

つちのいえは色々な再生の繰り返しでした。つちのいえの制作が始まる前の話をしたいと思います。

つちのいえは2008年に井上明彦先生と5名のメンバーと共に峠の茶屋を制作することからスタートしました。最初に行った再生は、「自由テーマ研究」という当時は現在ほど活発では無かった座学系カリキュラムに実技主体のつちのいえを組み込んでもらう事でした。これによって学生はつちのいえに打ち込んだ分だけ単位を貰えるようになり、活動の土台となりました。

カリキュラム的な土台を整えつつ始まった峠の茶屋制作は、江戸時代から続く土塀や家屋を持つ近隣の大藪家が高速道路建設によって解体となる前の期間、この土塀を延長して茶屋を作ろうというコンセプト。大枝地域の工事現場から譲り受けた赤土を素材として日干し煉瓦を積み上げて見晴らしの良い茶屋を建設しました。

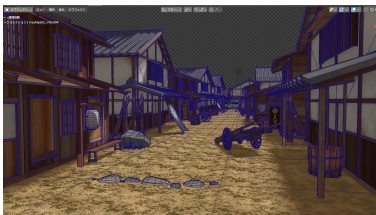


次に学内の廃れた花壇を再生して、現在も続くつちのいえを作り始めます。2010年には解体の時期が来た峠の茶屋や大藪家の土塀を素材として救出し、つちのいえとして再生するコンセプトが加わりました。



ここまでがつちのいえの初期の話です。江戸土塀の再生が母体となったつちのいえは2023年の京都芸大移転に伴って活動継続が困難となりますが、いつかまた再生の運命を迎える事と想像が膨らみます。

最後に、卒業後つちのいえでの学びが役に立ったのかという個人的には大いに助けられる事が多く、特に現職の合同会社DMM.comVR研究室ではVR技術の研究開発を行っていますが、VRゲーム「BOW MAN」では江戸時代の街を3DCGで制作する中で、つちのいえでの手触りの記憶を頼りに開発に臨みました。芸大の専攻に分類されない歴史と技術の学びはその後も繋がりを続けています。



[経歴：卒業後～今までの歩み]

富元 秀俊

日本画家、ヤマハ発動機株式会社/ヤマハコミュニケーションプラザ常設展示、株式会社吉祥にて日本画材料の製造開発に従事等の後、現在は合同会社DMM.com VR研究室所属3DCGアーティスト。