

MUSABI *information*

Musashino Art University Information

February 2023

特集1 芸術祭執行部インタビュー

芸術祭3年ぶりの実地開催にかけた想い

特集2 学長インタビュー

ムサビでの学長歴をふり返る

4 学科紹介 [映像学科]

6 授業紹介

7 卒業生紹介

10 NEWS

[在学生保護者向け教育懇親会・インフォメーション]

11 本学関連施設展覧会情報

12 2023年度前期学事予定／お問い合わせ先



特集1 芸術祭執行部インタビュー

芸術祭「まうじゃないか」 3年ぶりの実地開催に かけた想い

芸術祭執行部 委員長・副委員長のお二人に
インタビューを行いました。

2022年度芸術祭メインテーマは「ええじゃないか」。江戸の活気を受けて、コロナの収束を芸術を通して願うというコンセプトのもと決定。タイトルはMusashino Art Universityの略称「MAU(まう)」をかけて、「まうじゃないか」。皆でコロナ収束を共に願い、新しい芸術祭を楽しんでほしいという想いを込めた。

執行部部員でエントランスを建設している様子。

— 2022年度芸術祭、本当におつかれさまでした！3年ぶりの実地開催という今までのノウハウがない中、とても素晴らしい芸術祭を創り上げられたと思います。周りの方々の反響はいかがでしたか？

徳富 芸術祭が始まる前までは、委員長なこともあり色々な質問や厳しいご意見を頂くことが多かったんです。その度に「みんな今年の芸術祭は不満ばかりなんだ……」と落ち込んでいたのですが、芸術祭が始まってからは、来校者の方から「おつかれさまです！」と言って頂いたり、先生たちから応援の声を頂いたり、近くのラーメン屋さんで頑張っているからとサービスしてもらったり、周りの方からの温かい声かけや優しさを頂けて、ここまで頑張ってきて本当に良かったなと思いました。

安井 僕の場合は、副委員長の仕事として芸術祭全体のお金の管理や運用を行うのですが、コロナ前までは例年通りで進められてたところも、今回はそうもいなくて……。マネタイズは初めての経験だったので、色々に参加したムサビ生に迷惑をかけてしまったこともあり、当日も不安がありました。だけど、芸術祭終了後に参加したムサビ生の皆さんから「たくさんの人に作品を見てもらえた！」という話を聞けたので、課題点は多くありましたが、なんとか形にすることができたんだと感じ、嬉しかったです。

— 周囲の方々からの温かい声かけや喜びの声は、とても励みになりますよね！教職員が入らない中で、全体統制やマネタイズまでを行うのは本当に大変だったと思います。そんな中でも、お二人が執行部役員として特に力を入れて頑張ったことを教えてください。

徳富 委員長になった時に、まずは目標を持って取り組もうと決めていました。昨年度(1年次)は企画部だったのですが、企画部の部長さんたちが辛そうだったのを見て、「部員のメンタル面のサポートができればいいな」と思うようになりました。特に各部長さんは、仕事も多くまとめ役ということもあり大変な役割なので、委員長として積極的に仕事を手伝ったり、コミュニケーションを取ることを意識していました。芸術祭終了後には、共に頑張った部長さんが「辛くてやめたいって思ったこともあったけど、委員長のおかげでやめないうで頑張れたよ」と連絡をくれてすごく嬉しかったです。芸術祭が終わった今でも、執行部の仲間とは本当に仲良しです！

安井 僕は、今年は基準線になる年だなと感じていました。例年、素晴らしい芸術祭を見て、そこを目指してまた素晴らしいものを創るという流れがあったと思うんです。だけど今年って、実地開催には3年のブランクがあって、もしクオリティが低いものを出したらこれが今後の基準になってしまう、絶対にそうはしたくないという強い思いがありました。

僕は、クリエイティブイノベーション学科なので、ビジュアル的なデザインには苦手意識があったのですが、執行部として制作したものに対しては、全体のまとまりがあるか、「まうじゃないか」のコンセプトが伝わるかを意識して、全て自分の目で確認するようにしていました。

— 昨年度は前例のないオンライン芸術祭、今年は3年ぶりの実地開催での芸術祭と、今までの歴史や流れを先輩から教わることのできない、非常に難しい芸術祭になったと思います。その中でも、高い意識を持って芸術祭全体のディレクションに取り組まれていたんですね。

徳富 そうですね、執行部にはデザイン部や広報部、企画部など様々な部署があり、それぞれの部署でポスターやエントランスなどデザインする領域が異なります。様々な制作物全体を俯瞰して見られるのは、4役(芸術祭全体を取りまとめる役で、委員長・副委員長・書記・会計のこと)しかないのも、全体のバランスを考えて粘り強く、各部や4役同士で協力しながら、ビジュアル面も詰めていきました。

— 執行部の皆さんのクリエイティブへのこだわりが、エントランスやパンフレットなど様々なところから感じられたと思います。コロナ禍での芸術祭という難しい状況下で、執行部の委員長・副委員長になろうと決断したきっかけを教えてください。

徳富もよ 委員長
(造形学部 彫刻学科2年)





安井悠起 副委員長
(造形構想学部 クリエイティブ
イノベーション学科2年)



