

ムサビセイ

気がつけば

特集

知らなかった
自分たちのこと

ムサビの「いま」を知る、
わたしたちの広報誌

mauleaf

32

2024.10

私のもちもの>> 芸術文化学科1年



リュックサック/PC/スマホ/
充電器/イヤホン/MAU手帳/
折り畳み傘/小物入れ/お菓子/
大容量ファイル/ルーズリーフ/
メモ帳/消毒液/ペンケース/
ティッシュ/メガネケース/財布/
ハンカチ/バスケース/
裁縫セット/本

Pick Up
1
本

バッグの中身はPCやルーズリーフなど
授業で使うものが主。リュックには穴が
空いており、この写真撮影を最後に引
退してもらいました。ありがとう!

登下校の電車内などではよく本
を読んでいます。本を読む理由
は、このブックカバーとしおりを使
いたいたから。

Pick Up
2

ペンケース

ペンケースは、小学校4年生の頃からずっ
と使い続けているお気に入り。父が海外に
行った際のお土産です。



美大生、何使ってる?

——やっぱり**キバツ**? 意外と**カジュアル**?

何かと「個性的」といわれてしまう美大生ですが、
実際のムサビ生はどんなものを持ち歩いているのでしょうか。
mauleaf32号のメンバー3人のカバンの中身をチェック!

まとめ=高橋天音(芸術文化学科1年)

モバイル充電器/メガネ/
リップ/お菓子/お弁当/
スケッチブック/筆箱/
財布/ポーチ/PASMO/
本/クレヨン/時計/イヤホン

いろいろなものを詰め込んでいて、
いつも重いかなと思っています。でも、
何一つ欠けてはいけない重要な
ものが詰まっています。



Pick Up
2

お弁当

料理がマイブームで、お弁当を作っていま
す。この日は、梅干しご飯とオクラにんじん
巻き肉とかぼちゃのバター焼き、ひじき、浅
漬け、トマト。美味しかったです。



Pick Up
1

パスモケース

地元の雑貨屋さんで見つけて
一目惚れしたパスモケースのウ
ミウシ君。触り心地最高。同級
生たちにも人気で、みんなにモ
モミされています。



Pick Up
3

クレヨン

もう一つのマイブームは、クレヨンと水彩
を使った気楽なお絵描きです。子供向けの
ワークショップがきっかけで再熱してます!



DS

スマホに飽きたらDS! 太鼓の達人はほんとに達人だ
よ。マリカーはLR壊れてるからドリフトできなくて詰んでる。

Pick Up
1

Pick Up
2

割り箸

ご飯買った時「お箸ない!」とか
「落とした!」とかなくてもご飯が
食べれるように入れてる。最初は
コンビニのお箸使わなくて溜まっ
ちゃっただけだったけど。



ヘッドホン/無印のメガネ/
APFRの香水/リップ/
印鑑/チープカシオ/財布/
鍵/充電器/iPhone8/
もらった鞆/ノート/
ボールペン/割り箸/
おやつ/DS/カセット各種

持ち物はできる限り少なくして
る! 荷物が重いと動く気にな
れない…。ほんとは充電器も
持ち歩いてなかったんだけど、
めっちゃ充電の減り早くな
ったから吉沢の決断。黒の
バッグは何にでも合うから大体
これ使ってる〜^^



Pick Up
2



Pick Up
1

私のもちもの>> 油絵学科4年

私のもちもの>>
基礎デザイン学科1年



特集

気がつけばムサビセイ

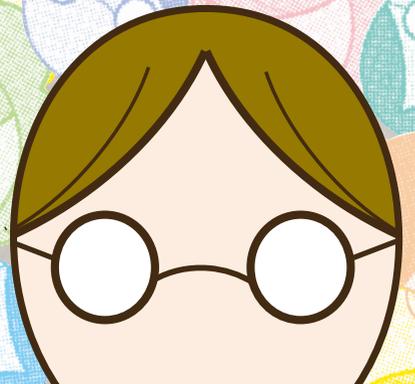
知らなかった自分たちのこと

ムサビに通う学生・通称「ムサビセイ」は、1学年およそ1000人。
そして13個にも分かれる多様な学科・専攻。
実はムサビセイたちは、自分以外のムサビセイのことをよく知らないのでは？

そんなもったいない！
こんなに面白くてこんなに創造的でこんなにたくさんの
ここでしか出会えない人達が集まっているのに！

今回のmauleafでは、
そんな「気づかないうちに見逃ごしてしまっているムサビセイの面白いところ」を探しました。
大学生生活は長いようで短い。ここにあるもの全て楽しんじゃいましょう。

イラスト=佐藤麗花(基礎デザイン学科1年)



TITLE	PAGE
表紙	カバーイラスト=大島明子
表2	美大生、何使ってる? まとめ=高橋天音
目次	2
特集： 気がつけば ムサビセイ 知らなかった自分たちのこと	制作のタネ まとめ=岡野いずみ 4 講評会のこと、どう思ってる? まとめ・文・イラスト=杉山心菜 6 講評会のこと、こう思ってる。 取材・文=須藤夢叶 8 お笑いに生きる 取材・文=須藤夢叶+高橋天音 10 基礎デザインの「基礎」を学生が考察! 取材・文=大島明子 12 ムサビってこう見えてる、らしい 取材・文・イラスト=須藤夢叶 14
卒業生インタビュー 大人の背中	鈴木宏平 取材・文・デザイン=大島明子 16
気になるあの子 あとがき	一台のカメラと撮りたい思いだけを持って 取材・文=須藤夢叶 18 ムサビで生きてる彼らの日常 取材=演野のどか 作画=須藤夢叶 20

裏表紙

mauleaf vol.32 2024年10月25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/	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)	編集 『mauleaf』学生スタッフ	基礎デザイン学科 大島明子 (1年) 佐藤麗花 (1年)
企画 武蔵野美術大学 広報入学チーム TEL：042-342-6038	デザイン 加藤賢策 (LABORATORIES) 田中なつみ (LABORATORIES)	造形学部 油絵学科油絵専攻 須藤夢叶 (4年)	芸術文化学科 高橋天音 (1年)
印刷・製本 株式会社アトミ	視覚伝達デザイン学科 佐藤陽南 (3年)	造形構想学部 クリエイティブイノベーション学科 演野のどか (3年) はる (1年)	映像学科 岡野いずみ (2年)
	空間演出デザイン学科 峯岸史佳 (4年) 杉山心菜 (3年)	建築学科 ウカンロ (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。

