

お詫びと訂正

『ACC 日本のクリエイティビティ 2023』において、富永省吾さん(257 ページ)と冨永恵介さん(262 ページ)の受賞コメントに誤りがありました。正しくはこちらです。ここにお詫びして訂正をさせていただきます。



スタッフ賞 撮影監督賞

富永省吾

那須高原リゾート開発/那須どうぶつ王国/「自然と手をつなごう。」

前回のエディター賞に続き、撮影監督賞もいただきました。

本職のクリエイティブ・ディレクションを越境/拡張している感覚で、光栄に思います。

本作は、2名だけで案件を完結しており、ノーライトのうえ、動物の注意を引かない、近づきすぎない、ストレスを与えないというポリシーで製作しています。

那須を生きる動物たちの多様性は、人間にも大きな気づきをを与えてくれると思います。

きっと愛は伝染します。それは創作においても。



スタッフ賞 撮影監督賞

綿野賢

那須高原リゾート開発/那須どうぶつ王国/「自然と手をつなごう。」

初めて動物園に訪れたとき、柵の無い展示形態に驚きました。まるで人間が、動物たちの住処にお邪魔している感覚。この感覚を映像で表現するならどうするか?というところから始めました。意識したことは2つ。1つは、動物と対等な目線でカメラを構えること。私たちは動物園に行ったとき、どうしても「人の目線」から動物を見ています。だからこそ、その眼差しを対等な物にしたかった。そして2つ目は、生きる姿が現れるのを待つこと。話を一切聞いてくれない彼らには、ただ待つことしかできません。カメラを構え、彼らの瑞々しい生き様が現れるのをひたすら待ちました。映し出された映像は、尊ぶべき生命への賛美になっていると思います。



スタッフ賞 DOP/ライティング/カラーグレーディング賞

武田浩明

Kering S.A. (GUCCI) /バンパーハンドルバッグ/ Kaguya By Gucci

今作のようにワイドレンズを多用したり、ブレのない綺麗な特機ワークよりもアナログな撮影技法を選んだり…トーンの方向性も含め「チープ」と紙一重になりがちですが、ただステレオタイプの「高級感」がある撮り方をするのもまた『GUCCI』というブランドイメージを損なってしまうのではと思いき、絶妙な機材選定やトーン作りを心がけました。

僕達のチームには一貫して絵作りのテーマに「1960～80年代の映画」というリファレンスがありそれを現代にどうアップデートするかを意識して作品を作っています。『竹取物語』や『GUCCI』という歴史のあるブランドにそういう絵作りの親和性があるって評価をいただけたのかなと思います。

Staff Prize



スタッフ賞 ビジュアルライゼーション賞

佐藤雅彦

ビームス クリエイティブ / BEAMS CULTUART コンセプト
ムービー / 「new Communications」

一見、不可解とも言える人々の行為であっても、その人たちの思惑がそれとなく伝わってくる、しかも言葉の助けを借りずに——そんな映像を作りたいと思いました。人は不可解なものに対峙すると、2つの道のどちらかを選びます。避けるか、より近づくか、です。近づいてもらうためには、何かの魅力を発現しなくてはなりません。この映像の場合は、「構図のかわいらしさ」と「仮説を立てられる喜び」です。この伝達の仕方を、new Communication と名付けました。



スタッフ賞 音楽賞

中村佳穂

大塚製薬 / Pocari Sweat Returnable Bottle Project / 「スカ
フィンのうた」

今回は「輪廻・循環」が根底のテーマにあったので、生きる事に対して俯瞰的な意識を持っている方が住む北海道の阿寒に赴き、アイヌ語を現地の方々に教えていただき、歌っていただきました。作中にあるコーラスの「ラン」という言葉は「降る」という意味です。地球の水は長い時間をかけて循環し、また戻ってきます。人間もそのサイクルの中にあることや、この曲を聴いた誰かがまた時間が経った頃にふと思い出す楽曲になればいいなと願いました。幅広いジャンルの方に聴いていただく為に、ビートメイカーを起用し、なるべく今回のテーマの聴きどころをオーガニックになりすぎないように丁寧にバランスを取ったのもポイントだと思います。



スタッフ賞 リミックス賞

冨永恵介

日本マクドナルド / マックフライポテト / ティロリミックス

映像企画からではなく、マッシュアップ音楽企画から組みはじめるという、普段とは逆の制作フローだったのが新鮮でした。開発する音楽がその後の企画や演出の元軸になるため、場当たりのメドレーやRemixではない、繰り返しのリスニングにも耐え得る音楽的強度の高いマッシュアップアレンジを目指しました。選曲はティロリサウンドをベースにして、DJ mixをするように曲と曲の要素を抜き差ししながら混ぜて、繋げるように取り組んでいき、その途中で面白い組み合わせを見つけたら、具体的な編曲のラフ作業をすすめてみて、行き詰まったらバラしてまた別の組み合わせを考えて、のトライ&エラーを繰り返して音楽企画を複数案立てていきました。話題性はもとより、純粋に音楽としてグルーブやメロディの楽しさを感じられるベストな組み合わせを探し求めたことが、良い結果に結びついたと感じます。