

学生をつくる。を
応援するムサビ広報誌

mauleaf

33

2025.10



MMU

GOOSEBERRY JAM

イギリス旅行で見つけたグースベリーのジャム。見慣れたモーニンググローストがもっと特別に。甘酸っぱい果実の風味が広がる。(工芸工業デザイン学科2年・Kさん)



5

なかなか見つけられないレアな感じ、少しレトロな感じが気に入った。

交換に出した理由

本を読み終わった時に、「自分だったらこうする!」みたいなことを考えるので、アウトプットする用のアイテムにしました。

交換に出した理由

いつのまにか減っていってしまうグミも、可愛いメモ帳は使うのに抵抗がある。ジャムも、ある意味似ているかも。旅行先で買った珍しいジャムがなんだか減っていくのが寂しい。自分の車では、どちらも消費するものとして、共通するところがあります。

ヘルシーで美味しそう!

賞をとったものが気になるクセがあり、読んでみたいと思った!

4

文庫本『ストーンサークルの殺人』

交換に出した理由

ちいさな交換、おおきな楽しさ

カッターマットは両面も使えるが、推理小説は1回の感動が大事。その感動を色んな人に味わって欲しいから、海外エッセイは敬遠されがちだが、ぜひこの機会に読んでみて。

英国推理作家協会賞・最優秀長篇賞を受賞した推理小説。古代遺跡に隠された謎に、直感と論理で挑む刑事の頭脳戦が展開する連続殺人劇。(映像学科2年・Mさん)

ムサビ生で

前編

わらしべ長者 やってみた!

価値観の交差点

価値を感じる人がいるから成り立つわらしべ長者。進めていくうちに、既存の価値観にとらわれない、ムサビ生それぞれの「大切にしていること」がみえてきました。交換回数は10回! ムサビ生たちの価値観の交差点を探してみましょう。

取材・文・本山結(デザイン情報学科3年)、津田野乃(映像学科2年)

0.5mm黒色ボールペン



するとずっとうるさく書けるのが魅力。見た目もミルクココア色と筆箱に忍ばせておきたい1本。(mauleaf編集部)

交換に出した理由

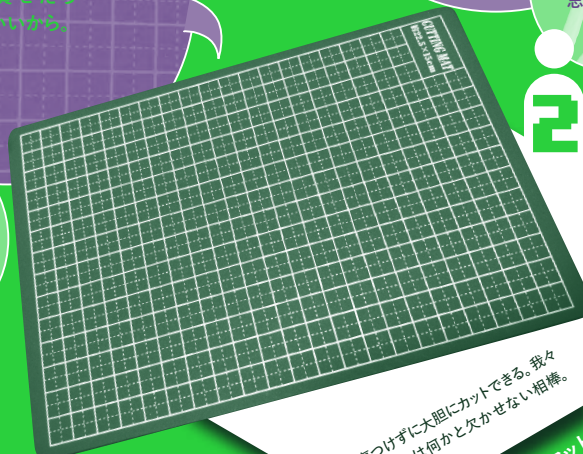
初めてのアイスクリームは“わらしべ”のように手に入りやすく、誰もが普段から使う道具です。

色が素敵だと思いました。

オクターブマートをずっと買ってたからこわいかな。

交換に出した理由

大きすぎず持ち運べるサイズ感が良い。



机を傷つけずに大胆にカットできる。我々美大生には何かと欠かせない相棒。(ムサビ生)

B5サイズカッターマット

後編につづく!



mauleaf 33

2025.10

T I T L E		P A G E
表紙	デザイン・イラスト=スコット愛真ルーズ	
表2	ムサビ生でわらしべ長者やってみた! 前編	取材・文=本山結+津田幹乃
目次		2
特集：		
あなたのセカイ	のぞきみ!あなたのセカイ	取材・文=古市真之介+小柴さら+細井大輔
	ひとりのガラクタ学	取材・文=リュウインダク+トウエイキ
	原研哉	取材・文=野内達規
	MKPがつくる夢と魔法の世界	取材・文=小保方結菜
	尺八の音色が響く、昼休みの2号館	取材・文=丸岡京嘉
	あとがき	
表3	ムサビ生でわらしべ長者やってみた! 後編	取材・文=本山結+津田幹乃
裏表紙		

mauleaf vol.33 2025年10月24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	デザイン情報学科 本山結 (3年) 高木美翠 (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 彫刻学科 トウエイキ (2年)	造形構想学部 映像学科 津田幹乃 (2年) 細井大輔 (2年)
	印刷・製本 株式会社アトミ	工芸工業デザイン学科 小保方結菜 (2年) 丸岡京嘉 (2年)	大学院 デザイン情報学コース リュウインダク (1年)
		建築学科 小柴さら (2年)	撮影 『mauleaf』学生スタッフ
		芸術文化学科 野内達規 (4年) 古市真之介 (3年)	※本誌掲載記事の無断転用を禁じます。

のぞきみ!