完成したエントランス。



執行部員は芸術祭オリジナルのはっぴを着る。



芸術祭取材したNHK総合「ドキュメント72時間」が放送。写真は撮影当日の様子。



ムサビ芸術祭の名物「男神輿・女神輿」

徳富 昨年度は、オンラインでの芸術祭という初の試みだったので、対面での活動制限などもあり、執行部として今まで通りの活動が難しかったんです。今までの執行部の良さであった横のつながりや、活発な活動などをどうにか実現させたい！と考えるようになったことがきっかけで、委員長に立候補を決めました。

安井 僕も徳富さんと似ているのですが、昨年度は、コロナ禍でなかなか執行部の方々と会うことができないため、他の執行部員が何をしているかわからず、少し不完全燃焼でした。この経験から、コロナ禍2年目は「組織づくり」に力を入れたいなど考えるようになりました。そう考えていた時に、執行部の企画部で一緒だった徳富さんから「一緒にやらない？」と誘われたことがきっかけでした。

—— 初めてのオンラインでの芸術祭を経験し、「人と人とのつながりの大切さ」を改めて感じられたんですね。「人と人とのつながり」を大切にするために、執行部としてどんなことを意識しましたか？

徳富 意識していたことは、なるべく小まめに執行部全体へ声かけを行うことです。委員長だったので、まだ会ったことのない執行部の1年生のチャットにもリアクション（メッセージへのスタンプ機能）を送ったり、気軽に遊びに来てもらえるように執行部の部室にお菓子を置いたり、少しでも親

近感を持ってもらえるように工夫していました。

—— 委員長が率先して良い雰囲気を作られていてとても素敵ですね！ コロナ禍で中々思い通りにいかなかったり、大変な思いをしながら芸術祭を創り上げられたと思いますが、「執行部に入って良かった！」と思うことやエピソードがあれば教えてください。

徳富 私は執行部で色々な人と関わる中で、最初は意見が対立して分かりあえない！と思うこともあったのですが、しっかりぶつかって話し合えば、意外と分かりあえたり、相手の芯のあるところをリスペクトできたりするんだなってことを学びました。社会人になったら大人だから、真剣に意見を言い合ってぶつかり合うことってなかなか少ないと思うんです。それを大学生活で経験できたのはとても良かったなって……執行部に入らなかったら、私は一生誰かと真剣にぶつかり合うことはなかったんじゃないかなって思います(笑)。

安井 どんなに疲れていても難しくても、「諦めない・妥協しない」を実現できたことですね。僕は、クリエイティブイノベーション学科なので、今まではビジュアルやデザインを創り上げていく方々と共に制作するよりも、ビジュアルを作る前段階の企画検討部分を共同で行うことが多かったんです。執行部に入ってから、デザイン部などで作っている立場の人たちと接することが増えて、作り手がのびのび制作できることがいいモノを生

み出すことに繋がると感じるようになりました。だから、なるべく作り手が窮屈にならないように注意しながら、最後まで諦めず追求できたことでいいモノができたと思います。

—— ありがとうございます。最後に2023年度執行部に入られる方々へ、メッセージをお願いします！

徳富 自分たちの好きなように、自由にのびのびとやってほしいなと思います！ 執行部では、学年・学科関係なく、様々な人と関わる機会が多いです。たくさんの人と関わり合うと、同じ学科の方々と学ぶだけじゃわからない「自分ならではの強み」が見えてきます。自分の得意不得意が明確になるので、強みは活かして、逆に苦手なことは助けてもらって、周りと協力しあいながら芸術祭を創り上げていってほしいです！

安井 僕は、以前漠然とプロデューサーになろうと考えていたのですが、執行部に入って色々な学科の人たちとビジュアルについて検討したり、議論する中で「作り手の意識をもった」プロデューサーになりたいと強く感じるようになりました。執行部で沢山のひとと接して、自分の夢や将来がより明確に現実味を帯びたと思います。

中々、学生が主体となってここまで大規模なお祭りを創れる環境はそうそうないと思うので、今までの慣習とかしきりなんて考えないで、やりたい！を実現してもらえたらいいなと思います！

学科紹介

本学は造形学部と造形構想学部の2学部、絵画、彫刻からデザイン、建築、映像、芸術文化、社会課題解決まで、美術・デザインの広がりをもつ12学科を擁します。本誌では、毎号一つの学科を取り上げ、その学科内で行われている授業やアトリエ・工房等の施設、所属教員をご紹介します。

映像学科

映像学科では、映像、音、言語、造形という4つの側面から映像表現を学び、それらを自由に操れる人材を育成しています。イメージを膨らませて新しい表現を生むためには、技術を知ることが必要です。そのため、専門分野を決定する前にさまざまな映像表現の基礎を体験します。映像分野の総合知識と表現技術を習得し、映像の価値を知るよき理解者や制作者の創出を目指しています。

授業紹介

美大で映像を学ぶとは？美術大学の映像学科にとって、その命題は多くの示唆を与え続けます。2006年に開設された「イメージフェノメナン」はその命題に正面から取り組んでいます。映画やドラマ、アニメーションといった既存の映像ジャンルにとらわれない映像領域を目指し、映像(=イメージ)における現象(=フェノメナン)に着目することから授業は開始されます。そこで参照されるのは、絵画や彫刻といった美術領域です。かつての作家たちが見出した造形的価値を映像的に再解釈します。そこで再発見された造形的視座は、既存の映像ジャンルへの還元はもとより、現在映像から遠くはなれた領域へも展開されます。情報の伝達、物語の提示などこれまで映像に求められてきた役割を超え、映像そのものの可能性を模索し続ける美大ならではの映像教育の実践のひとつが「イメージフェノメナン」なのです。