制作の 夕ネ

好きを貫く、
埋め尽くす。

私は好きなものとか好きなものを
掛け合わせたものとか好きなものを
犬X布、犬X好きな色とか。
需要とかテーマとかコンセプトで考えるより、
自分が見てみたいものを考えるかも。
(彫刻学科4年)

経験第一

昔好きだったテレビ番組や
アニメとか、場所とか匂い
とか。そんなものを振り
返って思い出すと自分の
目指す方向が自然と見え
てくる。体験したことは大切
なことだと思います。
(芸術文化学科2年)

日常から
見つける

イー
ア
ね

街中歩いてて良いなって思ったら
写真撮って描いています！何も考え
ずに出かけたらたまたまい素材
見つけたって感じ。
(油絵学科3年)

アナログ

なんでもいから思いついたも
のを一つ 紙に書いて、そこか
ら線で広げていく！
例えば目の前にりんごがあった
なら、「りんご」「赤い」……っ
て頭に浮かんだものをスケッチ
ブックに全部書き出して整理
すると、何か繋がりがやアイディ
アが浮き出てくるんです。
(デザイン情報学科4年)

文
や
文字
から

引っ張ってきますね。本を読んでいる時に綺麗
な表現とか言葉が出てきたら自分の頭で整理し
て、絵に抽出してみたり、散歩の最中にいいなと
思う瞬間があったら一旦文章に書き著すかな。
(日本画学科2年)

わたし。
以上

毎日の人との会話の中でふと知
ることが出来る客観的な自分の
魅力って結構面白い。友達が「そ
れいいね」って教えてくれるの。そ
れが結構ポイントになったりする！
(映像学科2年)

面白いものは
とにかく
メモ!

いつか使えるようにね。そして思いつかない時は
一旦離れてみます。ゲームしたり映画見たり、友達
呼び出して遊んだりね。もう、とにかく忘れる！その
方が閃きやすくて出現しやすいかな。
(映像学科3年)

フィールドワーク
っていうやつ？

はじめました。

いろんなところをあてもなく彷徨
うというか、知らない土地を
散策するときにいろいろな状態で見
たものを感ずる「こがでまか
い」もの駅前は持つてこいでみる
だけで結構違うんだよね。
(クリエイティブデザイン学科2年)

やっぱり
チャット先生

全部頼るんじゃないよ。
あくまで尋ねるだけ。
尋ねるキーワードも大切だからね！
そのセンスは自分次第。
(映像学科2年)

収集ある
のみつしよ

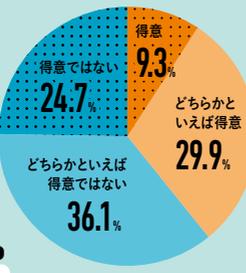
好きな作品とかアーティストとか見まくる。
好きなコンテンツからいつもエネルギーも
らってるから、無理やりにもアイデア欲しい
時はいろいろ見漁ることがほとんどかも。
(視覚伝達デザイン学科4年)

その種
どこの種
見つけ
ますか

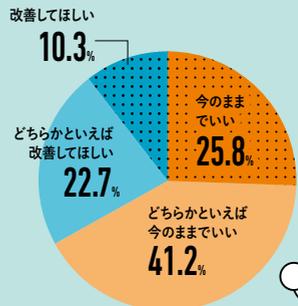
講評会の前に意識すること、注力していることは何？



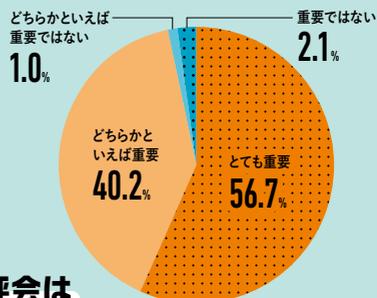
「伝え方・プレゼン」や「作品のクオリティ」。どちらも十分に準備できていることが理想的だが、伝え方を工夫したり、作品制作に時間をかけたりと、総合的に制作の意図が最大限伝わるようにギリギリまで粘るのがムサビ生だ。



講評会の形式、どう思ってる？



講評会の形式では、「とにかく長引く」「順番によっては自分の講評の時間が短くされてしまう」「休憩時間が欲しい」など時間配分についての意見が多く見受けられた。白熱する講評会はどうしても時間通りの進行を行うことが難しいようである。



講評会は自分の成長にとって重要？

ほとんどの回答者が講評会を成長の機会として重要視している。だからこそ、講評会にさまざまな思いを抱えるのだろう。ムサビ生は今日も真剣に講評会に向き合っている。

100人くらいに聞きました！

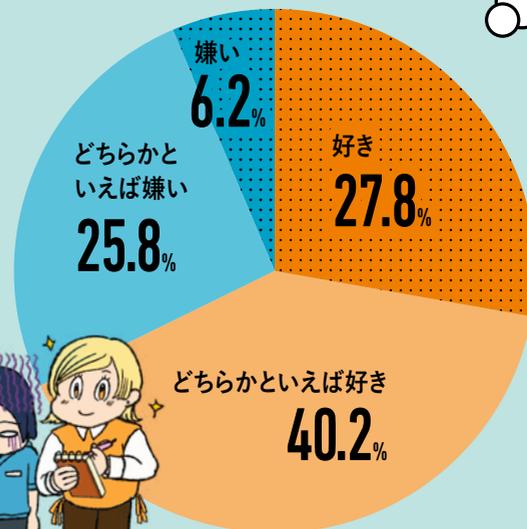
講評会のこと、どう思ってる？

美大生にはお馴染みの課題の「講評会」。情熱を注いだ制作の成果に意見をもらえる貴重な場ですが、いい反応が得られることもあれば、厳しい批評をされることも。そんな講評会に対しムサビ生がどんな思いを抱いているのか調査してみました。