あなたのセカイ

01

あなたのアイデア帳

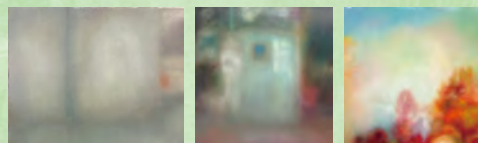
自分だけの視界を描く

普段はドローイングを1〜3時間ほど行い、それをもとに絵を描きます。クレパスや油絵具などいろいろ試した中で、水彩絵の具がいちばん色同士が溶けやすく乾きも早いので、ドローイングとして扱いやすいです。「見ること」についてよく考えていて、自分の視界と他人の視界は全く違うものではないか、と思いがちながら制作しています。

ムサビで初対面の人と話すときに

「どんな作品を作っているんだろ」と思うことがよくある。この感覚は特別なものだろう。第一印象と同じくらいに中身を知ろうとする気持ち強いのはすごいことだ。わたしたちはさまざまな要素で構成されており、ムサビ生となると、人となりはもちろんバックグラウンドも多岐にわたってくるだろう。無数の要素の中でも、アイデア帳やそこから生まれた作品、座右の銘は、自身を映し出す鏡ともいえる。本企画は単なる人物紹介ではない。個人の内面に着目し、「アイデア帳」「作品」「コトバ」を通して5人の学生の「セカイ」を覗いてみた。

取材文：古市真之介（芸術文化学科3年）小柴さら（建築学科2年）細井大輔（映像学科2年）



作品名左から「校舎裏とライト」「倉庫と消火栓」「Sunny」



作品名「今日は何にしようかな」

あなたの作品

絵画で伝えるリアル



最近、自分の表現方法がなぜ絵画なのかについて考えています。絵画は「見る・描く」ことの繰り返しから生まれた結晶とも言えます。しかし、見ている間は描けず、描いている間は見られません。私の中に残ったおぼろげな情報を、ひたすらにキャンパスに描き重ねているだけなのです。ただ、その不安定な要素の積み重ねは、私たちの視界そのものの構造と似ているのではないかと考えています。様々な表現方法がある中で、絵画は特に「見て、描く」という行為の間にある、作者の経験が入り交った複雑なものを、直接的に、よりリアルに抽出する方法だと思うのです。そのような言葉にしがたい景色を、絵画という媒体を通して共有したいです。

人生2周年

あなたのコトバ

やり残したことがあるのかも



小学校くらいの時にタイムスリップ系の小説を読んで、自分もきっと未来から今に戻ってきたとこで、未来の記憶は無いけどなにかやり残したことがあるのかもしれない!と思ったことがありました。それから、今は同じ人生の2周年を辿っていて、今度はやりたいことを思い残すことなくやり尽くさなきゃいけないんだ、という気持ちでいます。



水橋日和さん
油絵学科3年

左ページ「今日は何にしようかな」のアイデア帳



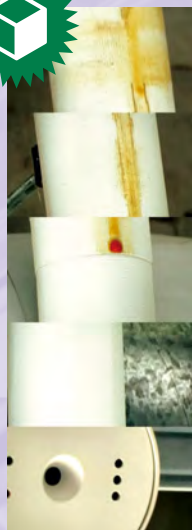
左から「校舎裏とライト」「倉庫と消火栓」「Sunny」のアイデア帳



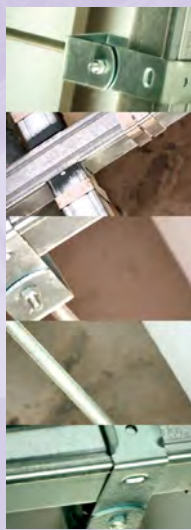
あなたのアイデア帳 「感じる」を 記録すること

これらのスケッチは、ミクストメディアの課題に取り組んでいた際に描いたもので、当時の状態や感じた情報を記録したものです。目隠しをしたまま、線や文字を用いて感覚を写し取りました。普段から私はあまり細かいデザイン画を描かず、制作の中に自分でも予測できないランダム性や偶然性が入り込むことを大切にしています。

ヒトや部屋から空間を感じるアイデア帳



作品名「stay」



あなたの作品

織り交ぜる 偶然

制作教室の天井を撮影した映像に、異なる時間帯に録音した環境音を重ね合わせた作品。制作方法を検討した末、意図的に自分にとって馴染みの薄い手法を選びました。映像の最後には、偶然録音された授業の終わりを告げるチャイムの音を残し、ループ再生で3分ごとにチャイムが鳴る仕組みとしました。この反復は、満たされない別れの感覚を強調しています。



自分を通り過ぎる 万物を受け入れる

あなたのコトバ

讓万物穿過自己

あるとき、静かな気持ちで聴いたポッドキャストのタイトルがこの言葉でした。番組の中ではテニスに例えて説明されていて、重要なのは上手く打つことではなく、コートに立ち続けることだと言っていました。コートに立ちながら、あらゆる出来事が自分を通り抜けていく瞬間を感じる。平常心を保ちながら、次のボールを待つ。



えきさん
彫刻学科2年

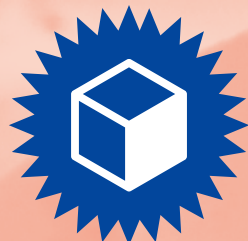


小保方さんのアイデア帳。他の指が怪我をしないように試行錯誤しているのが分かる



あなたのアイデア帳 片手で 剥くために

8種類の市販品のピーラーや包丁を実際に使いながら、片手でりんごを剥くにはどうするべきかを考える中で、片手ではリングとピーラーを持つことすら難しいことが分かった。また、複雑な形状にすると重く使いにくい。そこで、指に装着して撫でるように皮を剥けるピーラーを考案した。



