ムサビの「いま」を知る、
わたしたちの広報誌

mauleaf 34

2026.10



MAU

34号ができるまで!

AIのことどうおもう?

毎年ムサビの「広報入学チーム」からもらうお題を出発点に制作が動き出すmauleaf。今年のお題は「美大とAI」。AIを通して自分と向き合い、話し合いを重ねるうちに見えてきたのは、ムサビ生の「ゆらゆら」。
それに至る第一歩は、「AIのこと、どう思う?」。
そんな何気ない問いから始まったのだった。

文=石本芳(視覚伝達デザイン学科3年)、桑原由衣(基礎デザイン学科3年)、小原叶夢(クリエイティブイノベーション学科1年) デザイン=石本芳



なんかわたしたち、
ゆらゆらしてない?

チェックリスト

あなたの制作の姿勢に近い位置は?

AIを制作に使う	AIは使わない
AI好き	AI嫌い
制作は速さ重視	深さ重視
重要なのは再現性	偶然性

みんないろんなこと考えてるんだね。
それぞれが頭の中で色々思考してて…
なんていうか
脳内サミットみたいな!
p4 脳内サミットへ!

それだ!!

制作する時も、立ち止まって考える…
ゆらゆらした瞬間ってあるよなぁ。

わかる!!

Aーのことでゆらゆらしてるけど、
制作する時に
AIに絶対譲れないこと
もあるんだよね。
p8 ムサビ生のAI事情へ!

例えば、紙と鉛筆でアイデアを整理する時間は、これからも大切にしたい!

たしかに!!

つまり「ゆらゆら」してる私たちの中には、
「揺らがないもの」もあるってことかも!
p10 譲れないひと手間へ!

なるほど!!

将来の夢って、そういうものが浮き彫りになりそう!
「ムサビ」という場に来た人たちの
「やりたいこと」がゆらゆらしてるのか気になるなぁ
p12 夢の足跡へ!

ゆらゆらしてるけど
「揺らがないもの」を持ってる人といえば…
芸祭で鉄道走らせてるサークルの
あの先輩がまさにそういう
経歴の人だったかも!
p18 気になるあの子へ!

気になる〜〜!!

じつは…
卒業生
p14 卒業生インタビューへ!
でぜひ話を聞きたい人がいるんだ
サークル
p16 サークル訪問へ!
にもぴったりの人たちがいるよ!

ムサビ生の
揺れてるもの、揺らがないもの
もっと知りたい!!!!!!!

Go!! Go!!

それでは34号特集「ゆらゆら、ムサビ生」へ!!

扉デザイン・文=小原叶夢（クリエイティブイノベーション学科1年）

AIが目覚ましい進化を遂げる昨今、期待や不安を抱えながらも人間の手でつくる意味を考えるムサビ生。しかしそうした心の揺らぎは、自分自身のプライドや確固たる信念の表れでもあると思います。『mauleaf 34 号』では「揺れる」をテーマに、時代のはざまに生きるムサビ生のリアルな思考や本音を記録します。

特集

ゆらゆら、ムサビ生

mauleaf 34

2026.10

TITLE			PAGE
表紙		デザイン=阿世比丸花穂	
表2	34号ができるまで！ AIのことどうおもう？	文＝石本芳＋桑原由衣＋小原叶夢 デザイン＝石本芳	
目次			2
特集： ゆらゆら、 ムサビ生		扉デザイン・文=小原叶夢	3
	脳内サミット	取材・文＝桑原由衣＋鈴木保孝＋山崎佳乃 ＋河野純怜 デザイン=石田愛瑛	4
	ムサビ生のAI事情	まとめ・文＝城台葵＋紙原菜々果 デザイン＝髙嶋星那	8
	譲れないひと手間	取材＝阿世比丸花穂＋黒田里音 文＝阿世比丸花穂　デザイン＝黒田里音	10
	夢の足跡	取材・文=石田愛瑛＋小原叶夢 デザイン=小原叶夢	12
卒業生インタビュー 大人の背中	向井知子	取材・文＝保坂隆玖	14
サークル訪問	手で描いたから、気づけたんだ	取材・文＝野田明路	16
気になるあの子	“面白い道”を探して ムサビに鉄道を走らせる!?	取材・文＝安井佳穂	18
あとがき			19
表3	AIおもしろ集withムサビ生	取材=桑原由衣＋安井佳穂 ＋阿世比丸花穂＋紙原菜々果 作画=紙原菜々果	
裏表紙			

mauleaf vol.34　2026年10月23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）

印刷・製本
株式会社アトミ

編集
『mauleaf』学生スタッフ

造形学部
油絵学科グラフィックアーツ専攻
紙原菜々果（3年）
安井佳穂（3年）

視覚伝達デザイン学科
石本芳（3年）
髙嶋星那（3年）

工芸工業デザイン学科
阿世比丸花穂（3年）
河野純怜（2年）

建築学科
山崎佳乃（1年）

基礎デザイン学科
桑原由衣（3年）

保坂隆玖（1年）
野田明路（1年）

芸術文化学科
鈴木保孝（3年）
城台葵（2年）

デザイン情報学科
石田愛瑛（3年）
黒田里音（2年）

造形構想学部
クリエイティブイノベーション学科
小原叶夢（1年）

※本誌掲載記事の無断転用を禁じます。

脳内プラス

日々悩んでいるムサビ生の脳内を覗いてみる。
制作、進路の話から今日のお昼に至るまで、あれにしようかこれにしようかと
悩ませる頭の中はまるで会議が開かれているかのようだ。

取材・文＝桑原由衣（基礎デザイン学科3年）、鈴木保孝（芸術文化学科3年）、山崎佳乃（建築学科1年）、
河野純怜（工芸工業デザイン学科2年）　デザイン＝石田愛瑛（デザイン情報学科3年）

AIに関する会議進行中!!!

