

京都芸術大学 環境デザイン学科 学科紹介



Architecture KUA

Landscape

Interior

授業紹介 1 : 1年前期 環境デザイン基礎2 / 『『白の家』のとなりのいえ』を設計するにあたって試しておきたいいくつかの事柄 (きっかけシリーズ)

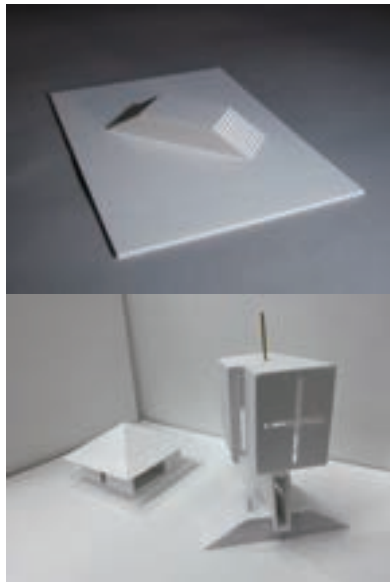
1年生の演習課題は、図面基礎、模型基礎を経て、建築家・篠原一男の「白の家」の図面トレース、「白の家のとなりの家」の設計（以上前期）と続き、後期には篠原一男の住宅作品群と古今東西の名作家具から一つ選び 1/20 の大きな模型を作る課題、そして大地と樹木のニワというランドスケープ課題と小さな椅子の実作制作の課題で構成されます。ここでは前期の住宅設計課題のプロセスを紹介します。

1 与えられた邪魔な立体を利用して住める場所にする

いきなり住宅を設計しよう、と言われてもなかなか難しいので、週ごとに色々な方法で「住宅のよなもの」を設計する練習をします。

以下の写真は、「きっかけシリーズ1」(モノリス、山、穴、階段、のいずれかが敷地にドーンと存在するところから始めてそれを利用しながらなんとか住める場所にしていく)、という課題のうち、モノリスと階段を使って住居化した作品。

※「モノリス」は映画『2001年宇宙の旅』で登場する謎の壁柱のこと。



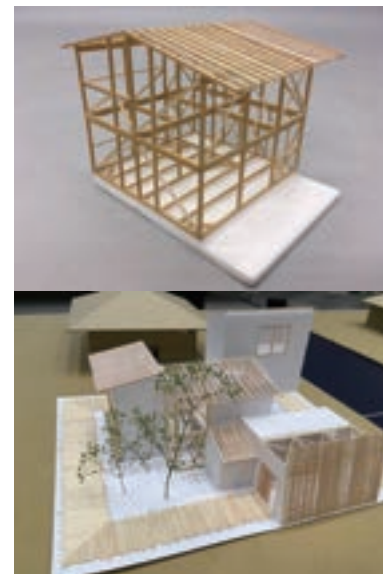
2 いくつかの「きっかけシリーズ」などで空間をつくる手法の語彙を増やす

色々な方法で「住宅のよなもの」を作ってみる課題は、左の「きっかけシリーズ1」の他に、「住宅の似顔絵」(巨匠の住宅の特徴だけ取り出して作ってみる)、「立体構成住宅」(異なった形・大きさの複数の長方形を組み合わせで立体構成をしスケールを与えてみて空間・場をつくってみる)、「単位空間の寄せ集め」(「まず単位空間を作りなさい、そしてそれを寄せ集めなさい」という教えにならって設計を進めてみる)、といったものがあります。これらを毎週やっているとなんかカッコいい模型がたまってきます。



3 最小限住居(1952年)の軸組を利用してちょっと本格的な住宅設計へ

左記の課題でなんか立体空間がつくれるようになってきたら、「きっかけシリーズ2」に取り組みます。ここでも「きっかけ」はあります。その「きっかけ」とは1952年に建築家増沢洵が設計した名作小住宅「最小限住居」の骨組みという極めて現実的なものです。その軸組模型をまず一旦制作し、それを使って(切ったり足したり倒したりしながら)2倍くらいに床面積を増やして充分家族で住めるくらいの住宅を作ってみます。平面図や断面図などの図面も描く本格的な住宅課題に1年生前期後半に取り組むことになるわけですが、最小限住居の軸組から始めるため、みんなスケール感もリアリティもあるものに仕上がります。



