較、さらに別の「地域型」芸術祭の大地の芸術祭との比較を行い、同じ日本国内であっても「地域型」と「都市型」で開催目的が如実に異なっていること、最終目標に近い「地域型」芸術祭内でも、開催地域によって打ち出す理念や特性（里山と海・島など）の違いがあることを明らかにした。

第3章では、実際に開催地域となっている島々に

赴き、ボランティアとして瀬戸内国際芸術祭のイベントに参加するなどして行った実地調査をまとめ、芸術祭が地域に与えた影響について考察した。その中で「地域型」芸術祭に求められているのは田舎ののどかな光景とアートのコラボレーションであり、それに加える形で作家の個性や表現を鑑賞し自ら考えることが目的であるように感じられた。「地域型」芸術祭は、特に地域に深く関わる存在であるため、芸術祭全体や作品のイメージがそのままその地域の印象として外部に認知されやすい。そのため今後地域がどうありたいか住民と話し合いを重ね、意向を確認し合うことがより重要になってくる。

以上の考察を踏まえて、筆者は地域振興と結びついた芸術祭こそ持続して開催できる基盤を整えることが最も重要であると考えた。地域住民との対話を重ね、お互いの妥協点を探ることや理解を得られるよう活動することはもちろん、多くの芸術祭の現場で採用されているボランティアの制度に頼るだけでなく、適切な雇用を創出し芸術祭に関わる人々の生活基盤を整えることで、地域の抱える人口減少、少子高齢化による過疎化の問題を解消・緩和する第一歩に繋がるのでないだろうか。

2025年の開催において、瀬戸内国際芸術祭は開催地域を増やすことが発表されている。今までは主な会場は瀬戸内海の島や港であったが、新たに香川県のさぬき市・東かがわ市・宇多津町が追加された。この決定が今後の瀬戸内国際芸術祭にどのような変化をもたらしていくのか今後も調査していきたい。

瀬戸内国際芸術祭をきっかけにして、瀬戸内地域だけに留まらず、他地域との連携や芸術的交流が生まれ、さまざまな地域の文化や歴史を知り、新たな文化の創出を目指していけるような環境の整備が何よりも求められるだろう。

平成仮面ライダーにおける井上敏樹の仕事と特性

本論では、平成『仮面ライダー』シリーズにおける井上敏樹の仕事进行分析し、論じることを目的とする。井上の作品を中心に、ほかの作家（小林靖子、白倉伸一郎など）を比較対象として分析して、井上の特性を明らかにする。

第1章では、井上の作品を論じる上で必要な基礎情報を説明する。例えば、平成『仮面ライダー』シリーズの成り立ちや展開、先行研究、そして井上敏樹その人の概要を説明する。平成『仮面ライダー』、略して「平成ライダー」と呼ばれるシリーズは、2000年に放送された『仮面ライダークウガ』から始まった。先行研究においては、宇野常寛の著書『リトル・ピープルの時代』での分析が主であり、本論は宇野の分析を土台にしている。宇野は、1968年以前を「ビッグ・ブラザー」の時代と呼び、1968年以降にその解体期を挟んだ後に1995年あるいは2001年以降を「リトル・ピープル」の時代と呼んだ。「ビッグ・ブラザー」の時代とは国家が社会の進路や個人の人を意味づけする「大きな物語」を提示し人々がそれに依拠していた時代であり、「リトル・ピープル」の時代は「大きな物語」が効力を失ったために、オウム真理教のような「小さな物語」を提示する組織が現れた時代だった。宇野は、「ビッグ・ブラザー」的なヒーローとして、宇宙からやってきた絶対的なヒーローが正義を執行する『ウルトラマン』を挙げ、それに対比する形で、同じ組織から生まれ出た存在と戦う『仮面ライダー』を「リトル・ピープル」的なヒーローであると主張する。1971年に放送された原初の『仮面ライダー』は「ビッグ・ブラザー」の解体期に出現し「リトル・ピープル」の時代に対応した想像力を備えたヒーローだったが、そのポテンシャルは活かされることはなかった。しかし、2000年に平成ライダーとして再始動した『仮面ライダー』シリーズでは、井上とプロデューサーの白倉伸一郎によってそのポテンシャルを遺憾なく発揮することになる。そのポテンシャルは主に「正義／悪の再記述」という発明に活かされることになった。井上は数多くの番組の脚本や漫画原作を手掛けた作家だが、彼の特性は特に平成ライダーシリーズの分析によって見出すことができる。

第2章では井上の手掛けた作品の分析に入っていく。この章では、井上がシリーズ構成を担当したシリーズ第2作目の『アギト』、第4作目の『555』、第9作目の『キバ』の分析を主に行い、これらの作品における「怪人」や「ヒーロー」の記述の仕方を見ていった。主に第1作目の『クウガ』を比較対象として、井上の手掛けた平成ライダーが「怪人」を「内部」として設定し、「ヒーロー」の特権性を廃する試みを行っていることを指摘する。