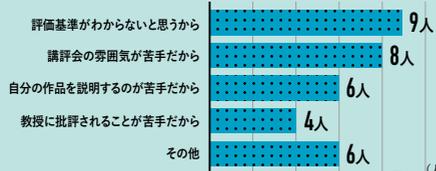
まとも文・イラスト＝杉山心菜（空間演出デザイン学科3年）

講評会は好き？嫌い？

68%が「好き」「どちらかといえば好き」と回答した講評会。その理由からは、他の人から意見をもらい、自分の成長に繋げようとするムサビ生たちの姿勢が窺える。一方、「嫌い」「どちらかといえば嫌い」の理由としては、「評価基準がわからない」「講評会の雰囲気が悪手」「教授に批評されることが苦手」などが挙げられた。肯定も否定もさまざまな意見が飛び交う講評会独特の雰囲気は、何度経験しても慣れないものだ。

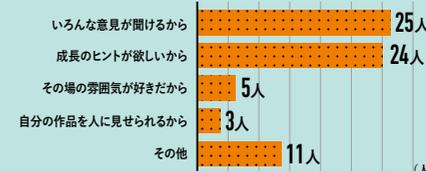


「嫌い」「どちらかといえば、嫌い」を選んだ理由はどれに近い？



その他 6名 | 人の話を聞き続けるのがちょっとしんどい / 作品の価値が決まってしまう感じがする / 批評ではなく感想だと思う / 自分や自分の作品に自信を持ってない など

「好き」「どちらかといえば、好き」を選んだ理由はどれに近い？



その他 11名 | 他の人の作品が見られるから / 自分の考えを自分の言葉で伝えられるから / 言語化して自分の作品を俯瞰できるようになるから / 上手くいけば承認欲求が満たされるから など



講評会の価値って何？

回答者 | 97人 学科 | 日本画 5人 / 油絵 22人 / 彫刻 4人 / 視デ 7人 / エデ 7人 / 空デ 1人 / 建築 2人 / 基デ 18人 / 芸文 21人 / デ情 1人 / CI 5人 / 映像 4人
 学年 | 1年 48人 / 2年 11人 / 3年 9人 / 4年 23人 / 院1年 3人 / 院2年 3人

オーディエンスが作品を見てくれる場

Q. 講評会ってどんな存在?

大勢の人に強制的に自分がつくったものを見せていい時間。見てもらえることってすごくありがたいことだと思ってます。

Q. どんな気持ちで参加してる?

「緊張」が8割、「楽しみ」が2割です。やり切れなかった気持ちがある時はもう嫌で仕方ないけど、自信ないと思っ出したものが褒められたりすることもあって不思議。

Q. 自信があったのに酷評された時はどう受け止める?

落ち込むし考えるけど、「でも納得いってるしな」って。私は厳しい意見を優しく言ってほしいけど、実際のところ教授もめちゃくちゃ言葉とか気を遣ってくれていると思う。

Q. 講評会を改善できるとしたら?

いろんな教授に評価してほしいし、もっといっぱい喋りたいです。あと私はしたくてもできないタイプだから、学生から質問できる雰囲気になってくれたら嬉しいかも。



空間演出デザイン学科2年
なこさん

言語化を手助けしてもらえる場

Q. 講評会は好き?

聞くのは好きです。学生が喋るのも教授のコメントも。

Q. 講評会は必要だと思う?

うん。作品を言語化する能力はある程度必要だと思います。講評会って制作者が言語化して発表するけど、実は教授が言語化の手助けをしている場なんですよね。

Q. 教授のコメントにはだいたい納得する?

疑問に思う時もあるけどそういうのも大

事だと思う。

Q. 例えば教授から「もう世界観が出来上がってるから好きにやったらいい」みたいなコメントされたらどう感じる?

それは1番嫌かもしれない。

Q. 講評で教授にもらった言葉は制作に影響してくる?

僕は教授から言われてピンときた言葉はちゃんと覚えてるけど、自分の喋ったこと忘れちゃう。寝不足だし。

油絵学科2年
もこさん

言葉と作品は補填し合えばいい

Q. 講評会は好き?

好きですね。1人でつくってきた作品がみんなの前に並んで、作者がつくったものの説明をする。それも面白いし、それに対して自分もアーティストである教授という立場の人が批評する。すごい空間だなって。

Q. 講評されるのは好き?

好きかもしれない。結構楽しみ。

Q. 「作品があるから言葉で説明する必要はない」みたいな意見はどう思う?

理解はできます。言葉で全部説明するというよりも、言葉と作品は補填し合えばいいのかなと。私は日々考えていることとかを講評会で話してます。

Q. 講評で教授にもらった言葉は制作に影響してる?

してる気がする。講評の時ってなんかもうめっちゃハイになってるから、あんまり頭に入ってないけど、終わってから落ち着いてくると、「さっきそういえばあんなこと言われてた気がするな」、みたいな。実は講評会が終わったあとに改めて聞いたりするコメントの方が頭に入ってくる。

模索を続けていくための講評

Q. 日本画の講評会ってどんな感じ?

今は40人くらいの作品を教授が2、3人で3時間かけて講評します。技術や技法に対してはあまり言及されなくて、みんな自分で模索していくスタイル。割とあっさりしてるかも。

Q. あっさりした講評はどう思う?

私は探し続けたいタイプなので、色々言ってもら

えた方がいいなと思います。それにはやっぱり自分がやり切らないとダメだなと。

Q. 作品を言葉で説明するのは必要?

必要かもしれない。世界で活躍する作家が特別講義で来た時に、その方の言葉でのアピールのうまさをすごく感じました。でも絵だけで想像させられるようにはなりたくないです。

Q. 講評で嬉しかったことはある?

人物のクローキーをやったときに、結構厳しいことを色々言われたんですけど、絵から人間性を見てもらえた気がして意外と嬉しかったです。



日本画学科
2年
華陽さん

講評会にもっと対話を

Q. 講評会は好き?

好きではないっていうか、得意ではないです。でも自分の作品を限られた時間で伝えるって必要なことだし、そういう練習だと思ってます。

Q. 講評会は必要だと思う?

講評があるから次に進める人も一定数いると思う。講評でアドバイスをもらって次の手が見えてくるっていうか。でも講評のない授業があってもいい。指導をしないっていう指導があってもいいんじゃないかなと。

Q. 講評ももっとこうしてほしいっていうことある?

前に自由制作課題の講評で、教授が最初に作品の印象だけでコメントして、その後に学生が説明して、それにもう1回教授が話すみたいな感じでやっただけです。いつもの講評会よりも対話になって結構よかったなって思ってる。



油絵学科2年
渡辺くん

講評をムサビ生が講評!?

