学生に一番伝えたいこと

新入生のみなさんへ

学長
佐藤 卓

京都芸術大学へのご入学、おめでとうございます。

これからここで様々な体験を通してクリエイティブに生きるとはどういうことなのかを学んでください。学びには常に迷いや悩みがつきものです。混迷の世紀と言われる今、真摯に社会と向き合っていれば、当然迷いや悩みは生まれます。その悩みを抱えている自分が正常な姿とわかれば、その状態のままでも元気でいられ、免疫力も上がるでしょう。そして、それが創作の活力につながります。

何もネガティブに捉える必要はありません。常にポジティブに思考する習慣を身につけてください。その時大切なことは、〝利他的〟に思考するということです。相手や周囲、そして地球環境をも思いやる心。ここから素晴らしいアートもデザインも生まれます。

さて、これからの大学生活で何を手に入れることができるのか。私たちはできる限りの環境を提供していますが、それを掴み取るのは誰でもなく、あなた自身です。

副学長（社会連携担当）
小山 薫堂

大学生になったからには、大学生の特権を十二分に活用してください。「大学の研究」という大義があれば…協力してくれる組織があります。会ってくれる人がいます。許されることがあります。

自らの好奇心のままに、色々なことに挑戦しようと思った時、これほど周囲が応援してくれるタイミングはありません。

つまり、人生の中で最大の追い風が吹く貴重な四年間なのです。

大学生という立場に上手に甘えながら、厳しく自分を磨けたなら、君の人生はきっと豊かなものになるでしょう。

副学長（通学課程担当）
荒川 朱美

戦前日本に滞在したドイツ人建築家ブルーノ・タウトは、私たちにこう問いかけました。「私たちは役に立つもので幸福になっただろうか？実用一点張りのもので。ナイフ、フォーク、鉄道、トイレ、そして爆弾、武器までも！」

芸術は、実用的なものではないかもしれません。でも、だからこそ、これからの世界で重要な役割を果たすはずです。私たちのミッションは、精いっぱい学び、芸術の可能性を拡げ、人々を幸せにすることです。

副学長（通信教育課程担当）
上田 篤

本学には社会人が芸術を学ぶ通信教育課程があることをご存知でしょうか。皆さんと同じ高校を卒業したての一八歳から過去最高齢では九六歳まで、北海道から沖縄まで、時には海外在住の方も含めた一六〇〇〇人以上の学生が在籍しています。仕事や家事と両立しながら卒業を目指して、時には必死に、時には楽しく、時には涙を流しながら芸術を学び、自分自身を日々更新し、入学時には思いもよらなかった自分になっていく姿を多数拝見してきました。そう、芸術とは生涯にわたり自分を磨き続けられる学問なのです。そんな素敵な学問への一歩を踏み出した皆さんのこれからの進化や変化を心から楽しみにしています！

皆さん通学部と我々通信教育部で互いに切磋琢磨しながら、一緒に芸術を探究しましょう。

芸術学部長
河田 学

京都芸術大学に入学したみなさん、ご入学おめでとう。

この大学は「芸術大学」、つまり芸術やデザイン、表現を学び、実践するための場所です。

それでは「表現する」とはどういうことでしょうか？これはとても難しい問題です。自分のなかにあるアイディアや考え、気持ちを「外に出す」ことだと思う人も多いでしょう。しかしそんな簡単なことではありません。表現するとは表現すべきことを探すことでもあります。自分が表現したいことは何か？表現とは何か？その答えを四年間かけて探してみてください。

芸術教養センター長
中山 博喜

皆さんはそれぞれ何らかの目的を持って、この大学に入学してきたことでしょう。

大学に入学したことで、皆さんはじっくりと学ぶ時間を得たことになります。それでは、大学で「学ぶ」とは、一体どういったことを意味するのでしょうか。

これからの授業では、多くの「なぜ？」や「どうして？」が出てくることかと思います。これらの問題に対して思考停止することなく、意欲を持って解決に取り組んでみてください。この取り組みこそが、学びの始まりであり、皆さんの大学生活をより充実させてくれる源になるはずです。

