

子ども特集

プロから学ぶ 感動!ものづくり

セト シーシーキッズ プログラム Seto CG Kid's Program

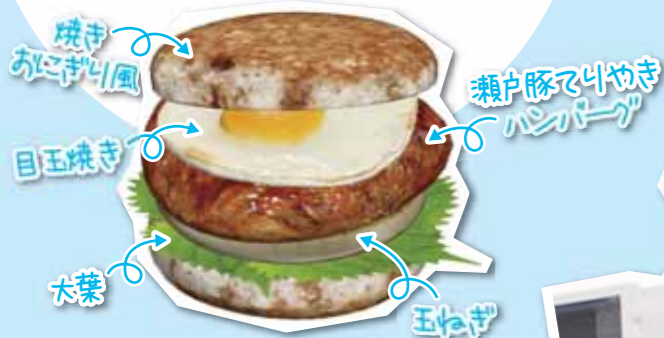
小学4~6年生を対象とした「Seto CG Kid's Program」は、プロの制作現場に触れる機会を作り、デジタルコンテンツ制作のおもしろさを実感する講座です。3日間にわたる子どもたちの取り組みをご紹介します。

今回のテーマは、「ご当地グルメのミュージックビデオをつくらう」。「将来、映画やアニメを作りたい」「クリエイター(制作者)になりたい」などの夢を持つ57人の子どもたちが参加して、3次元コンピュータグラフィックス(3DCG)制作や、陶器づくり、音楽制作を各分野のプロから学びました。



事前課題で、新しいご当地グルメ「瀬戸豚ライスバーガー」を考案

子どもたちが考えたメニューの中から、人気投票を行い、幡山東小学校6年生の井上敦尋くんが考えた「瀬戸豚ライスバーガー」に決定。



1 プロから学ぶ 3DCG制作

3DCGでリアルに動く、瀬戸豚ライスバーガーを作りました

いよいよ3DCGの制作。講師は、CG制作会社(株)白組のトップクリエイター加藤真治さん(瀬戸市出身)。子どもたちは、加藤さんに教わりながら、高度な3DCGソフトを操作し、一人ひとり、ユーモアあふれる3DCG作品(表紙掲載)を作りました。



11/4日 12/23日 各分野のプロから学びました!

2 プロから学ぶ 陶器づくり 瀬戸豚ライスバーガーのせる器づくりをしました

講師は、立体作家の吉島信広さん(瀬戸市を拠点に活動)。

子どもたちは陶芸で、一人ひとり、器を制作。吉島さんの指導に子どもたちの想像力が加わり、どの器も個性的で迫力あるものになりました。



3 プロから学ぶ 音楽制作 瀬戸豚ライスバーガーのテーマソングを作りました

講師は、ハリウッド映画「サイレントヒル」で製作総指揮を務めた作曲家の山岡晃さん。

山岡さんが作曲したメロディに合わせて、子どもたちが歌詞を考え、その場でレコーディング。誰もが口ずさみたくなるような素敵なテーマソングができました。

▲歌詞の一部「うまい!」を熱唱



2/10日 ミュージックビデオ試写会を行いました!

子どもたちが制作した3DCGと陶器は、テーマソングにのせて1つのミュージックビデオ(約2分間)として完成しました。

試写会では、ミュージックビデオの中に登場した自分の作品を見つけては大きな歓声をあげていました。

また、瀬戸豚ライスバーガーの試食も行われました。



◆ミュージックビデオとレシピは、市ホームページからご覧いただけます。
<http://www.city.seto.aichi.jp/docs/2013020700049/>

インタビュー① 「Seto CG Kid's Program」を立案し、プロデュースする岩木勇一郎さんに、「瀬戸で始めたきっかけ」や「期待すること」などを聞きました。



岩木 勇一郎 さん
瀬戸市出身。(株)白組のプロデューサー・監督、(株)スピード代表取締役。「ALWAYS 三丁目の夕日」などの映画やCM、音楽映像など、幅広く映像制作に携わる

CG作りは、瀬戸のやきもの作りと一緒

私の出身地でもある瀬戸には、やきもの作りの文化・風土があります。歴史と伝統に培われた技術は、CG作りにも生かされます。瀬戸の子どもたちには、CGを作る力があると思います。

将来、瀬戸から優秀なクリエイターを輩出

私が子どもの頃、「映像や音楽の仕事をしたい」と考えたとき、何から始めればいいのか分からなかったし、誰も教えてくれませんでした。同じような夢を持つ瀬戸の子どもたちのために、プロから直接学ぶ場を作りたくて、この講座を開催しました。プロから学ぶことが、夢を叶える「やる気」になると思います。将来、講座出身者がクリエイターとして活躍することを期待しています。

インタビュー② 「Seto CG Kid's Program」にご意見・ご指導を行なっていただいている名古屋大学の安田孝美教授に聞きました。



安田 孝美 教授
専門分野は社会情報学、メディア情報学。情報通信技術がもたらす新しい社会の在り方について研究している。日本社会情報学会(JSIS)前副会長、中部ゲーム産学協議会会長

プロから学ぶことで、子どもたちに大きな可能性

1980年、未来学者のアルビン・トフラーが「プロシューマー」という造語を使いました。消費者(コンシューマー)と生産者(プロデューサー)を組み合わせた概念です。

「Seto CG Kid's Program」という新たな「ものづくり」は、プロシューマーになり得るデジタル・ネイティブ*な子どもたちの創造世界を、さらに広げられたと信じています。プロから学ぶCG作りとやきもの作りを通して、子どもたちは自分たちが「プロシューマー」だと感じてもらったのではないのでしょうか。

*デジタルネイティブ…生まれながらにIT(情報技術)に親しんでいる世代のこと