4 1年生レベルとは思えない住宅作品が出来て自信をもってプレゼン

1年生にとっては、はじめての講評会にのぞむことになるのですが、みなさん自分が思った以上に設計ができているという自信からか、のびのびと堂々とプレゼンにのぞみます。全国の大学の建築系学科で1年生前期にここまでの成果を上げているところはないのではと思うくらいの出来で、本当に自信を持ってもらってOKです。講評会終りにみんな模型持って記念写真撮ったりするなんて、頑張った喜びからでしょうか。



授業紹介 2：2 年 環境デザイン I / カフェ +（インテリア課題）

京都市東山区の東福寺駅近くに現存する木造建物を敷地として、カフェへのリノベーションを設計します。デザインの手がかりとして、「+○○」に加えるものを、各自で考えます。1 年生で学んだ技術をベースに、二次元と三次元、アナログとデジタルを行き来しながら設計する基礎を学びます。

1 身近なスケール、キャンパスの椅子の実測から

現実の敷地が与えられる初めての課題として、現実世界の大きさと図面の中の大きさを繋ぐスケールを実感するために、キャンパスに点在する名作椅子に腰掛け、実測してみます。

それを図面に起こすことで、図面の中の世界と現実世界を橋渡しする感覚を体験してもらいます。



椅子を実測している様子



実測図の一例。測って図面化することで、図面の世界と現実世界を繋ぐ。

2 レクチャーとワークショップをセットに設計の手順を経験する

設計 / デザインするために考えることは膨大にあります。初めはどこから手を付けたらよいかわからず途方に暮れやすいため、まずは手順の一例として、平面のプランニング、断面（高さ方向）のプランニングというように、段階的に 1 週ずつ積み上げていきます。

毎週、授業の中でレクチャーとワークショップをセットに手を動かしながら考えていきます。



レクチャー中の板書



模型での空間スタディ

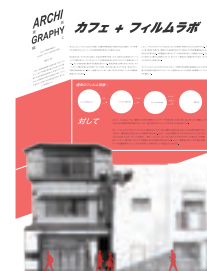
3 デザインの意図や長所が伝わる表現を考える

思い描いた空間をどう表現するかが重要です。他人に伝わらなければ、そのデザインは存在しないと同じ。素材や家具、人まで含めて立体的に模型で表現します。

また、同時進行の CAD 演習授業にて学んだ PC スキルも駆使し、現地を観察して得た情報や調べた内容、図面や写真合成などで、多面的かつ重層的にデザインを他人に伝えるコミュニケーションを実践します。



素材のイメージの表現を模索する



プレゼンテーションシートの一例。

4 そして最終講評会。教員学生全員で成果を共有する

学生全員が、2 ヶ月頑張った成果を皆の前でプレゼンテーションし、担当教員達からコメントを受けます。

頑張った所を評価されたり、本人も気づかなかった別の可能性を提示して貰えたり、その先に繋がるクリティークを行います。また、1 人 1 人の学生作品について、担当全教員からの講評シートが classroom にアップされ、1 人も漏らさず、各自の成果についてフィードバックが得られるでしょう。



最終講評会の様子。教員と学生が作品を回って議論する。



学生の作品例。そこで何が行われるかを表現している。

授業紹介 3：2年後期環境デザインIII / わたしたちがホントに住みたい集合住宅（領域横断課題）

2年生の後期前半課題は集合住宅課題です。2年生前期後半に「ノットハウス」というより実施レベルに近い本格的な住宅課題を終え、住居のスケール感や構造、詳細の勘所をつかんだ上で、その集合体の設計に挑みます。ただ、ここではグループ課題という設定にして学生たちの主体的な話し合いを促し、公共とプライバシーのせめぎ合い等について社会の縮図を経験してもらいます。グループ課題の経験は就活にも役立っています。

1 実際の敷地・建物を見学し、また住人の話も取材する(情報収集・分析)