あなたの作品

自分らしく 使えるプロダクト

「直感的に、感覚的に」をテーマに、人間の指の多様な動きに着目し、指人形のように指にはめて使うピーラーを考案。開発の原点は、私の背景にある。医療事故で全身を動かせなくなった私自身の過去の経験から、難しい動きをいかに減らせるかを追求した。内部の突起により、手の大きさに関わらずフィットする。右利き・左利きを問わず、どの指にも装着できるユニバーサルデザインであり、自分の指のように使える簡単さが特徴。最大の強みは、使う人が最も力の入れやすい指で感覚的に操作できる点にある。これによりすべての人が自分らしく、直感的、感覚的に使えるピーラーを目指した。



ユニバーサルデザインの「UPela」

当たって 碎けろ



小保方結菜さん
工芸工業デザイン学科2年

あなたのコトバ

やっておかないと 後悔するから



病気で寝たきりになった時、「何でもやっておかないと後悔する」と痛感した。この経験から、結果よりも挑戦したという事実こそが人生を豊かにすると学んだ。そのため、失敗を恐れずまず行動するという意味の「当たって碎けろ」を座右の銘としている。



共通絵画の授業での課題作品



あなたのアイデア帳 段ボールに スケッチ

切れ端へ実験的に絵の具を垂らす等してスケッチの代わりにしています。色や柄、絵の具や砂など組み合わせを変えて手を動かす。文字は描かずに、偶然性を追求しています。気に入ったものは作品に流用したりして、とりあえず形にする流れを作っています。

アイデアスケッチで使用したダンボール等を組み合わせて、楽器の様に触ることが出来る作品に仕上げました。これは石を描く授業での制作課題で、「石を叩いた際の冷たく反響する感覚」を表現しました。最初は平面で終わろうと考えていたのですが、スケッチしたり先生方とお話していくうちに、絵の具を塗る際に出るダンボールの音を心地良く感じ、楽器にしようと思いつきました。筒状にしてぶら下げたり、空気砲の様に空間を作る事で音が鳴りやすい構造になっています。また表面に砂や石を混ぜて貼り付けているため、触覚でも石の周りの環境を想像できるようにつくりをしています。

石を「見る・さわる・聞く」

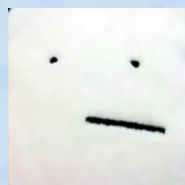
あなたの作品

終わりよければ すべてよし

あなたのコトバ

最後までやり遂げるための指針

完璧主義で変な所に力を使ってしまう、最後までやり遂げられない事が多いので、まず最後までやる足がかりとして、この座右の銘を大切にしています。最後に注力するための力の配分を意識して、頑張る癖をつける指針にしています。



高木美翠さん
デザイン情報学科1年

あなたのアイデア帳

アイデアに ツッコむ？



プロジェクトの序盤に実施したポスターコンペのアイデア帳です。アートが普段の生活にどうかかわっているのかを意識しながらアイデア出しを行っていました。アイデア帳のこだわりは、とにかく余白を埋めること！黒ペンで書いて、後日見直しておかしいと思ったら、ココ良いなって思ったところは赤字で書いています。このごちゃごちゃ感が達成感に繋がるので気に入っています。



文字でびっしりノートが埋まっている



あなたの作品
アートを身近に
するには？



「ART 4 LIFE PROJECT」の展示会場とポスターデザイン

今回は、学生が主体になって進めた展覧会プロジェクトだったので、企画構想や展示搬入搬出・広報等をみんなで頑張っていました。その中で僕は広報チームに所属し、プレスリリースを担当しました。いろいろな企業のプレスリリースを参考にし、先生と何回も話し合いを重ねて完成させました。当日は他メンバーと意見を出し合ったチラシやSNSの影響でたくさんの方に来ていただき、目標人数を超えることができたので嬉しかったです！



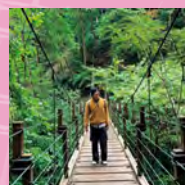
あなたのコトバ

判断に困ったら
思い出す先生の言葉



同和
ぜして
ず

これは中学校時代に部活の顧問の先生に言われた言葉です。当時、周りに流されやすかった自分にとって、自分軸をしっかりと保ちながら協調性を持つことが難しかったのですが、この言葉を聞いて少しずつ自分の意見・軸を持つようになりました。今でも判断に困ったときはこの言葉を思い出して、他人じゃなくて自分ならどうするか？をよく考えて行動しています。先生ありがとうございます！！



しんのすけさん
芸術文化学科3年

あなたのセカイ 10



「ガラクタ」という言葉についてどう思いますか？

僕が小さいときですね。僕は1973年生まれですが、周囲には「ガラクタ」や「スクラップ」が集まっている風景があつて、壊れた物や寄せ集めから何かを見つけ出すロマンがあつたんです。当時のアニメには、子供がガラクタやスクラップで作ったロボットが登場する。創造の源ですね。アートの世界ではコラージュやアッサンブラージュといった技法で作品に作られますし、インスタレーションの素材になることも多い。要するに、ガラクタは「無駄なもの」ではなく、時代ごとに夢や価値を映す存在なんです。

ガラクタに見えても、自分にとって大切なものはありますか？

例えばこれは本物の鉛です。フェリックス・ゴンザレス・トレスというアーティストの作品の一部で、床に置いてあったら単なる鉛だけなんです。でも、そこに鉛があることで、それらしく見える。知らない人が見ると「ガラクタ」何でもないもの。でも、違う価値が見えてくるんです。

