

「幻の映像博覧会」が残した夢の企画

脇山真治 / 九州大学大学院芸術工学研究院

WAKIYAMA Shinji / Faculty of Design, Kyusyu University

手元に古い企画書がある。「世界都市博覧会 - 東京フロンティア - 東京都出展：テーマ館に関する設計中間報告書」。1996年に東京で開催が予定されていた世界都市博覧会の東京都出展の展示計画書である。表紙には平成6年9月と記されているが、当時私は計画チームの一人として東京都出展のなかで「地球環境プラザ」の計画に携わっていた。この博覧会は東京都の臨海副都心開発の一環として計画され、都市づくりそのものを「展示」として見せるという大胆なコンセプトをもって、おりしも東京都知事選挙でこの博覧会の開催の可否が争点となり、開催中止を唱えた青島幸男氏が当選したことによって、1995年5月31日、計画途中であえなく頓挫するという、大型博覧会では前代未聞も事態となった。

世界都市博覧会は国内の地方博ではあるが、国内企業12社に加えて海外から42都市が参加を表明しており実質的には国際博覧会の様相を呈していた。特に注目すべきは主たる企業出展では、最新の映像技術を駆使した映像展示を計画しており、「映像博覧会」を標榜しても過言ではない内容を持っていた。それはいったいどのようなものだったのか。当時の報道資料や雑誌記事等からいくつか紹介しよう。

三菱グループ36社は「三菱未来館」を計画した。このパビリオン名は1970年の大阪万博以来、伝統的に使われている館名である。4つの複合シアターで構成され、日本初の直径9mで100人乗りの円盤型大型ライドに乗って、映像による未来都市への時空を越えた旅にいざなおうというものである。総事業費は30億円という出展もまた大型である。

松下グループは「We are the Future」をテーマに1000万年後の未来を、全編コンピュータ・グラフィクスによる映像展示で構成する計画をした。大型高精細映像は幅40mあり、観客はムービングベルトに乗って鑑賞する。未来の地球上の生物を表現するためにサイエンスライターのドゥーガル・ディクソン(Dougal Dixon)の原案に基づき高い完成度をめざした。主展示以外

にもマルチメディア展示空間を擁する全館映像づくしの展開を目論んでいた。

日立グループは「未来都市の創造に向けて」をテーマに、グループ130社を結集して出展を計画していた。大型のドームスクリーンに3D映像を投影し、映像と連動する18人乗りのモーションライド7台に観客を乗せ、未来の海底都市への旅を疑似体験するというものである。当時最高峰のSFX映像クリエイターといわれたダグラス・トランブル(Douglas Trumbull)演出総合監修に迎え入れ、既存のテーマパークをも越える世界最高のアトラクションをめざしたのである。この規模の3Dドーム立体映像とシミュレーションライドとの組合せは文字通り「世界初」の試みだった。

東京電力は地元の総合エネルギー企業として自社のPRには絶好に機会ととらえ「未来・都市とエネルギー」をテーマに出展計画を進めた。直径23mの世界最大級のドームスクリーンを使った全天周映像である。しかも客席のうち2階部分は可動席のシミュレーションライドとなる野心的なシステムである。コンテンツはNHKエンタープライズが担当しNHKの総力をあげて制作が進められた。

大型映像の代表格IMAXやアイワークス870システムも、当然のようにこの博覧会で採用されている。住友グループ(東京フロンティア住友委員会)は「地球と生きる21世紀都市へ～野生に学ぶ～」をテーマにIMAX映像での出展を計画した。プロデューサーを動物映像作家のD.アッテンボローに依頼した。また第一勧業銀行などによる三金会東京フロンティア出展委員会は「イルカのアトランティス紀行」というタイトルの大型映像である。エーゲ海とカリブ海でロケを敢行し、その実写映像にCGを合成した映像ファンタジーを展開する。ここはアイワークス870による映像システムを採用した。冒頭の東京都出展にもIMAX立体映像による『宇宙都市(仮題)』が計画され、カナダのアイマックス本社への協力要請もなされていたのである。

このように世界都市博覧会は、映像博覧

会ともいえるほどに、未来映像の魅力を一同に集めた会場になる予定だった。計画概要を知るだけでも、実際の映像展示を見たという思いに駆られるアミューズメント性の高い内容を持っていた。それらがすべて水泡に帰したことは実に残念である。しかも博覧会が政争の具として扱われたことにクリエイティブに関わる多くの人々がやり場のないむなしさを感じた。

もともと博覧会は実験と挑戦が許される場である。しかもその評価は予備知識や技術的な背景に疎い「一般の来場者」にゆだねられる。面白いかつまらないか、評価はいつまで単純でありまたクールでもある。そのような試練の場におかれることで、出展者は技術やコンテンツの課題を抽出し次のチャレンジの糧とする。世界都市博覧会の中止は多くの映像クリエイターの果敢な挑戦の場を奪っただけでなく、我が国の映像展示の進展をいささかでも遅らせたという意味では罪な事態だった。しかし中止となった企画は時代にもまれてさらに進化した技術や表現に置き換えら、さらにまた新たな発想を加えながら次の大型イベントに生かされるに違いない。むしろそのことを期待したい。



図1)三菱未来館の展示予想図



図2)松下グループの展示予想図

図は『日経イベント』No.97,日経PB,1995より転載