第3章では井上以外の作家が手掛けた平成『仮面ライダー』を分析していく。第2章と合わせて平成ライダーシリーズにおけるほぼ全ての「怪人」や「ヒーロー」の記述の仕方を概観し、井上と他の作家の共通点や相違点を見出し、井上の特性を指摘した。『龍騎』『電王』『OOO』を手掛けた小林靖子とは部分的に共通しつつも、その相違点を明らかにすることで井上の特性を見出すことになった。他にも井上の作品と対置できるものとして、高橋悠也が手掛けた『エグゼイド』『ゼロワン』『ギーツ』や、福田卓郎が手掛けた『ゴースト』『セイバー』を分析している。第2章、第3章で見出した井上の特性は、「人間」と「怪人」という規定が確実に存在する世界を描いている点にある。なおかつその規定を受け入れた上で共存を目指す、あるいはその規定に振り回されないキャラクターたちにある。『アギト』の津上翔一、『555』の海堂直也、『OOO』の火野映司がその系譜にあたる。また、『ガンダム』シリーズを生み出した富野由悠季についても取り上げ、井上と共通点を持った作家として紹介している。

第4章では、ミハイル・パフチンがドストエフスキイの作品を説明するために用い、小説以外のさまざまなジャンルにも適応させようとした新しい世界モデルである「ポリフォニー」という概念を援用して、井上の特性を説明する。この章では、キャラクターたちを作品のメッセージに還元してしまう小林や白倉と、キャラクターたちが自立しており融合もせず自らの世界を持って「声」を発し対話している井上を対比させる。そしてパフチンの言う「ポリフォニー」に井上が該当することと、キャラクターたちの織り成す「ポリフォニー」が井上の特性であることを指摘する。

沖縄県那覇市におけるセメント瓦受容の変遷について

沖縄らしい景観を形成する代表的なものとして赤瓦屋根やシーサーが挙げられる。しかし、実際に街を歩いているとしばしば目にするのがセメント瓦葺きの建物である。セメント瓦とは、セメントと砂と水を混ぜ型に入れて成形した瓦のことである。沖縄における発祥は、1935年に岸本久幸が台湾から技術を持ち帰り、名護大兼久で「南国耐風瓦」として製造したことだとされている。戦後には、赤瓦に比べ廉価で堅牢かつ扱いやすい性質から沖縄全域へと普及し、高い建築需要に応えた。また、セメント瓦は焼成という工程がないため製造に人数や敷地を要さず、原料には地元の海や川の砂を使用することができた。製造側にとっても新規参入しやすかったのである。米国民政府も各工場の規模に応じて製造枚数を割り当て、経済的支援を行ったとされる。

当時の興隆は、セメント瓦屋根の花瓦部分に垣間見ることができる。花瓦とは、大棟や隅棟の端に置かれる装飾的な瓦を指し、沖縄のセメント瓦では、花瓦の紋様が製造元の商標を示している。紋様には、創業者の頭文字等を表す文字やクローバーやスペードといったトランプ紋様、三つ巴、三菱、花、星など多様な種類が存在し、「かつては花瓦を見ればどの工場のものか分かった」という証言も聞かれる。

しかし、その後1959年に「琉球セメント株式会社」が創業しセメントの県内生産が可能になると、鉄筋コンクリート造（RC造）の陸屋根が新たな建築の主流となり、セメント瓦の需要は減少していった。現在では、県内の製造工場は全て閉業している。セメント瓦葺きの建物は老朽化や取り壊しが進み、盛期を知る人物も高齢を迎えている。よって、セメント瓦が沖縄の景観や人々の記憶から失われることは時間の問題であり、研究は急務である。

沖縄のセメント瓦に関する先行研究には、2002年に名護博物館より刊行された『沖縄のセメント瓦 名護からの発信（第19回名護博物館企画展）』を始めとして、ある程度の蓄積がある。しかし、未研究領域も多く残っており、沖縄以前の台湾や日本さらには欧州

といった国際的な伝播経路や、県内でも名護市およびその周辺と先島諸島以外の地域においてどのように受容されていたのか、また花瓦紋様と工場の紐付けなど、今後の研究が待たれる状況である。

本論文は、未研究領域である沖縄本島中南部地域のうち、沖縄の中心都市・那覇市においてどのようにセメント瓦が受容されていたのか明らかにすることを目的とした。

第1章では、先行研究を踏まえて沖縄のセメント瓦の歴史と形状について概説を行った。沖縄のセメント瓦に対しては、これまで建築学や考古学など多角的な視点から研究が行われてきた。しかし、その大部分は、沖縄における発祥地であり盛んに製造が行われた名護市を中心として語られている点を指摘した。歴史では、セメント瓦が沖縄の戦後復興の一端を担いながらも現在姿を消しつつあること、それを顧みる動きが一部で見られることを述べた。瓦の形状に関しては、赤瓦とセメント瓦の共通点および差異を挙げた上で、セメント瓦の特質である花瓦の紋様と呼称について言及した。特に、棟端の飾り瓦に対して一般的な「鬼瓦」ではなく「花瓦」という呼称が用いられている現象について、製造従事経験者への聞き取りや、セメント瓦と同時期に普及した建築資材・スクリーンブロックに対する沖縄での「花ブロック」称、台湾での「水泥石花磚」称を例に挙げ、考察を行った。

第2章では、那覇市におけるセメント瓦受容について言及した。新聞広告や商工録等の過去資料から、かつて那覇市に存在したセメント瓦工場を搜索し、戦前の那覇市でもセメント瓦製造が行われていたこと、また戦後には17以上の工場が存在し需要に応えていたことを明らかにした。また、景観重点地区である首里・識名・壺屋を対象に那覇市が2013年に実施した調査より、当時残存していたセメント瓦葺き建物の軒数を示した。そして、筆者が那覇市首里において現段階で確認できた花瓦紋様14種類の中には、那覇市内の工場で製造されたものの他に、名護市や糸満市の工場で製造されたものも見られると指摘した。