岡野紗咲『共鳴+groove-』（卒業制作2018）
自然の動きに心地よさを感じるのは、我々が持つ身体感覚に近いからではないか。現象をカメラで捉え、高揚感を再構築した。



施設紹介

「映像をつくる」現場とは一体どんな環境なのか。全方位教育を標榜する本学映像学科にとって、その環境は多種多様です。例えばビデオアトリエという施設があります。その施設はいわゆるテレビスタジオで、広大なホリゾン^{*1}や照明だけではなく、副調整室^{*2}を有する本格的なものです。実際にとあるテレビ局と協業し、放送が行われたこともあります。しかし、映像学科のアクロバティックなところは、放送局レベルのテレビスタジオにおいて展示や上映会、はたまたパフォーマンスなど設計者の想定を超えた施設活用をする点にあります。それはまさに映像学科の内包する領域の多様性を示すひとつの現場の在り方だと思います。

他方で2021年に映像学科は新たな施設を得ました。16号館という武蔵野美術大学の中で最も若いその施設は、半建築をコンセプトに建築として未完成な状態で、利用する学生たちにその利用方法そのものから委ねられます。その環境は一般的な「映像をつくる」現場とは全く異なり、まさに美術大学という創造の現場に属する映像学科のアドバンテージの一つとなっています。なにを使うかではなく、いかに使うか。様々なテクノロジーと付き合いなければならない映像学科にとって、施設との向き合い方も一つの学びの現場といえるでしょう。

- *1 ホリゾン：スタジオ、ステージ等で用いられる背景用の壁または布。ホリゾンはドイツ語で水平線、地平線の意。
- *2 副調整室：スタジオに併設された映像や音声、照明などを編集・調整する施設。TVでは主にディレクターがここから制作現場を統括する。



「ビデオアトリエ」の活用方法。撮影用途以外にも展示や上映会、配信イベントなど、学生による様々な創作の場として活用されています。

映像学科専任教員

山崎連基 専任講師

山崎連基 YAMASAKI Renki

実写からモーショングラフィックス、3DCGまで様々な手法を扱い、放送局、広告、WEB、イベント、MVなどの映像制作現場に携わる。

1984年 福岡県久留米市生まれ

2007年 武蔵野美術大学造形学部 映像学科卒業

2015年 映像学科非常勤講師

2018年 通信教育課程非常勤講師

2022年 映像学科専任講師着任

教員メッセージ

「映像の世紀」と叫ばれた時代も下り、人類の手元にはスマートフォンという形であまねくカメラがあり、それらを駆使すれば編集・加工まで施しながら、全世界へ映像を公開可能です。そんな時代に映像学科で改めて映像を学ぶ意義はなくなったのでしょうか。答えは否です。むしろ、映像技術が普及した現在こそ、そこで問われるのは、いかに表現するか。どう表現するのか。それが重要な問題になるはずです。だからこそ美術大学という表現の学舎を共にすることが、映像学科の大きな利点の一つになっています。

一方で美術を教えることは可能か。一教員として、その命題の巨大さに震えます。それは「美術」が「映像」に置き換わっても同じことです。美大の教員として私が貢献できることは何なのか。ただ作品を称揚し、どんなスタンスも尊重して、それが個性だと幫助することなのか。あるいは反復可能なテクノロジーのノウハウをひたすら伝達することか。その答えは見つかりません。答えなど無いことをどこかで認めている自分すらいます。それでも私はムサビに集う学生たちと日々向き合いながら、その可能性を模索しつづけています。そして、もし仮にその答えが見つかるのであれば、ムサビを通過し、社会へ挑む学生たち、それぞれの足跡に、事後的に見出されていくものかもしれません。

教員の研究内容

ここ数年の個人的な関心はやはり「映像」にあります。コロナ禍における映像の役目は、従来の人間の在り方において自明だと思われていた身体の必要性和不要性を同時に突きつけられました。その必要性和不要性の判断基準もまた画一的ではなく、ときに同一の条件下においても判断は反転します。映像がそこにあれば、存在を確認できる。そう実感している自分と、映像しかそこに存在しないと、冷めている自分とがくるくると反転しつづけるのです。映像の役割は、感情移入すべき主体への信頼を基礎にしており、新たな関係性を結び直すには映像だけではなく、ある種の身体性をともなう場の共有が必要なのではないかと。それが作家としての私の問いです。単なる界面としての映像ではない映像はありえるのか。向こう側とこちら側を区分する映像そのものの基本構造からの自覚的な逸脱を、コロナ禍においてより志向するようになりました。その時に具体的に想起したのが「焚き火」という場でした。焚き火の映像ではなく、焚き火のように機能する映像はありえるのか。映像によって生まれる場。私の関心は、映像そのものから、映像とその周辺に及んでいます。