「価値」とは何でしょう？

以前、木を描こうとしてうまく描けなかったことがありました。それでも描き続けていると「なんでこういうふうに木を描くんのだ」とか会話が生まれて面白かったです。要は「なんでそれが価値のあるものなのか」という議論で、そのものに価値が定まっているからこその価値なんです。人によってズレがあるけれど、価値を感じている人がいるというのを認めるからこそ話ができるわけで、それがすごく大事なことだと思います。

偶然性や必然性についてどう思いますか？

理解できないものについてはどう思いますか？

人にはゴミだと思われるようなものを、なぜ自分はいいと思っているんだろう、どこがいちと思っているんだろうと、ずっと考えながら付き合ふ。それを続けていると、ものが見方が変わります。理解されないことを想像することで、物事の見方が増える。

偶然性を重視しているのでしょうか？

偶然性を必然にしたいんです。形そのものは偶然できたものかもしれないけれど、それを「いい」と感じるのは必然なことなんです。つまり自分の感覚に「いい」と働きかけるものが世の中にあることは、必然だと思う。それをちゃんと見せられれば、ものは作品になる。それが偶然を必然にするということかなと思っています。

創作とは、先生にとてどういう過程ですか？

自分が何かを拾ったときに、なぜそれを感じたのかという、その感覚とお付き合いしないです。わからないけど、拾ったことは確かになんてね。拾ってしまったわけだからさ。これを。



かきこさんは商品のパッケージを集めるのが好きです。デザインの良いパッケージを捨てるのがもったいなくて集めているけれど、お母さんに見つかったらきつと捨てられてしまいます。

かきこさんはキャラクターのグッズを集めたこともあり、中でも「ギョドン」にすごくハマってめいぐるみを買ったそうです。今思えばあまり意味はなかったかな。自分でもなんでも集めていたのかよくわかりません。

使えなくなった、最新まで。実用主義者の愛用品



ガラクタは何ですか？

7年前に買ったiPhone XS Max(256G)です。

どうして新しいスマホに買い替えられないんですか？

だって今のが全然使えるし。新機種の新機能にもあまり興味がありません。

他の人に見せたら、どんな反応をされますか？

帰国するたびに両親から「もうーまだ買い替えないの？」って言われます。

家の鍵が最近スマートロックに変わって、スマホをかざせば開けられるはずなんですけど、僕のスマホは古すぎて対応してなくて。親もちょっと呆れてました。

あ、でも洗濯機で1度回してしまっただけで機能が壊れた可能性もあります。

あれ？ スマホカバーを外したら、本体はそんなに古く見えないじゃないですか？

このスマホカバーは3年使ってます。これで2個目ですね。1個目は4年間使ってた。ゴム製で滑りにくくて気に入ってた。

スマホカバーは「何これ？戦場から帰ってきた？」って言われたこともあります。

それって、ケースだけのことを言われたんですよね？

まあ…そう考えた方がいいかもしれません。

ですけど、さすがに4年も経つとゴムの部分がほとんど剥がれて、使いにくくなってしまいました。結局、新しいのを買わざるを得なくなりました。

FORGIVEMANさんの電子製品って、全部そんな感じなんですか？ 専攻は油絵なので、普段あまり電子製品を使う機会が少ないから、というのもあるんでしょうか？

ムサビでは油絵専攻ですが、実はもともとはゲームデザインが専攻だったんです。だから以前は電子製品を結構使っていました。

でも確かに、基本的に電子製品は電源が入らなくなるまで使ってから買い替えます。たまに自分でメンテナンスすることありますが、本当にたまにです。

—その考え方は「実用主義」っぽいですね。自分のことをそう思っているんでしょうか？

まあ…そんな感じですね。

—もしかしてファッションも、装飾よりも実用性を重視していますか？

そうです。服もよく親に「まだそれ着てるの？」って怒られます。一番古いTシャツは6〜7年物で、袖がぼけてます。でもまだ着られるから。穴も開いているけど。でも、最近髪を切ったから、破れた部分を髪で隠せなくなったんで、そろそろ引退させるかもしれません(笑)。

FORGIVEMAN
油絵学科3年

努力して就活中の3年生。美術高校出身の留学生で、教養科目の勉強をほとんどしてこなかったため、適性検査にはすっかり怯えていた。しかし最近、あるサイトの模擬試験を受けてみたところ、意外にも結果が良く、自信を取り戻した。就活の行方はいかに——。どうぞ期待ください。

ガラクタはモノの特別な生！



きこさんのガラクタはバリバリに割れてしまったアートTシャツです。

「高校2年生の時に買ったもので、とても気に入って沢山着ていたからこまで割れてしまいました。

当時私は油絵を描いていて、野村敦さんや塩谷亮さんのようなスーパーリアリズムの写実に取り憑かれていたのですが、ある日旧Twitterで長島伊織さんという作家の作品を見つけて、自分の中の作品の理想像に衝撃が走りまりました。

今は油絵はほとんど描いていなく、Tシャツの絵のところも割れてしまっていて、Tシャツが、この出雲いを忘れたくなくてずっとおきたい大切なTシャツです」



LIKEさんにとって、創作は空中に浮いている自分が現実の世界と繋がって行く過程です。そんなLIKEさんのガラクタは、ピンクのおもちゃです。自分を確信できる物だから」といつも大切にしています。

