

# 企画運営委員会

当博覧会協会では、EXPO2005の展開(催事・展示、環境関連、会場計画、情報技術の活用等)を企画立案する実働部隊として、各分野の第一線で活躍されている方々で構成する企画運営委員会を設置しており、現在、5つのプロジェクトチームで検討を進めております。

ここでは、EXPO2005の企画運営委員会において提案された、展示・催事に係わるアイデアをご紹介します。

- 「企画運営委員会」は、(1)企画調整会議、(2)環境プロジェクトチーム、(3)会場計画プロジェクトチーム、(4)コンセプトプロジェクトチーム、(5)観客輸送プロジェクトチームという5つのプロジェクトチームで構成されております。

## Virtual World Expo2005



長期療養中や障害を持っていて会場に来ることが出来ない子供達のために、高速ネットワークを通じて、世界のどこからでもEXPO2005に参加できるようにする。

障害を持つ子供達も含めて、子供達のボランティアを募り、ネットワークを通じて会場をリアルタイムに案内するとともに、遠隔地からも主体的に参加できるようにする。

ネットワーク構築に際しては、重い病気にかかった子供達のためのネットワーク「Starbright World」をモデルにし、病気や障害を持つ子供達に配慮した特別な端末も開発する。

## 「自然の叢智」を具体的にビジョン化していくプログラム案



EXPOクリエイティブ・スタジオの設立

EXPO2005の聖書(バイブル)となる深遠な単行本企画

光のミュージアム、水のミュージアム、センシティブ・カオス(自然現象を可視化し立体化するゾーン)

フランスで権威のある「人類学・美術学博物館」の日本分館設立

モノレールと気球を一体化した会場内新交通機関をコンペで創作

1000のミュージアム、1000のギャラリー(空想の美術館プロジェクト)

奇跡の博物館

世界最大の陶板壁画パノラマ(セラミックロード、タイルミュージアム)

