

逸材

新種

第1発見者はあなたです。

趣味が高じて、スキル5人分。
体力は0.5人前でも、
故郷の復興と振興のため、磨き続けてきました。
全てが私で、全てが強み。
全部、私におまかせください。

大穂町では郷土
富島と本
私の秘密
食べられた? 絵本に

お仕事お待ちしています/
よこはま ちひろ
横濱 千尋
yokohamachihiro@gmail.com

CHIHIRO

団体・個人の部 最強のスタメン、揃ってます。

趣味が高じたものがある。
故郷の復興と振興のため、
磨いてきたスキルでもある。
全てが私で、全てが強み。
私は、全部で勝負する。

演劇
脚本
演技

司会
イベント
企画・運営

イラスト
絵

文章
小説
エッセイ
取材記事

写真
学芸員

CHIHIRO

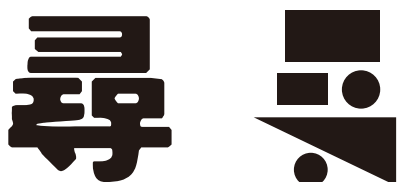
お仕事お持ちしています
よこはま ちひろ
横濱 千尋
yokohamachihiro@gmail.com

■授業課題 自分のロゴマーク／Illustrator

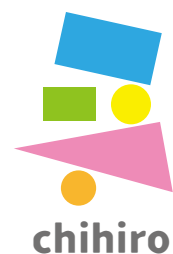
1.名前の漢字から考える。



千尋の「尋」…形に見える⇒積木



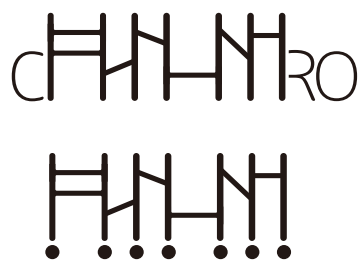
色々な個性の寄せ集まりである自分。
ごちゃごちゃでまとまりが無いが、絶妙な
バランスを保ち、崩れない。
右記の、パステルカラーで空間に余裕が
ある物の方が「イメージに合う」との感想
もあったが、「本当の自分らしさ」とコンセ
プトに合う物を最終的に選んだ。



2.名前のアルファベットから考える。



CHIHIRO…直線が多い⇒あみだくじ



多趣味でマルチに活動してきた自分の遍歴と、「全部当
たり」というあみだくじのモチーフがぴったりだと着想。
「型にはまらない」と決意を込めてシルエットで抜き、角度
をつけた。一部に自身の個性
をイメージした色を入れ、よ
く見ると「本当の私」＝
CHIHIROの文字が見えてくる
ようにした。



■授業課題

「刃物研ぎ」ポップ

A4／片面カラー／Illustrator



■授業課題

ショップカード

55mm×91mm／Illustrator、Photoshop



■自主制作

名刺

91mm×55mm

Illustrator



■自主制作

在学中に執筆した短編小説などを製本

A6/64ページ

Illustrator、InDesign



■ 授業課題 自分広告<制作意図>※プレゼンテーション資料より抜粋

モギメンセツ
えみさんの言葉

それ全部「強み」でよくない？

模擬面接で、えみさんが私にかけてくれた言葉です。雷に撃たれたような気分でした。

生前、父が一番嫌いな言葉は「器用貧乏」でした。「器用貧乏にはなるな」そう言われていましたが…

わかりしなんでもできるけど、まあ別に私がやらなくても、他にできる人いっぱいおるしな。いつも良くて2番手3番手。所詮、作り物の個性やからさ、才能には負けるわ。やりたいやりたいばかりで、何一つ物にできん。極められんヤツなんよ、私は。

気づけばそんな負のSNS投稿ばかり。

…結局私も、親子2代に渡ってこの呪縛に苦しむことになりました。なので、えみさんの言葉に背中を押された、なんて、生やさしい物にはしたくなかった。

私は、この言葉を踏み台に、あの日の私を、「器用貧乏」を、飛び越えてやる。そう考えたとき…

トッピング全部のせ



**やれること全部
自分広告に入れ込もう！**

アサーションと傾聴で学んだ、自分の欠点や弱点を「特徴」として受け入れる＝「自分というアイスクリームにどんなトッピングをしていくか」という言葉を思い出しました。

「トッピング全部のせ」。つまり、やれること全部、自分広告に入れ込もう！というテーマを設定しました。

キャリアガイダンス等での学び

私の推しは私

…そして私を語る上で、
改めて「自分の推し」を考えた。

自分広告を考えていくに当たり、やはり外せなかった言葉は、キャリアガイダンス等で度々耳にした「私の推しは私」でした。

ここで思い出した言葉が、「推しとは、自分を写す鏡である」ということ。

憧れや、自分を取り巻く現実の投影であったり、うちに秘めている本当の自分の姿である…という話が、実しやかに囁かれています。推し活を続けるうち、推しに似てくる／推しを何人か見れば、その人の人間性が見えてくる…との話も。なので、自分自身を見つめ直す上で、改めて「自分の推し」のことを考えてみることに。