CASE 1

自分の制作にAIを活用してみた

AIのせいで選択肢が増えた

AIを使うようになったら、できることが増えた気がして、迷うことも多くなった。AIがどんどん選択肢を増やすから、アイデアが出すぎて収集がつかなくなる。制作する上でたいして意味のないところに時間を奪われている気がして癪だなぁ。

これで伝わるんだっけ？

そもそもこの展示で伝えたいこと って何だっけ？そのためにベストな表現方法ってプログラミングだっけ？出発点である伝えたい内容が曖昧なまま、選択肢だけ増えていっているかも。このパターン、よくある。

AIに惑わされないでまず伝えたいことを考えないと

結局、伝えたい内容をはっきりさせるのが大事なのかも。そしてそれを正しく伝えるには、適切なメディアを選ぶことも大事。AIの選択肢に惑わされないで、自分が何を伝えたいか、どうやって届けたいか、決めていかないとな。

AIを活用した展示をつくってみよう

展示にプログラミングを取り入れてみたい。AIに聞きながらつくったら、専門知識がなくても思い通りのソフトができた！もしかして私、プログラミングもできるんじゃないか…？



AIがくれた選択肢でさらに迷う…！

Uさん（視覚伝達デザイン学科3年）

CASE 2

VRの撮影技術をAIに聞いてみた

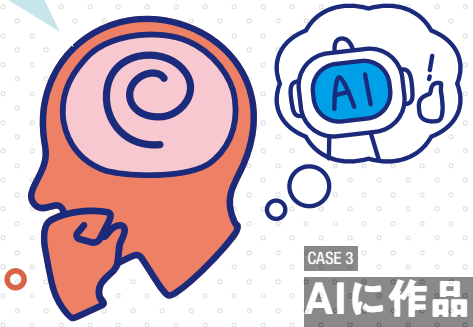
あれ？やってみたけどなんか違う

映像作品で、VRトラッキングデバイスを使ったなめらかなカメラワークを実現したい。セッティングがよくわからないからAIに聞きながらやるか。

いざ撮り始めると、カメラの設定と連動しなくてガタガタになってしまった！受信機の位置などを再調整して撮り直し…。余計に時間がかかってしまった。もしかして、最初から自分で説明書を読んでセッティングした方が早かったんじゃないかな？

「100」にするのはやっぱり自分

AIは0〜80をつくるのは得意だけど、80以上になると迷走だすイメージがある。それと、最後のところでどうしても詰めが甘い。気が利かないんだよな。AIに聞くより自分で試行錯誤した方が、思った通りのものになりそう。



とりあえずAIに聞いてみたけど信用できない…。

「め」さん（映像学科4年）

CASE 3

AIに作品を評価してもらった

お世辞なの？ほんとなの？

脚本のプロットをAIに評価してもらったけど、お世辞なのか本当の評価なのかわからない。それは人間でも変わらないか。AIは美術分野のリテラシーも高いから、なおさら厄介。

「これはシェイクスピアを下敷きにした物語ですね」

「ハッピーエンドに見えて、主人公たちの問題はその後も続いていくんですね」

って、映画評論家か。教授より断然詳しいんじゃないかってくらい古典の学習もしてる。そうなるとAIの評価をアテにしていい気もしてくる。

どうしてこんなに意見が違うんだろう？

教授は、純粋な映像としての面白さを軸にしたアドバイスをくれた。一方でAIは、古典を踏まえた上で現代性を発露させる提案、自分の考えに近いのはAIの方かな。

教授は手を動かして作品をつくるから、できあがったものに自信が持てるけど、AIは利用者を納得させなければいけないから、理屈を組み立てがち。教授とAIのアドバイスは正反対だけど、題材によっていいとこ取りをしていけばいいのかな。

制作しているときの脳内ってどんな感じ？

考えることが多い！



私が特に迷うのは素材選び。版画では何度も版を重ねたリ刷り方を変えたりするから、紙をたくさん使うし、紙の種類や大きさ、厚みで迷う。予算のことも考える。ほかの制作でも、何をどう加工するのか？自分の表現をどこで妥協するのか？と色々考えることはあるけれど、やっぱり最初の段階である素材選びで慎重になりがちだ。

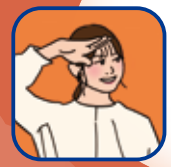


あさ さん
油絵学科
グラフィックアーツ専攻3年

「なんとなく」は恐ろしい

なんとなくのアウトプットが浮かんできたときが最も恐ろしい！
それっぽくビジュアライズするところまでは得意なんだよね。でもそれだと、たくさん考えてきたものが一瞬でぼんやりしたものになってしまう危険がある。何か思いついちゃった瞬間こそが疑うときだと思ってる！そこからは、ほぼ間違いなく迷うことになる。





李 旻阿（リ・ミンア）さん
視覚伝達デザイン学科3年

新しいソフトを使う時？

新しいソフトで作業しよう！でも誰に相談したらいいのかな…。専門の人を探さないとかな。
ネットサーフィンして英語圏の動画を見てみたり、色んな人にとりあえず話したり…。
とにかく人を頼るか!!



フェネック さん
基礎デザイン学科3年



サボテン さん
基礎デザイン学科3年

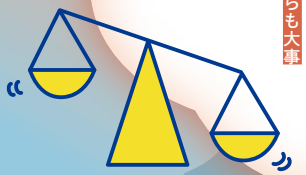
いつ深夜作業に踏み切るか

残された制作日数からスケジュールを管理しようとするけど、なんだかんだ言って、できるときに勢いで終わらせた方が早いんだよね…。
長時間作業してしまうと次の日がしんどいけど、深夜の勢いが作品を煌めかせることもある。いつ生活リズムをぶち壊す行為をするのか悩みどころだ。できれば最終奥義にしておきたい。



2つの基準でゆらゆら

「他者に高く評価されるか」と「自分が気に入っているか」。どちらの基準をより大事にするか迷う。人に見せるものだから、他者から見た評価は気にするべき？でも、最終的に自分が「好き」じゃないと「良い作品」と思えない気がする。
どちらか一方が正しいわけではなくて、どちらも大事なんだと思うけど。





パンケーキ さん
油絵学科
グラフィックアーツ専攻3年

鷹の台キャンパスでお昼ごはん

コンビニ、上か下の食堂、自動販売機…どこにしようか。
今日は5限の授業がないけど、そのあとサークルや芸祭準備、特別授業…。ぜんぶ重なっているから、どうしよう。
正直どれに行こうか迷う。
あとは、今年のうちにどこかで旅行に行きたい。今から考えている…。



You さん
芸術文化学科3年

進路の悩み

みんなちゃんとやりたいこととかあるんだ…。私はまだない。
同じ学科のAちゃんは建築もうやりたくないとか言ってるけど、インテリア系の資格の勉強始めてるしBちゃんはインターン行ってるし、CちゃんとDちゃん、Eちゃんは建築一筋な感じだなあ。。。
え？ウチは?! 何もないじゃん！