大学からそれほど遠くない場所にある北大路高野住宅という低層集合住宅団地が敷地。実際に敷地を訪れその環境のよさを実感するとともに、住戸内部も見学させてもらい、居住者のお話も聞かせてもらい、よい面だけでなく、問題点についても情報収集します。住戸が取り囲むコモンの中庭にも入らせてもらい、外と内、内のような外、外と町のつながりなどを実感します。また、古今東西の集合住宅の事例研究も行い、これまで人類が積み上げてきた集まって住む方法を批評的に継承していきます。



2 チームごと、チーム同士の打ち合わせ(仮説・検証ループ)

1チームが4, 5人、それが6チーム集まりグループとなり、街区全体をデザインします(1学年の人数から、2グループできます。つまり2つの街全体ができてきます)。チーム内でのディスカッションも重要ですが、各チーム同士でお互いの考えを話し合い、グループとして街区全体のデザインを考えます。スタディ模型を作って並べてみては考え直しということを繰り返します。チーム・グループでの課題なので、教員そっこので盛り上がります。



3 話し合い・案出しを繰り返し、デザインを決定する(決断)

チームリーダー、グループリーダーを中心に意見を集約し、デザインを決定していきます。お互いの意見やデザインのよさを認め、融合していく過程で、自分ひとりで考えるより豊かなデザインが生まれてくることを実感します。もちろん言葉だけでなく、スケッチや図面や模型といったイメージを不断に作りつづけるながらコミュニケーションすることが重要です。



4 役割分担をしながら、プレゼンシートや模型を完成させる(定着)

それぞれのチームがデザインしたブロックを持ち寄って町が現れます。図面、模型、CGなどを駆使してプレゼンテーションを組立てますが、各メンバーの得意な作業を活かせる場面でもあります。模型や1/100の全体が把握できるものと、1/50のインテリアまで作るものを用意します。住戸をつなぐ庭や遊歩道といった外部のオープンスペースのデザインも重要であり、環境デザイン学科で学ぶ全ての領域を網羅する課題です。成果物を並べての講評会はその規模やエネルギーにおいて壮観です。



授業紹介 4：3 年 環境計画Ⅳ/ マテリアル（インテリア課題）

マテリアルとは物質的な素材とも言えますし、空間を構成する材料とも言えます。ハンドル・建具・タイルを、身の回りに有る材料を違う使い方で考えたり、コンクリートを実際に打設してみたり、素材と原寸に向き合いながら、短期間でデザインを具現化する課題です。

1 原寸 =1/1 で考える。

学年が上がるほど、設計演習の規模が大きくなり複雑になった後、卒業制作前の最後の課題として、原点に返り、原寸模型を作りながらカタチを考えます。

設計課題では扱えない、小さなスケールのエレメントを考えることで、違った角度から空間を考えるヒントを掴みます。



思い付いたら、拙くてもまずは作ってみて考える



粘土やスタイロ、PCや三角スケールなどアイデアに合った素材を用いる

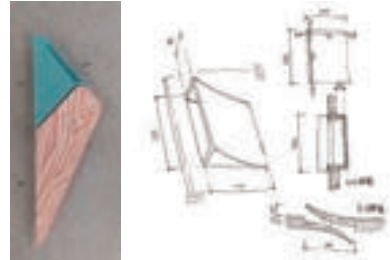
2 オムニバス形式で手早くまとめるスピード感を身に付ける。

3 年生までにアナログもデジタルも、格段にスキルアップした上で、アイデアを瞬発力を持って具現化するトレーニングを行います。

就職活動や大学院入試といった、瞬発力を試される機会への練習にもなります。アイデアを表現する手法に貴賤はなく、各自に合った方法で他人にデザインを伝えるコミュニケーションを培います。



どうすれば手早く伝わるか？



スケッチや原寸模型、Photoshop など使える技術は何でも使う

3 コンクリートで造形する。

毎日使う教室の柱や壁にも使われているコンクリート。可塑性素材であるため、自由な造形が可能です。

案外簡単に打設できる事を経験した後で、定型サイズでタイルを制作します。様々な素材を型として使ったり転写したり、ひび割れを即興的に取り入れたり。素材から自分で作ることで広がるデザインの可能性を探ります。