月の上で生活する状況を、リアルタイムで体感。その体験もパッケージメディア化し、お土産となる。



## 昔の日本における環境共生の営み体験



100年以上昔に人々が気づかないで行っていた環境共生の営みと現代の環境共生のアイデアを比較展示してはどうか。

- 日本伝統家屋の知恵、風水思想、尿尿の肥料活用。

森林をみることによる感覚の違い体験。

森林の防音・防風機能の体験。

森林をヘッドフォンをつけて歩き、森林体験を展示のひとつとする。



## 愛知万博に向けた文化事業



愛知万博で、下記のような継続的プログラムに基づいた環境保全への取り組みを行う。

1. 環境マネジメント
2. 産業界と行政、市民セクターとの連携
3. 一般市民の教育・レジャー・文化的資源としての自然環境の有効活用

そのための提言

「トレーニング(プログラムの開発とスタッフの訓練)」

「専門家集団の育成、地元組織の発展」

「環境芸術の国際コンペ開催」

中部地域の国際的文化的文化事業を確立

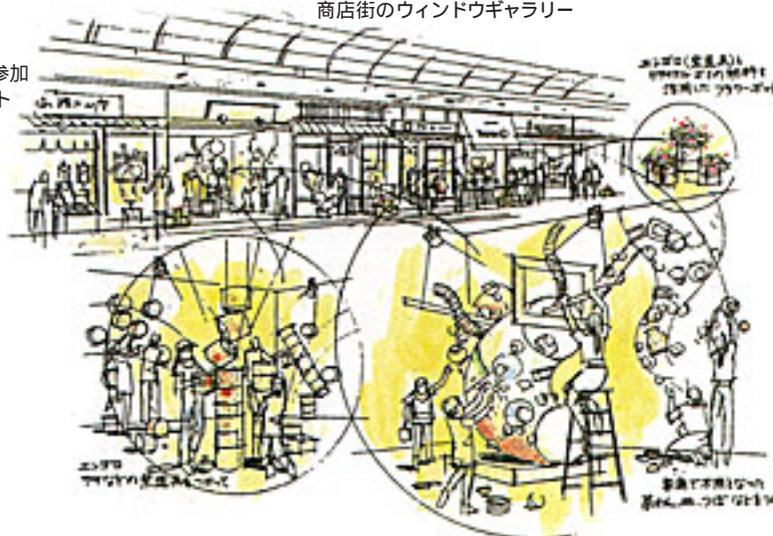
## 空き店舗を使った市民参加によるパブリックアート



博覧会会場と連携した瀬戸市内商店街のウィンドーギャラリー

博覧会と連携した瀬戸市内商店街のウィンドウギャラリー

空き店舗を使った市民参加によるパブリックアート

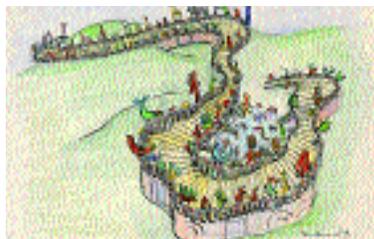


## EXPO2005テーマ展開のアイデア



## 「40億年の生命の叢智」

私たちは、生まれてくる10ヶ月の間に、地球誕生以降40億年に及ぶ「生命の叢智」を経験する。海の中、陸に上がり、動物の目、そしてついに…。このようなパノラマが広がるテーマゾーンを世界中の参加者からの自由な発想や共同作業で造り上げる。



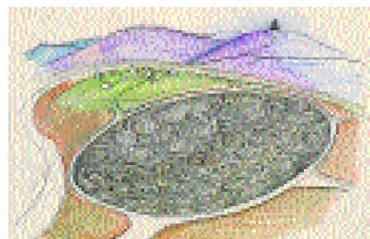
## 「雨音で音楽を奏でる天幕」

自然は、さまざまなレベルの複雑な音楽を奏でる「振動する場所」。雨音で音楽を奏でる天幕を用意し、雨の日ならではの楽しい催しを行う。



## 「自然の魔術師たちの美術館」

人類の創造的能力全ての可能性が見渡していけるような、科学・哲学・芸術の叢智が結集された美術館。大地に埋もれたようにして建ち、月面の一部が再現されている。



## 森の自然生態通廊



青少年公園内に直線的な通廊を通すことにより、豊かな空間体験の機会を提供する。

水辺の自然生態と復元のプロセス

丘陵地の自然植生とその変遷のプロセス

谷筋の水系と崩壊地の自然生態と再生のプロセス

人為的な自然の改変と再生のプロセス



## 青少年公園のフィールド活用プログラム



## 展示・情報発信

道沿いにアート作品を連ねる芸術の小道  
創作活動の拠点となるアート&クラフト館  
各種芸術の発表の場となる野外劇場  
ハイクにより情報提供を行う「仕掛け」  
ex) 光による映写（ホログラフィー）  
蛍光塗料、発光材による夜の演出  
ハイクロボットによる架空の動物紹介  
水（ウォータースクリーン）への映写 等

## 自然学習・体験・遊び

森への導入口となる芝生広場  
隠れ家風の遊びの拠点  
自然素材の風合いを活かしたシンボルタワー（展望台）  
フィールドワーク（遊具制作、食事、体験キャンプ、等）の拠点広場

## 森の景観や地形を活かした施設

ex) 森のコースター、観覧車、探検の道、海上の森を見る高台 等  
林間スポーツイベント  
ex) 森の探検隊、オリエンテーリング、トレッキングトレイルランニング大会 等

## 児童総合センター活用と連携

自然体験、環境学習のイベント  
ex) ネイチャーワンダーランド、忍者ツアー、「木のおもちゃ展」等  
世界の文化体験イベント  
ex) つくってあそぶプログラム、トライッキング、世界の住居作成展示 等  
普及・啓発活動の場づくり  
ex) 「環境」自然「世界」に関する作品収集