もち さん
建築学科1年

日常での「揺れ」

Q.日常で迷う場面について教えてください。

実際どうなの？

ムサビ生のAI（ジジョウ）事情

生成AIの普及によって、
制作を取り巻く環境が大きく変化している昨今。
絵を描くAIやデザインするAIも登場している中、
今を生きるムサビ生は生成AIをどのように使い、
何を思っているのでしょうか。
アンケートをとって調査してみました。

まとめ・文＝城台葵（芸術文化学科2年）、紙原菜々果（油絵学科グラフィックアーツ専攻3年）　デザイン＝高嶋星那（視覚伝達デザイン学科3年）

※グラフは端数処理のため、合計値が100%にならない場合があります

Q1 なんのAI使ってる？

1 ChatGPT（64.2%）
2 Gemini（23.9%）
3 Claude（6.9%）

その他のAI（3.8%）
Perplexity AI、Genspark、Grokなど

使わない（1.3%）

95.6%が対話型AIを最もよく使うと回答。エージェント型AIやリサーチに特化したAI、専門的なAIを重点的に使っている人は少数派なようです。

回答者｜159人

学科｜日本画 6人／油絵 16人／彫刻 7人／視デ 48人／エデ 20人／空デ 2人／建築 9人／基礎デ 13人／芸文 8人／デ情 15人／CI 10人／映像 5人

学年｜1年 45人／2年 35人／3年 67人／4年 10人／院1年 1人／院2年 1人

AIと、制作の話

Q2 制作にAI使いたい？

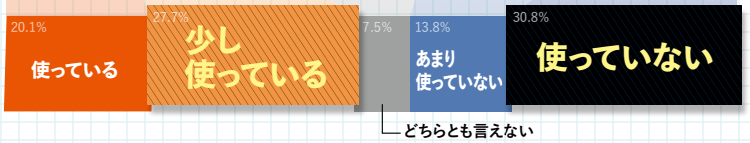


・相談したいから
・面白そう
・専門外のことを手伝ってくれるから

・必要なら／良くなるなら使いたい
・距離感の問題
・いまいちわからない

・学びにならない！
・人のアイデアを知らずに真似していたら悲しい
・自分で作った実感、達成感が好き
・必要性を感じてないから

Q3 実際に、制作にAI使ってる？



制作・こんなことに使ってる！

- アイデア出し、ブレインストーミング
- 制作が行き詰まった時の相談相手
- プログラミング/コーディング
- 画像の合成
- 運搬や梱包の案、売り方など事務的なこと
- 材料調達や素材のリサーチ
- ソフトの使い方を聞く

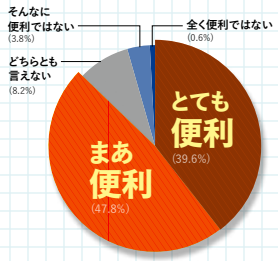
制作以外の使い道

- 文章の添削
- 雑談
- 悩み相談、恋愛相談
- 占い
- うろ覚えのものを特定する
- 褒めてもらう
- 旅行プラン立ててもらう

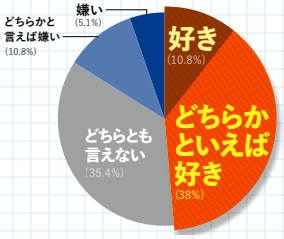


ムサビ生、AIについてどう思ってる？

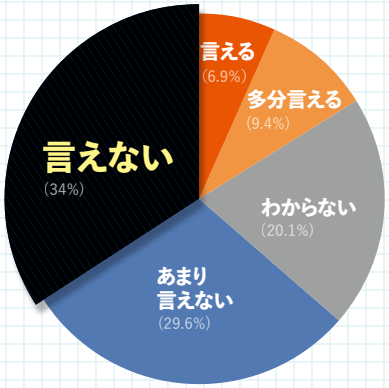
Q4 AIは便利？



Q5 AIのこと好き？



Q6 自分がAIで生成したものを「自分の作品」だと言える？



ムサビ生はAIを「便利だけど、素直に好きとは言えない」道具として使っている。9割近くが便利さを認める一方、AIで作ったものを「自分の作品」と言えないと答えた人が6割を超えた。実用と創作のあいだで揺れる、これが今のムサビ生のリアルな距離感だ。

Q7 AIが作った画像やデザイン、どう思う？ ※複数回答可

気持ち悪い…。（82人）
AIっぽい（8人）
かわいい、かっこいい（11人）
見づらい！（49人）
デッサンが狂っている。（32人）
きれい（19人）
違和感（57人）
完成度が高い（34人）
ものによる（4人）

ポジティブ・ネガティブ、両方に投票した人が意外と多い！
AIへの「揺れる」気持ちが見えた。

もっと進化したら、私のこと好きな人、増えるかも〜？



Q8 AIが普及しても、デザインなど制作の仕事は残ると思う？



「残らない」の回答は 0

・デザインは人と人、人と場所の対話によって生まれるものだと思うから（工芸工業デザイン学科3年）
・人から人に伝えたり人が使うものを作ったりするためには、人間のクリエイターが本質を見つめる過程が必ず必要だと思うから（基礎デザイン学科3年）
・人が作ったということ自体に価値が見出されると思うから（油絵学科3年）
・作り手はいなくならない（視覚伝達デザイン学科3年）
・立体物はAIには制作不可能（基礎デザイン学科3年）

・AIの発達度合いによる（芸術文化学科2年）
・デザインにコストをかけられないところでは、AIに勝るほどの価値を感じてもらうことは難しいのでは（デザイン情報学科2年）
・独自性や作家性、アイドル的な側面を持つデザイナーのみが生き残る（彫刻学科4年）

譲れないひと手間

AIには渡さない信念のものづくり

プロンプトを一発打ち込めば、それっぽい答えや画像が一瞬で手に入る時代。
だけど、作品の個性が輝くのは、自分の手でつくりたいという譲れない想いがあるからこそ。
そんなムサビ生たちの制作や日常にある譲れないひと手間を探ります！

取材＝阿世比丸花穂（工芸工業デザイン学科3年）、黒田里音（デザイン情報学科2年）　文＝阿世比丸花穂　デザイン＝黒田里音

▼「papelito」のラフスケッチ。ここから始まったのか！全部実現していてすごい。



自分で感じて、手を動かしてかたちにする

吉岡佑馬さん（視覚伝達デザイン学科3年）

頭の中のワクワクを圧倒的な熱量でカタチに変えてしまう行動力の持ち主の吉岡さん。去年の芸祭でつくったお店「papelito」が大盛況でした。

▼譲れない「手でつくったという感覚」

やっぱり手を動かしている時間がいちばん楽しいんだよね。イラストやラフを描いたりして、「こういうのつくろうかな、ああいうのつくろうかな」みたいなことを考えている瞬間。