「私」から「私たち」へ。 世界の過渡期を生きる。

ムサビの基礎デザイン学科にて教鞭を執る原研哉教授。2025年4月より開催された大阪・関西万博では海洋プラスチック問題を取り上げ、「海の蘇生」をテーマにバビリオンを手掛けました。変動し続ける社会をどう見るのか。代表を務める日本デザインセンターの理念、「本質を見極め、可視化する」という言葉の意図と、私たちが明日を生きるためのヒントについてお聞きしました。

取材文 野内達規（芸術文化学科4年）

原研哉 KENYA HARA



武蔵野美術大学基礎デザイン学科教授。日本デザインセンター代表。領域を問わないデザインで知られる。2002年より無印良品のアートディレクター。『デザインのデザイン』や『白』『日本のデザイン』『低空飛行』『DRAW』など著書も多数。

多様性を整理整頓しない
旅から受ける刺激

——今号の「mauiee」ではこれまで以上にムサビ生人ひとりの世界観に焦点を当てています。そこまでは、原先生の今に繋がる学生時代のエピソードについてお伺いしたいです。

学生時代はお金がなかったんです。大学に入った年に父親が亡くなりまして。だからひたすらアルバイトして地味に勉強していた感じですかね。

それでも記憶に残っていることが2つあって、1つは旅をしたことです。ロンドンから安い航空券でヨーロッパを巡り、エジプトやパキスタン、インドをバックパックで旅しました。寒い場所からインドへ向かった際には着ていた服を売ったりしながら

ら、50日間ほどの旅をしたんです。旅というのは、デザインをやっている観点から言っても毎日が刺激の塊ですよ。床に敷いてあるタイルの模様やコーヒーマグの角砂糖の包み紙、スプーンの形、パンの断面の形状とか、とにかくあらゆるものが全てデザインなんです。だから2ヶ月足らずの旅でしかた、インプットが膨大にあり、すぐ印象に残っています。

もう1つは、今ムサビの非常勤講師を務めている友人の佐藤篤司さんと本をつくったこと。32ページくらいの薄い本だけれど、自分たちでテキストを書いて図版をデザインし、写植を貼って版下をつくりました。原稿用紙を写植屋さんに持っていくって、詰め詰めされた文字の群像を見た瞬間、僕血の気が引くくらい感動したんです。なんて美しいのだろうと。その瞬間、自分の未来が決まったようでした。今でもあの感動

の余韻に浸りながら文章を書いて、書籍をつくっているような気がしますね。旅と、本をつくったというよりも、自分の原稿が活字になった瞬間。その震えるような衝撃が記憶に残っています。

クツ」と括めてしまふ。それがクリエイティブの中では非常に重要なことなんです。クリエイティブの仕事は毎回ソリューションが異なります。つまり解決の方法が違うんです。今までの手法が次の仕事でも使えるとは限りません。それぞれが持っている特徴に合わせて解き方を変えていかなくてはいいけない。面白い表現をつくることもそうですが、エッセンシャルなものを掴んでいるかどうかというのが、良い答えを出す上で一番重要なことです。本質を掴む能力と、それをヴィジュアルライズする能力はどんな状況になっても絶対に必要とされると思います。それが、「本質を見極め、可視化する」ということです。

——多面性を持つには、旅もそうですが、やはりさまざまな世界に触れることは大切ですか？

——多面性を持つには、旅もそうですが、やはりさまざまな世界に触れることは大切ですか？

自分の持つている可能性に気づくためには、外に出ないとダメですね。僕は今「低空飛行」というコンテンツをやっていますが、海外に出れば出るほど、日本列島が持っているポテンシャルに気づきます。日本というオペレーションシステムとでも言えますが、それがやはり欧米や中東、東アジアの中でも非常に特殊なもので、その特殊性を未来の資源としてどう使っていくのかということを考えて、非常にときめくものがあります。ですから旅をすることも異文化に触れることも大事ですね。多様なものを多様なまま受け入れられる懐の深さとたくさんさんの引き出しを持っていることは、表現においてはものすごく重要だと思っています。

り越えて生き延びようとするんです。ところが「私」というのは1世代限りの個体なんです。人間は脳が発達して、せつかに「1世代限りの個体」に対する最適性を考えすぎて、「私」という幻想を持ってしまった生き物です。

では解決できない。「私たち」という多主語的な思考法を持たなくては解決できないんです。

表現においてもこれからは「私たち」というところに起点が置かれていくのではないでしょうか。ホモサピエンスがこの先も生きながらえていくためには、「私」から「私たち」へ思考をギアチェンジすることが必要になると思います。今の若い世代にはそのような非常にクールなシンキングが生まれてきているようにも感じています。

——最後に、原先生の世界観、座右の銘を教えてください。

僕の場合、「着眼大局・着手小局」という言葉がいつもどこかにありますね。大局と

いうのは大きく、そして引いた目で物事を見るということ。それは日本とかムサビとかではなく、地球とか、もっと引いて宇宙とか。あるいは歴史も近代のウィリアム・モリスやラスキンだけを見るのではなく、いきなり石器時代まで遡ってみるような。そんな大局観で世界を見ていくことが常に大切だと思います。

一方で、大局観を持ったとしてもまず目の前には仕事があるわけだし、仕事をするためには机の上に置いてあるコーヒーマカップを流しに持って行って洗うところからスタートしなくてはいいけない。「デカイことを考えながら、まずはコーヒーマカップを洗え」という感じかな。やることは目の前のことをコツコツとなんだけど、同時に引いた目を持つということが重要なんだと思います。

