MAU

特集 初めて、始める

ムサビの「いま」を知る、
わたしたちの広報誌

mauleaf 31

2023.10

ムサビ生に聞く！ みんなの『初め て』『始めた』こと

31号のテーマ「初めて、始める」に合わせて、皆さんがムサビに入学してから新しく始めたこと、初めて挑戦したことなどについてのエピソードを募集しました！ムサビに通っている学生たちの十人十色の「初めて」「始める」が集まりました。

一人暮らし

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

通いだったけど遠すぎて…

——今後始めてみたいことはありますか？

自炊

建築学科1年　オト

油絵

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

授業の一環で！

——今後始めてみたいことはありますか？

日本画の岩絵具にも触れてみたい。

クリエイティブイノベーション学科1年　しゃり

昼ごはんにカップラーメンを食べること

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

大学生になってお弁当がなくなったから。学校でカップラーメンを食べるのが新鮮で楽しい！

——今後始めてみたいことはありますか？

サングラス登校に憧れがあります。

視覚伝達デザイン学科2年　イシヤマ

アクセサリー作り

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

友人とフリマをしたこと

——今後始めてみたいことはありますか？

自分で作ったものを商品展開してみたい

視覚伝達デザイン学科2年　冷やし中華

ドラム

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

憧れていたサークル活動

——今後始めてみたいことはありますか？

漫画を描くこと

クリエイティブイノベーション学科1年　きみと

Adobeソフトを触ってみること

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

いろんな業界のプロの人がとりあえず使っていそうだから！

——今後始めてみたいことはありますか？

3DCG

工芸工業デザイン学科1年　からみ

カメラを買いました

——どんなことを初めて始めましたか？

——それを始めることになったきっかけは？

写真を撮るのが好きで、せっかく美大に入ったから！

——今後始めてみたいことはありますか？

大学の友達と撮影会をしてみたい

クリエイティブイノベーション学科1年　ぽんじり

まとめ・イラスト＝高橋雅（デザイン情報学科2年）

前回号に引き続き、ムサビキャンパス開拓第2弾。
鷹の台キャンパスで過ごす学生には、少し距離のある
吉祥寺校と**市ヶ谷キャンパス**の2つの拠点の魅力を一気にご紹介！
記念すべきムサビの最初の拠点と、これから歴史が始まっていく新たな拠点。
誕生の裏話や、現地に通う人の声を聞くと、離れ離れに見えていた2つの場所には
“初めてのことを始めよう！”という人々の想いが共通して込められていることに気づきました。
時を超えて、場所を超えて、ムサビは常に挑戦を続けているのです。
さあ、進化するムサビにあなたも気づいて、「**初めて、始める**」ココロで繋がろう！

mauleaf 31

2023.10

TITLE				PAGE
表紙			カバーイラスト＝田村靜＋イスア	
表2		みんなの「初めて」「始めた」こと	まとめ・イラスト＝高橋雅	
目次				2
特集：初めて、始める		“初めて”を始め続けるムサビ	取材・文＝平山桃愛	4
		ムサビ吉祥寺校探検	取材・文＝横山日南	6
		当時の“ムサビ”、吉祥寺の“ムサビ”とは？	取材・文＝イスア＋伊藤もも イラスト＝伊藤もも	8
		覗いてみよう、市ヶ谷キャンパス	取材・文＝田村靜	10
		Talk with a CI student	取材・文＝横河碧唯	12
	卒業生インタビュー 大人の背中	春澤栞（クリエイティブイノベーション学科1期生）	取材・文＝村﨑莉彩子	14
	サークル訪問番外編	初めて始めてみよう!!! 進化し続ける電音研	取材・文＝藤松采	16
	気になるあの子	この銅像、誰？——実はムサビを救ったすごい人	取材・文＝坂野絵子	18
	あとがき			19
	私たちの「初めて」始める！		まとめ・イラスト＝イスア	20
裏表紙				

mauleaf vol.31　2023年10月27日発行

発行
武蔵野美術大学
〒187-8505
東京都小平市小川町1-736
WEB：
https://www.musabi.ac.jp/

企画
武蔵野美術大学 広報入学チーム
TEL：042-342-6038

編集ディレクション
酒井博基（d-land）
佐久間茜（d-land）
野村智子（d-land）

デザイン
加藤賢策（LABORATORIES）
田中なつみ（LABORATORIES）
守谷めぐみ（LABORATORIES）

印刷・製本
株式会社アトミ

編集
『mauleaf』学生スタッフ

造形学部
日本画学科
伊藤もも（3年）

油絵学科版画専攻
横山日南（3年）

彫刻学科
横河碧唯（1年）

工芸工業デザイン学科
坂野絵子（1年）

空間演出デザイン学科
田村靜（3年）
平山桃愛（1年）

デザイン情報学科
高橋雅（2年）

基礎デザイン学科
イスア（3年）

造形構想学部
クリエイティブイノベーション学科
藤松采（1年）
村﨑莉彩子（1年）

撮影
『mauleaf』学生スタッフ

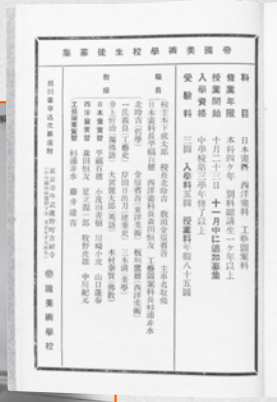
※本誌掲載記事の無断転用を禁じます。

今も昔も最先端！“初めて”を始め続けるムサビ

ムサビの歴史をたどると、なにやら「初！」の文字がたくさん見えてくる。ムサビの過去を振り返りながら、先代ムサビ人たちがどんな“初めて”に挑戦してきたのか見てみよう！

取材・文=平山桃愛（空間演出デザイン学科1年）
※モノクロの写真はすべて大学史史料室所蔵

1929 帝国美術学校開校（吉祥寺校始動）



超貴重!帝美生募集のポスター発見!

帝美開校秘話

上野の美術学校に匹敵するような美術学校を創り、日本の美術振興に貢献しよう！という想いが誕生のきっかけ。「教養を有する美術家養成」という教育理念は設立当時からあったんだ。

吉祥寺校での図書館の風景

1959 日本初！実技がある通信教育

短大通信の授業風景

1959年、戦後の社会情勢の中で美術を学びたくても叶わない全国の人々を救うため、前代未聞の実技付き通信教育が始まる。当時、通信教育で実技科目を扱うのは国からなかなか認可されなかったが、理論を通信教育、実習をスクーリングという形に分けることでようやく認められた。絵画の通信指導には、学生の作品の上にトレーシングペーパーを重ねて具体的に添削されることもあったらしい。

1961-1969

吉祥寺と鷹の台を結ぶ直通バス

鷹の台開校と同時に初めての女子寮OPEN!!