もともと僕がスケッチをめっちゃ描く人だからかもしれないけど、筆を動かしていると考えがまとまりやすい。とりあえずスケッチをばーって描いたら、「よっしゃ、やろうか」ってモチベーションにもなる。

iPad でラフを描くとかはあんまりしてなくて、いつもノートとボールペンを持っている。そこはこだわりなのかな。でも、アナログへのこだわりっていうことではなくて。Illustrator とかデジタルツールも全然使うけど、「手でつくったという感覚は忘れたくない」という気持ち。

▼譲れない「実感と経験が結びついて始まるものづくり」

昨年の芸祭では ZINE とかを売る「papelito」というお店を開いた。印刷や紙の質感は、今の時代にすごく大事なんじゃないかなと感じている。「あの人から買ったんだよな」とか思い出したり、手元にずっと触れる形で置いておけたりする。特別だなって思う。どんなにくだらない内容だとしても、つくった人の思いとかがその本の中に詰まっているから。スマホじゃそういう思い出とかはあんまり付いてこないな。

デザインや作品のきっかけになっているものって、案外少ないなって思い返してみれば思うのね。Instagram とか Pinterest で情報収集しても、結局、アイデアの源って小さい頃に読んだ絵本とか、見たグラフィックとか、実際に触れたものから感じることが多い。そういうものが出てきたときは、ちょっと満たされている気がする。

AIでビジュアルとか完成形のものが誰でも簡単につくれる時代だからこそ、もっと必要だなって思うのは、かわいいとかかっこいいとか、楽しいとかうれしいとか、そういう感覚。そこから「それってどうなの？」とか、「こういうのがあったら喜んでもらえるかな」とか考える。それを感じて伝えられるのは人間だし、そういう経験と結びつけてつくることができるのは僕らだから。



▲実際にできあがったZINE・ブックスタンド「papelito」。2025年の芸祭で話題を呼んだ。

やらなかった後悔を残さないこと

牛島波音さん（デザイン情報学科2年）

何事にもひたむきに取り組む牛島さん。「やるなら極限まで突き詰めよう」という強いこだわりを持って突き進む姿が印象的。

▼譲れない「知らない世界に触れること」

私は普段から、「いつ死んでも後悔しないように生きる」ということを大切にしています。制作に対しても、いろいろなことが重なっていたり、時間や余裕がなかったりしても、「これをやらなかったら後悔するな」と思うことには、できる限り手を伸ばすようにしています。

また、将来専門にするつもりのない分野の仕事や制作でも、自分の経験になりそうなことは、とりあえず一度やってみる。そうすると、自分がやりたいこととは関係ないと思っていた分野の意外なつながりに気づいたり、全く別の制作をしているときに、思いがけない形でその経験が役に立ったりすることがあります。

そうやって知らないことに触れるたびに、一つの物事をたくさんの視点から考えられるようになり、自分の中の選択肢が少しずつ増えていく感覚があります。

▼譲れない「選択肢を増やし表現を広げること」

私にとって制作のための「ひと手間」は、作品そのものに手を加えることだけではなく、自分自身の経験を増やし、できることや見える世界を広げ続けることなのだと思います。

AIは制作の中でも使います。ただ、完成形をそのままつくってもらうというより、自分の考えや表現を広げるための手段の一つとして使うことが多いです。

アイデアを整理したり、自分では思いつかなかった方向を探したり、イメージを具体化するためのきっかけのツールとして捉えています。AIを使うことで制作の選択肢が増えたり、新しい表現に出会えたりする部分は、積極的に取り入れていきたいです。

一方で、何をつくりたいのか、何を伝えたいのかという部分はAI任せにしない。そこは大切にしています。最終的に選び、考え、手を加えて、自分の作品として完成させるところは、自分でありたいです。



▲▶牛島さんの妥協のない「ひと手間」が宿る作品。

身体知でものをつくる

河原大志さん（工芸工業デザイン学科3年）

身の回りのものをとにかく触って世界を認識するのが河原さん。体感から得た経験は、彼のものづくりにおける最大の強みなのかもしれません。

▼譲れない「全部触って確かめること」

日常のこだわりとして、僕は気になったら全部手で触らなきゃ分からないと思って、手持ち無沙汰になると無意識にいろんなものを触っちゃう。そんな、じっとしていられなかったり、気になるものにすぐ手が伸びたりする特性も、AIにはない、人間ならではの感覚として、ものづくりにおいては光る武器になる。一般的な人と比べたら僕の方が何倍もたくさんのものを触ってきてると思うから、触ると質感も分かるし、触った記憶を覚えていれば、もう見ただけで質感や固さも分かる。ものをつくるときも「このくらいの重さだったら、あの素材を使えば耐えられる」とか大体予想がつく。

触ることで自分の脳の iCloud にどんどん保存していくイメージ。

AIは情報でしか知らなくても、僕は投げたものが落ちてくる距離感とか、重心や空気抵抗による落ちる速さとか、身体感覚で知っているんだ。

夢の足跡

ゆらゆらと変化する夢、
そこに向かうムサビ生。
彼らの足跡を辿っていくと…！

みなさんに夢はありますか？子どもの頃の夢を叶える人は多くはないけれど、変わりゆく夢を辿っていく中で、その人の信念が見えてくるかもしれません。この企画では、ムサビという環境の中で、その人にどんな迷いや信念が生まれたのか、ムサビ生の入学前から今までの想いの変化を辿っていきます！

取材・文＝石田愛瑛（デザイン情報学科3年）、小原叶夢（クリエイティブイノベーション学科1年）　デザイン＝小原叶夢

自分の夢遍歴を振り返ってみよう

～12歳	なりたい職業ランキング　1位：プロスポーツ選手 2位：店員 3位：教員
中学校	なりたい職業ランキング　1位：プロスポーツ選手 1位：教員 3位：医師
高校	なりたい職業ランキング　1位：教員 2位：看護師 3位：医師
大学（いま）	

出典元：東京大学社会科学研究所・ベネッセ教育総合研究所「子どもの生活と学びに関する親子調査（2024）」

昔　原画マン

今　あまり決まっていないけど
映像作家をやれてたらいいなー

アニメーションをより広いフィールドで

アニメーションを創りたいのは変わっていないけれど、社会の中で求められたものをつくることができる人か、自分でそれをつくる人になるかのような違い（変化）だと思います。映像学科に入学して色んな映像表現を知ったから、アニメーション会社に入ってひとつのことを突き詰めるのも素敵だけど、それよりももっと色んな映像をつくってみたくなりました。
（K.Kさん 映像学科3年）