映像学科が有する撮影スタジオ「ビデオアトリエ」での撮影風景。
2年次の授業「デジタルドラマ」では学生が美術セットを組んで撮影に臨みます。



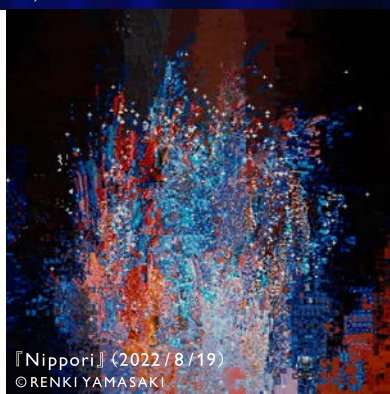
他学科の学生と共同で使用する工房施設「16号館」での制作風景。



山崎連基 専任講師



『CONTINUITY』(2021) ©RENKI YAMASAKI



『Nippori』(2022/8/19)
©RENKI YAMASAKI

授業紹介

武蔵野美術大学には、自身が所属する学科別の専門科目のほかにも、様々な授業科目があります。その授業内容の一部をご紹介します。

文化総合科目(全学共通科目)／博物館に関する科目

[造形総合科目(造形構想基盤科目)] 他学科が開設する授業に参加し、自分の専門とは異なる領域を学ぶ科目です。

[文化総合科目(全学共通科目)] 全学科を対象とした、幅広い分野・領域について学ぶ科目です。

[教職に関する科目・博物館に関する科目] 教員免許状・学芸員資格取得希望者が履修する科目です。

文化総合科目

上級日本語 1-4

言語文化研究室

三代純平 教授

「上級日本語1-4」は、カシオ計算機との産学連携によるプロジェクト型の授業です。留学生だけでなく、日本人の学生も履修できる多文化共修のクラスです。まさに多様な環境で、多文化にひらかれた新しいコミュニケーションの形をみんなで探求し、デザインすることをめざした授業です。学生たちはカシオのデザイナーたちと一っしょにチームを組んで、難民支援に尽力するミャンマーレストラン、教科書のない日本語学校など、多文化共生社会の実現にむけユニークな取り組みをしている現場取材します。そして取材を通じて発見したことを社会に発信していきます。学生たちは、今まで経験したことのないさまざまな出会いを通じて、びっくりするくらい成長します。人と出会うということ、そこにある経験と絆こそが、ことばの学びです。ぜひ、学生たちの学びの軌跡を以下のリンクからご覧ください。

<https://web.casio.jp/mau/>



文化総合I・造形文化

日本美術各論 VI-1・VI-2

美学美術史研究室

玉蟲敏子 教授

武蔵野美術大学の図書館や美術館には、平安・鎌倉絵巻の模本や江戸の絵入り出版物の原本や復刻本が豊かに所蔵されています。これらは主に日本画学科の模写の授業や視覚伝達デザイン学科の図入り印刷物の授業のために収集されてきましたが、日本美術史の講義にも役立つことができるのではないかと発想したことから「物語る絵画・メディアの伝統と現代」という授業が生まれました。目論み通り、履修学生は日本画・油絵などのファインアート系から、視デ・工デ・基礎デなどのデザイン系、さらに映像やCIまで全学におよんでいます。扱ひ方の手ほどきをしてから、それぞれが生まれて初めて「伴大納言絵巻」などの平安の絵巻物をくりくりと繰って自ら動かす動画として鑑賞し、みっしりと文字と絵が摺り出された『偽紫田舎源氏』などの江戸の絵入り本を食い入るように見つめる姿をみると、来年度もまた実施しようと思えてきます。古典の世界に触れることが学生時代の得難い経験となるよう、これからもこの授業を続けていきたいと考えています。



上：日本語学校への取材風景
下：プロジェクトの成果発表会

上：授業風景
下：絵巻模本を扱う学生

column ムサビ生の卒業後の活動をご紹介します。

むさびと 武蔵美人

“むさびと”とは武蔵野美術大学を卒業し各方面で活躍している人達のこと。
企業への就職、独立、制作活動……、形は違えど皆社会に出て頑張っています。
このコラムでは企業で活躍する若手の“むさびと”を取り上げ紹介しています。
ムサビ生の卒業後の可能性や広がりを発見してください。

モバイルゲームの世界を深く学び、大きな仕事に挑んでみたい

株式会社ディー・エヌ・エー 運営事業部 運営推進部 デザイン第一グループ

木村宇多佳さん
2018年 油絵学科 卒業



子どもの頃から絵を描く仕事をするのが夢でした。油絵学科に進学しましたが、自分の画風を広げて、さまざまなスキルを身につけようと入学当初から考えていたので、油彩だけでなく水彩やデジタルツールに挑戦したり、イラストコンテストにも積極的に応募しました。学び方の自由度が高く、設備環境が充実していることもムサビを選んだ理由だったんです。1年生の後半からは就職活動を視野にポートフォリオ制作を始め、3年生の夏のインターンシップを経て、当社に入社しました。新卒デザイナー研修で1年間、ゲームデザインに関わるスキルを丁寧に勉強させてもらったのちに現場に配属され、今までに「逆転オセロニア」や「ポケモンマスターズ」などを担当させていただきました。



木村さんが関わった「逆転オセロニア」の2D画像。

『逆転オセロニア』オセロ・Othelloは登録商標です。
TM & © Othello, Co. and MegaHouse ©2016 DeNA Co., Ltd.