多くの問題に触れ、そこから見えてくる多様な意味を、自身の表現方法に、言葉に、どう変換させていくのか…。大学での「学び」を思いっきり楽しんでください。

美術工芸学科長
池田 光弘

何かをつくり、考えるには過去・現在・未来に出会った様々な事物や出来事を繋げていく必要があります。これまで経験してきたこと全てがこれから出会う全てのことに繋がります。そして、他者や社会、世界ともそのような中で結びついていきます。これからの四年間はそのような点を無限に広げていける可能性に満ちたものです。そんな四年間を大切に過ごしてください。四年後、大きく成長したあなたたちに出会えることを楽しみにしています。

キャラクターデザイン学科長
矢野 浩二

私たちが生きている世界は混沌を深め善悪の価値観すらおぼつかない。

それでも世界を変えることは意外と簡単だ。キミたち一人ひとりが自身の未知を発見し、変化することで確実に世界は変わる。そこから生まれる一歩一歩に、未来の余白が湧いてくる。

キャラクターデザインとは人間を探求することにほかならない。

キミのウチはどこまでだろう？キミのソトにはなにがある？

その境界線に生まれる偶然に目を凝らしてみよう。ワクワクできる何かが見つかるはずだ。

とことん遊ぼう。為すことすべてを楽しもう。そこに真の遊びが生まれてくるはずだ。

キミたちの創造力で世界を変えよう。遊びで世界を埋め尽くせ！

情報デザイン学科長
中田 泉

デザインとは、「関係性」をつくること。人に伝え、新たな体験を生み出し、社会とつながる「行為」でもあります。それは、ただ美しく整えるのではなく、より良い未来を創るための手段です。多様な価値観が共存する世界の中で、新たなつながりを生み出し、可能性を広げていきましょう。

この四年間は、技術を磨き、感性を鍛え、実践を通じて、自分の世界を広げる時間です。モノやコト、社会とつながりながら、新しい関係性を築いてください。

大学での学びもまた、自分自身でデザインするもの。カッコつけず、本気でぶつかりながら、思い描く未来をかたちにしていきましょう。ともに学び、ともに挑戦する大学生活のスタートです！

プロダクトデザイン学科長
風間 重之

世界にはモノが溢れ、想像を超えるスピードで生活は豊かになってきています。一方で、様々な困難に直面し、格差は拡大し、それを享受できない人々がいるのも事実です。そんな世界に向き合い、モノやコトを考えるプロダクトデザインには大きな可能性があると同時に、社会に対する責任もあると感じています。

変化し続ける社会を真摯に見つめ、新たなモノやコトを創り出していく。デザインの力を信じて、共に学んでいきたいと思います。

空間演出デザイン学科長
廻 はるよ

時代は大きく変わっていこうとしています。大規模なインフラやＩＴによるネットワークがつくるシステムが隆盛する状況とともに、それだけでは問題の起きる速さや内容に対応できないので、人間が自身のスケールで自ら生産し、自分たちや社会のことを変化に応じてコントロールできるように創造を試みています。人々が与えられるだけの立場から、主体者へ変わる、その時代をどうつくるかが芸術を学ぶものがなすべきことです。そのために、まずは観察と発見から始めて、自ら動いて学んでいくことが重要です。

環境デザイン学科長
小野 暁彦

「人生なんて偶然によって決まる」建築家ルイス・カーンを巡る映画『マイ・アーキテクト』の中で最も印象に残る言葉だ。全くね、そう思う。数多くの偶然が重なり僕らはここに存在し、ここで出会う。カーンは「周りの影響がとても大きい」と続ける。誰に出会うか。何に出会うか。日々の大小さまざまな偶然の出会いが少しづつ主体を変容させ、偶（たま）の大きな巡り合わせにつながる。人生は偶然によって決まるのだから、よい偶然を味方にした方がいい。もちろんそれは常々偶然に対してポジティヴに心と身体を開いておかないと適わないことだ。

偶然に＝by chance＝倍チャンスなんだよ！
きっと。

映画学科長
北小路 隆志

映画とは何か？ 答えは見つかりません。理由は簡単で、今この瞬間も世界中で映画が作られ、今後も作られるだろう以上、その定義はつねに変貌や拡張を繰り返す。ここでの映画はハリウッドの大作や有名監督の作品に限りません。皆さんがこれから作る映画が〝映画とは何か？〟の定義を変える。そんな冒険がこれから始まります！