オタク表象論

中森明夫の『『おたく』の研究』（1983年）を始めとして現在に至るまで様々な視点からオタクは語られてきた。その中で語られるイメージは一概ではない。はじめこそ中森の言及や社会的凶悪事件との結びつけなど、差別的なイメージを受けてきたが、年を経るごとにそのイメージはカジュアル化し次第に受容されていく。また、オタクはイメージや論述の場で語られるのみに留まらず漫画やアニメといった表象の中でも描かれてきた。作品の中にはメディアミックス展開され全国的な人気へ拡大したのも存在する。本論ではそうした「オタク」の表象について、これまでのオタクイメージの変遷の中でどのように展開されてきたのかについて考察することを目的とする。

第1章では、これまでにオタクがどのように言及されてきたのかについて、先行研究を振り返りつつ時代ごとの変遷をたどっていった。初期のオタクは外見的魅力の欠如やコミュニケーション能力の低さ、引きこもりといったイメージを持たれており、ネガティブな印象が強い。また、1989年に世の中を驚かせた殺人事件で逮捕された人物にオタク的な趣味を持っていたことが報じられたことで、オタクという言葉が日本で広く知られるようになると共に、オタク自体も危険な存在として認識されるに至った。しかし、そのネガティブなイメージは時代を下るごとに徐々に薄れていき、オタクに対しポジティブな見方がなされるようになっていく。またオタクと結びつく趣味についての研究も行われており、時代ごとにイメージされる趣味対象が変化していることが示されてい

た。

第2章では、オタクを取り巻く環境や世間の状況がどのようなものであったかについて現代に至るまでの流れを確認しつつ、各時代においてどのような表象が見られたかについて具体的な作品を取り上げ分析を行った。その結果作品においても、ステレオタイプなオタクイメージの反映が見られた。この反映はオタクに対するネガティブな認識が強かった平成初期はもちろん、現在に至るまで見られるものであることがわかった。また、そうしたネガティブなイメージを自身に向けられることを避けるため、できるだけオタクとして見られないような振る舞いを意識する「隠れオタク」の表象が見られるようになる。その後、オタクに対するネガティブな印象が変化していくと、作品表象においても偏ったオタク像だけではなく、多様な人間性をもったオタク像が見られるようになる。

第3章では、これまでを踏まえてオタクの自己認識やオタクを表象する事について、ラカンの精神分析のモデルを使用し考察を行った。その結果、オタクがオタクであることを自己認識する過程は、表象された「オタク」というものが鏡像段階論における鏡像として機能していると考えられる。またオタクを表象するという行為はラカンの想定する三界（象徴界・想像界・現実界）において象徴的なものであるオタクを想像的な鏡像として表出させ、鑑賞するものに提示しているのではないかという結論が導き出された。

バンド・デシネとマンガにおける比較研究

バンド・デシネ (bande dessinée) とは直訳すると「描かれた帯」となり、主にフランス語圏のマンガのことを指す。バンド・デシネと日本のマンガではコマ続きでストーリーが展開する、という同じマンガ作品でも書籍としての規格や制作ペース、表現の特徴や社会での受容、イメージなどに様々な違いがある。これまで、日本のマンガとバンド・デシネそれぞれの研究はされてきたが、比較研究は少なく、描写という点になるとさらに少ない。バンド・デシネの多くの作品は日本のマンガに対して変形ゴマが少ないというコマ割りの特徴を持つが本論文ではその理由を考察し、それぞれにおけるコマ割り及び変形ゴマの役割を考察することを目的とする。加えて、バンド・デシネとマンガが互いに影響を受けた作品の描写を分析することでどのような点で影響を受けたのかを明らかにする。

第1章では基本的なコマ割りの働きと、変形ゴマの効果を確認した後に、日本のマンガとバンド・デシネの変形ゴマの有無について、ストリップとコマ割りの活用という点から考察した。バンド・デシネは初期において媒体を変える際に編集者により異なった形態に再編集されることがあった（再モンタージュ）。その際ストリップを揃えると再モンタージュしやすく、加えてコマ割りに起伏を与えないことで再モンタージュ後にストーリーなど読者の読みへの影響を少なくできる。このような理由で初期においてストリップが明確なコマ割りが確立された為に、ストリップが明確なコマ割りがバンド・デシネにおける定番のコマ割りの形となったと考える。また、コマ割りの活用という点でも日本のマンガとバンド・デシネは異なっており、コマ内部のイメージを重視するバンド・デシネに対し、コマ割りに作家性を求めるほか、読む際の緩急を重視する日本のマンガでは変形ゴマを多く用いたコマ割りがされている。

第2章ではメビウス (Moebius) とメビウスに影響を受けた日本の作家の谷口ジロー、大友克洋、小池

桂一、松本大洋の作品のコマ割り及び描線や漫符といった描写を比較しどのような関連性や影響が見られるかを分析した。メビウスは変形ゴマをコマ内部のイメージの強調や現実とは異なる時空を表す際に用いており、この点は小池、松本の作品において同様の用いられ方がされていた。谷口、大友に関しては変形ゴマが少なく抑制的なコマ割りであり、メビウスとコマ割りという点では関連性が見られなかったが、コマ内部のイメージを重視するという点でバンド・デシネ的であった。また、第2章で取り上げた作家全員に、キャラクターとキャラクター以外の要素を同じ描線で同等の描き込みをする点や、感情を表す漫符が少ないという点が共通しており、日本のマンガで多く使用されている描写を抑制し、リアルなスタイルをとっているという点でメビウスをはじめバンド・デシネとの共通点があった。