『ポケモンマスターズ』では、プランナーと話し合いながら、キャラクターの表情やポーズの選択、CGのブラッシュアップ、フレームデザインの微調整を繰り返して3ヶ月で仕上げた。ときにはプランナーの確認で全リテイクになったことも。

©2019 DeNA Co., Ltd.
©2019 Pokémon.
©1995-2019 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

GUIとゲーム内外で使われる2D画像を担当した「ポケモンマスターズ」では、キャラクターの撮影とレタッチ作業に一番手をかけました。3Dモデルはポーズをつけるとどうしても不自然さが出てしまうので、キャラクターが生きている感じを出せるように、1体1体すべて手描きで加筆や修正をして。自分もゲームが大好きですから、お気に入りのキャラクターがかわいい、かっこいいと嬉しくなる気持ちがよくわかるんです。モバイルゲームは評価や反応をはっきりリサーチできる世界。もっと深く学んで、できることの幅を広げ、いずれは新たなゲームのグラフィックの全責任を担うような、大きな仕事に挑んでみたいです。

長澤学長が学長になられるに至った経緯をお聞かせください。

2007年当時の僕は、学長補佐・国際部長・企画部長・企画部広報担当部長など様々な役職を兼任していました。多忙を極める中、さらに、「長澤さんならイベントが得意だろう」ということで「80周年記念文化事業・行事企画委員会」の委員長に就任。この機会に、国際交流と高度デザイン人材について、何かできないかと考え、2009年の創立80周年記念文化事業として、世界そして日本で有数の美術系大学の学長が集う「世界美術大学学長サミット」、さらに、高度デザイン教育の必要性を説いた「国際デザインシンポジウム」の開催を決定しました。「世界美術大学学長サミット」では、美術大学はより社会との連携を深めるべきだ、という主旨の「東京宣言」を行いました。これまでの美術大学は、一般的には社会から少し離れたところにある特殊な大学として、ほとんど社会に開いていませんでした。むしろ自分たちの世界を創ることに一生懸命で、アカデミアというより技術を磨く学校のようなところが、ムサビを含めほとんどの美大にはあったように思います。そういう中で、「美術大学の力や影響力をもっと社会に開く必要があるのではないか」と強く感じ、それを80周年記念式典の「世界美術大学学長サミット」で宣言しました。さらに、



世界美術大学学長サミット
「東京宣言」

人間の多様な個性と創造性を根拠とする美術教育は、感性と理性をつなぎ、真の自由と豊かさを追求する運動として存在してきた。

美術大学は、利益と効率のみを追い求める今日の状況を超える新たな価値を創造する大きな可能性を持っている。

私たちは、その役割と責任を改めて認識し、社会との連携を深め、協力して世界に貢献する決意を、ここに宣言する。

2009年10月31日

高度情報化社会の到来と産業の高度化によって、デザインの対象領域が大きく広がり、求められる能力は以前にも増してより一層高度なものになっている、そんな現状に鑑みて、「国際デザインシンポジウム」では、より高度なデザイン教育の重要性も説きました。ただ、「東京宣言」や「国際デザインシンポジウム」が実現する以前から、僕は高度デザイン教育とその人材育成の必要性を発信し続けていました。しかし、新しい取り組みの重要性を理解してもらうのはそう簡単ではなかったですね。なにより自分だけで考えているのではなく、多くの方々からの賛同を得るためには、機が熟すまで待つ必要があると感じました。

こうした気持ちを抱えながら過ごしている中、2014年6月に父が亡くなりました。亡くなる前に父は、「チャレンジをやめたら、肉体が減ぞぞ!」という言葉を残し、これにハッとさせられました。その後、夏休み明けには学長選挙が始まり、「あ、このことかもしれない!」と感じ、学長にチャレンジしようと動き始めました。いろいろな方々のご支援・応援をいただいて当選することができ、2015年度からムサビの学長に就任することになりました。

ただ、今思い返すと、学長になろうとした時のモチベーションは、既に2009年から出来上がっていたように思います。高度デザイン教育や開かれた美大を実現するためには、誰かから頼まれたからではなくて、自分で動き、学長選で得た支持を元に、自分が考えることは、必ず支持していただけると信じるパワーこそが必要だ!と考える取り組んでいましたね。

実技試験不要の造形構想学部クリエイティブイノベーション学科・大学院クリエイティブリーダーシップコースの新設や、都心の市ヶ谷キャンパスの誕生は、今までのムサビとは異なる大きな挑戦

特集2 学長インタビュー

ムサビでの 学長歴をふり返る

今年度で任期を終える長澤学長に
インタビューを行いました。

長澤忠徳 武蔵野美術大学 学長
インタビュー・文責 福島あかり



長澤忠徳
NAGASAWA Tadanori

- 1953年 富山県生まれ
- 1978年 武蔵野美術大学
造形学部基礎デザイン学科卒業
- 1981年 Royal College of Art,
London 修士課程修了
MA (RCA) 取得
- 1999年 武蔵野美術大学造形学部
デザイン情報学科教授就任
- 2015年 武蔵野美術大学 学長就任
- 専門分野 カルチュラル・エンジニアリング
デザイン教育
デザイン・コンサルティング