今　大規模な空間を
コンセプトづくりから
一貫してデザインすること

憧れから学びを経て、明確な目標に

入学当初は「人を楽しませる空間をつくりたい」という漠然とした憧れでしたが、課題やプレゼンを重ねる中で、空間は見た目だけではなく、体験や感情までデザインできることを学びました。今は、デザインの力で人の記憶に残る空間をつくりたいという思いが強くなりました。
（M.Yさん 空間演出デザイン学科卒業生）

昔　自分がデザインした空間で、
人をワクワクさせたり魅了できる場所をつくること
特にテーマパークのような非日常空間に憧れていた

昔　絵を描くことが好きなので、
漠然と絵を描く仕事がしたいと思っていた

今　絵を描けることを
生かした
デザインがしたい

変わらず特技を生かしたい

デザイン情報学科に進学したが、もともと油絵学科に入ろうと思っていたこともあり、絵画やイラストなどでやっていこうと思っていました。しかし、デザインはそれだけではないことに気づき、色々なことに挑戦する中で、絵画の個性が作品の強みとなって表れました。これからは絵が描けることを色々なことに生かしたいです。
（R.Sさん デザイン情報学科3年）

今　デザイン関係の仕事について、
コンサートや短期旅行のために
いつでも休みが取れる生活を送ること

趣味を見つけ、再び夢へ向かう

入学当初は大学入学という目的を達成したからこそ、自分の能力に対する自信や将来へのビジョンがなく、不安を抱き続けていました。今は新しい趣味などで不安が少し解消しています。
（B・Rさん 工芸工業デザイン学科3年）

昔　浪人せずにムサビか
タマビに入ること

今　モネの庭のようなところをつくって住む。
絵で日常を発信したり、愛しい時間を大事にしたい

昔　好きな作家さんの
ようになりたい

絵が全てではない、より自分らしく

四六時中絵を描いていて、そのために生きているような油絵学科の仲間のそばで学ぶ中で、自分はそこまで絵で生きていくという気概がないかもしれないと感じました。ネガティブな感情ではないけれど、そこまでがっつけないかなと。それよりは、自分の好きな作家さんのような絵を、目的の手段として描いていたいと思うようになりました。
（H.Mさん 油絵学科3年）

今　現在、 目の前の
ことに精一杯なので、
将来についてゆっくりと
考える時間が欲しい

大学生活の中で模索中

自分の理想像があるはずだけど、いまいち伝わっていない、表現しきれていない感覚があります。理想がぼんやりとしています。
（S.Zさん 油絵学科3年）

昔　バトルフィールド1の影響で、
コンセプトアートや背景美術
をやりたいと思っていた

揺れ続ける世界を捉える、鋭い予感。

ムサビの空間演出デザイン学科で「体験する場」を追求し、技術や文化の揺れのなかで活動を続けてきた空間演出家でデザイン研究者の向井知子氏。ムサビ生だった頃、表現の環境はアナログからデジタルへと大きく揺れ動き始めた過渡期でした。AIによって「つくること」が再び揺らぐいま、変化のただなかで何を感じ、何を手がかりに表現するのか。向井氏の歩みと、近年の「きわプロジェクト」を辿りながら、そのヒントを探ります。

取材・文＝保坂隆玖（基礎デザイン学科1年）



向井知子
TOMOKO MUKAI

視覚と身体の関係から紡がれる空間の体験を通して、思索をめぐらせる場を探る。地域の歴史や文化を記憶する場所で、その潜在性を想起させる映像空間演出を手がける。国内外の大学でデザイン・アート研究教育に従事。

空デという場。ドイツという場。

――向井さんが通っていた頃の空間演出デザイン学科はどのような場所でしたか？

当時は、「体験する場」や「体感」とは何かを考えながら、空間演出の可能性を模索していました。授業では実際の空間を建てることまではできなかったので、夏休みの北海道ゼミや授業外プロジェクト、芸祭などで協働し、いまでいうオブジェやインスタレーション、マルチスライド、パフォーマンスなどに挑戦しました。

――ムサビ卒業後はドイツのケルン・メディア芸術大学大学院に進学されました。その頃はインターネットやデジタルメディアの黎明期だったと思います。そのような新たなテクノロジーを、表現者である美大生たちはどのように受け止めていたのでしょうか。

1990年代初頭はアナログとデジタルの技術が混在する移行期で、私たちの身体性が大きく変わった時代でした。外界をどう知覚しているのかという根源的な問いと向き合わなければならない。学生一人ひとりが技術的にも表現形式的にも試行錯誤しながら、結果のわからないものに手探りで向かっていく。すべてが実験でした。

――日本から出て、年齢・国籍・文化の異なる人々が集まる環境に身を置いて、どのような気づきがありましたか？

なかでも、西洋的なものの見方に触れたことで、自分が普遍的・根源的だと思っていたことの多くが、日本文化に根ざしていると深く認識しました。また、外国語で思考するときには、その言語の構造に沿って考えるため、ことばだけでなく思考の組み立て方も変わります。こうした経験を通して、アイデンティティとは一様でなく、変容しうるものだと考えるようになりました。アイデンティティは、自分のなかに固い軸を定めることで得られるものではない。生来の性質によるものも、自分の文化や環境を知ることから育っていく。そのため、アイデンティティとは、ゆらゆらした多様な全体像のなかにあり、外界に対して開かれている、と感じるようになりました。それは、自分の制作にも通じるように思います。

私たちを取り巻く究極地点としての「きわ」

――向井さんは、「きわ」というプロジェクトで、芸術家やサイエンティストなど、さまざまな立場の方々と対話や制作の場を立ち上げています。テーマとなっている「きわ」について教えてください。