鷹の台キャンパス開校秘話

創立35周年を記念して、吉祥寺から鷹の台へと拠点を移したムサビ。1961年から少しずつ鷹の台で授業が始まり、何度も工事を重ねて全学が移行したのは創立40周年の1969年。移行の間、「やべ！今日3限から鷹の台だわ！」となる学生は、スクールバスで吉祥寺と鷹の台を往復していたんだって！

できたばかりの鷹の台キャンパス。すごい!何もない!

1962 日本初！造形学部

なんと学部名にも挑戦の心が。1962年、当時まだ各種学校だったムサビは、大学制度への移行を目指して新たな学部を設立。デザインと共に絵画・彫刻・建築・工芸の概念も包括する目的で、「美術」ではなく「造形」という新しい言葉が採用されたんだ。

かつての工芸図案科

1962 日本初！「デザイン」教育

大学で「デザイン」というカタカナの学科をつくったのはムサビが日本で1番最初だって知ってた？「産業デザイン学科」が誕生した1962年は、戦後の耐乏生活から抜け出し、人々が暮らしの質を意識し始めた時代。デザインの必要性が高まる時代の流れをよく観察していたからこそ、美術を教えていた場所にデザイン教育を持ち込むという大きな決断ができたんだろうなあ。

1961 鷹の台キャンパス始動

2019 市ヶ谷キャンパス始動

美大初！

キャンパス内にコワーキングスペース!?

コワーキングスペース「Ma」

2023年、コワーキングスペース「Ma」が市ヶ谷キャンパスに開設。美大にコワーキングスペースが導入されたのはムサビが初めて。世代や分野を超えたクリエイターたちの交流が新しい表現を生むきっかけになると期待！

2030 ---- 2020 ---- 2010 ---- 2000 ---- 1990 ---- 1980 ---- 1970 ---- 1960 ---- 1950 ---- 1940 ---- 1930 ---- 1920

ムサビ吉祥寺校探検
～今までありがとう～

ムサビ吉祥寺校は、前身「帝国美術学校」の設立当時から現在に至るまで、その歴史を一番に背負ってきた校舎です。現在は通信教育課程のスクーリング会場として使われていますが、施設の老朽化により、今年度で閉校、取り壊しとなります。
今回は、校舎の一部を特別に取材させていただきました。みなさんと一緒にムサビの面影を感じ取りながら、お別れできればいいなと思います。 取材・文＝横山日南（油絵学科版画専攻3年）

工房

屋外にある工房は、卒業生の制作途中の作品や材料も残されている。

3号館

学生ホール。学生食堂であり今年度中はスクーリングでも使用される。

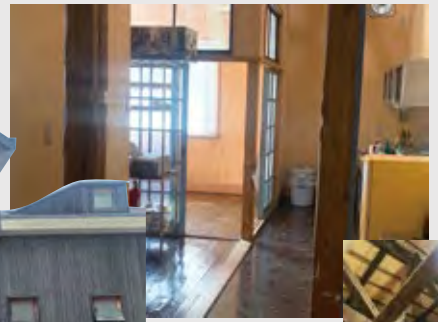
踊り場を彩るフレスコ画とモザイク画。1967年頃の学生が共同制作した作品。

キャンパスマップにも時間の流れを感じます。

2号館

4号館

趣のある木造の4号館。



まるでレトロな旅館のよう。

1号館

アトリエ。南京椅子など備品は鷹の台キャンパスと同じ。

取材・文=イスア（基礎デザイン学科3年／P8）+伊藤もも
（日本画学科 3年／P9）
イラスト=伊藤もも

当時の“ムサビ”、吉祥寺の“ムサビ”とは？

「武蔵野美術学校」が「武蔵野美術大学」に改称された1962年時に在学していた私たちの大大先輩・小林眞さんと、1980年から吉祥寺校・鷹の台キャンパスの両方で仕事をして いる木村修三さんに、当時の吉祥寺校について聞きました。

経理業務に邁進した職員時代

1980年にムサビに入り経理に配属されました。もう43年も前です。しばらく最年少職員で、4年経ってようやく後輩が入ってきたときは嬉しかったですね。週に1、2回は吉祥寺校で学校法人の財務を担当し何億という大きな額を扱い、あとは鷹の台キャンパスで経理の窓口業務をしていました。当時の鷹の台では学生さんの両替や教材費の納金、入試の願書受付や合格発表、補欠合格の繰り上げの手続き、新入生の学生証発行も経理課が担っていました。

自分をつくった最初の5年間

仕事については当時理事長だった田中誠治さんと常務理事に鍛えられました。そのおかげで個人的には財務のスキルを身につけることができました。今の僕があるのは、お二人から最初の5年間に、法人の歴史を含め、様々な教えを受けたからだと思っています。

ムサビに勤めて43年！ 木村修三さん

木村修三
（きむら しゅうぞう）
吉祥寺校・鷹の台キャンパスでの勤務を経て、現在武蔵野美術大学常務理事を務める。

憩いの場は3号館

3号館の1階フロアは武蔵野美術学園の方々がそこで食事をしたり、自販機も置いてあってくつろぐ場所になっていました。卓球する人もいましたね。

吉祥寺校周辺のお気に入り

仕事が終わった後にライブハウスでジャズを聞いたり、喫茶店に行ったりしていました。駅の近くの映画館に行くことも。

吉祥寺と鷹の台を行き来した繁忙期

年度末の決算期はとても繁忙で、鷹の台キャンパスが夜8時30分に消灯していたので、仕事が終らないときは慌てて書類をタクシーに積んで、吉祥寺校に移動して引き続き仕事をしたこともありました。