「私」という幻想

「私たち」というシンキング

——最近、自分自身の「本質」がわからないという学生が多いと思うんです。そのような学生へアドバイスはありますか？

「自分」というものをそんなに掘り下げて考えなくてもいいような気がしますけどね。今、世界は「私」から「私たち」へ主語が変わろうとしています。人間は「私」ということを考え始めた珍しい生き物ですよ。生物の本質は「私たち」なんです。だから生命に「死」はなくて、連続性しかないんです。植物は本能的に次の世代のことを考え、大に踏まれて花粉が運ばれるところにじわじわ移動したり、蕨を伸ばして塀を乗



原先生および原デザイン研究所が展示構想・ディレクションを担当した大阪・関西万博「BLUE OCEAN DOME」



2024年12月に出版された原先生初のスケッチ集『DRAW』（美術出版社）

デカイことを考えながら、
まずはコーヒーマカップを洗え

MKPがつくる 夢と魔法の世界

ムサビ芸祭を熱狂させろ！
150人の努力が紡ぐ30分のきらめき

芸術祭（芸祭）のパレード公演が毎年大注目の「Magic Kingdom Project」通称MKP。総代表鈴木さん、ダンサー代表里見さん、会計担当小澤さんに、魅力的な世界観のひみつを教えてくださいました！

取材・文＝小保方結菜（工芸工業デザイン学科2年）
写真＝MKP、細井大輔（映像学科2年）



衣装、メイク、舞台上音楽も
すべて手作りの現場から

—そもそも、MKPってなんですか？

鈴木 ムサビの芸祭でパレードを行う大学公認サークルです。パレード公演を中心に活動をしています。人前に出てパフォーマンスをするダンス班、ダンサーの衣装を制作するコスチューム班、ウィッグ制作やメイクを担当するメイク班、フロート（お神輿）を制作するフロート班、SNSの運営や公演映像、キャラクター紹介動画、ポスター、DMなどを担当する広報班、公演で使用する曲をつくる音源班、芸祭でのテーマやキャラクター設定の展示会運営を担当する展示班の7つに分かれて活動しています。

—毎年のテーマの設定で大事にしていることを教えてください。

鈴木 いつも、希望を持てるテーマであることは大切にしたいと考えています。テーマや空気感は毎年違っても、公演を見て笑顔になってほしい、夢を見てほしいという根本的な部分は共通しているのではないかな。パッドエンドを否定する訳ではありませんが、今年は明るく楽しい雰囲気を意識しました。また女子大生が演じるので、乱暴すぎたり、セクシーすぎるキャラクターは避けるようにしています。

—キャラクターを演じるダンサーはどのように決めるのでしょうか？

里見 毎年ダンサー希望者は多いのですが、イムはみんなの楽しみになっています。また、ダンサーは公演当日は控室から出た瞬間から、一瞬でもキャラクターを崩さないように気をつけています。お客さんを笑顔にするために、どういうファンサービスをしたらいいか、どういう立ち振舞いがキャラクターにマッチするのかなどは、すごくみんな研究していますね。作業量も多いしかなりハードでもこれだけ続けられているのは、みんな自分から楽しんでやっているからなっていると思います。私も3年やっていてもまだ楽しいですし、卒業したくないって思っています。

—芸祭以外の活動も増えているそうですね。

鈴木 2025年2月17日にZepp DiverCityで開催されたUNDOL 2024/25 Winter 決勝戦／敗者復活戦では、オープニングアクトとして出演しました。去年から音源班ができて、オリジナル音源を使うようになってからはSNSにも公演の動画を上げることができるようになったので、外部からの依頼が増えています。ただ1回の公演に必要な人数も多く、運搬や準備の関係でなかなか引き受けることが難しい状況です。

—今後の意気込みを教えてください。

鈴木 今は今年の公演をみんなが笑顔で終われるように、お客さんを笑顔にできるように、公演のことだけを見つめていきたいと思っています。道具やパフォーマンスの質をどんどん上げるために、代表としてサークル内のいい雰囲気を作っていきたいです。里見 ダンサー目線からだと、とにかく健



が、本番に出演できるのは20人程度のため、オーディションでメンバーを決めています。MKPのダンスはミュージカルに近いもので、ダンスが上手いだけでなく、キャラクターをどれくらい演じられるかも重要です。本番で使われる1分程度の音源で1人ずつ踊り、15人ほどの幹部（各班の代表と副代表で審査しています。オーディションでは学年は関係なく、新入生も2、3年生も同じように審査が行われます。倍率は年にもよりますが、大体2〜3倍はあると思います。オーディションの倍率が上がるべくオリティは高くなるんですが、この子も踊ってほしいけど枠が…」といったのも苦しい思いです。

—フロートやコスチュームなど、制作系の方たちの動きを教えてください。

鈴木 キャラクタービジュアルは部員全員で、フロートはフロート班を中心に、デザイン案を持ち寄り、良いところをつけたら、良くないところを直したりして、パズルのように決めていきます。何回会議を重ねても決まらない時もあれば、「この案が絶対



康第一、怪我なくダンサー全員が本番出演できるのが一番だと思っています。

小澤 先輩の代を超えるぞ！っていう気持ちでいきたいです。MKPの公式YouTubeチャンネルにも公演映像がありますので、ぜひご覧ください。

MKP総代表
鈴木和佳乃さん
基礎デザイン学科3年

MKPダンサー代表
里見遥花さん
基礎デザイン学科3年

MKP会計
小澤舞さん
基礎デザイン学科2年



里見 メイク班とコスチューム班は、キャラクターごとにメイクとコスチュームの担当を決めて制作するので、買い出しが終わると個人制作になることが多いです。鈴木 フロート班は夏休みも大体週4で作業室に集まって制作し、芸祭に向けて完成を目指します。芸祭1週間前にはメイク班とコスチューム班も集まって、みんな限界状態で作業をしています。