2017年、ドイツを拠点に北欧・中欧諸国を巡り、翌年にはマレー半島を訪れる機会を得ました。そこでは、暮らしのすぐそばにある一見「自然」な環境のなかに、先端テクノロジーによるエネルギー設備などが組み込まれていました。その後国内では、環境エネルギー施設が林立する埋立地に、絶滅危惧種が住み着いた場所も視察しました。それらの風景には、自らの身体にステントやボルトを埋め込んで生きることにも似た違和感を覚えました。今日、人間の手が入っていない自然はほとんど存在せず、人間の有機的な身体もまた、さまざまな技術に支えられています。自然と人工、身体と技術の境界はあるのか。そうした問いを、「きわ」という概念を通して扱いたいと考えるようになりました。「きわ（際）」は、水ぎわや山ぎわのように、常にゆらゆらと揺れ動きながらも確かに何かを分ける自然の境界線を指し、「死にぎわ」「瀬戸ぎわ」のように、生死を分ける究極の瞬間や場所も表します。プロジェクトでは、その究極地点である「閾（しきい）」を見つめ、足元の身近な



映像音響公演《きわにふれる》、東長寺文由閣、東京、2021
映像：向井知子、波紋音演奏：永田砂知子、記録撮影：矢島泰輔

世界と、その先に広がる大きな世界をつなぐ作業を行っています。

――2024年にドイツのホムブロイヒ島美術館で開催された「きわ」は、どのような展示だったのでしょうか？

この美術館には、川が流れ、豊かな樹木や草花にあふれ、見た目は野生の草原のようですが、すべて人工的に整備された「自然」です。この人工の楽園にはさまざまな生きものが棲み、自らの生態系を育んでいます。同美術館キュレーターで物理学者のスヴェン・ヒルシュ氏は、ここを「構築された自然」と称しました。

会期中は、「ラビリンス」という無機質な建築のなかで、テキストと小さな自然物によるインスタレーションの公開制作と展示を行いました。庭園で集めた植物を小瓶に生け、表にドイツ語、裏に日本語のテキストを記した正方形の紙とともに、空間が心地よくなるように毎日少しずつ配置しました。64編のテキストは、「きわ」をめぐる対話から生まれたものや書きためたもので、自分でドイツ語に粗訳し、ドイツの方と一緒に訳し直しました。プロジェクトでは、互いにわからないものを「触り合う」揺らぎのなかで何かが生じてくることを大切にしています。この翻訳にも、私のことばであり相手のことばでもある、どちらの言語にも固定されない思考が立ち上がってくる感覚がありました。

これからの未来をゆらゆら予感する。

ことばは人工物ですが、自然物に見える小瓶の植物もまた、人工的な環境に生きています。私たちが住処に植物を生けて有機的な環境を整えるように、人間だけでなく、さまざまな生きものによって構築された環境にも生命が宿ります。ここでは、ことばと植物によって形づくられた環境に、ひとつの生命として身を委ねてみる。そのことを素直に体験できる、柔らかな空間になったと思います。

――AI時代におけるものづくりについて、懸念していることはありますか？

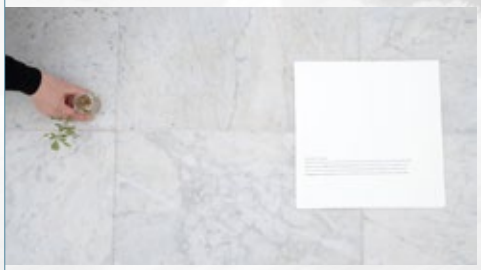
AIは広く流通する情報を集めて模倣します。模倣されたものは、認識し慣れたものですから、人を安心させやすいのですが、わからないもの、捉え難いものを遠ざけます。一方、アナログで手触り感があれば身体と向き合っているという考え方も危険です。本来、人の精緻な技による美しい造形は、手垢を感じさせません。AIを活用してデジタルでつくっても、緻密な思考や方法の積み重ねのなかには身体的な痕跡が表れるように思います。そのため、テクノロジーに後ろ向きであってもならないと感じます。

わからないまま触っているような感覚を温める。

――いまの美大生にも、揺らぎのなかでものづくりを試行錯誤していくことが重要でしょうか？

授業で伝えていることは、常にわからないものに向き合いながらも、「ここに向かっていく」という予感を持つことです。試行錯誤の過程で道が変わり、最終的な表象や方法は、おぼろげに感じていたものとは違うかもしれない。それでも、その予感との差分を探りつづけることが大切だと考えています。

デザインでは、一般的に取捨選択が重んじられますが、私は捨てないことが重要だと思っています。他人には解釈できない、その人にしかわからないものを捨てず、わからないまま触る感覚を温めておく。ゆらゆらと予感の内実を探っていると、無関係に見えていたものが大河の流れのように急につながることがある。デザインとは本来、わからないものどうしの関係を探り、つなげていくことです。そうしたのちに、実装に向けた表現の詳細について話が始められるのだと思います。





《きわ》、ラビリンス、ホムブロイヒ島美術館、ノイス、ドイツ、2024
記録写真：ミア・テア・ホルスト

サークル訪問

「手で描いたから、気づけたんだ」

ムサビ公認デッサンサークル「Honesty」に迫る！

今年度からムサビの公認サークルとなったデッサンサークル、「Honesty」。対象と対話しながら、「正直に、誠実に、まっすぐに」を突き詰めて見える世界とは。サークルの設立に関わった油絵学科3年の佐藤さんと柳さん、そして現在部長を務める視覚伝達デザイン学科2年の島田さんにお話を聞くことができました。

取材・文＝野田明路（基礎デザイン学科1年）



作：島田賢一

作：島田賢一

Honesty ってどんなサークル？

――普段はどのような活動をしていますか？

島田　週に2日、放課後にデッサンをするのが基本の活動です。部室や図書館横の石膏像が並んでいるテラスなどで、みんな好きなものを描く。活動場所に行ったら大体誰かいる、みたいな感じで、とても自由に活動しています。

――どんな人が参加しているのでしょうか？

佐藤　本当にいろんな学科の人が参加していますよ。部員数は70人くらいかな。

柳　たまに初心者の人も来ますし、デッサンできる人が教えながら一緒に描いたりしています。

――通常の活動のほかに、オープンキャンパスなどにも参加していますよね？

佐藤　オープンキャンパスでは、部員の作品を展示したり、高校生や受験生を対象にデッサンのアドバイスや相談会をしたりしています。持ってきてもらったデッサンを見ながら、「どうしたら上手くなるか」とか、志望学科が決まっている場合は、それに合わせたアドバイスをすることもあります。学科によって求められるものや、鉛筆の使い方とかも結構変わってくるので。

柳　オープンキャンパス以外に、高校に行って美術部の生徒に絵を教える活動もしています。去年は5人くらいで行って、油絵具を初めて触るような高校生たちと一緒に制作しました。今年も別の高校などでやってみようかなと考えているところです。