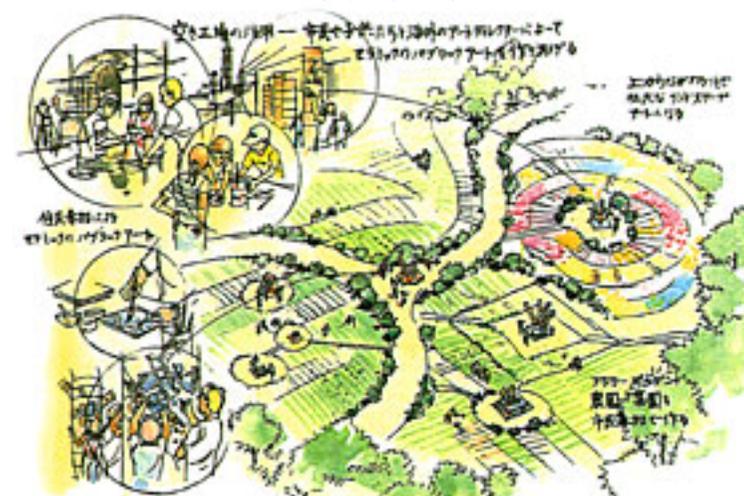
## マスメディア及びインターネット活用による情報発信～児童が中心 等

国際児童年記念館でのイベント  
ex) 子供サミット、エコ会議、コンサート、講演会、文化・環境に関するビデオ鑑賞、世界のおもちゃ・絵画・絵本の展示 等  
児童遊園地でのイベント  
ex) ベビーゴルフコースの世界一周ツアー、バターゴルフ大会、リサイクル遊具体験、ゴーカート、ミニカー場の地球にやさしい車（ソーラー・EV）体験 等

## 市民参加で作り上げるランドスケープアート



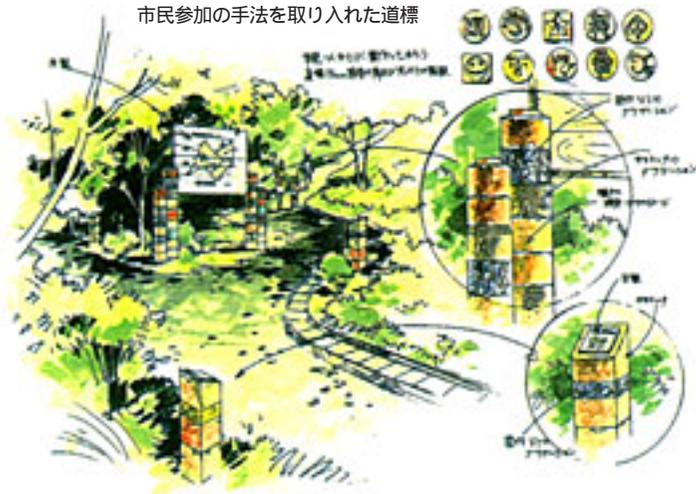
## 市民参加で作り上げるランドスケープアート



市民一人ひとりに制作してもらう道標（森林の利活用）



市民参加の手法を取り入れた道標



バーチャル技術を駆使した展示・イベント



現実空間に仮想空間をかぶせる眼鏡型ディスプレイや屋外で用いるプロジェクタや空間位置センサを利用して、風景の説明をしたり、風景を背景としてアートを展示したりする。

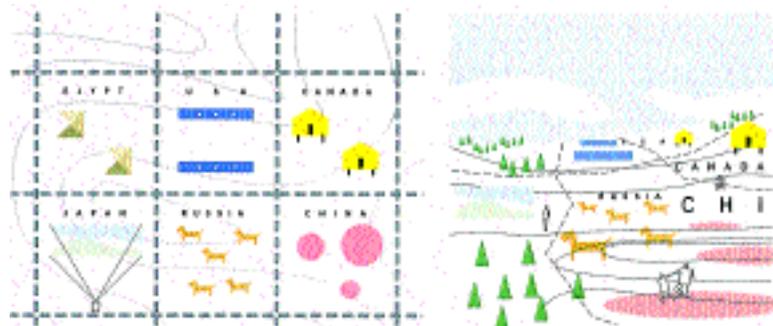
情報機器そのものを利用したイベントの演出



屋外空間を利用したテーマイベント



環境と私たちの社会をつなぐ新しい環境技術( ex . ノンホルムアルデヒド建材・宇宙で酸素を作り出す装置・地震予知機・クローン・CO2を減少させる装置・電気自動車等)をテーマにしたイベント



試行・実験、イベント、展示、滞在の切り口から考えたフィールド活用プログラム



環境創造プログラム

- 造成地ミティゲーションプロジェクト
- 希少種サンクチュアリプロジェクト
- no net lossプロジェクト
- モザイクランドスケーププロジェクト
- 木質エネルギー実験
- 蒸煮爆砕実験
- エコグリーンメッセ
- 自然攪乱ワークショップ
- 「企業の森」コンペティション
- 二次林管理ワークショップ
- 希少種画像情報システム
- 動的な景観地理情報システム
- 二次林アーボリタム
- 木質エネルギー供給処理システム
- 木質材循環利用システム
- サイエンティスト イン レジデンス