第3章ではバンド・デシネ作家が制作したマンガと日本のマンガに影響を受けたバンド・デシネの描写を分析した。取り上げた『ラディアン』と『ラストマン』の2作ともアクションシーンや緊迫感のある場面で変形ゴマが用いられ、その他の場面では四角形のコマをベースとしたコマ割りがされており、ストーリーに即した緩急のついたコマ割りという点で日本のマンガと共通している。また、『ラディアン』では日本のマンガで多く使用される漫符やキャラクターを目立たせるための技法が用いられており、キャラクターとそれに付随する感情を重視するという点で日本のマンガの影響が見られた。

これらのことから、バンド・デシネはコマ内部のイメージを重視しリアルさに重きをおいており、日本のマンガは読まれる際のリズムや緩急、キャラクターを重視するという考え方がそれぞれのコマ割りを含めた描写の特徴、そして影響を受けた作品の特徴として表れていることが明らかになった。

「首里織」の形成

首里織は、沖縄を代表する伝統工芸のひとつで、琉球王国時代から首里地域に伝わる多種多彩な織物として知られている。しかし、琉球王国時代の織物がどのように継承されたかを明示する資料は少ない。首里は沖縄戦で壊滅的な被害を受け、ゼロからの復興を余儀なくされた。米軍統治と本土復帰を経て、首里地域に伝わる織物は、無形文化財や伝統的工艺品として行政に認定されるに至る。「首里織」という名称は、1983年に国の伝統的工艺品に指定される際、初めて公式に定められた。つまり「首里織」は戦後に形成された概念である可能性がある。

本論文は、現在における「首里織」の概念がどのように形成されていったのか、近代以降の首里の織物の状況について分析することで、その経緯を考察したものである。先行研究では、首里織に関する歴史的事象や作品について、首里織が形成されたという視点では論じられていない。そこで本論文では、首里織が戦後に形成された概念であるという仮説のもと、近代以降の経緯を検証した。第1章で戦前、第2章で戦後の首里の織物に関する歴史的事象を考察し、第3章では首里の織物形成のキーパーソンを定め、経歴と作品の分析を行った。

第1章では、琉球王国時代の多種で多色な上流階級の織物の特徴が、現在の首里織の原点となっていることを確認した。廃藩置県後、それらの製織技術は、首里にある王族・士族の家庭内から実業学校へ場を移して継承されていたが、首里の織物は近代産業的な機械化や分業化は進まなかった。また戦前の民藝協会同人が沖縄織物の美しさを見出し、当時首里地域で織られていた織物を正

統としたことを述べた。

第2章では、戦後の首里地域の織物の変遷を検証した。戦後10年ののちに技術継承者が琉球王国時代の王族・士族が身に着けた織物を織り始め、行政認定によって段階的に内容を拡大させながら「首里織」が一般に認知されるようになった。同時に復興や復帰の気運と民藝協会同人のサポートを背景にした首里織技術者の活動があったことが明らかになった。技術者らによる作品が首里織の実体を示し、学術的研究が琉球王国時代の織技術の正当性を裏付けたことを論じた。

第3章では、首里織作家の宮平初子、大城志津子、祝嶺恭子の経歴と作品の分析を行った。3者はともに民藝協会同人の指導を受け、琉球王国時代の織物の復元や御絵図の再現を行った。各人がその織技法を自らの創作の基準とし、独自の解釈を加えて現代的な作品へと展開を行った。展開の一例として、宮平は、御絵図柄の再構築を行い新たな首里織をデザインした。大城は手結の新しい解釈を以て拵を機の上で自由に織り上げた。祝嶺は色にこだわり化学染料も取り入れた現代的な多色の首里織を創作した。行政が首里の織物技術者と認定している3者が基準とした琉球王国時代の織技術が、首里織の織技術の基準となったことを述べた。

以上より首里織は、琉球王国時代の織物を規範とした現代の織物として戦後に形成されたと結論付けられる。戦後復興や本土復帰を背景として、名称や要件が行政によって定められた。実質的内容は首里の織物作家らによって、琉球王国時代の織物や御絵図の解釈に基づいた創作を通して示された。

元明時代中国画が青花磁装飾紋様に与えた影響についての研究

「青花磁」（日本では「染付」）は、粘土で成形された器面にコバルト顔料（呉須）で絵付けを施し、透明または青白色釉を掛けて1300度以上の高温で焼成した、青と白の模様を持つ磁器である。元時代（1279－1368年）後期に景德鎮窯で本格的な生産が始まった。元時代の青花磁器は海のシルクロードを通じて日本、東南アジアやインド洋沿岸地域に輸出された。明時代（1368－1644年）前期には、鄭和の南海遠征により青花磁器の西方への輸出が推進され、同じ頃に景德鎮には官窯が設立された。永楽年間以降は、青花磁は中国陶磁器の主流となり、16世紀から19世紀にかけて輸出磁器の主導的地位を占めた。

中国画は、毛筆、墨、顔料を使って絹や紙に描かれ、花鳥画、山水画、人物画（宗教画を含む）などのテーマに分類され、工筆画、写意画、没骨画、設色画、水墨画、白描画などの技法に分かれる。宋時代（960－1279年）には山水画と花鳥画が流行し、元時代になると山水画が大発展した。明時代には文人画が発展し、清時代には各地に優れた画家が現れた。これらの絵画は青花磁に相互的に影響を与えており、特に元明時代には、題材、技法、構図などの面で密接に関連している。各時代の工艺品や絵画作品は、当時の文化、社会背景、美的嗜好を反映しており、これら二つの美術形式の相互作用を完全に理解