美大でデッサンを追求する意味

――Honesty の成り立ちについて教えていただきたいです。

佐藤　2024年の5月に、当時1年生だったメンバーが集まって始まりました。デッサンをする場所が欲しかったんです。普段使っている制作アトリエで石膏とかを置いてデッサンするのは難しいので。

柳　でも、単純に場所が欲しいだけじゃなくて、「大学の中でデッサンを追求できる場があった方がいい」というのも大きかったと思います。

佐藤　大学内においてもデッサンが好きな人も結構いるので、受験だけでデッサンが終わっちゃうのはもったいないなって。

――受験デッサンとは、やっぱり違いますか？

佐藤　受験ではありえないことが起きるんですよ。例えば、みんなでデッサンを見せ合って、「ここはこうした方がいいんじゃない？」って話したりする。そういうコミュニケーションがあるんです。

島田　いろんな学科の人がいるから、それぞれ違う描き方を教わっているんですよね。「こういう視点で見るといい」みたいな話し合いができる。

佐藤　受験のときのような緊張感がないのも大きいです。

――大学に入ってからデッサンをする意味って、どう考えていますか？

柳　受験のためではなくて、デッサン自体を追求できることだと思います。

島田　デッサンって制作の基礎というか、ものの見方につながっているので。そこは常に磨いておかないと、何をするにしてもうまくいかないんじゃないかなと思います。

佐藤　時間制限がないのも大きいですね。受験だと「ここまで」という時間が決まっていますけど、ここではどこまでも描いていい。

柳　同じ石膏を1年くらい描いている部員もいましたよね。

AIでは得られないデッサンの価値

――今回の『mauleaf』では「AIがこのギーワードになっているのですが、AIで何でも画像を生成できる時代に、デッサンをする意味って何だと思いますか？

島田　AIがあったとしても、別にデッサンはあるので。そんなに「AIがあるからデッサンをしなくていい」とはならないと思います。

柳　そもそも目的が違いますよね。商業的に使うものとしてAIを採用するかどうかと、デッサンをすることは別の話だと思います。デッサンはモチーフとの対話が目的ですから。

佐藤　他の部員のデッサンを見て、「このように見えているのか！」と気付かされることや、「自分はこう見ていたんだ」とデッサン中に気づくこともあるかもしれない。部員同士がデッサンによって会話しているように感じる時があります。

島田　AIがすごく上手いデッサンを描いたとしても、そこにその人とものとのやり取りがあるわけではないですよね。

――最後に、Honesty として今後やっていきたいことはありますか？

島田　今までやってきた活動を続けながら、もっといろんな方向に広げていきたいですね。

柳　学祭での展示も行う予定なので、面白いサークル展示を行なっていきたいです。

佐藤　何より、デッサンを好きな人が、受験が終わってからも続けられる場所でありたいですね。

作：柳勇我

作：長谷川宝

作：KOH

島田　そう。ずっと同じ石膏を描いていて、図書館の配置が変わったから、また最初から描き始めた部員もいました（笑）。

――デッサン自体を追求する…。まさにサークル名にある正直さが求められますね！サークル名の「Honesty」には、どんな意味を込めたんですか？

島田　デッサンをする上で一番大事なのは、「正直に見る」ことだと思って。

「正直に、誠実に、まっすぐに」というスローガンもあり、2026年の新歓では、木炭づくりを行いました。自分たちで木炭をつくって、実際にデッサンに使ったんです。木の種類によって描き味も変わるので、面白いですよ。

現部長
島田さん
視覚伝達デザイン学科2年

前副部長
柳さん
油絵学科油絵専攻3年

前部長
佐藤さん
油絵学科油絵専攻3年

ムサビ公認デッサンサークル「Honesty」
活動日｜月曜日と木曜日
部長｜望月（油絵学科油絵専攻2年）、島田
Instagram｜@object_musabi
X｜@oejakidoukoukai

『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「ゆらゆら、ムサビ生」のほか、過去には「あなたのセカイ」「気がつけばムサビセイ」「歴史」「キャンパス」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

題材が難しいものでしたが、たくさん議論したり取材したり漫画を書いたりすごく貴重な経験をありがとうございました！〈紙原〉

毎週の編集会議で活発に意見を出し合って、無事に34号を完成させることができました。ありがとうございました！〈安井〉

ご協力いただいた皆さんに感謝します！この冊子が、自分の揺れや譲れないものを考えるきっかけになれば嬉しいです！〈石本〉

考えてリテイクを重ねるたび、デザインと自分の成長を実感しました！いっぱい悩んだけど、楽しかった〜！〈髙嶋〉

初めて深くAIと向き合って、目まぐるしく変わる私たちの「今」をmauleaf34号に記録できたことを嬉しく思います。〈阿世比丸〉

インタビューや文章作成など、普段できない経験ができました！関わってくださった皆さん、ありがとうございました！〈河野〉

AIから端を発して、人間らしさとはなにかを考える貴重な時間でした。憧れのmauleafに携われて幸せです。〈山崎〉

脳内サミットをはじめとする企画のアイデアから誌面構成まで一貫して携わることができて嬉しかったです！〈桑原〉

みんなで意見を出して、みんなでかたちにする。1人作業の時も常に人との関わりを感じました。楽しかったです。〈保坂〉

このメンバーでmauleafを作れたことがとても嬉しかったです！貴重な体験ありがとうございました！〈野田〉

手に取る人の姿を想像し、情報を整理して魅力的なキャンパスライフを伝える一冊に仕上げることができました。〈鈴木〉

アンケートに協力してくださった皆様、ありがとうございました！mauleafの活動全て貴重な経験になりました！〈城台〉

仲間や先生達とのコミュニケーションのおかげで、面白い企画や言葉が生まれました。本当に感謝しています。〈石田〉

15人での制作は初めてでしたが、対面で何度も会議を重ね、意見を出し合いながら、mauleafを作ることができました。とても学びになりました！〈黒田〉

議論は白熱するものの、なかなか形にならないもどかしさを感じた時期もありましたが、良い経験ができました！〈小原〉



鷹の台キャンパス8号館横に
設置された駅舎と鉄道

気になるあの子

“面白い道”を探して ムサビに鉄道を走らせる!?

ムサビの芸術祭では鉄道が走ってるらしい!? そんな気になる話題の中心にいるムサビ生・山内一さんにインタビュー！“鉄道のために”とムサビに入学し、転科まで決意した彼の底知れぬ鉄道愛が明らかに。

取材・文＝安井佳穂（油絵学科グラフィックアーツ専攻3年）

――山内さんはどんな経緯でムサビに?