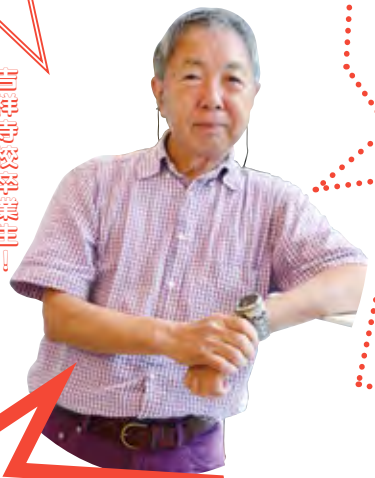
思い出の3号館の裏。新人の頃ここで泣いたことも…

スター揃いの教授陣

当時のグラフィック界を席巻していた先生・先輩たちがたくさんいて、グラフィックならムサビと言われていましたね。商業デザインでは原弘先生や粟津潔先生、森啓先生、そして小森駿一郎先生がいました。粟津さんが私に谷川俊太郎さんの詩集を貸してくれて、自分で活版を組んで和紙に刷ったことがありました。

吉祥寺校卒業生！ 小林眞さん

小林眞
（こばやし まこと）
武蔵野美術大学造形学部産業デザイン学科商業デザイン専攻卒業。キヤノン、小林図案社を経て、1992年埼玉県秩父郡長瀞町に株式会社コア設立。2022年3月、取締役顧問就任。



面接会場を沸かせた「女性自身」

鉛筆デッサンに彩色する写生画や、デザインの基礎のような色面構成がありました。もちろん学科試験も。面接で好きな雑誌を問われ「女性自身」と答えて場が沸いたことを覚えています。「週刊誌で一番広告収入を上げているから」と理由を添えました。

吉祥寺校の教室にて

自由奔放な学生生活

懐かしのパブリカ

当時は「日宣美展」というグラフィックデザイナーの登竜門があり、真夏の暑い部屋で夢中で制作していました。活躍中の山内障さんらが呑んでいる新宿のバーに作品を持ち込んだりもしましたね。制作以外では男友達と麻雀で遊び呆けたり、トヨタのパブリカで峠越えして路肩にハマったり、とにかく自由奔放。学校と駅の間にあった、朝ドラ「おはなはん」の主役の家の前で「おはなはーん」と叫んで逃げたこともありました。

当時の下宿部屋

「自分の手でつくる」はムサビで学んだ

在学時代は、初年度は専攻にかかわらずデザインの基礎を学び、2年生から専攻別でした。ポスターを作るのであれば、写植屋さんに指示した文字を打ってもらい、1字1字ピンセットでくり抜いて字間を調整する。そういう大変な時代でした。また、竹定規とガラス棒を使って筆を調整しながら線を引いたり、烏口で1ミリの間に10本線を引けるか、みたいなこともしていましたね。

※P8モノクロの写真は小林さんより借用

ムサビの始まりである吉祥寺校が　閉校すること、みんな知ってる?!

覗いてみよう、市ヶ谷キャンパス

取材・文＝田村静（空間演出デザイン学科3年）

MAU

Musashino Art University

「市ヶ谷にムサビのキャンパスがある」ということは知っていても、未だ謎に包まれた存在、という認識の人も多いのではないでしょうか。
今回は、事務室の山崎さん・小林さんに案内していただき、実際に市ヶ谷キャンパスを探索してきました！

市ヶ谷キャンパスのあちこちにある木製のホワイトボード

Q. そもそも、誰が使ってるの？
A. クリエイティブイノベーション学科（CI学科）の3、4年生と大学院クリエイティブリーダーシップコースの学生です！

CI学科では、1、2年生は鷹の台キャンパスで造形の基礎と教養を学び、3年生から市ヶ谷キャンパスへ移ります。鷹の台の学生にとっての共通彫塑・共通絵画にあたるような課題を通して、1、2年で培った表現力・造形力・思考力を生かし、企業や自治体と連携した社会での実践的な学びに取り組んでいきます。

Q. 在学生なら入れるの？
A. 入れます！が…

鷹の台の学生も、学生証を使ってキャンパス内に入ることができます。それだけではなく、地下1階の工房なども事前に手続きをすれば使用可能です。
ただ、市ヶ谷キャンパスの内部には様々な施設がある一方で、キャンパスの特性上、鷹の台に比べて学生が自由に過ごせる場所が限られているので、目的もなく過ごすというよりは、企画展や卒業・修了制作展の際に足を運ぶのがおすすめだそう。

Q. 世界堂、ないんでしょ？（- -）
A. そんなに困ってないんです！

そもそもCI学科の3、4年では、いわゆる「ものを作る」ことがメインの授業はほとんどありません。そのため日常的に画材店が必要になることはないそうです。しかし、1、2年生で造形と表現の基礎を学んでいるので、アイデアを伝える手段として、プレゼンテーションのためのモックアップやプロトタイプを制作することも。そのため、都心のビルの中にも関わらず、地下1階の工房にはShopBotをはじめとした様々な最新機械が揃っています。

刺繍の機械やプラスチック加工の機械など、様々な機材が

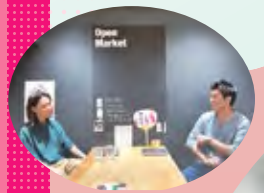
コワーキングスペース「Ma」

市ヶ谷キャンパスの図書館は、地下1階のDNPプラザ内に“間借り”で作られています。こちらは鷹の台の学生も利用でき、DNPの社員の方も閲覧可能だそう。さらに7階には、今年オープンしたコワーキングスペース「Co-Creation Space -Ma-」も。

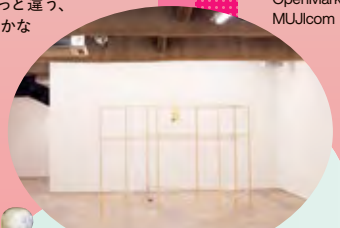
DNPプラザ内にある図書館
オフィスビルに書棚が立ち並ぶ

Q. 講義室の他に、何があるの？
A. MUJIだけじゃないんです！

1階に無印良品が入っているのは、鷹の台の学生でも知っている人も多いのでは。それに加え、2階にはギャラリー「gallery αM」あり、カフェスペース「OpenMarket」ありと、いわゆる「大学」「美大」とはちょっと違う、とてもバラエティー豊かな施設になっています。



OpenMarket（上）とMUJIcom（右）



「gallery αM」での展示
近藤恵介《ひとときの絵画》2023年（上）

Talk with a CI student

CI学科ってどんなことしてるんですか？

市ヶ谷キャンパスにいたクリエイティブイノベーション学科（以下、「CI学科」）3年の安井悠起さんに突撃インタビュー！明るく、グループ課題がやりやすそうな雰囲気の市ヶ谷の教室で、鷹の台の学生があまり知らないCI学科のことについて教えてくれました。