講評会のこと、こぼしてる

講評会って慣れるもの? 自分の学科って変わってる?? みんなはどうやって講評会を乗り越えているんだろう。あんまり知らない他学科の講評会のこと聞いてみたい! 油絵、空デ、日本画のみなさんに本音を聞きました。

取材・文=須藤夢叶(油絵学科油絵専攻4年)

空間演出
デザイン学科
2年
みなさん



教授ともっと喋りたい

Q. 空デの講評会ってどんな雰囲気?

教授もいて緊迫してる感じもあるけど、思ったことを何でも喋っていい雰囲気があるからやりやすいです。

Q. どんな気持ちで講評会に挑んでる?

めちゃくちゃ緊張はするけど、自分がいちばんいいっていうメンタルで……。

Q. 作品に自信がないときは?

自分の説明の仕方とか展示とか、もっとわかりやすく伝えることできたかなと、反省の気持ちでやります。

Q. 言葉を使って作品をいっぱい説明するべきだと思う?

たとえば作家として世に出たら、全く美術を知らない人たちに作品を見せられることがほとんどだと思うから、ある程度分かってもらうために説明できる力を持つことはすごく大切なことじゃないかなと思います。

Q. 講評会で改善してほしいところは?

もっと少人数がいいかも。何なら教授と1対1で話したいです。

自分の作品をSNSで発表したり様々な企画に参加したりと、ムサビ生はキャンパス外でも思い思いの活動をしています。映像学科4年の米持さんもその1人。早稲田大学大認のインカレお笑いサークル「お笑い工房LUDO」(以下「LUDO」)に所属している米持さんは「ミスター・サン・アントニオ」という名義で活動し、多くのライブなどに出演しています。今回はそんな米持さんと、同じくLUDOに所属しているお笑い仲間の2人にインタビュー。お笑いの事や将来の活動についてじっくり聞くことができました！取材文：須藤夢叶 油絵学科油絵専攻4年 / 高橋天音 芸術文化学科1年

ネタと脚本は違う！

お笑いやってる美大生って多いの？
五十川 多くはないけど見かけるよね。
米持 お笑いサークルに入る人が全国的に増えてきているから、美大生も増えているって感じ。一橋大学に大きめのお笑いサークルがあって、美大生の場合立地的にそっちのサークルに所属してる人が多い印象かな。

米持さんはムサビに入ってからお笑いやるうと思ったの？
米持 お笑いサークルに入ろうとは思ってはいけど、最初は「サークルを楽しまう」くらいに感覚だったなあ。逆に映像は死ぬまでやる、仕事にするんだっていうくらいモチベーションだった。それが段々「お笑い」って今ではお笑いが生活の中心になってます。

映像学科の課題は脚本も書くけれど、その経験がお笑いに影響したりはしている？
米持 あんまり影響し合わないよ。舞台上でやるお笑いからネタは全然別物で、脚本を書くからネタを書くってのは全く無い、脚本書くことは難しいってまだ思うもん。逆にネタは割と書ける。パツと思いついてその日の夜には出しても見られるレベルになっていたりする。ネタはアイデアさえ伝われば、演技とかそういう細かいところは見られないかも。
正直なところ、何ヶ月もかけてつくった映像の感想をもらうよりも、毎週ライブやって

1でネタ披露していくよりも成長しやすい気がする。身内同士ではあるけど、4年間ネタ見せ合ってた大会とかも出て、それを乗り越えて養成所に入ると、アマチュアで4年活動してたって事だから、実際「令和ロマン」とかはそんな感じの階段を登ってる。
荻野 養成所に行かなくても入れる事務所はあるし、お笑いは才能だから1年ちょっと稽古しても変わらぬ気がする。
五十川 俺は養成所めっちゃいいって思うよ。1年落ち着いてネタを貯められるいい時間なんじゃないかな。
荻野 そうね。大学お笑いをやってから養成所に行くのはいいかも。

アーティストもそうだけど、お笑い芸人も安定した生活が得られないから不安だと感じない？
米持 今は単にネタをやるっていう幸せが一番なんだよね。ネタを考える幸せを何かか越えるまでは辞めるとかすら考えられない。ただ、賞金を獲れるのは本業に頂点だし、ライブの出演料自体も高くないから、まずは色んな人に知ってもらいたい。だから知名度を上げるためにアイドルみたいに売って稼ぐ人もいるけど、そういうのも嫌は思わない。
五十川 野心家だ。

3人の卒業後について教えて。
米持 お笑い続けます。
荻野 お笑いも続けます。
五十川 お笑いも続けます。
見るだけがいいです。

フィードバックを受ける方が個人的にはいいと思うんだ。お笑いの方が合ってるということなのかもしれないし、楽しくなれるほどしっかり映像をつくったことが無いのかもしれない。

お笑いのネタはどんな感じで考えるの？
米持 俺は良い感じのネタが降ってくるのをひたすら待つタイプ。だから心身共に元気な状態で楽しく生きていく必要があるって思ってる。曲とか小説とかだったら鬱っぽい時の方が何か出るのかもしれないけど、お笑いのネタに関しては楽しく生きてポジティブな状態の方が絶対いいから。

Interestingなオチ

お笑いはアート？
米持 個人的には「あのネタはもはやアート」みたいな発言は違うと思うし嫌なんです。お笑いで意味不明なことをやるのはアートではない。美術とはこういうものだというのが俺の中にはないけど、でもアートを観る時に笑うとしたら、FunnyよりもInterestingじゃない？だからアートを観る時の面白い、お笑いを見る時の面白いは違うものだと思う。
五十川 お笑いのネタを見て「芸術的」という感想が出て、その言葉だけが一人歩きしてしまうことはあると思う。お笑いは「芸術を