プレゼンテーションシートの一例。



プレゼンテーションシートの一例。

4 モノの持つ力を感じる。

各回でショートクリティークを繰り返してきた総決算として、作成した 3 つのマテリアルを並べ、ひとつの空間に Photoshop で合成します。

連歌のように、一つ目を踏まえた二つ目を作る人も居れば、関係させない事で違和感を発生させる事もどちらもアリです。全体から考えるのではなく、3 つのマテリアルから考えたモノを統合した空間を全員で発表しディスカッションします。



制作した数々のマテリアルが並んだ様子。



良い悪いで終わらずに、次の卒業制作にも繋がるヒントを探す講評会

教員紹介（専任・客員）

学科長・教授 小野 暁彦



建築設計

1965 年岡山県生まれ、1989 年京都大学工学部建築学科卒業後、1989～91 年篠原一男アトリエ、1995～99 年 NY の荒川修作+マドリン・ギンズ事務所を経て、小野暁彦建築設計事務所設立。「須坂の家」で「第 13 回長野県建築文化賞リノベーション部門」優秀賞(2017 年)を受賞。主な著書:『ヴィヴィッド・テクノロジー』(共著 2007 年 学芸出版社)。



建築は楽しい。自分が興味あることなんでも建築に放り込めるからだ。建築は遅れる技術だ。世界では 2500 年前にバルテノンが建ち、以来そんなに変わっていない。何も焦る必要はない。自然に包まれるような建築を作ろうよ。周囲の芸術、それが建築だ。

副学長・教授 荒川 朱美



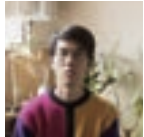
住宅設計
都市景観デザイン

奈良女子大学、東京工業大学篠原一男研究室を経て、奈良女子大学大学院博士課程単位取得退学。中国歴史都市での町並み保存再生調査研究により都市計画学会石川賞をグループ受賞(2001 年度)。共著『住まいの解剖学』(角川 美と創作シリーズ)、『中国の歴史都市—これからの景観保存と町並みの再生へ』(鹿島出版会) など。



本を読むこと、映画を観ること、おいしいものを食べること、人をもてなすこと、猫と話すこと、知らない街を歩くこと、樹木の名前を覚えること、お気に入りの椅子を見つけること、理想の住まいを描くこと、が好きな人集まれ！一緒に好きを極めましょう。

専任講師 浦田 友博



建築設計
まちづくり

1993 年大阪府生まれ。2018 年京都工芸繊維大学工芸科学研究科建築学専攻修了。2018 年より木村松本建築設計事務所勤務。2021 年『浦田』を設立。2023 年よりコレクティブ『熊間』に参加。



身のまわりのものごとや好きなことをおもしろがり、なぜ良いのだらうと考えながらつくってみる。ああそうか！と発見して、また手を動かしてみる。そこに建築の楽しみがあります。建築や庭の話をしながら、一緒に "つくること" を考えましょう。

教授 河合 健



ランドスケープデザイン

カリフォルニア大学パークレー校ランドスケープデザイン学科修士課程修了。1993 年～ピーターウォーカー・ウィリアムジョンソン・アンド・パートナーズ勤務。1999～2001 年、ニューヨークにて美術を学ぶ。関わったプロジェクト：豊田市美術館、U.C.S.D. Library Walk, さいたまけやきひろば、ほか



ランドスケープは風景。大地の上をわたる風のように、人が大地という「舞台」に美しく映えて生き生きと、そしてどこまでも自由に歩いていけるような、そんな風景のデザインを皆さんと一緒に探求してみましょう！

専任講師 木村 淳子



建築設計
インテリア設計

京都工芸繊維大学大学院修士課程修了後、坂倉建築研究所を経て、2014 年 STUDIO RAKKORA ARCHITECTS 設立。「令和 3 年度大阪府住宅供給公社 茶山台団地住戸改善事業 事業提案競技」で最優秀作品に選定(2021 年)、「旧八女郡役所」で「第 7 回福岡県木造・木質化建築賞」特別賞(2021 年)を受賞。



大学では、生まれ育った環境も個性も違う、けれど同じ志を持った友人と出会うことができます。ここは、そんな友人達と共に 4 年間、建築・ランドスケープ・インテリアを学び、それぞれがさらに豊かな個性として成長することができる場所です。