するためには、元明時代の文化と社会的背景を詳しく研究することが不可欠である。

本論文では、元明絵画と元明青花磁器の比較研究をおこなった結果、その影響は主に題材、技法、構図の三つの面で表れていることを示しているに表れていることが分かったが、特に技法の影響が最も顕著である。題材の方面では、元明時代の青花磁器の装飾紋様には、当時流行していた中国画のテーマが出現している。技法の方面では、元明時代の青花磁器の装飾紋様の描画技法は中国画の工筆画、白描画、写意画などの技法を借用し、陶磁器の特性に合った「分水技法」を創造している。構図の方面では、装飾紋様の構図方法には中国画の画面効果に似た構図が見られるが、より装飾性を強調している。

一方、中国画と青花磁器は、材料、表現形式、制作過程、使用する道具の面で顕著な違いがある。中国画は主に絵の具を使って宣紙や絹に描かれ、芸術家の思想や感情を表現するのに対し、青花磁器は青花料を立体的な陶磁器の生地に装飾的に描く。中国画は多くの場合、画家が独立して完成させるが、青花磁器の制作は職人の分業によって行われる。両者は毛筆を使用するが、青花磁器の特別な技法、例えば「分水技法」には、伝統的な毛筆を陶磁器用として特別に改良して使用した。

中国・徳化窯の白磁彫刻の海外輸出とその文化的影響について

徳化窯は、中国の福建省泉州市徳化県に位置し、徳化地域は泉州に隣接している。泉州は海のシルクロードの中国側の出発点に位置するため、徳化窯で生産された製品は主に海外市場向けで、多くの外来文化の影響をうけ、世界中の人々を魅了した。

明時代になると、中国政府は海禁令を次々と発布し、泉州港は徐々に衰退して、徳化窯の磁器製品の輸出にも影響が及んだ。しかし、徳化窯は明時代以降に独自の道を開き、自身の利点を活かして白磁彫刻を製作し始めた。

日本は、明時代には朝貢貿易以外では中国との公式な貿易は行うことができず、清初には鄭氏政権を通じた中国との貿易が一時的に行われ、1684年以降には長崎を通じて盛んに中国貿易が行われた。江戸時代初頭以降には、日本のキリシタンは幕府の禁教政策のために自身の信仰を公にすることができなかつたため、彼らは徳化窯白磁観音像をマリアに見立てて聖母像として使用した。徳化窯の白磁彫刻が日本に与えた影響は、主に隠れキリシタンのマリア観音像に見られる。キリスト教のマリア像に似ていることから、子授け観音はマリア観音として盛んに用いられた。筆者による徳化での実地調査の際に、白磁彫刻の工芸師である劉銘志氏に、徳化の高級白磁観音像が日本の仏教徒にはあまり受け入れられなかつた原因について質問した。その結果、日本の仏教と中国の仏教は、長い歴史の中

で異なる発展を遂げてきて、仏像の形態などに対する要求が異なっていたことが、徳化の白磁観音像が日本の仏教界ではあまり受け入れられなかつたことの重要な理由の一つであることがわかつた。

欧州では、徳化の白磁彫刻は日本でよりもはるかに愛好された。ヨーロッパの多くの博物館は、精巧な徳化の白磁彫刻を収蔵している。その中で、観音像がかなり多く、仕女像や石獅子像などの一般的なテーマの彫像もある。日本のマリア観音像と比べて、欧州に伝世する観音像は品質が高く、造型がより生き生きとしている。また、欧州人は高級でない白磁彫刻に色を塗ったり、金箔を貼ったりすることで再装飾を施しており、これらの方法はヨーロッパと中国の美意識の違いを表している。ヨーロッパでは徳化白磁を手本に、磁器の製作技術を探求し、徳化白磁の造形を模倣するようになった。磁器から得られる大きな利益は、中国磁器の製造法を解き明かそうとする人々を刺激し続けた。欧州磁器の初期の発展は、徳化窯の影響をうけており、特にドイツのマイセンの磁器は、造形、装飾方法が徳化白磁と似ている。

日本と欧州を比較すると、日本では徳化窯白磁彫刻の輸入がさほど盛んでなく、マリア観音などにしかその影響が認められない。一方、欧州では上質の徳化窯白磁彫刻が大量に輸入され、ヨーロッパ磁器の誕生に強い影響を与えた。