取材・文＝横河碧唯（彫刻学科1年）

一言で言えないところが面白い「CI学科」

——安井さんは数ある学科の中で何故CI学科に入学したのですか？

安井悠起（以下、「安井」）　CI学科の美大らしくないところに魅力を感じて受験しました。いわゆる「美大」という認識ではなく、「面白そうなことをやっていそうな学科」という認識でした。ここ以外に受験したのも、キャンパス内でグローバルコミュニティの取り組みがある大学などで、特徴的なことをやっている大学を志望していたんです。CI学科のカリキュラムは、当時はあまりよく分かっていませんでしたが、ファインアートでもデザインでもない、プロジェクトベースだったりする面白さが魅力的でした。

——新しい可能性を感じたんですね。鷹の台の学生もCI学科のことをあまり知らなくて、謎が深まっているんです。

安井　CI学科とは…。それを一言で言えないところが面白いと思っています。デザイン系と言いつつも、デザイン1本ではない。「デザインという武器を持つ」というイメージで、武器を持って、地域コミュニケーションや教育系など多岐にわたって実践できます。3、4年生ではそれがより強まっていきました。近々、授業で北海道に行くんです。

——1、2年次では鷹の台キャンパスに通っていたんですよね。鷹の台で学んだことで今に活きていることはありますか？

安井　1、2年生の課題で実際にものを作ったという経験は、今とても役に立っています。全く作ったことがないと、設計図を見て話していてもリアリティがありませんが、僕たちはイメージして自分たちでプロトタイプを制作することができます。

CI学科の授業はラフで好きなものを作れるので、色んなことができました。アトリエという物理的な環境で、ある程度の人数が真面目にものづくりに向かう経験は、あの時しかない。そんな環境があったからこそ、今市ヶ谷キャンパスで学びながら大きなものを作ったり、大きな失敗もすることができていると思います。上手くやることが正解でもないし、自分が大学生である時にしかできないことをやるのが面白いと思ったので、色んなことを試すことができました。ああいった時間は、今だけではなく将来にも役立つと思っています。例えば世界堂で揃えられるような材料も、材料があるからこそ作品が限定されてしまうこともあるかもしれません。材料そのものではなく色んな変なものを買ってみると、そこから想像が広がって面白いものができたりもします。そういう経験ができたのは宝物だと思っています。あとは、ある程度クリエイションができる友だちと出会える環境だったことも良かったです。

——安井さんは受験にあたり美術の予備校には通っていましたか？

安井　僕は総合型選抜で入学したので、美術の予備校は通っていませんでした。試験の内容はポートフォリオと構想力テストとプレゼンでした。コロナ禍に受験したので、プレゼンではコワーキングスペースなど、もう一度人に会える空間を作ろう、ということをプレゼンしました。さらに面接もありましたが、最終的に何が評価されたのかは分かりません（笑）

「ものをつくる」を学んだ鷹の台の時間

課題は解決するより見つける方が難しいと思う

——安井さんが思う、これぞCI学科という授業はありますか？

安井　どんな課題もメインが「課題発見」なことと、企業と大学が連携して行う「産学連携」ですね。CI学科は課題をいかに解決するかではなく、何を課題とするか。何を課題と捉えるかに焦点を当てた授業が多いです。その上で、ふとしたものにも何かしらの改善策がある、ということを思考します。課題を解決するより、見つける方が何十倍も難しい気がしています。誰も課題として捉えていないことでも、実は意外と素晴らしい可能性を秘めていたりするんです。斜め上方向の発見が、ただ単純に既存の問題を解決するだけではなく、価値のある面白いイノベーションを起こす。作ったことで生まれる疑問が、新たなイノベーションの価値を生み出しているんです。そのあたりはアートっぽいと思っています。

——ちょっとギャンブルっぽいというか…、絶対にビジネスには繋がらないことをしているということですよね？

安井　そうですね、本当にビジネスとして回るとか、すごい成功するというのはないけれど、それが面白い。CI学科にいるからこそ許されている。そんなことを気にしないでやってみられるのは今しかないと思っています。

——CI学科はグループ課題が多いイメージがあります。安井さんがグループ課題を行う上で大事にしていることはありますか？

安井　そのチームのメンバーで固まらないようにすることと強引さですね。みんなでやると、みんなの共通の意見に集約されてしまう。みんなで同意できることというのは、世の中の当たり前とか、常識的なところだと思うんですけど、そこに行き着いてしまう。だからうまくみんなでまとまろうとせずに、自分が面白いと思うアイデアを出したり、失敗したら失敗したでいいという強引さも必要だと思うんです。

またチームで議論するときには、議論が目的達成のためにできているか、本当に必要なことなのかを、俯瞰して見るようにしています。特にみんな熱中してるときは、あえて議論の外側に立ってみるという感覚ですね。

——CI学科の好きなところを教えてください。

安井　専門性がないからこそ、常に素人という気持ちを忘れないでいられる。それはすごく大事だと思っています。正しいか正しくないか分からないものを手探りで掴んでいくことが重要で、CI学科ではそれができるのが楽しいです。アート系の授業でも、素人だからこそ発想が出てくる。のびのび自由なアート教育を受けてきたと思います。

何を課題と捉えるか。手探りで掴みながら価値を生み出す

安井悠起さん
（クリエイティブイノベーション学科3年）
東京都出身。好きな食べ物は杏仁豆腐。
グループ課題ではリーダー的存在。

実地で取り組む北海道産学プロジェクト

——北海道プロジェクトで楽しみなことはなんですか？

安井　北海道の子供たちがどんなことを考えているのかを知ることが楽しみです。地方の子供たちの社会の見方が気になります。東京だと30分あれば山手線に乗れるし、どこにでも行ける。リソースが揃っているんです。でも、そうではない町の子供たちは、そうした環境とかについて何を考えているのか。純粋な気持ちで気になっています。

——準備期間に学んだことはありますか？

安井　実際の俳優の方から指導を受けた演劇ワークショップですね。直接役立つか分かりませんが、みんなで劇をしたことで、チームのメンバー全員のコミュニケーションがしっかり取れた感覚がありました。それが今回の北海道プロジェクトに繋がればと思っています。

インタビューを終えて

今回はアポなしのインタビューでしたが、突撃に応えてくださった安井さんには本当に感謝しています。私にとってもCI学科はまだ謎が多かったので、今回のインタビューを経てより詳しく知ることができ、興味が出てきました。学科の垣根を超えて共に制作活動ができることを願っています。