専任講師 木村 俊介



建築設計
インテリア設計

1985 年神奈川県生まれ。2012 年多摩美術大学大学院修了。2012 年～2018 年森田一弥建築設計事務所勤務。2018 年 SSK 設立。主な著書「世界を見る目、建築を考える手」(共著 2022 年 京都芸術大学東北芸術工科大学出版局芸術学舎) 主な展覧会、Architecture Pass Kyoto (2022 年)、Make Do With Now (2022 年 5 AM) など。



建築やインテリアを学ぶとみなさんの世界を見る目が変わってくるでしょう。今まで見ていた何気ない景色がとても刺激的で素敵なものになっていきます。デザインを通して自らの生活も変わるような、そんな大学生活を送りましょう。

専任講師 中村 紀章



建築設計
まちづくり

1981 年兵庫県生まれ。2004 年静岡文化芸術大学デザイン学部卒業、2007 年筑波大学大学院芸術研究科修了。クワハラオフィスを経て 2012 年に中村重陽と中村 × 建築設計事務所設立。共同主宰。



建築を学ぶと、普段何気なく目にしている身の周りの空間や素材・風合い、人の動き等がより新鮮に見え、日常を注意深く観察することが楽しくなります。そのことがひいては自分たちの住む未来の環境を想像することにつながります。楽しい未来を共に考えましょう。

教員紹介（専任・客員）

教授

長谷川 一真



ランドスケープデザイン
造園デザイン

ランドスケープアーキテクト。1998 年千葉大学園芸学部卒業、2000 年千葉大学大学院自然科学研究科修了。2000 年～（株）ヘッズ、2007 年～（株）日建設計を経て、2019 年～SAHA ランドスケープ設計事務所共催。ダイキン工業 TIC の森（みどりのまちづくり賞大阪府知事賞、大阪都市景観建築賞 大阪府知事賞）、龍谷ミュージアム（京都景観賞 市長賞）



人々が笑顔になれる場所、地球環境にやさしい空間をつくりたいと思って設計しています。また日本人ならではの感性で空間を創出したいと思っており、日本庭園や日本建築のデザインを大事にしています。「京都」でみんなと学ぶ意味はここにあります。

準教授

松本 尚子



建築設計

大阪芸術大学建築学科卒業後、2003 年木村松本建築設計事務所設立。2022 年より京都芸術大学環境デザイン学科専任講師。新建築吉岡賞（2019 年）、2021 年度グッドデザイン賞ベスト 100（2021 年）、JIA 新人賞（2022 年）など。単著「住宅設計原寸図集」共著「ほっとかない郊外」。



建築やランドスケープを、学び・考え・つくることの広がりや深さが、私たちを遠いところまで連れて行ってくれます。共に旅する仲間として、みなさんをお待ちしています。

客員教授

東郷 拓真



構造デザイン

2013 年京都工芸繊維大学卒業、2015 年京都大学工学研究科修了。金箱構造設計事務所などを経て、2018 年 1050 Architects 設立。2023 年に株式会社 IN-STRUCT として法人化。構造設計した建築で K-DESIGN AWARD GRAND PRIZE、Good Design Award (2020) など受賞。



私は建築の骨組である構造をデザインしています。地球の重力や自然現象を読み解き、形態を考える楽しい仕事です。デザインと物理が好きだったので、この道を選びました。みなさんもこの大学で自分の得意なこと、好きなことがきっと見つかると思います。

客員教授

長町 志穂



夜間景観計画
観光まちづくり
照明デザイン

京都工芸繊維大学卒業後、松下電工株式会社（現パナソニック株式会社）を経て 2004 年 LEM 空間工房設立。2008 年株式会社 LEM 空間工房に改組。同社代表取締役。照明デザイナー、クリエイティブディレクター。グッドデザイン賞 110 点以上、照明学会照明デザイン賞最優秀賞、土木学会デザイン賞最優秀賞など受賞多数。



あかりは生活にとって欠かせないもの。照明デザインで空間は激変します。あかりによって寂しい町が楽しいまちになったり、人々が一致団結したりできるのです。ぜひ本校で魔法のようなあかりのチカラやまちづくりを学んで、未来の社会を変えていきましょう！