—ダンサー班はどんな準備がありますか？

里見 ダンサー班は基本的に月曜日と木曜日にダンス練習をしています。ダンサー1人がダウシてしまうと、公演に影響するのかもしれないですが、準備してもらったコスチュームや



—世界観を生み出す上で大切にしていることは何ですか？

企画から公演まで、MKPが届けたい世界観。鈴木 何より大事にしているのは「夢」です。裏の作業場は汚れても表に出るものはクオリティの高いきらきらで華々しいものでありたい。お客さんに見てもらえと嬉しいうち、見てくれる人全員に笑顔になつてほしいという思いは、部員全員が一致していると思います。



—今後の意気込みを教えてください。

鈴木 今は今年の公演をみんなが笑顔で終われるように、お客さんを笑顔にできるように、公演のことだけを見つめていきたいと思っています。道具やパフォーマンスの質をどんどん上げるために、代表としてサークル内のいい雰囲気を作っていきたいです。里見 ダンサー目線からだと、とにかく健



WEB版『mauleaf』

キャンパスので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のでできごと、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「あなたのセカイ」のほか、過去には「気がつけばムサビセイ」「歴史」「キャンパス」「アルバイト」「アニメ」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

大変なこともありましたが、だからこそムサビの魅力を再確認できました。この活動で得た学びや繋がりはかけがえない財産です。ご協力いただいた皆様、読者の皆様、ありがとうございました。〈小保方〉

WEB版mauleafの他己紹介インタビューとして、他学科の学生のセカイに触れることができていい経験になりました！残りの学生生活の中でも、もっとムサビ生のことを知りたいです！〈小柴〉

リーダーとして取材や撮影、デザイン相談などに広く関わることができ、初めて尽くしてしたが貴重な経験でした！〈スコット〉

普段関わりが少ない他学年の方と交流しつつ、ひとつの冊子を作ることが出来て楽しかったです！プロの方々とのやり取りや、メンバー同士のインタビュー等の経験によって視野が広がりました！〈高木〉

書き方ひとつで伝わり方がまったく変わることを実感でき、雑誌ならではの工夫や学びも本当に多く、とても貴重で豊かな経験になりました。ありがとうございました！〈津田〉

インタビューでいただいた面白い言葉を削るのは本当に難しかったです。みんなと協力しながら進めて、mauleafがゼロから形になっていくのを見られてとてもワクワクしました。ありがとうございました！〈トウ〉

雑誌制作の楽しさと奥深さ、大変さを実感できた大変貴重な機会でした。mauleaf33号を通じて、あなた自身や周りのムサビ生を知るきっかけになってくれたら嬉しいです！〈古市〉

まだ完成してないのでぎりぎりまで試行錯誤していいものをつくりたいです。チームで何かをつくることの大変さとチームがいることの心強さが学べました。皆さま本当にありがとうございました。〈細井〉

今まで何気なく過ごしていたムサビをいつもと違った視点で見たこの期間は、面白い発見ばかりでした。mauleafで、初めて知り合う方との活動を通し、より一層ムサビが好きになりました。〈丸岡〉

Web版制作から本誌のラフを決めるまで、さまざまな学科、学年の方と交流でき、楽しかったです。原稿の校正、誌面の要素など、今まで知らなかったことを学ぶ機会にもなりました！〈本山〉

読み返したくなるほど皆さんのお話は面白かったです。これから誰かと話すたびに原稿におこしたくなりますね。〈野内〉

mauleafの編集作業に参加したことで、様々な人と話ができよかったです。編集の仕事が面白いです。ムサビの人間も面白いです。とても貴重な経験なので大切にします！〈リュウ〉

気になるあの子

2号館で尺八を演奏している人がいる、とムサビのあちこちで話題に！その正体は一体どんな人なのか、本人から詳しくお話を伺いました。

取材・文＝丸岡京嘉（工芸工業デザイン学科2年）

尺八の音色が響く、昼休みの2号館

——いきなりですが、どうしていつも尺八を吹いているのですか？

自分にとっては、暇つぶしのような感覚でして、ちょっと口笛吹くのと同じ感じで……。2号館のあの場所は、彫刻学科の工房からも近いし、よく響く場所なんです。やっぱり響くところで音を出してみたいなって思ってた。あそこで尺八を吹いていると結構いろんな人から話しかけられます。教授からも面白いなって言ってもらえることがありますし、意外と海外からの留学生の方が興味を持ってきてくれます。そういう交流も多々あって楽しいです。

——ムサビの2号館で演奏するにあたってのルールとかはあるのですか？

時間帯としては、昼に吹くようにしています。1年生の頃は早朝にやったりもしていたのですが、うるさいと言われたこともあって。あと授業中は迷惑になるので、じゃあ昼かなという感じですね。それから、曲はちゃんと1曲吹き切ることになっています。練習しにきているわけではないので。僕はちゃんと曲が聴きたいんです。だから、自分が飽きないように工夫はしています。2日連続同じ曲はやらないとか、耳障りのいいものにはしたいので、間違っても絶対止めないとか。自分が聴きたいような何かをやるということを常に意識しています。その結果聴き入ってくれる方もいるので、そういうのは大事な部分なのかと思います。美大に入っているんだから、何かものに携わるときは、それくらいの思慮がないといけませんよね。