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
伊良波 藍 Iraha Ran	明日も生きて	平面	キャンバス・油彩	W1818×H2273×D36
大城 佳乃子 Oshiro Kanoko	さわふじ	平面	高知麻紙・岩絵具・水干絵具・箔	W2273×H1818×D35
金田 彩那 Kaneda Sana	たよらないものを掬う	平面	高知麻紙・岩絵具・水干絵具・色鉛筆	W1818×H2273×D35
菅 日凧子 Kan Hinako	緑陰（金城ダム） 緑陰（ヒジ川ピラ）	平面	キャンバス・油彩 キャンバス・油彩	W1620×H1303×D30 W1620×H1303×D30
木村 仁和香 Kimura Nodoka	Perpetual	平面	パネル(木製)・雲肌麻紙・膠・水干絵具・岩絵具・箔	W2800×H1400×D35
金城 妃美佳 Kinjo Kimika	Light from Other Days	平面	キャンバス・油彩	W3340×H1940×D29
呉屋 朱音 Goya Akane	湿	平面	キャンバス・油彩	W4300×H2500×D30
杉山 遥香 Sugiyama Haruka	すべてのものたちへ	平面	高知麻紙・膠・岩絵具・箔	W2273×H1818×D35
太麻 琳 Taima Rin	じゅじゅむ	平面	ミクストメディア	W2273×H1818×D32
宮崎 あかね Miyazaki Akane	わたしの神様	平面	パルプ紙・典具帖紙・銀箔・岩絵具	W2960×H1830×D35
大和 泰陽 Yamato Taiyo	遊び、バランス、革命	インスタレーション	ミクストメディア	可変
山脇 優香 Yamawaki Yuka	唄花～utage～	平面	綿布・岩絵具・水干	W2710×H2250×D35
岩崎 ゲン太 Iwasaki Genta	ウォーキング	平面	アクリル絵の具	W1303×H1620×D30
【大学院】				
大石 昂生 Oishi Ko	無限遠点	平面	膠・石膏・岩絵具・水干絵具・木材パネル	W2000×H2999×D50
佐藤 ゆり Sato Yuri	From Shuri	平面	高知麻紙・岩絵具・水干絵具・布	W2273×H1818×D35
佐野 奈津美 Sano Natsumi	よすがとめぐる	平面	高知麻紙・具絵具・胡粉・墨	W3000×H1300×D35
島田 しゅん Simada Syun	過ぎてしまえば	油画	油絵の具・アクリル・コピー用紙・ビーズ	W3680×H2360×D30
津野 さくら Tsuno Sakura	The Power of the Sea	平面	油彩・キャンバス	W2185×H1670×D45
当真 凜大 Toma Rinta	2nd GIG	平面	麻紙・岩絵具・水干・胡粉	W2000×H1236×D30
仲宗根 愛実 Nakasone Megumi	We're like no other!	平面	木パネル・アクリル絵の具・クレヨン・スプレー・ペンキ・シルクスクリーン	W3130×H3840×D30
森谷 美里 Moritani Misato	君が好きさ	平面	岩絵具・水干絵具・パネル	W2273×H1818×D35
山本 美沙 Yamamoto Misa	望をさす	平面	麻紙・岩絵具・箔	W1940×H1620×D30

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
仲井 聖梨花 Nakai Serika	きおくのあか	彫刻	布・紙	W3010×H1260×D1910
秀川 七海 Hidekawa Nanami	ぱんぱん きづけない	彫刻	鉄 鉄	W750×H650×D730 W650×H1450×D650
中原 菜海 Nakahara Nami	そっと水をあげる 今日の月、ひとつかみ	彫刻	ミクストメディア ミクストメディア	可変 W900×H2080×D860
齋藤 朱里 Saito Shuri	DORAN くつろぎ DORAN	彫刻	FRP FRP	W1820×H2000×D1300 W2100×H1400×D1750

【大学院】

玉城 紀 Tamaki Shirusu	無垢の満ち引き	彫刻	映像	可変
田淵 美里 Tabuchi Misato	ワニの「そうすけ」と マナティーの「ハル」 ある日のそうすけ	彫刻	樟 樟	W2000×H600×D600 W1500×H500×D600 W350×H370×D350
伊藤 銀 Ito Gin	畏怖 - 大女郎蜘蛛 - Stag beetle	彫刻	樟 フクギ	W760×H1240×D360 W1300×H2500×D1300
西田 有紀 Nishida Yuki	うふあがりじまの海岸にて 葉擦れ	彫刻	鉄 鉄	W2000×H2800×D2000 W300×H250×D210
山崎 壱大 Yamazaki Ichita	Atom→Object Sein spiegel ato	彫刻	ミクストメディア ミクストメディア 紙・コンテ	W2000×H2000×D2000 W1420×H1460×D250 W5000×H5000