客員教授

橋本 健史



建築設計



建築を考えることには際限がありません。だからこそ一生をかけるに値すると思っています。大学にはそのことを伝えようとする教員、一緒に探る仲間、没頭するための環境があります。みなさんがそこに足を踏み入れる瞬間に、立ち会いたいと思っています。

客員教授

古谷 俊一



建築設計

明治大学理工学部建築学科卒業。早稲田大学大学院石山修武研究室終了。IDÉE、UDS を経て 2009 年古谷デザイン建築設計事務所、2022 年みどりの空間工作所を設立。'20 年より京都芸術大学客員教授。主な賞歴に建築作品賞、日本空間デザイン賞大賞、環境・設備デザイン賞 最優秀賞。著書に『みどりの建築術』『みどりの空間学』



建築を志すためには生活を取り巻く環境、社会、経済に対してアンテナを張り巡らし、何事にも興味を持って取り組むことが求められます。周囲の建物や街が構成する環境はどのような力が働いて実現しているのだろうか。それを一緒に考えましょう。

教員紹介（非常勤）



奥平 桂子
NO ARCHITECTS

専門分野：建築・インテリアデザイン
担当授業：環境デザインⅠ



奥村 直子
IN STUDIO

専門分野：建築設計
担当授業：環境デザインⅠ



風戸 拓大
kazatostudio

専門分野：建築設計
担当授業：CADⅠ



片木 孝子
スタジオテロワール

専門分野：ランドスケープデザイン
担当授業：環境計画Ⅰ
デザイン基礎Ⅱ



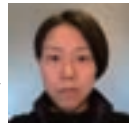
勝野 明美
Love the Life /
インテリアデザイナー

専門分野：インテリアデザイン
担当授業：環境デザイン論初歩
環境デザイン論Ⅰ
建築史Ⅲ



加藤 慧
デザイン・
クリエイティブセンター神戸

専門分野：企画・デザイン・まちづくり
担当授業：環境デザイン論初歩



木田 麻美子
木田建築設計事務所

専門分野：建築設計
担当授業：環境計画Ⅱ



斉藤 智士
建築設計事務所 SAI工房

専門分野：建築意匠設計
担当授業：環境デザインⅡ
環境デザイン論Ⅳ



新森 雄大
Niimori Jamison

専門分野：建築設計
インテリアデザイン
担当授業：環境計画Ⅳ



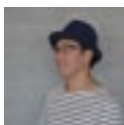
鈴木 康久
京都産業大学
現代社会学部 教授

専門分野：地域環境工学
水文化、公共政策
担当授業：環境保全論



武田 憲人
一級建築士事務所 expo

専門分野：建築設計
(特に木造建築のリノベーション)
担当授業：環境デザインⅠ



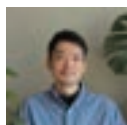
多田 正治
建築家

専門分野：建築設計
担当授業：建築計画論



角田 直行
有限会社フェードイン

専門分野：ランドスケープデザイン
担当授業：建築計画Ⅲ



寺田 英史
tamari architects

専門分野：建築設計 施工
担当授業：環境計画Ⅱ



土井 亘
ドットアーキテツ

専門分野：建築設計
担当授業：環境計画Ⅱ



豊田 保之
トヨタヤスシ建築設計事務所

専門分野：建築設計・環境設計
木造建築病理学
担当授業：環境工学



中田 光輝
GENETO

専門分野：建築設計
担当授業：建築一般構造Ⅰ
建築積算・施工（インテリア）



西山 広志
NO ARCHITECTS

専門分野：建築・インテリアデザイン
担当授業：環境計画Ⅱ



林 陽一郎
NAAD

専門分野：建築設計
担当授業：建築法規



半海 宏一
Hankai Architects

専門分野：建築設計
担当授業：建築計画論



松本 直也
株式会社松本直也デザイン

専門分野：インテリアデザイン
担当授業：環境計画Ⅰ



吉田 芙美代
植彌加藤造園株式会社
計画設計部

専門分野：造園・ランドスケープ
計画設計