学内に収まるムサビ生だけじゃない。アートとは違うお笑いの面白さとは

見るぞ」と思ってみるわけじゃないし、そんなに真剣に見るものじゃないと俺は思う。でも感想を伝える時に芸術とか「アート」って言葉を使うことで、ある種の伝わりやすさは生まれるのかもね。
米持 映画を見て面白いと思う感覚に近いものがあると思う。悲しい背景を話すと人間が見えてきて笑えるみたいに、ネタに人間ドラマの面白さが入ることはあるから。

大学お笑いも自分の将来

お笑いを続けるモチベーションは？
五十川 見てもいいけど、大会やライブでも活躍したいから、大会やライブでははつきり順位が出るから「上に行きたい！」という気持ちになる。
米持 順位をつけられるのが嫌いな人は辞めてくるかも。俺は負けたら悔しいし勝ったら嬉しいタイプだから続けられてると思う。やっつけているうちに、客層によってウケるネタが全然違うことかも考えられるようになってきたしね。

最近の大学お笑いの人気についてはどう思う？
荻野 お笑いはいろいろやってきた中で一番しっくりくるんです。今は自分が有名になれる手段だと思ってます。

米持 1年生の頃はサークル仲間が観にくるくらいだったけど、先輩がM1で結果を出したり世に出てきたりしてるから、大学お笑いを応援する人や興味で観にくる人が増えてきた。特に、現役学生コンビの「ヌユタ」の影響も大きいと思う。大学生にこんなチャンスがあるんだって知ってお笑いを始める学生も増えてるよね。
五十川 でも「サークル」なんだよ。もちろんプロを目指してる人もいるけど、そうでない人もいっぱいいる。俺がちょっと嫌なのは、プロのお笑いを見て、大学お笑いにプロの面白さを見て、お笑いを続けることなんだよ。あくまでサークルの活動だし、色々求めすぎず見てほしいな。

プロの芸人って養成所に入って養成所に入るイメージだけど、大学お笑いからってイメージもあるの？
米持 それは最近できた流れだよ。今でも養成所に入って始めるというのがスタンダードだと思うよ。ただ学生お笑いは友達が見に来てくれるし舞台数も多いから、いきなり養成所に行く月

お笑い工房LUDO MEMBER (左から) ▶ 荻野連 (芸名: オキノフルマックス) 早稲田大学人間科学部4年 / 米持 環 (芸名: ミスター・サン・アントニオ) / 五十川友貴 (芸名: ランパオン) 中央大学文学部4年

お笑いにはムサビ生には芸人もいんだよ！

米持 環 映像学科4年 (芸名: ミスター・サン・アントニオ)



基礎

を 学 生 が 考 察 !

ムサビが
こだわっている
学科名称を深掘り
してみました!

ムサビの学科や専攻の名称には強いこだわりを感じるものが多いです。「視覚伝達デザイン」や「油絵」、「デザイン情報」、「グラフィックアーツ」など。今回はその名称ゆえに誤解が多いのではないかとされる「基礎デザイン学科(基礎デ)」について、基礎デに所属する1年生から3年生で座談会を行いました。基礎デの特徴や学びを掘り下げながら、「基礎」について考えます。

取材・文=大島明子(基礎デザイン学科1年)
展示写真=木許そよか(基礎デザイン学科1年)

基礎デザインの「基礎」って何なの？

折田 みんな今は「基礎デザイン」が何なのかイメージできると思うけど、受験生の時はわかっていた？

一同 わかんなかったですね笑

鈴木 基礎デザインってなんだろうって思ってた。デザインの歴史や基礎知識とか、配置や色使いとかの意図的なものを教えてもらうところなのかなと思ってた。

折田 私も初めは何にも知らなかったんだけど、「デザイン」の基礎をつくるから基礎デザインだよねって聞いたの。たとえば通路の道順とかルールとかもデザインで、そういうのをつくるのが基礎デザインなんだって。それを聞いて面白いなと思って、絶対に基礎デに入らうって。実際に基礎デに入ってみたら、1、2年生で手を動かして写真も映像もプロダクトも一通りやって、3年生で自分の好きな分野

鈴木 そつ、日本人なら知っとくべきだよつ。折田 あと板東孝明先生の授業で思ったのは、日本の文化と日本の美術、芸術をちゃんと知っとくましようねっていうメッセージがあるな。基礎デの中にはもしかしたら、海外に行く人もいるかもしれない。そこで日本人として出ていくときに、恥ずかしくないようにして世に出して行けるんだなと思う。

折田 あとはデザイン論全体が、その先生の作品以上にその人間性を知れると思う。基礎デは原研哉先生とか、その先生の授業が聞きたいから、その先生の作品に触れたいから、先生のゼミに入りたいたからって感じで入るじゃん。

鈴木 俺も1年生の後期で、梅原(豊)先生や菱川(勇)先生がいたコミュニケーション実習かな。3人の先生が週ごとに教えて来てくれて、菱川先生の時は先生がつくった短編映画を見せてくれた。それがなんかそれまで見たことも聞いたこともないような世界でめっちゃ印象に残ってる。先生の人脈の話もちょっと別世界ですごく面白かった。こんな先生いたのって、見方がもうすごい広かったっていう。

折田 菱川先生の授業は、私たちの時はバリの脚本を書かされたな。キャストと音楽

折田 「基礎デザイン」を別の名前にするなら？

大島 結局、基礎デの「基礎」はどう伝えたらいいと思いますか？他の学科にはない面白さがこんなにあるのに、やっぱり基礎という言葉で誤解されている部分があるのかな。もし学科の名称をわかりやすくするのなら、どんな風に表現できるでしょうか。

折田 「日本版パウハウス」とか？

大島 確かに。名前に解釈の幅があるのが基礎デらしさなのかもしれないですね。それだけなんでもできる。「よろず」な学科ですね。

言葉で表現する

に絞って選択授業になる。このカリキュラムのおかげで自分自身の基礎ができるんじゃないかなと感じます。

ひとこと言えない「基礎デとは」？

折田 何かをつくる時に、他の学科ではスケッチをたくさん描くと思う。でも基礎デはスケッチよりも言葉でめっちゃめっちゃメモるし、考える。意味付けをするみたい。考えなきゃいけないからずつと文章を書いているイメージかも。