地域に飛び込み“自分ごと化”して見えたもの

クリエイティブイノベーション学科1期生に聞く

昨年度、クリエイティブイノベーション学科の1期生が卒業した。新しく「始まった」学科でどのようなことを学んだのだろうか。
3年次の産学プロジェクト実践演習で滞在した北海道の森町に惹かれ、移住。今年5月から森町の地域おこし協力隊に就任した春澤栞さんにお話を伺った。

取材・文＝村﨑莉彩子（クリエイティブイノベーション学科1年）

やりたいことがあるときに、人をつなげ応援してくれる。森町の「人」にとても惹かれたなと思います。

――3年次の授業で森町に滞在したそうですが、どのような授業だったのでしょうか。

産学プロジェクト実践演習は、クリエイティブイノベーション学科（以下、「CI学科」）の一番目玉となるプロジェクトです。1週間から長いものでは1ヶ月などそれぞれの現場に入り、授業の課題となるさまざまなテーマに取り組みます。この期間は必修授業はそれ以外は一切ありません。そのプロジェクトで、私は北海道の森町に滞在しました。講師によるテーマ設定は「5年後や10年後、森町で自分がどう暮らしていたいか、どう過ごしているか」を想像しようというものでした。そこには、自分が実際に住んでいるという前提で考えることで、全く縁のなかった町を“自分ごと化”してほしいという狙いがありました。

テーマを考えるにあたって、まずは役場の方が色んなところに案内してくれました。農業や漁業、林業、それから林産業で、森町でとても有名な製材や木炭の製造などを見学し、インプットだらけの1週間でした。そこからは自分の足で町内を歩いたり、調査に行ったりして、自分は森町で何をしていたいか、何をしようかなどを考えました。私は鉄道が好きで、北海道の鉄道に乗ってみたかったこともあり、ここから50キロ離れた長万部というところに鈍行列車で行ってみるなど、広範囲のフィールドワークも行いました。そういう課題への向き合い方は、やっぱり全然楽しくなかったんです。その後、森町で初めて課題と正面からぶつかって取り組んだ時は、すごく楽しかった。その経験から本気でやろうと思いました。自分が課題で考えて発表したことを、本当にやりたいと思うようになっていました。今私はフリーランスで働いていますが、その時の体験が、全力でぶつかって本気で仕事に取り組むという姿勢を身に付けさせたのではないかなと思っています。

ほかにも、自分が本気で楽しんでいると、周りの人がそのアイデアに巻き込まれていくということがあります。そうやって場の雰囲気が動いていくというのも、森町で得られた学びだったなと感じています。

森町の街中

地域おこし協力隊の活動

――3年生で鷹の台キャンパスから市ヶ谷キャンパスに移り、当時はどのような変化を感じましたか？

家からとても近くなりましたね（笑）。それまでは家が遠いという理由でサークルや深夜までの作業は諦めていたので、市ヶ谷のアクセスのよさはとても助かりました。私は1期生なので、移った当初、キャンパス内はまだ未完成な部分もあったのですが、とても落ち着くなと思いました。3階に自由に作業できるスペースがあり、そこの木材の雰囲気などもパソコン作業にとても向いているなと思っていました。

――森町ではこれからどのような仕事をしていきたいと思いますか？

北海道の南側にある森町には、本州に見られるような杉が生えていて、それを「道南杉」としてブランディングしてアピールしています。ただ現状では、木を伐る樹齢に達していても伐採できていない木がたくさんあるんです。地域おこし協力隊の仕事として、道南杉をどのようにPRしていくかというミッションがあり、それは引き続き頑張っていきたいと思います。

また「もりまち木育ロボコンプロジェクト」という、木育とプログラミングを掛け合わせたプロジェクトを町が立ち上げています。子どもたちのコミュニティでよく開催されるロボコンを、林産業をテーマに森町の中で咀嚼しきれていないところもあります。

それでも、何かやるにあたって絵が描けたり、デザインができたりすると、「こういうことがやりたい」というのを形にして人に見せることができる。そうすると納得してもらえることが多いです。そういう力は、現場に入って地方で活動したり、色んな領域の人と関わっていく上でとても役に立っているし、大学での学びが活かされていると思う点です。

また森町での実習で、課題を自分ごととして捉え取り組むという経験で得た視点は、今も課題に取り組む時に役に立っていると思います。森町に来る以前の2、3年生の頃の課題で、行政に必要なシステムやアクションを提案をしたことがありました。でも考えただけで自分自身が動くわけではないので、“自分ごと化”はできていませんでした。

滞在の最後は森町の地元の方に向けてのプレゼンをして東京に戻り、更にブラッシュアップを重ねて、最終プレゼンは大学で発表しました。発表はオンラインで行ったので、森町の講師のみなさんや役場のみなさんにも見てもらうことができました。授業としてはそこで終了です。

――その授業で森町へ行って、どのようなところに惹かれたんですか？

東京だとできなかったことが森町という地方だからこそできる、ということを感じる機会が森町ではたびたびあり、そこがすごくいいなと思いました。森町は人口が1万4000人を割るくらいの小さな町なので、取り組みたいことに挑戦しやすい規模感だと感じます。何かやってみたいことがあり町の人に話すと、「それならこの人に会ったらいいかも」とつなげてくれるような関係性が築ける。

大学4年になり再び森町に長期滞在した時には、道の駅に自分たちの棚を設置したことがありました。その時は役場の商工労働観光課へ相談に行ったところ、道の駅の方を紹介してくださり、棚の設置が実現できました。そうやってつながってくれた人や、応援してくれる人がみなさん素敵な方々で、森町の「人」にとても惹かれたなと思っています。

また駒ヶ岳という山が町のどこからでも見えて、それがとてもシンボリックなんです。活火山である駒ヶ岳は、何度も噴火して山頂部が崩壊し、どこから見るかで形が違って見えます。すごく神秘的だし、朝起きたら駒ヶ岳が見えるというのも、私にとっては大きな魅力です。

森町から見える駒ヶ岳

――CI学科で学んだことで、今の仕事に活かされていることはありますか？

1、2年の時、CI学科では様々な美術やデザインの基礎を鷹の台で学びます。私はもともと絵を描くことがすごく好きでした。手を動かして服やステージをつくるなど、クリエイティブなことに興味があったので、何かをつくることを学べたのはとてもよかったです。きっと今の仕事ともつながっているんだろうなとは思うのですが、まだ私仕様にしたらどうなるかという取り組みです。このような、CI学科で培った発想の転換力が活かせる活動をしていきたいです。