担当授業：デザイン基礎Ⅱ



吉永 健一
吉永建築デザインスタジオ

専門分野：建築設計
担当授業：環境デザイン論Ⅰ

卒業生紹介



起業家

東シナ海の小さな島
ブランド株式会社
山下 賢太（2008 年卒業）



製造

株式会社村山木工
井上 由衣（2021 年卒業）



建築技術職（意匠設計）

株式会社 池下設計
安彦 沙耶（2018 年卒業）



フォトグラファー

GA photographers
猪花 茉衣（2019 年卒業）



設計事務所

株式会社タトアーキテツ
内納 耀平（2019 年卒業）



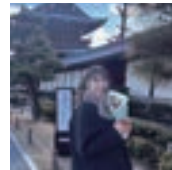
照明デザイナー

ウシオライティング株式会社
河野 安伊子（2019 年卒業）



屋台研究家 デザイナー

タイヤ
下寺 孝典（2019 年修了）



公園管理・運営

西武造園株式会社
勢馬 桃香（2022 年卒業）



建築設計

有限会社横内敏人建築設計事務所
高田 幹人（2014 年卒業）



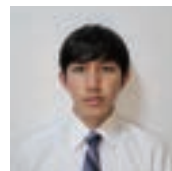
造園業

植彌加藤造園株式会社
中瀬 雄也（2016 年卒業）



プロダクトディレクター

株式会社乃村工藝社
中谷 優花（2021 年卒業）



造園コンサルタント

環境設計株式会社（設計室）
中田 悠一郎（2022 年卒業）



設計（インテリア）

株式会社スーパースタANDARD
中西 優季（2020 年卒業）



サービス職

株式会社ユニバーサル園芸社
中村 夏菜子（2017 年卒業）



造園業

株式会社プラネット
（緑化営業開発室）
西垣 薫（2020 年卒業）



インテリアデザイナー

FiG
長谷川 裕也（2016 年卒業）



建築設計

岸研一建築設計事務所
細谷 メリエルアイリーン
（2018 年卒業）



ランドスケープ コンサルタント

株式会社 緑景（設計部）
八木田 直樹（2012 年卒業）

産学連携 プロジェクト

1 Stamp!

(株)長栄が管理するワンルームマンションの一室を、学生達がコンペ形式で「自分が住みたい部屋」をデザインし、リフォームする産学連携プロジェクトです。2回のプレゼンテーションを行い、最優秀賞・優秀賞・特別賞が決定されます。デザインだけでなく、材料の選定・見積まで行い、設計業務とはどういうものか?を経験します。受賞作品は実際に施工され、賃貸物件として貸し出されます。



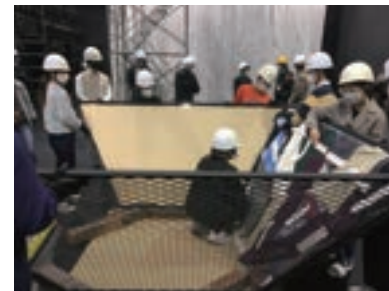
2 木匠塾

加子母木匠塾は全国で建築を学ぶ学生たちが岐阜県中津川市加子母に集まり、特産であるヒノキを使った制作を通じて木造建築や林業・木工について学ぶことができるプロジェクトです。設計から施工までをすべて学生が主体となってい、机の上ではわからない学びを得ることができます。地域交流イベントなどを通じて、地域の方々や学内外の学生たちと交流を図ります。



3 AGxKANSAI 2022

2022年3月11日から15日まで、京都芸術大学 studio21 において、荒川修作とマドリン・ギンズを巡る国際カンファレンス「AGxKANSAI 2022」が開催されました。関西大学の身体論研究班との協働で、本学科は会場構成とアラカワ作品「ボトムレス I」再制作を担当し、有志学生が展示什器制作と設営および受付等の運営を行いました。引き続き関西大学との協働は続きます。



4 葵公園

京都府からの依頼を受け、「京の魅力向上パートナーシップ事業」にて、葵公園改修に伴い公園南側のエリアに庭園を作庭しました。賀茂川と高野川が「出会う」鴨川デルタに位置する葵公園。糺の森、賀茂御祖神社などと一体になり、様々な芸能・文化が育まれ、人間だけでなく様々な生物もいきいきと暮らす京都市内でも重要な場所として葵公園を捉え、その「縮景」としてこの庭園を計画しました。