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)
有田 夏花 <div>Arita Natsuka</div>	Tea Rabbit プロジェクト	キャラクター・パッケージ	紙、ビニール	W175×H240×D50 <p>W300×H115×D45</p> W180×H100×D10
大田 衣輝 <div>Ota Idea</div>	PUREIC	インテリアデザイン	磁器、透明釉薬	W200×H120×D135
大山 マリア <div>Ohyama Maria</div>	きーむい	プロダクト	木材、灯具	W170 × H200 × D180
岡本 暉子 <div>Okamoto Teruko</div>	溟毒図鑑	キャラクターデザイン	アクリル/パネル	W70×H150×D70
川邊 さくら <div>Kawabe Sakura</div>	ひとさじの光	写真	紙	W130 × H182 × D10
金城 奈緒 <div>Kinjo nao</div>	雑貨屋	テナントディスプレイデザイン	木材、布、糸糸、ダンボール、照明	W160×H250×D160
城間 凜 <div>Shiroma Rin</div>	春風フィギュア	フィギュア	スカルビー/ラッカー塗料	W150×H300×D150
豊川 麻央 <div>Toyokawa Machika</div>	kafu	プロダクト	木材、金具、	W270 × H80 × D240
仲里 奨生 <div>Nakazato Shoi</div>	usual	アニメーション	デジタル映像	2分00秒
仲里 春香 <div>Nakazato Haruka</div>	謎解き絵本 十二支学園	絵本	紙	W210 × H297 × D8
仲田 萌華 <div>Nakada Moeka</div>	カメラ、ハッピーバースデー	ショートムービー	デジタル映像、紙	10分00秒
仲地 涼 <div>Nakachi Ryo</div>	さくらちゃんと不思議の館	ゲーム	デジタル	プレイ目安時間 約20分
中村 紗彩 <div>Nakamura Saaya</div>	沖縄の色 - スtring アートを用いた琉球語のビジュアル表現 -	ビジュアルデザイン	板、釘、糸	W1620×H880×D50
仲山 愛 <div>Nakayama Ai</div>	omoide book	プロダクト	布、ボール紙、シール用紙、紙、木材、ゴム	W283×D249×H48
西銘 紗希 <div>Nishime Saki</div>	島のかげらたち	環境デザイン	紙、スチレンボード、ベニヤ板	W2000 × H2400 × D30
野原 ひなた <div>Nohara Hinata</div>	リトル・ステップ	ストップモーションアニメーション	デジタル映像	2分30秒
藤原 颯真 <div>Fujiwara Fuma</div>	Kabuto Chair	家具デザイン	沖縄県産木材8種(ハマセンダン イタジイ クワノハエノキ ナンヨウスギ クスノキ イヌマキ センダン ソウシジュ)	W690 × H1400 × D960
宮城 瑠南 <div>Miyagi Runa</div>	そよかぜスツール	プロダクト	シナベニヤ合板	W500×H320×D600
	あめのひテーブル	プロダクト	シナベニヤ合板	W1330×H450×D800
八幡 アイシャアリ <div>Yahata Aisha Ali</div>	ほっと、チャイ	絵本	紙	W148×H210×D5
野原 未羽 <div>Nohara Miu</div>	ポストカード	文具	紙	W148 × H100

【学部】	タイトル	作品のジャンル	素材	サイズ W×H×D(mm)
葉棚 大也 <div>Hadana Masaya</div>	イロハニカタチ	平面、立体	紙、スタイロフォーム	W3000 × H2000 <p>W660 × H760 × D390</p> W590 × H800 × D290 <p>W610 × H920 × D230</p>
新垣 ちゅら <div>Arakaki Chura</div>	VTuber モデル制作によるlive2dの表現研究	キャラクターデザイン・映像	デジタル	
小川 優羽 <div>ogawa yu</div>	○×△×□ -未就学時におけるオープンスペースの活用 -	プロダクト	ダンボール、ベニヤ板	W2000×H1200×D600
友寄 美夢 <div>Tomoyose Miyu</div>	pixel arts: constitute myself	イラスト	厚手マット紙	W900×H1800

デザイン専攻・(院、研究生)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)
喜友名 美沙希 <div>KIYUNA Misaki</div>	日本文化を背景とした家具デザイン	プロダクトデザイン	ナラ材、シナ合板、ウレタン塗装仕上げ、和紙、アクリル板、MDF、合板、アルミパイプ	W1440 × H340 × D846 <p>W1900 × H290 × D660</p> White W380 × H1890 × D380 <p>Black W350 × H1790 × D350</p>
高野 大 <div>Takano Dai</div>	返照	写真	紙	W404×H270×D150
	輪郭の記録	写真	紙、スチレンボード、アクリル板	(W307×H220×D121)×11
陳敏 <div>CHEN MIN</div>	顕微鏡下の現代病	グラフィックデザイン	紙、アクリル板、ガラス、スチレンボード	(W400×H3×D400)×12 <p>(W257×D364)×12</p>
李婉寧 <div>LI WANNING</div>	《家》	絵本	紙、アクリル、水彩	W210 × H10 × D297

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
松山 かれん <div>Matsuyama Karen</div>	愛に満ちて	花織	絹・化学染料	着物(W 1700×H 1400)
金崎 美波 <div>Kanesaki Minami</div>	permanent	ノッティング・ループ・綴れ	ウール・ポリエステル・化学染料	パネル(W 300×H 300) <p>椅子(W 900×H 500×D 300)</p> ラグ(W 430×H 900)
嘉手納 凜香 <div>Kadena Rinka</div>	Introduction	ノッティング・パネル	麻・綿・絹・羊毛・化学繊維・紙・ビニール・化学染料	各パネル(W 400×H 400)
知念 紗羅 <div>Chinen Sara</div>	アイ	緯浮花織・両面浮花織	絹・銀糸・琉球藍	W 500×H 1700×D 500
仲宗根 涼乃 <div>Nakasone Suzuno</div>	Spark joy	花織	絹・化学染料	着物(W 1700×H 1400)
森田 希鈴 <div>Morita Kinari</div>	サン	経緋・ロートン織	絹・化学染料	W 1400×H 1100
【大学院】				
宮城 良美 <div>Miyagi Yoshimi</div>	くくる	経緋・綴織	麻・綿・琉球藍・シリアス染料	W 3600×H 2000

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
宮崎 いぶき	日常	型染 糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Miyazaki Ibuki				
平田 亜優	ami nami	型染 糊防染	綿・反応染料	W 1200×H 5000×D 50
Hirata Ayu				
國府 万里子	漂う光	ステンシル 糊防染	絹・顔料・藍	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Kokubu Mariko				
齊藤 優愛	404 Not Found	筒描き 糊防染	綿・反応染料	W 4500×H 1600×D 10
Saito Yua				
中原 楠	The globe < mangrove	紅型	絹・顔料・墨	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Nakahara Nan				
中村 公美	1740	型染、糊防染	絹・顔料・植物染料	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Nakamura Kumi				
松原 梨々夏	一幕	型染、糊防染	絹・酸性染料	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Matsubara Ririka				
古道谷 真菜	水温	型染、糊防染	絹・顔料・酸性染料	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Kodoya Mana				