地域おこし協力隊の任期を終えた後、このままフリーランスで続けていくかはまだ決めていません。今とは違う角度から森町を支援することも考えられます。ただ、大学卒業後に森町に移住できたのは、周りに恵まれていたからだと思います。森町に自分の生き方を応援してくれたり、一緒にやろうと言ってくれる人がいたり、悩み事があれば相談に乗ってくれる人がいたり……。本当に運が良かったんだなと思っています。

森町で初めて課題と正面からぶつかって取り組んだらすごく楽しかった。だから本気でやろうと思いました。

SHIORI HARUSAWA

春澤 栞

2000年、千葉県生まれ。
2023年、武蔵野美術大学クリエイティブイノベーション学科卒業。
北海道森町地域おこし協力隊として地域の木材をPRするミッションに取り組みながら、フリーランスのデザイナーとしても活動中。
北海道森町での実習をきっかけに、新卒での移住を決意。

取材・文=藤松采（クリエイティブイノベーション学科1年）

進化し続ける電音研

電子音楽研究会＝通称、電音研

公式サイト　https://mauems.com/
Instagram　@mau_denonken
X（旧Twitter）　@mau_denonken

その始まりや活動内容などミステリアスなイメージのある、非公認サークルの電子音楽研究会（通称、電音研）。電音研代表の工藤俊祐さんに、電音研に込める思い、非公認として活動をする意味を伺い、その実態が明らかに……！今、やりたいことがあるけれど始め方がわからない、勇気が出ない学生を後押しします！

電子音楽研究会代表の工藤俊祐さん（視覚伝達デザイン学科3年）

――まず、電音研の成り立ちと、どのように活動を進めてきたかを教えてください。

電音研は2022年5月に発足した研究会です。僕は大学に入学したくらいから音楽をやろうと思っていましたが、ムサビには電子音楽を扱うサークルがなかったので、作りたいと思ったのがきっかけです。入学した頃に仲良くなった視デ4年生の坂本くんに「電子音楽研究会を一緒にやらないか?」と声をかけ活動が始まりました。僕はDJの活動をしたかったので、イベントを作ってDJするというような、自分がやりたいことのためのプラットフォームというイメージでした。そこで坂本くんが映像を流したり、イベントの演出におけるVJ（ビジュアルジョッキー）の可能性について探ったりなどもするようになり、最初は5、6人のメンバーで、オンラインで活動していました。そこで意見交換したり音楽について話したりしながら、まず芸祭に出ることを目標に、Twitter（現X）で部員募集を始めました。DJやVJなど自分がやりたいことがある人に入ってもらいたいと思ったんです。すると結構色んな人から連絡が来て、建築学科の人と空間設計を考えたり、映像学科の人と音楽に合わせた映像について話し合ったりしながら、最初の活動として芸祭に出ました。

それ以来、非公認サークルとして活動を続けていますが、あくまでも、自分たちのやりたいことの基盤となるような場所を作りたいという思いで立ち上げたので、絶対に公認サークルにしたいとは思っていません。それぞれがやりたいことをやればいいかな、くらいの気持ちでやっています。

――制作について、音楽と映像は別々の軸で考えていますか?それとも、音楽あるいは映像ができてから、それにどちらかをつけ加えるというような形で制作していますか?

それは割と並列で捉えています。電音研としては映像・音楽・空間という3つの軸があり、それらは個々で成り立っているんだけれど、相互作用的に絡まり合っている。それが1番重要だと思っています。

音楽に映像を付け足すということではなく、映像からどのような音楽が奏でられるか、使う建築物や空間設計によって、どのような映像が当てはまるのかという考え方で

映像が映し出された円形スクリーン　会場のどこにいても映像を見ることができる（下）

3つの円形スクリーン制作の様子　色を塗りパーツを組み合わせて完成させた

す。お互いの領域を横断しながら新しいものを作ったり、少しでも拡張できることはないかと探り、ぐちゃぐちゃになりながら、だんだんと一体となっていくイメージです。

例えば、この間使った円形のスクリーンでは、空間にどのような印象を与えたいか、というところからスタートしました。とりあえず大きな円が3つあったら、それだけでインパクトになり、360度どこからでも見られる。意外と今までになかった空間が作れるのではないかということになりました。それに対してDJはどういう位置にスピーカーを置くか、どういう音楽がいいのかなどを考えていきます。

イベントについては、新しいことに挑戦していきたいという意識があり、毎回違う会場でやるということが、何となく暗黙のルールになっています。学生にしかできない、馬鹿みたいに採算の取れないものを作るという面白さを大事にしていきたいんです。

――自分たちの作りたい音楽や空間に対するお客さんの反応が想定と違うことはありますか?また、イベント作りで意識していることを教えてください。

僕はDJなので音楽は作っていませんが、想定していた曲の構成にお客さんが盛り上がらなかったというのは全然あることで。そういうことも含めて研究だと思っています。イベント作りについては、どちらかというとクラブの敷居をあまり高くしたくない。ハードルを下げ、そこに新しい人たちが参入することで生まれる新たな表現を大事にしたいんです。

だからこそチケットに関しても、なるべく低価格になるよう心がけています。DJも基本的に初心者ばかりで、初めての人にDJができる環境を作るというのも電音研の大事な機能の一つだと思っています。電音研で初めてクラブに行ったという人に楽しいと思ってもらえたら、次のイベントに行くきっかけになるかもしれない。そういう体験を作っていきたいので、集客面も含めてイベントの作り方や発信の仕方を工夫しています。

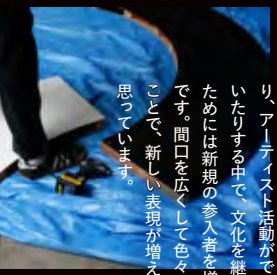
――電子音楽って何だろう?と思っている人でも行ってみたくなるくらいのハードルの高さになっているのが凄いなと思います。

テクノ系、ディスコ、ハウス、ノイズミュージックなどの幅広いジャンルの音楽が一つのイベントで聴けるというのも、電音研のイベントの醍醐味です。好きな音楽に出会うきっかけにもなり、自分たちの作るカルチャーを盛り上げていくことにも繋がると思っています。

コロナの影響でクラブが潰れてしまったり、アーティスト活動ができなくなった人もいたりする中で、文化を継承して残していくためには新規の参入者を増やすことが必要です。間口を広くして色々な人を入れていくことで、新しい表現が増えていってほしいと思っています。

第2回研究進捗報告会「PROGRESS...?」

“初めて”の体験をつくり新しい表現を増やしたい



学生生活チームに聞く！サークルの始め方

まず何から始めたらいいの?公認のメリット?非公認でも学内で活動できる??学生生活チームの職員さんに伺いました。学生必見です!!!