環境体感プログラム

- 環境モニタリングネットワークプロジェクト
- デジタルナビゲーションエキシビジョンプロジェクト
- ヴァーチャルシアタープロジェクト
- 各種オタッキー エコツアー
- 国際インタープリテーションフェア
- エコ・エコール
- エコブレイクワークショップ
- ネイチャーゲームコンペティション
- 「アートフェスタ in 海上の森」
- アート&クラフトワークショップ
- 「海上の森音楽祭」
- 「エキスポ森舞台」
- エコファッションショー
- エコフードコンペティション
- サイバーフォレスト
- 環境画像情報システム

- デジタルエコシステム
- ヴァーチャルインセクトリウム
- デジタルエコムーゼ
- 里山ギャラリー
- 稼働美術館
- 古窯再生利用
- サイエンティスト イン レジデンス
- インタプリター イン レジデンス
- エコプレイサマーキャンプ
- アーティスト イン レジデンス



## 屋外空間の展示アイデア



屋外の自然空間そのものにアトラクション性が必要。

都市の森や里山を歩くことのかっこよさを創る。

(「アウトドアライフ」とが「シティーライフの中間領域か。」)

「人類の文明と自然のかかわりの態様」にそった区分による展示

狩猟、採集の対象ともなったあるがままの自然空間

余剰を生み、文明のスタートとなった農業空間  
人間にとって好ましい自然を抽象的に表現した造園空間

人間の手による潜在自然の復元空間

あえて人間の足跡をタイムカプセルとして残す放置空間

地中から地上の展望や地中の根茎の状況等を見る

樹冠上や樹叢内の展望回廊から見た森林の状況等を見る

光ファイバー等を使用し、森林に生息する様々な生物の目からみた森林のリアルタイムな映像

領域型パビリオンと世界各地の様々な自然がリアルタイムに接続される

## 五感の森 森の豊かさを五感で感じる



樹幹を流れる水の音を聴く

樹皮や葉の触覚を楽しむ

木の実やきのこを探す

木々の様々な表情を見る

草花の彩りと香りを楽しむ



1. 視覚の森

人工林と自然林

杉人工林に光りを入れ、下層植生を導入し景観に自然美を加え、さらに生物多様性を高める。



2. 視覚の森・森に溶け合うアート

森への誘い・森に溶け合うアート

散策路沿いに出現するアートが森へと人を誘う

虹色に彩色され配置された「幹」と、変化し続ける森の自然の彩りとの「波長」の間には必ず何らかの関係性が生じ、それは音のない対話となり、空間をみだしていく



## 里山クラフト・ヴィレッジ構想



里山の中に、個別の機能を持つ小規模施設が点在し、多様な機能を実現する。構造、施設配置も柔軟に対応。

(施設例)

木工所 (factory)

素材を提供、現代版「製材所又は炭焼き小屋」

工房 (workshop)

技術を提供、製品の設計・製作・修理

アトリエ (atelier)

道具と空間を提供、スタッフ常駐・サービス

機能、芸術家も滞在し作品製作

美術館 (gallery)

作品展示 (屋内・屋外)

ショップ (shop)

商品販売

スタジオ (studio)

里山の「カルチャーセンター又はチルドレンズ・ミュージアム」子供達の自主制作

プログラム展開

プログラム展開



3. 視覚の森・バーチャルシアター

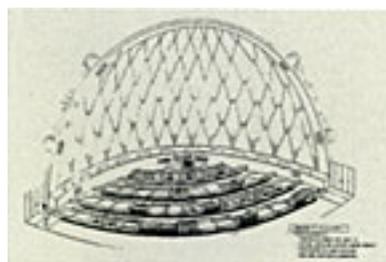
世界の森を体感する

世界の森とその時間軸、四季、森の一生

森の水辺、森の生き物、森の草花、微生物等

視覚拡張体験で伝わる豊かな森の生活

聴覚、嗅覚、触覚が加わり迫真感が増す



4. 聴覚の森・森と溶け合う

風の音を増幅する森のオブジェ

森の風道に沿って隠されているオブジェ

風に揺られて吊り下げられた木片たちがぶつかり合い音を立てる

音を辿って森の息づきを発見する



5. 聴覚・嗅覚の森・バーチャル展示

音と香りを感じる森の世界

風(梢、葉)、樹液の流れ、虫、鳥、動物、水の音

フイトンチッド、樹木、草花、土の香り

ロケーションによって本物の森を展望する、あるいは映像による疑似現実世界の展示を設定する。



### 森の中のサポートシステム



未来世代の子供達が、未来の自分を想像する楽しみを得たり、未来社会を自分たちのものとして創造することができるように、自分たちで考え、自由に行動できるようにサポートする。