大島 講評でもコンセプトをすごい聞かれたりしますね。「なぜそうしたのか」っていう問いが多い気がします。

鈴木 基礎デは「この先生の授業を受けたいから入る」って人がいるように、先生たちの考え方に触れて感じ取ることで自分を探時期があると思う。あとは友達からの影響も。みんなやりたいこともそれぞれだし、つくって

折田 1年生の後期に受けたデザイン論の授業かな。ちょうど三澤(通)先生が入ったばかりで、三澤先生のデザイン論が際立ってた。授業を聞いてみんなが泣くってことがあったの。すごく覚えてる。デザイン論は初回目を見開いて聞いてた。こんな面白い人いたんだみたいな。自分の作品だけじゃなくて、建築とかもいっぱい紹介してくれた。

鈴木 でも、パツて伝わっちゃうのもなんかあまり良くない気がする。

鈴木 そつね。この時はある意味、基礎デから離れた気がした。あとは、外国人の写真家の方がきて翻訳で授業を受けるっていう週末面白かった。

中垣 個人的に面白かったのは、詩の授業があることかな。他の学科だと、作品とかビジュアルで見せるものを言葉で説明することが多いけど。あの授業は自分の精神で評価される感じが特色かなと思いました。

一同 いいですね笑

中垣 やっぱ基礎デの良さはなんでもやる場所ですよ。逆に自分は何をやるのかが明確すぎる学科に行くのは怖い気はしてました。18歳くらいである程度進路が絞られてしまっ気がして。そういう意味では基礎デはまだ迷わせてくれるから、そっちの方が安心ではありました。

大島 デザインにおいて「伝える」って大事じゃないですか。なのに基礎デザインっていう名称は伝えきれないんじゃないかなって

折田 要は「基礎」っていう言葉のイメージだよ。初歩的なもの、基本的なものを想起させるから。あ「よろずや」はどうだ？

折田 1年生の後期に受けたデザイン論の授業かな。ちょうど三澤(通)先生が入ったばかりで、三澤先生のデザイン論が際立ってた。授業を聞いてみんなが泣くってことがあったの。すごく覚えてる。デザイン論は初回目を見開いて聞いてた。こんな面白い人いたんだみたいな。自分の作品だけじゃなくて、建築とかもいっぱい紹介してくれた。

大島 確かに。名前に解釈の幅があるのが基礎デらしさなのかもしれないですね。それだけなんでもできる。「よろず」な学科ですね。

鈴木 俺も1年生の後期で、梅原(豊)先生や菱川(勇)先生がいたコミュニケーション実習かな。3人の先生が週ごとに教えて来てくれて、菱川先生の時は先生がつくった短編映画を見せてくれた。それがなんかそれまで見たことも聞いたこともないような世界でめっちゃ印象に残ってる。先生の人脈の話もちょっと別世界ですごく面白かった。こんな先生いたのって、見方がもうすごい広かったっていう。

大島 確かに。名前に解釈の幅があるのが基礎デらしさなのかもしれないですね。それだけなんでもできる。「よろず」な学科ですね。

なぜそうしたのか



「よろず」な学科

日本の美術

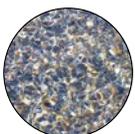
MEMBER
基礎デザイン学科



折田 桃佳(3年)



鈴木 健太(2年)



中垣 啓(1年)



大島 明子(1年)
mauleafメンバー

タマビ生に聞いたら

ムサビってこう見えてるらしい

伝統的な感じ、
THE 日本画っぽい(日本画)

キャラクター絵画は
少なそう(版画)

——意外といるんです

インスタレーションより絵画の
方が多いイメージ(油画)

写実主義って感じ(版画)

大きい作品作ってる
人多い(グラ)

ファッションショーかっこいい(日本画)

——このコメント結構たくさん出ました!

課題の期間が長くてゆったり
作っていて完成度高い(グラ)

クオリティ高い(建築)

——タマビは月に5つくらい課題が出るそうです

職人気質で
忍耐力がある(メ芸)

黒髪ストレート!(彫刻)

学外から見たムサビってこんな感じ
なんですわ! 意外と的を得ているよう
な、でもちょっと違うような。中にはム
サビのこと全然知らないなんて意見
もありました。タマビに取材に行くの
は同じ美大でもとても新鮮で楽しか
ったです。みなさんも見学に行ってみ
てはいかがでしょうか。そしてぜひ学生
同士でお話ししてみてください(A-A)

飲み会の治安良さそう(彫刻)

真面目で勉強できる
人多そう(油画)

提出期限ちゃんと
守ってそう(彫刻)

——タマビ生も守ってますよね??

タマビとそんなに違わなそう(油画)

——そんな気がしてきました

ムサビの
作品

ムサビの
人柄

猫多そう(工芸)



ムサビの
環境

鯉とか鳥とか動物いて羨ましい(油画)

入学式とかでミラーボール
回ったり派手(グラ)

芸祭が気合い入って豪華(彫刻)

ソフトクリーム巻けるの
羨ましい(テキ)

——みんな一度はチャレンジしますね

駅から遠い!(油画)

——み〜んな思ってます

坂がなくて羨ましい(多数)

いろんなことにチャレンジで
きるサポートがある(プロ)

——やりたい事全部乗せしちゃいましょう!

坂がなくて見下ろしても楽
しくなさそう(建築)

プライド高め(工芸)

学内に収まらないで
外に出ていく(建築)

パンクっぽい(建築)

アーティストっぽい(プロ)

人に見られてるって
意識がある(テキ)

無彩色の服を着てる人が多い(グラ)

——確かによく見かける気がする

寛容(メ芸)

同じ私立美大として並べられがちな
ムサビとタマビ……。
お互いなんとなく意識合ってる(?)
タマビ生にムサビ生のイメージを聞いてきました!

