



「こども・まち・アートの力」ワークショップでは、こどもたち、それに大人も「行ってみたい夢の場所」をデザインしました。これはそのときの絵の一部。これが今回の会場デザインの原形となりました。



段ボール模型をつくり、実際に会場のデザインを考えました。講師の中埜博さんとともに。

行ってみたい
夢の場所を描いてみる



2006.11~2007.2



ふしぎ島のふしぎ森。
それが今回のキッズ・ミュージアムの舞台です。



2006.8~2007.1



キッズ・ミュージアムで上演されたクレイ・アニメは、昨年夏から今年1月まで計6日間にわたるワークショップでつくられました。アニメーションの仕組み、ストーリーと絵コンテづくり、声優さんを招いてのアフレコ、音響効果の専門家を招いての効果音づくり、そしてテーマ音楽づくり。映画づくりの一連の「しごと」を体験しました。

クレイ・アニメ・ワークショップ





いよいよ工事がはじまりました。まずはギャラリー1階の中央に大きな木をつくります。

それと平行して中2階では保護者が中心となって「キッズ・カフェ」の工事、そしてギャラリー2階は子どもたちが中心となって壁画をつくりました。

全員参加による会場づくり



3/21からは協力団体も集合、木から根を張るように段ボールで不思議な形のテーブルをつくりました。このテーブルづくりの共同作業自体が、すでに「フォーラム」の一部です。21日夕方には参加団体の懇親会も。



東京工芸大学映像学科の学生さんたち、それに東京土建組合の中村さんらのご協力を得て、会場の土台づくりが始まりました。



3/19~23



中2階のキッズカフェ



大きなすべり台も完成。





それぞれの時間を（ゆっくりと）過ごした土曜日の一日





情報の森

1階ギャラリーには、子ども・まち・アート、そして命・・・さまざまなグループによる展示やワークショップが行われ、情報交流の場となりました。

オトナがほっと一息つける場所。それでいて子どもに目配りができる、安心できる場所。去年11月のワークショップから導き出された、「オトナが欲しい場所」を、キッズ・カフェという形で実現。手づくりクッキーが好評でした。



カフェのある空間



ケーブル・テレビのレポーター、ライブのMC、カメラマン・・・キッズも仕事してます。

地域通貨「キッズ」。両替所<キッズ・バンク>も大繁盛です。

kids work



2階ギャラリーは、まさに「子どもの領土」。連日学校が終わると会場に駆けつけ、お化け屋敷にゲームセンターづくり。燃えた1週間でした。



子どもの領分



24日、パントマイムクリエイション・マリオによるちょっとしたサプライズで幕を開けたキッズ・ミュージアム。1階、2階、それに中2階のカフェでも、一日楽しい音楽や人形劇が繰りひろげられました。

25日には、大多和勇さんによる演劇ワークショップ、午後にはパネルディスカッション、そしてクロージング・コンサート。すべて「何が起るかかわからない」ライブの連続です。子どもも大人も、楽しみ、考える一日でした。





一心不乱に片付けました。



さびしさを糧に。またキッズ・ミュージアムで会えることを願って。



フォーラムの終了後、すぐに参加者総出で撤収作業に取りかかりました。造った時間と比べると、壊す時間はあっという間でした。気持ちよく汗をかくて、作業が一段落。美術ギャラリーが、元の白い、何も無い空間に戻りました。