Q1　ムサビで新しく公認サークルをつくるにはどうしたらいいですか?

まずは書類提出と面談を経て同好会からスタートです。2年目に活動報告や活動計画を提出し仮サークルに、3年目以降で学生協議会の「サークル代表者会」により承認されると公認サークルに昇格します。

Q2　公認サークルになると大学からどのような支援が受けられますか?

年間2万円を部費として補助しています。また、サークル棟（鷹の台ホールB棟）に空室があれば、サークル部屋が配当されます。そして公認サークルは「武蔵野美術大学○○○サークル」など、大学の名前をつけることができ、外に向けて活動が広げやすくなります。

Q3　サークル棟は公認サークルに所属していない学生も利用できますか?

写真スタジオは、ムサビ生であれば誰でも使えます。また、フリースペースや1階の展示室は、企画を出して審査に通れば、学科を問わずムサビ生が展示できる空間になっています。

Q4　サークル棟のほかにも、学生が課外活動で利用できるスペースはありますか?

第1講義室、第2講義室などの講義室については、放課後は非公認サークルでも申請して使うことができます。

Q5　活動を始める際に、気をつけなければいけないことはありますか?

火を使う活動や生き物を持ち込むことは原則的に禁止です。ただ、もともと学内にいた野良猫を保護・管理する「ねこ部」については話し合いの結果、公認サークルになりました。活動を許可するか、場所を提供できるかなどは、活動内容により大学が判断しています。もしやりたいことがあったら、学生生活チームに相談してください。

Q6　すでに同じようなジャンルのサークルがあるのですが、新しく立ち上げたいです。

同じカテゴリーの団体がすでにある場合、新たなサークルは公認にできないことになっています。公認サークルを目指すのであれば、同じカテゴリーのものがないか、まずは学生生活チームにお問い合わせください。

Q7　非公認サークルとして大学で活動を続けていくこともできますか?

公認化せずに長く活動を継続しているサークルもあります。公認サークルに必要な、代表者会への出席やサークル棟の清掃、活動報告などは、非公認サークルは不要です。ただ、非公認であっても、危険性のある活動は大学としてストップをかけることがあると思います。

『mauleaf』に
関する感想は、ぜひ
「#mauleaf」
でシェアを！

WEB版『mauleaf』

**キャンパスでのできごとや展覧会情報も。
WEBで独自のコンテンツを発信中！**

紙版『mauleaf』の創刊10年の節目である2020年7月にスタートしたWEB版『mauleaf』。ムサビ生が編集部員をつとめ、クリエイターへのインタビューやキャンパスでのできごと、展覧会情報など、ムサビ生にシェアしたい情報を発信しています。
「あの施設、実はめちゃくちゃ使える」「変わった活動をしてる学生がいるらしい」「この展覧会は見るべき！」……出発点になるのは、編集部員それぞれの個人的な目線。大きなニュースから小ネタまで、いろんな話題が集まっているので、ぜひご覧ください。ご意見・ご感想もお待ちしています。
▸ https://www.mauleaf.jp/

本誌企画の情報求ム!!

特集

特集で取り上げてほしいテーマを募集しています。今号の「初めて、始める」のほか、過去には「キャンパス」「アルバイト」「アニメ」「ファッション」「恋愛」などの特集がありました。「ムサビのこんなことが知りたい！」「こういうことを調査してみたらおもしろそう」など、ジャンルやスケールは問いません。あなたのアイデアをお待ちしています！

気になるあの子

現役ムサビ生の「気になるあの子」をインタビュー形式で紹介します。すごい、変、怪しい、不思議、素敵……、どんな「気になる」でもOK！　取材をしてほしいムサビ生の情報を待っています。自薦・他薦は問いません。

すべて宛先は、mauleaf@d-land.jpまで。 必ず氏名・学科・学年・連絡先を明記してください。

あとがき

mauleafの活動を通して、学内でのさまざまな活動やムサビの歴史についてはもちろんのこと、気になるサークルや等身大のムサビ生のリアルについて知れたりと、とても面白い経験がたくさんできました！〈高橋〉

記事を見てくださりありがとうございます。わたしは日本画学科で参加するのが不安でしたが、学科関係なく楽しくやらせていただいて、やりがいのある制作でした。ありがとうございました！〈伊藤〉

IMLの訪問をきっかけに、普段関わらない市ヶ谷生や電通大生と新たな縁が生まれたり、今年度で閉校する吉祥寺校への取材を通して母校の歴史を垣間見る事ができ、貴重な経験となりました！〈横山〉

今まで何気なく過ごしていたムサビには、沢山の面白エピソードがあることをmauleafを作成する中で知って、一層ムサビのことが好きになりました。これからの学生生活がもっと楽しめそうです。〈坂野〉

今回mauleafに参加して、なかなか話せない方々からムサビの話を聞くことができました。特にムサビのために働いてる事務職員さんの存在に気づくことができましたね。本当にムサビに対する愛が深くなる活動でした！〈イ〉

伝説（?）のCI一期生にインタビューできて感無量でした。また、mauleafを通じてスケジュール管理能力の大切さを痛感しました。この学びを活かしこれからの大学生活を豊かなものにしたいです。（web版も見てネ！）〈村﨑〉

mauleafで他学科、他学年の人と交流が出来て嬉しかったです。この機会で仲良くなった人も出来たので、この繋がりを大切にしていきたいと思います。出会えてよかったです!!!〈藤松〉

冊子作りの初めから完成までを体験して、非常に様々な側面での難しさや面白さを感じました。たくさんの人の手と眼を通しているからこそ、紙の冊子に魅力が宿るのだなと感じました。ありがとうございました！〈田村〉

どうしたら読者の心をキャッチできるかを考えるのが難しく楽しい仕事でした！ 時間やパワーの配分に苦労したり、甘えたり、、、沢山の人と関わりながら1冊の完成を目指すのは超学びフルでした！〈平山〉

ありがとうございました。雑誌を作る経験が今後に活かせたらと思い参加しましたが、雑誌を集める趣味が増えました。完成形が楽しみです。みんなで作る共同作業は大変なこともありましたが、とても勉強になりました。本当にありがとうございました。〈横河〉