取材・文・イラスト=須藤夢叶(油画学科油画専攻4年)

★教えてくれた多摩美術大学のみなさんの学科名

- 日本画=絵画学科日本画専攻
- 油画=絵画学科油画専攻
- 版画=絵画学科版画専攻
- 彫刻=彫刻学科
- 工芸=工芸学科
- グラ=グラフィックデザイン学科
- プロ=生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻
- テキ=生産デザイン学科テキスタイルデザイン専攻
- 建築=建築・環境デザイン学科
- メ芸=情報デザイン学科メディア芸術コース

岡山県西粟倉村に移住しブランディングデザインのnottuo株式会社を運営する鈴木宏平さん。昨年にはブランディングデザインと建築設計を担当した「直島旅館ろ霞」が、世界的なデザインアワード「IF DESIGN AWARD 2023」を受賞しました。人口1400人という小さな村を拠点に様々な分野を切り拓くその姿勢にはどんな信念があるのでしょうか。この夏nottuoのインタビュアーに参加したMaueatメンバーが、10日間の西粟倉生活から見えてきた鈴木さんの素顔を迫ります。

取材文 デザイナー大島明子「基礎デザイン学科1年」

地方に飛び出して見つけた ブランディングデザインの本質



Kouhei Suzuki
鈴木 宏平
nottuo株式会社CCO

nottuo代表取締役CCO。ムサビ建築学科を卒業後に東京でフリーランスとして活動。2011年西粟倉村に移住。2015年にnottuo株式会社を設立。日本各地の企業のブランディングデザインを中心にオンスクリーンから空間デザインまで幅広く仕事をしている。

——岡山を拠点に今はどんなお仕事をしていますか？

nottuoの軸はブランディングデザインです。日本全国の中小企業のリブランディングや新設企業や新しい商品サービスのブランディングの役割を担ったりもします。ブランディングデザインは、わかりやすく言えば「全部デザイン」という行為です。そこで大事な最終的なデザインの部分ではなく、そもそもなぜビジネスをやるのか？というところから一緒に考えることです。例えば我々は経営者の方と仕事をする時には、10年後や20年後の会社のあるべき姿と一緒に考えて、ミッション、ビジョン、バリューを言語化し、最終的に視覚化するためにロゴマークやパッケージ、店舗内装などのデザインのアウトプットをする。そこま

でをトータルでブランディングデザインとして行っています。

またブランディングデザインから派生して、外部の○○チーフクリエイティブライサーとして継続的に企業に携わる場合もあります。これは企業が意思決定する際に、クリエイティブの視点で発言する役割です。デザイン経営の考え方がなぜ必要かという、企業の競争力を上げるにはデザインに対して投資することが重要だから。

全部やらなきゃダメなんだ という気づきを得たのが 地方移住の大きな ターニングポイント

業が生きるか死ぬかに直結するデザインの重要性を感じました。つまり、デザインをすることは企業にとっては決して目的ではなく、ビジネスを成長させるための一つの手段なんだということを知り、その時に学んだ気がしました。

——岡山に移住してから変化したことはありましたか？

そもそもなぜ移住したかということ。2011年の東日本大震災で東北にあった実家が流されてしまい、その頃に「Twitterで見つけた移住者募集の投稿がきっかけでした。僕は学生時代に建築学科で学びながらプロダクトデザインのユニットを組んでいました。さらに卒業してからグラフィックを独学で学び、その後はweb制作をするようになって、「通りすぎる状態で岡山に行きました。そこで地方の中小企業と出会ったのですが、その頃は自社のホームページを変えたいという相談が多かったです。でも話をしていると「ホームページを変えることが目的なのか」「根本的にどうありたいのか」というようなディスカッションになっていて、ブランディングデザインという切り口を意識するようになりまして。東京だったら○○の会社、チラシの会社という風に細分化されると思いますが、地方では全部を求められる。まずクライアントが何をすべきか分からないというところに対して、デザインで何かできるか提案をしないとけない。全部やらなきゃダメなんだという気づきを得たのが、地方移住の大きなターニングポイントです。地方移住がプラスに働いて今のこの形になっていると思っています。

例えば、備品としてボールペンを用意するという場面でのボールペンにするかをnottuoが選定したりします。ボールペンなんかなくてもいいって思うかもしれないけれど、それが宿泊施設だったらどうだろう？1泊10万円のホテルのフロントでチェックインする時に100円のボールペンを渡されたら？その10万円の価値をあらゆる側面できくり出すために、僕らが現場に行つてチェックをする。そんな役割もやっています。総じて言うなら、僕はクライアントである企業の価値を上げる。業績を良くするためにデザインで何かできるかという観点で、「全部やります」というのが僕らの仕事です。

大事なのは、 自分が最も輝ける場所を、 周り道しても見つけること

——現役のムサビ生に一言お願いします。ブランドターゲティングデザインをしたい人がもその理由とは地方へ仕事を勧めます。に、デザイナーが足りていないから。みんなが思っているよりも仕事がたくさんあるんです。それから、地方の中小企業との仕事に魅力を感じているからという理由もある。これはムサビ生だった頃の自分にも言いたいけど、学生の頃は「デザイナー」というのは大手企業の広告をやるのが最上位だと思っていたんです。でも今はその感覚は全然なくて、デザインの仕事に金額の大小はあっても上ではないんだなって気付くことができました。今の僕の仕事はクライアントの10年後や20年後を左右する責任重大な役割を任せてもらえるようになった。だからそれぞれ責任と喜びを抱えながらやっていることが重要なんだと今では思います。

方が合っているし、地方のクライアントと仕事をするのが楽しい。自分の価値をきちんと提供できていると思っています。でも人によっては東京や都会の方が舞台として活躍できることもあると思う。大事なものは、自分が最も輝ける場所を、周り道してもいいから見つけることかも知れない。そういう視点を持って、みなさんもキャリアを積んでほしいと思います。

コンテナがホテルに!? 公園に!?