【大学院】				
上地 菜々美	めいめい	型染 糊防染	絹・顔料	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Uechi Nanami				
須郷 望友	面壁六年 - 達磨渡り -	型染 糊防染	絹・顔料・酸性染料・墨	着物 (W 1650×H 1640×D 380)
Sugo Miyuu				
進藤 穂野香	私の戦士たち。	型染 筒描き 糊防染	絹・顔料・墨	着物 (W 1650×H 1640×D 380) <div>各パネル (W 800×H 800×D 30)</div>
Shindo Honoka				

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
伊東 拓馬	wanpoco	陶器	陶土	150×80×150
Itou Takuma				
佐藤 翼	Deep - Aqua - Bots Series	陶、立体	陶土	150×390×240
Sato Tsubasa				
	- 01 Aomino -			
	- 02 Takokurage -			
	- 03 Torazame -			
	- 04 Uchiwa -			
	- 05 Hanaika -			
羽地 翔	陶製扇風機	陶器	陶土	250×700×250
Haneji sho				
比嘉 七海	かわりゆくもの	磁器	透光性磁器土 亜鉛結晶釉	200×200×200
Higa Nanami				
三國 澄香	おもいで	陶、立体	大物土	700×700×700
Mikuni Sumika				
山本 怜奈	贈りもの	陶器	陶土	450×100×450
Yamamoto Reina				

【大学院】				
龍 超博	練込象嵌大鉢 - 生々流転	半磁器	半磁器土	500×250×500
Ryu Chohaku				
石橋 未奈子	桃源郷	陶磁器	陶土、磁器土	150×150×150
Ishibashi Minako				

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
鎌田 ひかる	ram	脱活乾漆像	漆・麻布・アワビ貝・カネライトフォーム	600×980×480
Kamata Hikaru				
瓜生田 大紀	Scenery Fragments	食器	漆・樹脂・イチイ・銀粉・夜光貝	280×17×280
Uriuda Hiroki				
	・Ripple	食器	漆・樹脂・イチイ・錫粉	280×17×280
	・Wind	食器	漆・樹脂・イチイ・錫粉	280×15×280
	・Strait	食器	漆・樹脂・ベニヤ板・顔料	280×15×280
	・Reef	食器	漆・樹脂・ベニヤ板・顔料	280×15×280
	・Forest	食器	漆・樹脂・ベニヤ板・顔料	280×15×280
	・Sunset	食器	漆・樹脂・ベニヤ板・顔料・真鍮粉	280×15×280
児玉 夏菜	潮流	箱	漆・麻布・夜光貝・銀粉	230×140×120
Kodama Kana				
藤田 雅也	乾漆宇宙葬型棺桶	棺桶	漆・麻布・針金・和紙・金箔・貝・栓・ガラス	840×840×840
Fujita Masaya				

【大学院】				
又吉 紘士	沈金密陀絵箱「崑崙花」	箱	漆・デイゴ・ヒバ・金粉・桐油・顔料	W 239×H 128×D 190
Matayoshi Hiroshi				
宮平 京弥	螺鈿食籠「夕刻の海」	箱	漆・デイゴ・夜光貝・顔料	W 265×H 330×D 265
Miyahira Kyoya				

【研究生】				
前田 美海	かさね	花器	漆・麻布・顔料	W 190 ×H 270
Maeda Minami				
	薄日	花器	漆・麻布・銀粉・炭粉	W 240×H 290
	帰路	花器	漆・麻布・顔料・金箔	W 271×H 269
	雲間	花器	漆・麻布・銀箔	W 120×H 240
	あふれる	花器	漆・麻布・金粉	W 180×H 240
	ながめ	花器	漆・麻布・和紙・顔料	W 290×H 264
	ほころび	花器	漆・麻布・顔料	W 152×H 270
	ゆきしろ	花器	漆・麻布・銀粉	W 240×H 150

芸術学専攻

【学部】	タイトル			
澁谷 夏恵	「オーディロン・ルドン作《眼を閉じて》の考察～ルドンの眼球表現について～」			
Shibuya Natsue				
上原 さんご	「芸術祭と地域振興―瀬戸内国際芸術祭を中心に―」			
Uehara Sango				
古賀 樹	「平成仮面ライダーにおける井上敏樹の仕事と特性」			
Koga Itsuki				
中村 鼓	「沖縄県那覇市におけるセメント瓦受容の変遷について」			
Nakamura Tsuzumi				
宮城 優真	「オタク表象論」			
Miyagi Yuma				
本永 玲生奈	「バンド・デシネとマンガにおける比較研究」			
Motonaga Leona				
【大学院】	タイトル			
井上 みずき	「『首里織』の形成」			
Inoue Mizuki				
朱 芸帆	「元明時代中国画が青花磁裝飾紋様に与えた影響についての研究」			
Zhu Yi Fan				
朱 婷婷	「中国・徳化窯の白磁彫刻の海外輸出とその文化的影響について」			
Zhu Tingting				

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35回卒業・修了作品展 図録

発行日 令和6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 岡本 暉子、野原 ひなた、宮城 瑠南、稲嶺 優子、
高野 大
表紙作品 山崎 尙大
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 文進印刷株式会社
〒901-0416 沖縄県島尻郡八重瀬町字宜次706-4
電話 098-996-3356 (代表)