気になるあの子

実はムサビを救ったすごい人

**12号館の横にある、ムサビ唯一の銅像。
この人誰か知っている人いますか？
答え→田中誠治。……誰？**

取材・文＝坂野絵子（工芸工業デザイン学科1年）
参考文献　『田中誠治のことば』
（2011）学校法人武蔵野美術大学

戦後、ムサビは多くの借金を抱えて廃校の危機に直面していました。そんな中、ムサビを立て直そうとしたのが田中誠治です。造形美術学園の設立者・田中高愚の息子である誠治氏は、急逝した父の遺志を継ぎ、24歳という若さで、小説家の夢を捨てムサビの借金を背負う決心をしました。24歳ですよ?すごくないですか?今の私たちに割と近しい年齢であった誠治氏のムサビ立て直し計画がなければ、私たちはこの学校に通えなかったといっても過言ではありません。今この大学にいるあなたの友人や先生方とも出会えなかったかもしれません。

当時の状況を考えると、借金まみれのムサビを引き取るメリットなんて誠治氏にはありませんでした。ではなぜ、借金を背負ってでもムサビを立て直そうとしたのでしょうか。誠治氏は、戦争のような悲惨さを繰り返さないためには、優れた文化と芸術の伝統をもった日本が、文化によって、芸術によって、世界と交わり、世界と融和するべきであると考えていました。それが日本に残された唯一の道で、そのための美術教育機関が必要だとし、誰からも引き取り手のないムサビの再建に手を挙げたそうです。誠治氏はムサビの今に繋がる重要人物であるがゆえに、この学校の銅像になったのでした。

——この銅像、誰？

田中誠治

Tanaka Seiji

田中誠治の功績

武蔵野美術学校設立者に就任した田中誠治は、日本の経済低迷の影響で、学校に通えなくなる学生が多いことから、ムサビに通信教育部を開設し、上京しなくても美術を学びやすい環境を作った。また、学生の作品を買うことで学生を経済的に支えた。さらに、誠治氏が理事長在任中に経理課で働いたという木村修三さん（現在はムサビの常務理事／P9）によると、誠治氏は「中興の祖」。いわばカリスマ的存在で、厳しいが守ってくれる人、声をかけてくれる人だったそうで、誰からも好かれ、敬愛されていたそうだ。私たちが、ムサビの学生として毎日を過ごせているのも誠治氏のおかげである。感謝をしつつ、後悔のないようにこれからの学生生活を堪能したいと思う。

※大学史史料室提供

田中誠治
1924-1986年。広島県生まれ。1949年に24歳で武蔵野美術学校の創立者となり、1957年に武蔵野美術短期大学、1962年に武蔵野美術大学を設置して本学発展の基礎を固めた。（ムサビwebサイトより）

31号 mauleaf 活動記

私たちの「初めて」始める！

初めてmauleafに参加した私たちが、活動中に大変だったところや、記憶に残っているエピソードなどを集めました！
今回、初めて経験したことで、私たちの新しいストーリーが始まると思います！

初めての会議

入学した直後に募集の張り紙を見つけて、1年生だけど周りに迷惑かけないかな…とちょっと不安だったけど、入ってよかった!!他学科の先輩方とも交流できるいい機会だし、グループで仕事を進めるという力も鍛えられたと思う！

真剣な表情の大人達に本気プレゼン……！
企画の方向性を示すチョー大事なものだから、今世紀最大緊張した！（けどたくさん褒められて嬉しかった✌）みんなで話し合った内容を自分ひとりの口に任せるのは怖かったです。

自分が所属している学科や他学年との交流ってめちゃめちゃ貴重だと思う!!!出逢えて良かったです。。。mauleafこの1年間の活動が終わっても、展示やらイベントやらで一緒に制作してみたい!!!学科間の交流って本当になかなかないから、この出逢いを大切にしていきたい!!!

大変！

最初の取材は、緊張して「そうなんですね」しか相槌打てなかった〜後悔〜〜その場の会話を楽しみながら、インタビュアーとして客観的に話を捉えることも大事なんだなあ

デザイン事務所って……こんな感じなのかあ……（羨望）
—d-landのオフィスがお洒落すぎる……!!オレもこんな綺麗なところで働きたいよお

マジそれな案件、d-landに置いてある雑誌類もめっちゃ見漁りたい!!!
p.s.皆でピザ食いたかった

おしゃれ、、だったね＿なんかギャラリーみたいな感じで、仕事ガンガンできそうだった。

Web記事

締め切りの催促は遠慮せずに言った方がいいってことを学んだ。取材先の方との日程がなかなか合わないことも

締め切り…

仲良く楽しく出来たと思う!!!ただ、期限を守るのだったり予定が変更になることが多かったり対応するのが難しかったです〜自分よりだいぶ大人の人や会社とのやりとりもあるから、緊張感えぐかったけど良い経験になったなと思います。
貴重な時間を噛み締めよう（ドM思考で苦しみを乗り越えていこう!!!）

執筆すごい大変でした（笑）
入稿ギリギリまで書いていました。でも出来上がりはきっといい冊子になると思って頑張りました。資料集めのために始めた雑誌購読が、今じゃちょっとした趣味になりそうです。

頑張れ!!

web記事での企業の取材
企業の方とのインタビューが緊張した！
オンラインってのもあったと思うけれど、就職の面接ってこんな感じなのかな…。
でも、企業の仕事がいかに社会に出て、役に立っているのかが知れて感動した！

チームワークって何よりも、マネージメント管理が大事なんだなあ!!
大学1年生、初めてマネジメントを知る。。。。これも大人への第一歩よ！

取材・調査の一環として、普段入れない場所や、関われない大人たちに出会えるのって最高!!
まるで気分は少年探偵団!!美味しいケーキまで大人のお金で食べられちゃうんだぜ!!

卒業生へのインタビュー！
ムサビを卒業後のリアルなイマを知れる！
卒業生の方から聞く、あの時のあの授業が役に立っているな〜って実感が、今大学で学ぶモチベになる!!!

取材！

小林さんの取材のために、初めて埼玉県に行ってきました！想像以上にのんびりした空気の町でびっくり。特急に乗ったり、天然かき氷を食べたりギャラリーと会社を紹介してもらったりしました。ほぼ、取材ではなく日帰り旅行みたいでしたね。台風の中、めっちゃ面倒を見てくださった小林さんに感謝しかないですね！本当にありがとうございました！

うまい!!

まとめ・イラスト＝イスア

武蔵野美術大学