舞台芸術学科長
平井 愛子

舞台芸術は原則、特定の作品（例えば戯曲）を特定の人たちと特定の場所で特定の時間に特定の人たち（観客）のために行うことで成立しています。何とも約束ごとの多い芸術です。でも、だからこそ、その限定的条件を逆手にとって自由で独創的な私らしい表現を手に入れていくこと、それが舞台芸術の醍醐味です。これって人生をいかに生きるかとまったく同じです。

文芸表現学科長
山田 隆道

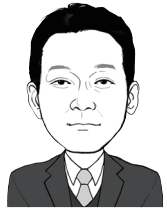
子供のころの僕は、自分にはなにもないと思っていました。姉と妹は音楽に秀でていて、従弟は体格と運動神経に恵まれ、幼馴染みは英語が堪能で、友人には絵がうまいやつがいました。だけど、そんな僕でも言葉は人並みに扱えたものだから、言葉を読み、言葉を聞き、言葉で考え、気づいたら言葉で人並み以上に表現する（書く、話す）という快感に取りつかれていました。みんなはどうですか？

こども芸術学科長
彦坂 敏昭

ある教育学者は、人が物事を考える行為において、「私は考える」ということはもはやなく、「私たちは考える」だけがあると言います。私は、他の私（あなた）が共に参加することによってはじめて、物事を考えることができるのだと。

生活のなかで、さまざまな事物に出会い、あそび、環境と絡まり合いながら自らの世界を押し広げていく「こども」と共にあること、共に考えること、それこそが、「こども芸術」の根幹でもあります。

四年間の学びのなかで、こどものように、目の前の事物に心を込めて出会い、喜び、それぞれの「こども性」を見つめ、自分自身の根っこを逞しくしてほしいと思っています。そのような大人の存在が、この社会には不可欠だからです。



理事長
徳山 豊

本学は、芸術の力で平和な未来を築く「藝術立国」という理念を高くかかげています。その実現のためには、お互いを知り、理解しようとするコミュニケーション力が必要です。自分が考えていることを作品で表現し発信する、相手が感じたことを受けとめ自身の成長につなげる。これはすべて相互のコミュニケーションの上に成り立っています。世界の人々が、他者がどのような存在なのかに関心をもち、理解しようとする姿勢や好奇心を持っていれば、社会はよりよい方向へと進み、世の中で起きている争いごとが少なくなると思っています。

つまり、社会や世界のあり方に好奇心、興味・関心を持つことが「藝術立国」につながるということです。

本学でこれから学ぼうとしているみなさんにお願いしたいことがあります。

それはまず、この大学で学ぶ目的を明確にすることです。次に、その目的を達成するために必要なこと、やったほうが良いことを見極め、行動に移してください。考えることだけでなく行動することが、きっとみなさんの成長につながるはずです。

その過程でどうにもならないことがあるときには、いつでも相談をしてください。

私たち教職員は、学生のみなさんのために存在しています。

本学で学ぶみなさんには「社会に役立つ人」にとどまらず、「社会をよりよい方向へと導く人」になってもらえるよう、私たちも真剣に向き合っていきたいと思います。

似顔絵制作
キャラクターデザイン学科二〇一三年度生
久保田ゆめ（平井先生）
キャラクターデザイン学科二〇一四年度生
深田萌花（徳山理事長）
キャラクターデザイン学科二〇一五年度生
高見千晶（小山副学長・河田先生）
キャラクターデザイン学科二〇一七年度生
細川柚衣（荒川副学長）
山崎真依子（風間先生・廻先生）
塚本夏生（小野先生）
キャラクターデザイン学科二〇一八年度生
上田かおる（北小路先生）
伊川真央（上田副学長・矢野先生・山田先生）
キャラクターデザイン学科二〇二一年度生
齋藤　凜（中山先生）
作田　茜（池田先生）
キャラクターデザイン学科二〇二二年度生
小田陽菜実（彦坂先生）
キャラクターデザイン学科二〇二二年度生
大西優花（佐藤学長）
キャラクターデザイン学科二〇二三年度生
梅崎紗綾（中田先生）