だったと思いますが、どんな想いで設立されたのでしょうか？

ムサビは、これまで長い間、いわゆる美術系単科大学として、アートとデザインの11学科が一つの造形学部として構成され、学校組織という観点では、新しい世の中の動きに柔軟にスピード感を持って対応しきれないところがありました。高度デザイン教育が必要とされる新時代を切り開いて行くためには、世の中の動きに追いつこうとする、合わせるというよりも、むしろ時代の先に行かなければならない。そうした強い意志のもと、新しい発想で従来のルールを越え、いい意味でこれまでの伝統を生かしながら革新性を持たせた学部・学科・大学院の新設を決断しました。さらに、今までとは違う、尖った新しいものを社会に発信していくためにも、新しい風を鷹の台キャンパスに取り入れるためにも、都心に新しくキャンパスを作ることにしました。

思い返すと、僕は学長としてのこの二期8年間、人に指示を出すというよりも、中空に向かって吠えていたように思います。僕が発した言葉が、周りの人達に雨や雪のようにパラパラと降り注ぎ、各々が各々の立場や関心と心情で大切だと思う納得のいく部分を受け止める、そうしてできたのが、新学部であり、市ヶ谷キャンパスだと思います。

長澤学長は、新学部・新学科・新大学院の新設、新キャンパスの設立以外にも、様々な取り組みを推進されていらっしゃると思います。中でも、世界各国に協定校を増やすなど、ムサビの国際交流が盛んになったのは長澤学長の働きが大きかったと思います。グローバルなムサビを実現する上で、大切にされていたことをお聞かせください。

そうですね。自分に留学や国際活動の経験があったこともあり、様々な国との関わりを持ちたいと以前から考えていました。僕が国際部長になった当初（2003年頃）は、ムサビの国際協定校は6校くらいと非常に少なかったです。通訳がいないと教員同士で直接対話することができないような状況だと、交流協定の話は、やっぱり進みづらくなります。僕は積極的に海外の方々と会うこと自体が国際交流だと考えていたので、ムサビに訪問して下さる海外の教職員の方には、直接会って話をするようにしていました。その甲斐あってか、グローバル人材育成推進大学に選定されたり、協定校を現在の37校まで増やすことに繋がったんだと思います。また、本当に良い機会に恵まれて、中国の主要な美術系大学のほとんどを

訪問することができましたし、欧米を含む多くの国の主要な美術系大学を訪問できました。僕は学長でありながら、いわゆるムサビの良さを伝える営業マンでもあったなと感じますね（笑）。

学長として、ときにはムサビを伝える営業マンとして、長澤学長が特に意識されていたことを教えてください。

おそらく人間ってというのは、繰り返し聞かされてようやく気づくことができるものだろうと、僕は考えています。というのも昔、とある大きなプロジェクトを任された時に、「長澤さん、どんどんプロジェクトのメンバーが増えてきても、同じことを繰り返し言い続けなさい。あなたにとっては何百回言ったことでも、その人にとっては初めてのことなんだから、あなたが飽きてはいけない。」と言われたことを今も教訓にしています。ですから、「美大は誤解されている」、「あの遙か彼方に見える水平線の上に立てるか」、「心の音を聞け」などのキーワードは、何度も何度も繰り返し言うようにしています。学長は任期が一期4年間という期間ですから、学生は、入学式で話を聞いたらその後は卒業式でしょ？（笑）また同じことを言っているって思われてもいいから、話を聞いて覚えていてくれたらいいなと思って、繰り返し言い続けているんです。

最後に、学長歴を振り返り今後のムサビに期待することを聞かせください。

僕の学長としての2015年度からの二期8年間は、2009年の80周年記念事業の頃から変わらず、「美大を社会に開くこと」、「新しい高度なデザイン教育を創り上げていくこと」、この2つの実現に奮闘していたように思います。そのためには、たくさん語り、メッセージを発信し続け、美大の誤解を解いて新しいものに置き換えていく必要がありました。僕にとっては、ある意味、究極の「カルチュラル・エンジニアリング」でした。美大の文化を新しい文化として変容させていく、そんなトリガーを市ヶ谷キャンパスに置いて、それを鷹の台キャンパスと連動させる。そうして、この流れを弛まず推進していくことによって、武蔵野美術大学は世界最強の美大になれると信じています。世界のランキングで上位だとかそんなことはここでは関係なくて、世界のみなが興味津々になって、「ムサビは次、何をやるんだろう？」って注目し続けてくれるような、創造性教育の震源地としての美大であって欲しいですね。

NEWS 1

2023年度 在学生保護者向け教育懇談会のお知らせ

7月15日〔土〕開催予定

在学生の保護者の皆様を対象とした教育懇談会を開催いたします。当日は日頃の教育活動をご説明するとともに「オープンキャンパス」も開催しておりますので、1日を通じて授業風景をご覧くださいいただけます。詳細は今後大学webサイトにて公開予定です。ご参加には事前予約等が必要となる可能性もございますので、ご来校前に必ずwebサイトをご確認ください。