「安全第一プロジェクト」
西粟倉村の頼れる土建屋・小松組
が取り組む地域課題解決プロジェクト。
「ネーミング、ロゴ、webサイト、建
築設計」をnottuoがデザイン

カットをしていた時期でした。役員室の注家具などは最初に切られる部分で、家具の会社は仕事がなくなっていたんで、そこで3代目の社長が新しい商品を生み出すというところで、デザインまわりを色々とお手伝いさせてもらいました。その会社が生き残れるかどうかの瀬戸際で、ビジネスとして成立させなきゃいけない、利益を出さなきゃいけないという現場だったんで、ただけ美しいデザインをつくっても売れなかったら意味がない。その時に、一つの企

日本の文化と若手アーティストの発信拠点となる現代の日本旅館



香川県・直島に生まれたアート旅館「直島旅館ろ霞」ブランディングデザインと建築設計・サイン計画を担当。受賞歴：IF DESIGN AWARD 2023、DFA アジアデザインアワード2022、2022年度グッドデザイン賞

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い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おります。

▶ <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「気がつけばムサビセイ」のほか、過去には「歴史」「キャンパス」「アルバイト」「アニメ」「ファッション」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いたします。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

web記事の方で1回だけ担当しましたが、いい経験になりました。そして本誌を手にとっていただきありがとうございます。今回の特集で、ムサビの「今」を知るきっかけになれば幸いです。〈ウ〉

企画を考えてプレゼン、交渉して実際に取材。それを伝えるように編集して構成を考える。多種多様なことに挑戦した6ヶ月でした。たくさんの人の努力の結晶です。楽しんでもらえたら嬉しいです! 〈大島〉

作り始めた4月からのこの半年は本当にあっという間に過ぎていきました。毎週の会議でみんなでわいわいイメージを膨らませていた頃が懐かしく思えます。上手くいかないことも多くありましたが、中心となってくれたメンバーを筆頭になんとかみんなで作り上げることが出来ました。今回携わって下さった全ての方々から感謝しています。ありがとうございました! 〈岡野〉

至らない所を支えてくださる方々に囲まれ作業ができて、とても心強かったです。〈佐藤(麗)〉

mauleafの制作に携わり、冊子が出来上がる過程を学び、ムサビについて改めて考える機会になりました!ありがとうございました! 〈杉山〉

正直めちゃくちゃ大変だった…! 普段の100倍真面目に取り組んだ気がする。でも色んな人にインタビューできたりして楽しかった! 協力してくれたみんなありがとう! 良いものになると良いなあ。〈須藤〉

「クリエイターシップ」というテーマは難しく、ひたすら悩み続けた6ヶ月でした。それでも多くの仲間と助け合って一つのものを作るのはとてもとても楽しかったです! みんなありがとう! 〈高橋〉

主にweb記事で参加させていただきました。完成までの過程を1から学ぶことができ、沢山の方の協力があって魅力的な冊子が作られるのだなと感じました。ありがとうございました。〈峯岸〉



一台のカメラと撮りたい思いだけで撮るあの子

「撮る」という暴力と誠実さ

川島佑喜さんが第32回東京学生映画祭、短編部門でグランプリを受賞した。受賞作品はフィリピンのとあるスラム街に住む人々の生活を収めた『I AM NOT INVISIBLE』。遠い国の人々の人生を、少しでも覗かせてくれる。

今回の受賞について「めちゃくちゃ嬉しいです」と語る川島さん。長すぎる冬春休みの期間に何かしたい、何もしないままでいるのが怖いと思ったのが始まりだったそう。そこで衝動的にフィリピン行きのチケットを取り、何を撮るかもわからないままカメラを持って飛び出した。何かを作りたいという気持ちが川島さんを突き動かしたのだ。

面白いものが作れた自信があったわけではない、と川島さんは始終謙虚な姿勢だ。その姿勢でいる理由の一つに、川島さんのある気持ちが関係しているのではと考えた。

川島さんは作品を作るにあたって「誠実であること」を意識しているという。無意識に何かを蔑ろにしてしまう行為に加担しないように気をつけているそうだ。

川島さんは「撮るという暴力性」という言葉で、更に誠実さについて説明してくれた。ドキュメンタリーに限らず、作品を作る時に撮る側と撮られる側で力の差が生まれてはいけないと川島さんは言う。今回の作品では、撮る側は日本に住む川島さん、撮られる側はスラムの住人たち。撮影する側の川島さんは、いくらでも事実をねじ曲げてしまえる。それをしないのは、誰かのためや世の中を良くしたいからというわけ

ではなく、自分のためだという。

見たくない物から目を逸らし、都合の良いところだけを切り取るような人間に自分にならないために、彼女はカメラを回すのだ。何が正しいのか全てわかるわけではなく、むしろ答えなど出ないことが多いという川島さん。間違えていることもあると割り切りながら、「その瞬間、その瞬間で最大限誠実である」と自分に言い聞かせながらやっている。そうやってなんでもないように笑ってみせた川島さんは、彼女の語る言葉通りの、自分のためだけに動いている人には到底見えなかった。

「正義感があるわけじゃないんです」

自分のためと言いつつ傍観者でないために動く川島さんを尊敬すると伝えると、「ほとんどの人はただ傍観者でいることは少ない」と川島さんは言った。大きく声を上げることだけが表現の術ではないし、何かを嫌だと思ったり自分はそれに迎合しないと決めることも、傍観者ではなくなる瞬間だと川島さんは考えている。だからこそ自分に特別な正義感があるわけではなく、自分のために思ったことを表しているだけだと言えるのだろう。

来年の春に卒業を迎える彼女に、ムサビでの大学生活のことを聞いてみた。悩みながらゆっくりと話してくれたのは、「ムサビに入ってよかった」ということだった。一つでも違う選択をしていたら、今回の受賞も楽しいと思える制作との出会いもなかったと感じているという。川島 佑喜 集団制作は苦手だけれど、それでも映

像学科に入って大切な友人ができた。最初から個人制作を選んでいたら、今よりもっと友達ができなかったと思う、と川島さんは少し笑った。

十分大切なことを学べた、と言う川島さんだが、今はムサビに対して思うところもある。この夏ニュースになった留学生の学費値上げ問題に、大学への悲しみを募らせているのだ。好きだと思える場所になったムサビに良くないイメージを持ったまま卒業して、ムサビに関係のない人間になってしまいたくないのだという。ムサビには最後まで、楽しい思い出のある誇れる母校であってほしいと、切実な願いを聞かせてくれた。

川島さんは卒業制作でもこの問題に取り組むことを検討しているという。川島さんの持っている「誠実さ」が、多くの学生の心にある言葉にはできない感情に寄り添ってくれることを私は確信している。

同年代に彼女がいることを私たちは誇りに思っていたらう。



『I AM NOT INVISIBLE』のフライヤー
デザイナー=廣瀬悠

川島佑喜
映像学科4年
写真-高尾典