私の推し、

押し① 押し②

分身しがち。

現時点で、人生を左右するぐらい影響を受けた2大トップは、どちらも分身していた。しかしこの分身、とても奥が深いんです。

・天真爛漫で甘え上手。不利な状況だからこそ、自分の土俵に持ってきて勝負する。不可能を可能にする努力と情熱。自分のプレイスタイルへのこだわりと信念。パートナーへの熱い思いと、絶対的な信頼。自分の殻を打ち破る。→成長の象徴＝分身の習得

・時に腹黒く、泥臭く、執念深く努力し続ける苦労人。だが、それを微塵も感じさせない。一番人間味を感じたキャラ。そんな自分を内心では卑下し続けていたが、信頼できる仲間と出会い、ありのままの自分を受け入れる。→成長の象徴＝分身の習得

…自分との共通点や「こうなりたい」が詰まっている。やはり「推しは、自分を写す鏡」だった。

トッピング全部のせ

+

私の推しは私

「自分が推せる自分になる」
決意を込めて取り組もう!

…それを踏まえて、

やれることを全部、自分広告に入れ込んで、
自分が推せる自分になる。
そんな決意を込めて課題の制作を進めることを決めました。

つまり「広告の中で私も分身しよう」と決めました。
多趣味でマルチに活動してきた自分にもピッタリ!
そして、この「分身」を、私も成長のシンボルにする。
そんな決意も込めて。

そして、そんな自分をPRするキャッチコピーとボディコピーを
考えることにしました。

ここにある画像はごく一部です。ノートにたくさんラフを切っ
て、ひたすらアイデアを書き出しました。

最終的に決めたイメージから、合成を想定した写真のポーズ
やカットのイメージを具体化し、自宅で一人で撮影しました。

そして完成したのが、皆さんもご存知の、この二つです。

川村さん、大森さんからのフィードバックを受けて、よりコラー
ージュのようなランダム感が出るように調整しました。青いデザイン
では、キャッチコピーの下に敷いていた帯を消し、よりスッキリさ
せて、スポーツらしい爽やかさや疾走感を出しました。

個人的に頑張ったポイントは、名刺を差し出している、一番メ
インとなる写真。腕だけの写真を撮り、合成。デフォルメを効かせ
ながらも、不自然に見えないバランスを探った。名刺も、
Photoshopで図形や指の影を描き、合成。

また、お互いがお互いのアンサー広告っぽくなるよう、赤いデ
ザインでは、自分の特技を写真で表し、青いデザインでは文字で
表現しました。

自分広告の制作を通して、

大切なことは全部「推し」が教えてくれました。

「私の推しは私」…答えは、自分の中にあった…。

これまでの人生で、こんなにも自身のことだけを考え続け、自分
と向き合ったことはありませんでした。



大切なことは
全部「推し」が教えてくれた。

まとめ

推し①

推し②

私

感想

- これからの人生において、間違いなく貴重な時間となった。
- 制作に向き合う姿勢を、このまま磨き続けていけば良いという自信になった。
- このキャッチコピー、ボディコピーと出会えたことで、人生の指針が定まった。
- 皆さんの個性と出会って、突き抜けた。=「私は私でいいんだ!」

…これらの感想を踏まえて、本当に、皆さんとの出会いが大きかった。感謝してもしきれない。なので…

大切なことは **まとめ改**
全部「**推し**」が教えてくれた。

推し①

推し②

私

グラフィックデザイン科
10期生の皆さん

改めて、まとめさせてください。
大切なことは、全部「推し」が教えてくれた。
私の推しは、推し①、推し②、私自身…
そして、グラフィックデザイン科10期生の皆さんです。
皆さんのことを、これからも「箱」で推していきますので、岩手の大槌に、こんなファンが一人居るといふこと…時々思い出してもらえると嬉しいです。

この自分広告に
恥じない自分で
あり続ける。

ありがとうございました。
これからもよろしくお願いします。
お仕事はもちろん、
いろいろお誘いお待ちしております!



最後に、推しである10期生の皆さんに誓う、私の決意です。

■これからグラフィックデザイン科で学ばれる皆さんへ

この3ヶ月で、私は本来の自分を取り戻すことができました。そして、何かを作り生み出すということが、いかに自分に欠かさない栄養素であるかを再認識しました。それは、私自身が「そう決めたから」に他なりません。なりたい自分になるため、貪欲に全てを吸収し、なんとか物にしようとして必死にインプットとアウトプットを続けました。全力で走り続けることができたのは、常に刺激し合い、前へ前へと引っ張り続けてくれたクラスメイトと、支え続けてくれた先生方のお陰です。全てはここに通ずるためであった。回り道に見えても、このルートを選んで良かった。そう思える3ヶ月を作り上げた自分自身を誇らしく思います。

ここは、きっと何にでもなれる場所です。環境も、機会も、人も揃っています。ただし、タイムリミットは3ヶ月。一瞬で過ぎていくこの日々を、どれだけ価値のある物にするか。どうか、皆さんの努力と情熱で掴み取ってください。応援しています!