高校卒業後すぐ、北海道の遠軽（えんがる）町の役場で働きながら、地域にあるキャンプ場で観光用の蒸気機関車を運転していました。他にも線路修理・広報など幅広い業務をやらせてもらいましたが、何より、お客さんを乗せて鉄道を走らせることが楽しかったんですよ。「はい、切符見ますよ〜」なんて言うと、子供たちがすごく喜んでくれて。

そこから、この体験を一から自分の手でつくり出せないかと考えるようになり、それが最短で叶う環境があるとしたら美大だろう、とムサビのクリエイティブイノベーション学科（CI学科）に入学しました。実際のところ、芸祭で乗客を乗せた鉄道を走らせるなんて企画が通るのか不安はありましたが、「安全面に配慮してくれれば」とOKが出て！ チャレンジ精神を認めてくれる良い大学です。

鉄道と共に進む、学生生活

――個人ではなく、サークルで鉄道制作に取り組んだのはなぜですか?

鉄道って、たくさんの人たちが働いています。運転士や駅員だけでなく、線路を敷く人、駅舎を建てる人、電車をデザインする人もいれば、切符を作る人だっています。それらの仕事を学科ごとに分担してみたらどうなるかな？と思って、「ムサビ村営軌道」というサークルを立ち上げました。それにCI学科で学ぶうちに、その道のスペシャリストではなく、いろんな経験をしてきた人たちでつくるモノの面白さに気づいたんです。

うちのサークルでは、建築学科の人が駅を建て、工芸工業デザイン学科の人が車体を作って、油絵学科の人が車体に絵を描いて、という様に各自の得意分野に合わせて役割分担し、それぞれ自由に作業しています。クリエイティブ方面は完全にサークルメンバーに一任していますね。僕は工業高校出身なので、主に動力や電子系統を担当しています。アイデアを現実のものにすることって、地味だけどすごく大事な仕事なんですよね。

――役割分担による発見や、ご自身に生まれた変化はありましたか?

僕はとにかく鉄道そのものが大好きなので、先入観から見たことのある鉄道を完成させてしまうと思うんです。その点、僕以外のメンバーはいい意味で鉄道に詳しくないし、言ってしまえば鉄道自体にそこまで興味がない（笑）。だからこそ固定観念に縛られず、僕の知らない鉄道をつくり上げてくれます。電車の先頭につけるヘッドマークを光らせたり、転車台で電車を方向転換させたり。昨年は切符を交通系ICカードで購入できるようにしました。みんなの思いつきでどんどん進化していくので、どんな鉄道が完成するかが毎年の楽しみで。

僕自身の大きな変化といえば、芸術文化学科に転科したことですかね。それも、鉄道のためにです。

――なんと、それは一体!?

CI学科は3年生から市ヶ谷キャンパスで活動することになるので、鷹の台キャンパスまで鉄道制作のために通うのは現実的に難しくて。もともと鉄道の保存への興味から学芸員資格を取りたいと考えていたこともあり、勢いのまま転部・転科試験を受験し芸術文化学科の2年生に転科をしました。ということで今年も、鷹の台でサークル活動を続けています。

――様々な決断をする中で、行動の指針になる基準は何ですか?

シンプルに、「面白いか否か」に尽きますね。どんな判断にしても、“ここでこっちに進んだら面白いよな”という方向を選びます。やらなかった後悔だけはしたくない、と失敗しまくっている人生です。僕の失敗も成功も、誰かが腹を抱えて笑ってくれるならそれでいいや、そう思える人間なので。そんな感じの僕について来てくれる人がいるのは不思議で仕方ないですけど、すごくありがたいなとも思います。



2025年ムサビ芸術祭で車掌を務めた
山内さん　写真＝内田匠優

山内一（やまうち・はじめ）

- 2021年 東京工業大学附属科学技術高校機械科卒業
- 北海道へ移住
- 遠軽（えんがる）町役場で勤務開始
- 2023年 ムサビCI学科 入学
- サークル「ムサビ村営軌道」設立
- 2025年 ムサビ芸術文化学科へ2年次転科
- 20XX年 蒸気機関車をゼロからつくる！

mauleaf編集部が集めた
AIとムサビ生の実体験!!

AIおもしろ集 with ムサビ生

新種のパン

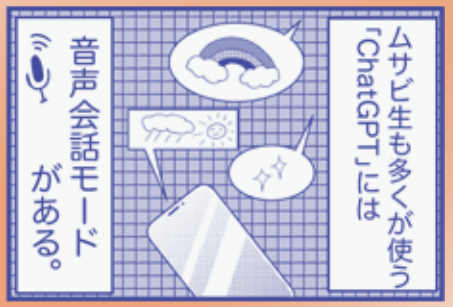








雑じゃない?





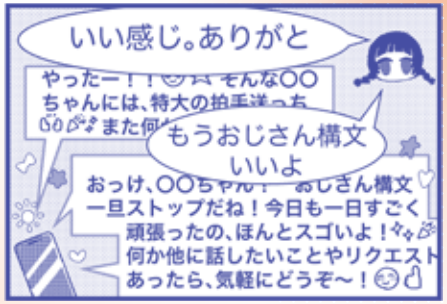




染まりやすい。



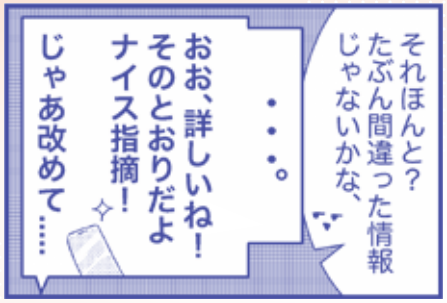




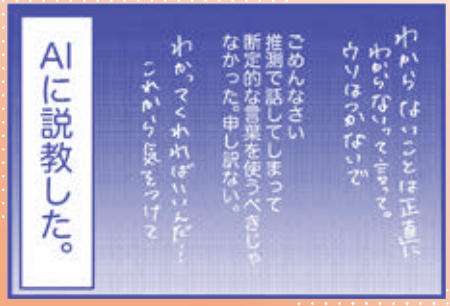


まずはゴメン









取材=桑原由衣（基礎デザイン学科3年）、安井佳穂（油絵学科グラフィックアーツ専攻3年）、阿世比丸花穂（工芸工業デザイン学科3年）、紙原菜々果（油絵学科グラフィックアーツ専攻3年）　作画=紙原菜々果