——尺八を始めたきっかけはなんですか？

音楽は小さい時からピアノを習っていて、高校に入ってからケルト音楽をやっていました。父親がムサビの空デ出身で、ものづくりが

単なる
趣味ではない。
空間を作り出す
ことへの想いが
そこにはあった。

できる人なので、塩ビパイプで尺八をつくってくれたりなんかもして。ピアノから派生して太鼓やギターやバグパイプに触れるうちに、なんか知らないけど、大学生になったら尺八に行き着いていました。

——民族音楽がとても好きなのですが、なにが面白いって思っていますか？

彫刻が好きで理由も民族音楽が好きで理由も同じ、僕は建築物とか、空間が好きなんです。民族音楽は彫刻作品と同じくらい、聴いたら、すぐにその世界観に浸れる。その、ファンタジーの世界に入

たような感覚がすごく好きで、日本の音楽も大好きだから、尺八をやってみようと思ったんです。あそこで演奏すると、一気に空間が出来上がるのが楽しくて。そこで世界観が確立しているのは彫刻っぽくもあるし、空間をつくっているように好きなんです。

ケルト音楽も、もともとアイリッシュバブなんかでやっているイメージがありますが、それこそ僕らからしたらファンタジーじゃないですか。あの空間たるや、なかなかないですよ。映画の『タイタニック』でダンスしているシーンもケルトの伝統音楽ですけど、あの世界に自分が入れたいめちゃくちゃ楽しくないですか？ ディズニーとかよりよっぽどすごいアトラクションかもしれないと思うんです。だってリアルだから。

やっぱりその国の土地柄や世界観が詰まっている民族音楽は面白いですよ。「集大成」みたいな感じがして。建築物も彫刻もそうですよね。その時代の人たちがかけた時間がそこに現れている。一瞬では絶対に出てこない奥深い美しさがそこにあるという。バックグラウンドの厚みが民族音楽にはあって、その大きさが面白いですね。本当にすごいなって思います。

だから空間をつくるという意味でも、自分が行き着いたのが尺八だったのは、納得している部分です。

——尺八で何者かになりたいと考えることはありますか？

いや、ただ色々な方向に枝葉を伸ばして、色々なことをするのが楽しいんです。尺八で食べていこうとは思っていません。楽器は、尺八以外にピアノ、ギター、バグパイプ、ティンホイッスル、アフリカドラムなどをやっていますが、全部同じくらいに手を伸ばしています。でも主軸は彫刻です。もともと絵を描くのが好きだし、ものをつくるのが好きなので。やっぱり一番時間とお金をかけているものは、楽器ではなくて彫刻になりますね。

妹尾 想太郎
彫刻学科3年
せのおそうろう



ムサビ生で わらしべ長者 やってみた!

価値観の交差点

前半では、カッターマットから推理小説、メモ帳からジャムなど、それぞれの価値観に合わせて意外な展開をみせました。わらしべ長者はまだまだ続きます。ちょっと、だけあなたのセカイをのぞかせてください。

交換に出した理由

自分はあまりピンとこなかったけど、ハマる人にはハマるかなーと思って、ほしい人のもとに届いたらなと選びました!

温度変化によって中のカラフルなガラス球が浮き沈みするガリレオ温度計。以前にかの景品でもらったもので棚の奥に眠っていた。部屋をおしゃれにしたい方に。(映像学科2年・Dさん)

ガリレオ温度計

10回という膨らんだ回数
“わらしべ”で、様々なジャンルのアイテムが見られました。特に、たまたまその場にあったというよりは、本人の好みなどがあらわれたものが多いことが興味深かったです。どれも前のアイテムに対するアンサーとして、人それぞれの理由、価値観がありました。既存の価値基準で測ってしまうと「等価」ではないものも、個人の価値基準でみれば、等価交換、すべて一つにつながっている、と言えるでしょう。

ご協力いただいた皆様、本当にありがとうございました!

GOOD!

猫のオブジェ付き
マグカップ2個セット

飾るだけでもかわいい。実際に、あまり使われずに戸棚の中だけで飾られていた。模様違いでセットになっているのがポイント。(デザイン情報学科3年・Yさん)

すべすべしてても
触り心地がよさそう!

両方とも見た目が美しく、実際に役に立っている小物で、共通点がある気がします。

素材が石っぽくてある程度の重さがあり、丸みもあるデザインなので触り心地がよい。飼っている猫に似ている。(大学院1年・Rさん)

猫の形のマグネット

交換に出した理由

実用的…!

実際に使えるものに対して、こちらも実用的なものを。

交換に出した理由

左がクォーツ式で、右が機械式。愛用している時計を修理に出す際に繋ぎの役目で着けていたものなので、最近は眠ったままになっていた。(芸術文化学科4年・Tさん)

TIMEXの腕時計×2

試用品にもなるのが良い!

交換に出した理由

交換に出した理由

西洋のジャムに対して、何かエキゾチックな消耗品を、と思いました。

フランスのブランド、ロクシタンのボディミルク。さらっとしたテクスチャで、蓋を開けると清潔でみずみずしいフローラルな香りが広がる。(視覚伝達デザイン学科3年・Eさん)

ボディミルク