#### 森の羅針盤

「どらえもんポケベル+イヤホンガイド」  
(情報に触れ、自分で考える)

#### 森の案内人

ボランティア案内人と会場を見て回る  
(人と触れ合い、見聞を広める)

#### 森の中の広場

語り合える場、連続的なワークショップの設定  
(お互いの心を理解し合う)

### 森の環境アート



森の中に置かれたアート

自然の材料を使い、森と同化し年月の変化が見えるアート

「水と木」自然物の融合を表現したアート

森の中の自然材料を使って造形物をつくる

管理された林間に主張を持ったアートの配置



### ゼロエMISSIONの企画・アイデアのインベントリー



#### アトラクション

会場内で物質、エネルギーの循環を見せる

自然界の物質循環を見せる

ダストになって過去・未来を体験  
化学物質、水、廃棄物になって循環を体験  
人体、動物体内の物質循環

地域の物質循環を見せる

バーチャル愛知県の循環シミュレーション  
人口生態系における負荷許容量  
里地、水辺の食物連鎖

会場内の物質循環を見せる

リアルタイムモニタリング  
水中のせせらぎ体験、雲、雨の生成観察

特殊環境の物質循環を見せる

宇宙船内の物質循環

#### ライフスタイル

現在のライフスタイルの環境負荷

あなたが消費している物質、エネルギー

別のライフスタイルを見せる

縄文・弥生、江戸体験  
火、交通機関がない生活  
虫になってみる

環境低負荷、循環型、環境と調和する  
ライフスタイルを見せる

100%リサイクル会社  
資源・エネルギー消費ゼロ会社  
シンプルな生活  
エコモデルタウン(エコ店・人ばかりの街)  
自然エネルギー利用生活  
アジアの省エネ住宅体験ツアー  
川くだりツアー

#### アミューズメント

エコロジー遊園地

#### ソフト、社会システム

会場内のゼロエミルール( EXPOルール )

使用するものの限定・抑制

パーソン材料への課徴金  
ごみ袋の撤廃

発生する不用物の抑制

バイキング、食べ残しの減点

分別排出

来場者の適正分別に加点

リサイクル、処理

ゼロエMISSION計画の提示

リサイクル計画の表示と競争

価値交換システム

エコマネー

環境クレジットカード

レンタル

自動車、自転車

環境情報データベースづくり

環境影響情報、廃棄物情報  
環境関連技術、ニーズ、事例の情報  
化学物質の環境・生体・生態環境評価  
世界のゼロエMISSION事例  
インターネットで発信

研究開発と情報発信

プロセスシミュレーターの開発  
データベースの活用  
シンクタンクの設立(恒久インフラ)

#### 技術、製品、生産システム

水のゼロエMISSION

ビル内の水完全リサイクル  
汚水の汚濁濃度別排出・利用  
マイクロ発電  
汚濁水の膜処理  
水のカスケード利用  
高い位置にある再生水製造工場

物質のゼロエMISSION

完全循環エリア  
リサイクル工房  
リサイクルマーケット  
現在のゼロエMISSION技術の見本市  
ストリートファニチャー(恒久インフラ)

し尿のゼロエMISSION

し尿処理水の飲食品化  
ウンチ大理石

エネルギー

水素エネルギーの利用  
化学燃料ゼロの住宅  
エネルギープラントのアミューズメント化

機械

ごみ収集カー、分別カー  
分別ロボット

製品

易分解性トイレトーパー  
常識を超えた家電

住宅、施設

エコヴィレッジ(街全体の負荷最小化)  
高層化による気流利用型住宅(恒久インフラ)  
循環型会社体験施設の宿泊施設・スクール化  
(恒久インフラ)

その他



### 冒険公園



障害児にとってもワクワクドキドキする  
冒険性とバリアフリーを兼ね備え、自然の  
地形を利用しながら、木製のアスレチック、  
その他を有機的に組み合わせた巨大な自然  
冒険公園をつくる。

### 国際宇宙ステーション計画 との連携



エネルギー利用、廃棄物利用、リサイク  
ルに関する宇宙技術の活用。

国際宇宙ステーション(2004年完成)やス  
ペースシャトルとの交信によるイベントの開  
催(会場内で応募した実験のアイデアを、実際  
に宇宙船内で行う等)。

実際に宇宙船を設置し宇宙船内でのゼロ  
エMISSION疑似体験ができる。

