留学先大学: BESIGN The Sustainable Design School 大学

氏名:篠田泰成

今月はパートナーシッププロジェクトに ついて話したいと思います。

## 【パートナーシッププロジェクト】

パートナーシッププロジェクトとは、学校と企業が提携を組み、企業が提供する課題に取り組むプロジェクトです。1 チームは 15 から 25 人前後で構成され、4 つ



の学年(L1 から M1 まで)から成り立っています。半年間かけて行われる大規模なプロジェクトであり、この学校を代表するものです。

私はその中で M1 の最高学年として在籍しているので、必然的に組織運営を担うことになります。 M1 は 4 人から 6 人程度が在籍することが多いです。

## 【パートナー企業】

パートナーとして現れる企業は毎学期異なり、5 つの企業から選ぶことができます。私は、TOYOTA(フランス支社)をパートナーに選び、Human connection というテーマで課題に取りかかりました。具体的な課題文が提示されるわけではないので、Human connection とは何か、どのような課題性と可能性があるのかという定義付けとリサーチ、ディスカッションから始まります。火曜日と木曜日の授業終わりの約1時間に加え、2週1度のペースで金曜日がパートナーシップに充てる時間になっています。

## 【成果と報告】

デザインプロセスは自分たちで決めることができ、固執したプロセスがあるというわけではありません。故に自由で、生徒が抱える責任は大きいです。さて、ここでは自由度の高いプロセスよりも、より具体的な成果について触れたいと思います。

プロジェクトの終盤、私は最終プレゼンテーションのディレクターという立場で携わりました。
TOYOTA に限らず、我々の学校はすべての連携先の企業と kakemono という出力フォーマットに沿っ
てシートを作成、提出する契約を結んでいます。従って過去全てのパートナーシッププロジェクトで
同じプレゼンテーションの形式を採用していたわけです。そこで私は、企業や学校とのミーティング

の中で、kakemono という典型的なプレゼンテーションフォーマットを取りやめ、別の新しく新感覚な方法でプレゼンテーションを行いたいという提案をし、紆余曲折を経て絵巻物のフォーマットに日本らしい漫画を載せるという方法を実現させました。漫画はフランス人が好む日本文化の 1 つであること、日本人の存在意義を発揮したかったこと、そして何より漫画というのはストーリーを説明するツールとして最適であるということが提案の理由でした。デザイン提案の中で、ペルソナの設定と実際に人々がどのように我々のアイデアと関わるのか、社会や経済にどのような影響を与えるのかというストーリーを伝えなければなりません。その上で、漫画というのはそれらを自然に伝えることができる方法なのです。

私は3人のイラストレーターと、1人のストーリー作家を含むデザインチームを受け持ち、監修しました。具体的には、漫画や絵巻物に関する歴史や文化的な説明から始め、イラストの How to や、漫画における起承転結が一般的にどのように構成されているのかを ONE PIECE のコミックを例として実際に用いながら解説しました。しかし当然技術的な監修だけでは済みません。スケージュールの作成、企業との打ち合わせ、他チームとの連携、印刷のサイズやグラフィックに関わるレイアウトなどなど、文字通り全てを監修しなければならず、多忙な日々が続きました。しかしその甲斐あって、当日のプレゼンテーションでは大成功を納めることができました。Kakemono の取りやめという無茶な提案に加えて、予算内でギリギリできる巨大なサイズで印刷するという思い切った願望を無理やり押し通したことが功を奏したのではないかと思います。

## 【感想】

私はこのプロジェクトを通して、これまでにない大きすぎる経験をしました。プロジェクトの内容はもちろんですが、当然リサーチからミーティングからプレゼンテーションまで全て英語で行われるわけですから、その点も含めてかなり成長を感じる半年間でした。半年前の自分と今の自分では英語力に大きな差を感じます。ここで言う英語力は言語力に限った話ではなく、英語を話すというメンタルであったり、時にぐちゃぐちゃな英語でも意



外と相手には伝わるという事実も含んでいます。生徒が多国籍であるデザイン学校に在籍しているという意味と利点を十分に理解するいい機会となりました。このまま後期のパートナーシッププロジェクトにも積極的に関わりたいと思います。