2022年度在学生保護者向け懇親会の様子は、YouTubeにて公開しております。以下リンク先よりご覧ください。

<https://youtu.be/xkVtHgCskwQ>



日時：2023年7月15日〔土〕午前・午後 計2回

会場：鷹の台キャンパス

参加方法：事前申込制（先着順）

*上記予定は変更になる可能性がございます。ご了承ください。



今年度在学生保護者向け懇親会の様子

NEWS 2

インフォメーション

3年ぶりに対面式の芸術祭を開催

2022年10月28日～30日に、本学鷹の台キャンパスにて芸術祭を開催しました。2020年度は開催中止、2021年度はオンラインでの開催となったため、実地開催は2019年度以来の3年ぶりとなりました。芸術祭執行部の芸術祭にかけた熱い想いや、芸術祭当日の様子などは本誌p2-3をご覧ください。



月1日、武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス内に開設しました。

自律協生スタジオ
CONVIVIAL DESIGN STUDIO



gallery αMが2023年5月から市ヶ谷キャンパスへ移転（予定）

本学が運営するgallery αMは、様々な表現の可能性を有するアーティストと、新しい価値を発信できるキュレーターの活動の場として展開する、武蔵野美術大学が運営する非営利ギャラリーです。同ギャラリーは2023年度より、これまでの馬喰町から本学が新たな未来を切り拓くための教育研究拠点および情報発信拠点として開設した市ヶ谷キャンパスへ移転し、創立100周年に向けた新たな活動を展開します。市ヶ谷キャンパス内で展開される新しいgallery αMにどうぞご期待ください。

<https://gallery-alpha.com/>



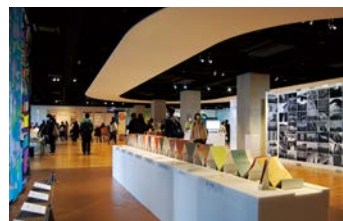
武蔵野美術大学×日本総研の共同研究拠点「自律協生スタジオ」を開設

本学ソーシャルクリエイティブ研究所と株式会社日本総合研究所（日本総研）は、自律協生社会の実現を目指し、共同研究拠点「自律協生スタジオ（英名：Convivial Design Studio／通称：コンヴィヴィ）」を、2022年11



2022年度 武蔵野美術大学卒業・修了制作展を開催

2023年1月13日～16日に本学鷹の台キャンパス、1月20日～22日に市ヶ谷キャンパスにて、2022年度卒業・修了制作展を開催しました。市ヶ谷キャンパスでの開催は、クリエイティブイノベーション学科の第1期生が4年次となった今年度が初となります。それぞれのキャンパス内をギャラリーと見立て、2023年3月に卒業・修了予定の学部・大学院生による様々な作品・研究成果が展示されました。作品は、日本画・油絵などの絵画、アニメーション・映画・写真などのビジュアル作品、彫刻、版画、テキスタイル、インスタレーション、建築模型、工業デザインほか、多岐にわたりました。



令和4年度武蔵野美術大学卒業式を挙行（予定）

2023年3月17日に、令和4年度武蔵野美術大学卒業式を挙行予定です。参加者は、令和4年度学部卒業生、大学院修了者のみとなる予定です。詳細は大学webサイトで発表いたしますので、ご確認ください。

本学関連施設展覧会情報

2023年3月－2023年8月の予定

美術館

大学美術館として美術作品やデザイン資料などの収集と保存、データベースの構築、展覧会の企画、開催、図録の刊行などの活動を行っています。

武蔵野美術大学 鷹の台キャンパス内
月・火・木・金 [祝除く] 11:00－19:00
土・日・祝 10:00－17:00

<https://mauml.musabi.ac.jp/museum/>



* 会期・時間を変更、あるいは予約制を導入する場合があります。
最新の情報は右記webサイトをご確認ください。

2022年度 武蔵野美術大学 卒業・修了制作 優秀作品展	4月3日 [月]－5月4日 [木・祝]
若林奮 森のはずれ (仮)	6月1日 [木]－8月13日 [日]
MAU M&L コレクション：絵画のアベセデー	6月1日 [木]－7月2日 [日]
三浦明範展 ― vanitas vanitatum	7月15日 [土]－8月13日 [日]

民俗資料室

民俗資料室は民俗学者・宮本常一 [1907－1981] [1965－1977本学教授] の指導により収集された約9万点の生活造形資料をコレクションの中心としています。収蔵資料の活用と公開を目的に企画展を開催しています。

武蔵野美術大学 鷹の台キャンパス内
収蔵庫見学 火・木

<https://mauml.musabi.ac.jp/folkart/>



* 最新の情報は右記webサイトをご確認ください。
* 展覧会の開館日時は、美術館開館日時に準じます。

gallery αM

本学が運営するノンプロフィットギャラリー。ジャンルを問わず質の高い表現と可能性を有するアーティストに作品発表の機会を提供すること、社会に斬新な価値を発信できるキュレーターに展示企画の場を提供することの2点をコンセプトとしています。

東京都千代田区東神田 1-2-11 アガタ竹澤ビルB1F
(2023年4月まで)
火－土 [祝除く] 12:30－19:00

<https://gallery-alpha.com/>



αMプロジェクト2022

判断の尺度 [ゲストキュレーター：千葉真智子 (豊田市美術館学芸員)]
vol.5 高嶋晋一＋中川周

2023年1月14日 [土]－3月11日 [土]

