

キッズ映像制作プロジェクト「ガキネマ」 『映画をいじってリミックス！』ワークショップ開催のお知らせ ～こどもたちが、チャップリンやポパイ、スーパーマンとコラボレーション～

2008年3月6日

特定非営利活動法人 CANVAS



こどもたちの創造・表現活動を推進する特定非営利活動法人 CANVAS（以下、CANVAS）は、慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構（以下、DMC 機構）と連携し、デジタル時代のこどもたちの映像表現の可能性を拓く、キッズ映像制作プロジェクト「ガキネマ」を展開しています。

今回はその一環として、株式会社 DEP（以下、DEP）より提供をうけたクラシック映画を自由にリミックスするワークショップ、『映画をいじってリミックス！』を開催します。

1. 内容

本ワークショップでは、ポパイやチャップリン、スーパーマンなどの広く知られるクラシック映画を、パズルのように自由に組み合わせて新しい作品をつくりだします。

こどもたちは、テーマにそって、豊富な映画素材のなかからシーンを選び出し、アフレコや音響効果を加え、作品を完成させます。映画のシリアルスなシーンがコメディーに、コメディーなシーンがシリアルスになど、こどもたちの発想を生かした作品が生まれる映像リミックスワークショップです。なお、こどもたちの作品は WEB サイトでの公開を予定しています。

2. 開催概要

名称：ガキネマ『映画をいじってリミックス！』

日程：2008年3月16日（日）13:00-17:30

会場：慶應義塾大学三田キャンパス東館 6F 「GLOBAL STUDIO」

対象：小学1年生～小学6年生

定員：15名程度

[主催] 特定非営利活動法人 CANVAS、慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構

[特別協力] 株式会社 DEP

3. ワークショップの特徴と意義

特別な技能をもったプロダクションにしか創出できなかった映像コンテンツは、デジタル技術革新、情報通信技術（ＩＣＴ技術）の普及によって、誰もが制作でき、インターネット上で配信し、共有できるようになりました。それらの新しい映像文化をより豊かにし、映像制作の裾野を広げるためには、デジタル時代の知的財産・著作権の理解を向上し、デジタル時代の映像表現リテラシーを育む人材育成が必要です。

本ワークショップは、そのような新たな映像人材育成に関する取組みとして、こどもたちがデジタル機器を駆使し、豊富なクラシック映画を自由にリミックスして、新たな作品をつくりあげることを特徴としています。

CANVAS、DMC 機構、DEP、それぞれが協力し実施するこの取り組みにご理解をいただき、ぜひ貴社媒体を通じて読者・視聴者の皆さんに、本ワークショップを広くお知らせいただきたく、また当日の取材につきましてもご検討いただけますようお願いいたします。

特定非営利活動法人 CANVAS

ワークショップ関係者、企業、行政、アーティスト、学校教育関係者など、様々な方々と連携しながら、子ども向け参加型創造・表現活動を全国に推進。

URL : <http://www.canvas.ws>

慶應義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構

2004 年に文部科学省科学技術振興調整費の戦略的研究拠点育成プログラムに採択され、設立された組織。デジタルコンテンツの創造と流通の活動を、一般の人々に開放し、新しい産業分野を切り拓くことを目的に、研究開発・国際流通促進・人材育成を展開。

URL : <http://www.dmc.keio.ac.jp>

株式会社 DEP

デジタルマスター化された米国クラシック映画に関してマスターライセンス(包括使用許諾)を有し、これらのコンテンツを利用したサービスを各種提供する他、ICT 分野においてのコンサルティング及び、新しいシステムの企画・開発を展開。

URL : <http://www.digital-emergence.co.jp>

◆ガキネマ『映画をいじってリミックス！』公式 WEB サイト



URL : <http://www.canvas.ws/gakinema/remix.html>

◆本件に関する一般及び報道機関からのお問い合わせ先

* ご取材の向きは、事前に下記までご一報下さいますようお願い申し上げます。

特定非営利活動法人 CANVAS

Tel : 03-5534-8088 FAX : 03-5534-8081 E-mail : information@canvas.ws