京都CF!

企画営業スタッフ募集

行動的で、好奇心旺盛で、社交性があって
体育会系で、元気があって、声が大きくて
外食が好きで、お酒も程々に飲めて
映画や音楽も好きで、どちらかと言えば綺麗好き…
そんな人材を求めています。

職種／企画営業
応募資格／学歴不問。経験者優遇
必要資格／普通自動車
応募年齢／男女問わず、22歳～30歳

就業明細
勤務時間／10:00～19:00
給与／月収18万円～27万円(研修期間有り)
休日・休暇／年間休暇日数104日
休日・休暇に関する特記事項
／週休2日制 土・日出勤の場合あり
待遇／社会保険・厚生年金

会社概要
業種／出版・広告・音楽・書籍出版・広告企画
事業内容／出版事業・広告代理業・マーケティング事業
社員の平均年齢／29歳
創立／1988年3月
資本金／1000万円

応募
まずは郵送にて履歴書をお送り下さい
電話番号／075-256-4164　担当／総務　渡邊・田村
〒604-8134　京都市中京区六角通烏丸東入ル
大輝六角ビル2F
(地下鉄烏丸御池駅6番出口より南へ徒歩5分)

http://www.kyotocf.com

POWER PLAY SOUND

Music is moistened our life.
Tasteful album is here.
W'd like to find your recomended one.

ANA
アナ

左からNOMA（Dr.）、大久保潤也（Vo.＆G＆Sampler）、大内篤（G＆Cho＆Drill）。中学時代からの同級生だった大久保と大内の宅録ユニットに4年前、NOMAが加入し地元福岡を中心にライブ活動を開始。デビューアルバム「CYEPRESS」からわずか半年で'06年5月10日に2ndアルバム「DRILL」をリリース。
http://www.anaweb.net/

DRILL／ANA
compactsounds
2100円（税込）

「1stはずっと福岡でやってきた曲を収めた感じで、このDRILLはここ半年で作ったんですよ。今のANAのサウンドがストレートに感じられるはず」。また、ポール・ギルバート（ex：Mr.BIG）以来、世界で2例目となるマキタ社の電気ドリルをオフィシャルに使用するなど（そのサウンドはアルバムを買ってご確認を！）、遊び心もつまった一枚。

drill ana

recomended 01

スチャダラ外伝／スチャダラパー
Ki/oon Sony Records　2243円（税込）

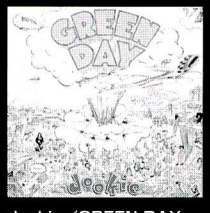
大内とバンドを組むきっかけとなった「今夜はブギーバック」が収録されてて、名フレーズ・名曲だらけ。ジャケットがバンド編成になってたからバンドを始めたっていう。当時中1とかで、ヒップホップがどういう仕組みで音になってるかなんてわからなかったんですよ（笑）。（大久保）

recomended 02

DRILL KING ANTHOLOGY／オムニバス
Ki/oon Sony Records　2243円（税込）

演歌あり、ヒップホップありのオムニバスといっても、全曲電機グルーヴの自作自演です。こういうバカバカしさを楽しむ精神はANAでも大切にしていきたいですね。中学時代のバンドでカヴァーしたのが収録されてる「もてたくて…」って曲で、やってもモテなかった（笑）。（大内）

recomended 03



dookie／GREEN DAY
Warner Music JAPAN　1785円（税込）

楽器はベースが最初だったんですよ。大学の軽音サークルで、ベースするならドラムもやったほうがいいって先輩に言われて。で、バスケットケースのPVをみてカッコイイって思ったんですよね。本格的にドラムを始めるきっかけになった一枚。（NOMA）

「ややこしい」が快感に繋がる ストレンジ・ポップ・ミュージック

きっちりとしたメロディラインに、サンプラーを駆使したエレクトロニカサウンドが絡んでくるけれど、バンドサウンドの体温はしっかりと感じられて…ANAのサウンドを言葉にするのは難しい、というかややこしい。「ポップで、歌にちゃんと歌詞があるっていうのは大前提で、そこにヒップホップの要素いれたり。でもストレートなポップソングには絶対にしたくなくて」（大久保）。

10数年前、「中学入学してすぐ、大内が授業中にスチャダラパーの『今夜はブギーバック』を口ずさんでたんですよ。で、まだ話したこともなかったのにボクがラップで乗っかって（笑）。授業中にセッションして、コイツ最高！みたいなね。周りにこういうジャンルを聞いてる人がいなくて、この出会いがANAに繋がるんですよ」（大久保）。中学生といえば、J-POPの最新チャートをチェックして、流行りに命がけなお年頃。ところが彼らは当時まだマイノリティだったスチャダラパーや電気グルーヴに洗礼を受け、それがバックボーンにある。ANAの良い意味での「ややこしさ」「裏切られた感」もこれで説明がつくだろう。

また、音源とライブのギャップにもたまらなくポジティブに裏切られる。「音源を披露するんじゃなくて、ライブはエンターテイメントなんですよ。そのためにも、音源に仕掛けを入れてるんですよ」（大内）。パフォーマンスも随所に散りばめられた笑いのトラップも、音源からは想像できないアグレッシブな姿も、ANAのライブはひとつのショーを見ているようでもある。「例えるならファミレスだと思って安心して入店したら、メニューがワニとかカエルとかそんな感じかな（笑）」（NOMA）。

生真面目に音楽に対峙するよりも、少し斜めに構えてくだらないことでも音楽に取り入れて楽しめる。そんな力の抜け具合もANAの魅力だろう。音源もライブも「何をしでかしてくれるのか!?」という期待感が延々とリピートし続ける。さぁ、一度ハマれば抜け出せない穴に、いざ。