2023年5月から (予定)

東京都新宿区市谷田町 1-4 武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパス 2F
火－土 [祝除く]

* 上記展覧会以降の予定については決定次第webサイトに発表いたします。
* 会期や時間等は変更になる可能性があります。最新の情報は上記webサイトをご確認ください。

「『前衛』写真の精神：

なんでもないものの変容

瀧口修造・阿部展也・大辻清司・牛腸茂雄」展、全国を巡回

当館でアーカイブを所蔵する写真家・大辻清司は、2023年に生誕100年を迎えました。大辻に大きな影響を与えた瀧口、阿部、さらに大辻から薫陶を受けた牛腸らとの創作と交流を辿りながら、1930－80年代の日本昭和写真史の一片を紹介する展覧会が全国各地を巡回いたします。

お近くの方は、ぜひお立ち寄りください。

千葉市美術館 2023年4月8日－5月21日
富山県美術館 6月3日－7月17日
新潟市美術館 7月29日－9月24日
渋谷区立松涛美術館
12月2日－2024年2月4日

(いずれも予定)

* なお、当館では9月に「大辻清司展」を開催予定です。



新規寄贈作品について

若林奮『所有・雰囲気・振動 ― 森のはずれ』
1981－84年

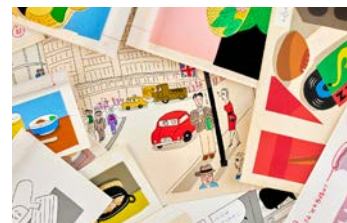
本作品は、彫刻家・若林奮が本学教授を務めた時期に、本学工房の一部をそのまま彫刻化した「鉄の部屋」がベースとなる作品です。今回の寄贈を受け、6月から開催される若林奮展にて、約30年ぶりの再展示を試みます。現代日本彫刻を代表する作家のエポックメイキングな作品をぜひ会場でご覧ください。

撮影：山本紘



安西水丸イラスト原画、直筆原稿

イラストレーター・安西水丸が生涯にわたり手がけたイラストレーション原画や直筆原稿などの仕事の大部分の資料を、「美術大学という後世のために作品を活用できる場所に寄贈したい」というご希望のもと、ご遺族から寄贈いただきました。今後調査・整理を進め、寄贈作品の全貌を紹介する展覧会を数年内に開催する計画です。



2023年度前期学事予定

4月	3日	入学式
	10日	前期授業開始：鷹の台キャンパス 第1ターム授業開始[-6月3日]：市ヶ谷キャンパス
6月	5日	第2ターム授業開始[-7月29日]：市ヶ谷キャンパス
7月	15日	前期授業終了：鷹の台キャンパス
	17日	海の日補講・試験日
	17日-22日	前期補講・講義科目定期試験週間
	24日-9月2日	夏季休業：鷹の台キャンパス
	31日-9月2日	夏季休業：市ヶ谷キャンパス

* 上記予定は変更になる可能性もあります。
最新情報は右記大学webサイトをご確認ください。

<https://www.musabi.ac.jp/>



お問い合わせ先

事務取扱時間 9:00 - 16:30 [昼休み12:40 - 13:40、日・祝除く]

下記事項などについて質問がございましたらお問い合わせください。

お問い合わせ先が分からない方は代表(総務チーム)までご連絡ください。

総務チーム 042-342-6021

内容	お問い合わせ先	連絡先
本誌について	広報チーム	042-342-6038 koho@musabi.ac.jp
学籍・授業・試験・成績 教職・学芸員課程、単位互換 卒業制作展	教務チーム	042-342-6044
学費の納入	経理チーム	042-342-6042
奨学金 学生生活・課外活動	学生生活チーム	042-342-6028
健康相談、健康診断	保健室	042-342-6029
進路・就職、インターンシップ	キャリアセンター	042-342-6048
留学、留学生サポート、国際交流	国際チーム	042-342-6037
入学式・卒業式	教学企画チーム	042-342-6011
美術館、図書館 民俗資料室、イメージライブラリー	美術・図書チーム	https://mauml.musabi.ac.jp/ 
gallery α M	gallery α M	https://gallery-alpha.com/ 

表紙作品 作者紹介

表紙では、本学助教の作品をご紹介します。
助教とは各研究室において、学生の指導や、教授の職務補助など行う教員で、学生にとっては身近な存在です。

所 彰宏 TOKORO Akihiro

油絵学科版画専攻* 助教

2016年 武蔵野美術大学大学院
造形研究科修士課程美術専攻版画コース 修了
記録写真をもとに描いた絵を版表現を用いて
画面に定着し、「今」の感覚で再構成することで、
時間感覚や記憶の不確実性を含んだ
イメージの創出を試みている。

*2023年度より、グラフィックアーツ専攻に名称変更

〈表紙作品〉

タイトル：野外演場

制作年：2021

技法・素材：モノタイプ

武蔵野美術大学公式アカウントです。
大学のニュースやトピックス等をお知らせします。



Twitter
https://twitter.com/musabi_koho



Instagram
https://www.instagram.com/musabi_koho/



Youtube
<https://www.youtube.com/@maumovie>



LINE
<https://page.line.me/tcs81561>