



TOKYO DOME Press Information

2014年2月7日

報道関係各位

株式会社東京ドーム

～いろいろな視点から心地よく楽しむ「宇宙」との出会い～

宇宙ミュージアム『TeNQ(テンキュー)』

東京ドームシティに2014年7月上旬オープン！

★東京大学総合研究博物館との産学連携プロジェクトが決定

★直径11m 迫力の「大型円形高解像度シアター」が誕生

★そうそう錚々たるメンバーによる制作協力が決定

東京ドームシティ(文京区後楽1-3-61)の玄関口である「黄色いビル」に、いろいろな視点から心地よく宇宙を楽しめる施設、宇宙ミュージアム『TeNQ(テンキュー)』が2014年7月上旬にオープンします。

心打つ星空、圧倒的な宇宙空間、最先端のサイエンス、宇宙からインスピレーションを受けたカルチャーなどを楽しめる新しいエンタテインメント施設の宇宙ミュージアム『TeNQ(テンキュー)』。当施設は「宇宙を感動する」をコンセプトとし、これまでとは違った視点から、「なるほど!」「もっと知りたい!」「誰かに話したい!」という知的好奇心を刺激する空間を提供します。

宇宙ミュージアム『TeNQ』は楽しみながら、知識を深めることができる8つのエリアから構成されており、各エリアで新しい宇宙との出会いをお楽しみ頂くことができます。この度、東京大学総合研究博物館との産学連携プロジェクト、大型シアターの詳細、錚々たるメンバーによる制作協力が決まりましたのでお知らせします。概要は下記の通りです。



テンキュー
TeNQ
宇宙ミュージアム

★施設概要

◎名称: 宇宙ミュージアム『TeNQ(テンキュー)』

◎名称由来: 宇宙に関するものを展示・展開する施設を表しながら「Thank you」に近い響きで親しみを込めています。

TeN(テン) Q(キュー)

「天」 「Q(クエスト) (探究・冒険の旅)」
「展」 「Q(クエスチョン) (問い)」
「点」 「心がキューツ」となる
「Curiosity」(キュリオシティ・好奇心)
「究める」
「球」

◎コンセプト: 「宇宙を感動する」

◎ロゴデザイン由来: Qをモチーフにした天球儀をシンボルマークとし、今までにない宇宙の表現をする施設のイメージを反映させています。

●ロゴ制作: MARUYAMA DESIGN 丸山智也

【プロフィール】

1979年 山梨県生まれ
1988年 名古屋市立大学芸術工学部 入学
2004年 廣村デザイン事務所 入社
2012年 MARUYAMA DESIGN 設立

●クリエイティブディレクション: (株)丹青社

◎所在地:東京都文京区後楽1-3-61 東京ドームシティ内 黄色いビル6F

◎開業時期:2014年7月上旬予定

◎総事業費:約14億円

◎年間売上:5億円(見込み)

◎年間動員:35万人(見込み)

◎施設面積:約2,600㎡

◎施設構成:サイエンスラボ、大型円形高解像度シアター、導入コンテンツ、映像演出空間、サイエンスゾーン、バラエティコンテンツ、企画展、ショップなど

※営業時間および料金は未定です

◎特徴:幅広い可能性を持ちながら、捉えにくかった宇宙を、“感動”を通じ、自分の身近なものとして心地よく楽しめるエンタテインメント・ミュージアム。学術や本物に裏づけされた「宇宙の真理」と、宇宙から得たインスピレーションによる「人間のイマジネーション」をエンタテインメントとして表現し、好奇心をかきたてます。

「ミュージアム」と「エンタテインメント性」を掛け合わせた感動空間と、専門機関とのアライアンスなどにより、大人一人でも楽しめる本物志向の空間に仕上がっています。

☆東京大学総合研究博物館との産学連携プロジェクトが決定

(協力:東京大学総合研究博物館 宮本英昭准教授)

東京大学総合研究博物館との連携により開設される太陽系博物学寄附研究部門の全面的な協力を得た研究室の分室「ラボ」を設置。学術と本物に裏打ちされた、宇宙の真理を味わうことができます。宇宙研究の最先端を入館者に「魅せ」、新たなサイエンス・コミュニケーションを生み出します。

従来のラボは、フロントヤードと分けられるバックヤード機能ですが、当ラボは、サイエンスゾーンに最新情報を送出しながら、そのプロセスも含めて最先端のリアルな研究の姿もお見せします。フロントヤードとバックヤードが一体となり、生きた展示空間を実現させます。



宮本 英昭 / Hideaki Miyamoto

東京大学総合研究博物館 准教授

1995年東京大学理学部卒、2000年博士(理学・東京大学)取得。東京大学大学院工学系研究科助手、アリゾナ大学月惑星研究所客員研究員を経て、2006年より東京大学総合研究博物館助教授(2007年より准教授)。米国惑星科学研究所連携研究員。Science 誌や Nature 誌など、専門誌への論文掲載多数。主要業績は、小惑星上の地滑りの発見や火星の最新の流水地形の発見など。

☆直径11m 迫力の「大型円形高解像度シアター」が誕生 『シアター宙(ソラ)』

当施設の目玉である「シアター宙(ソラ)」は、直径11mの穴が開いた不思議なシアター空間で、宇宙から地球や惑星を「見下ろす」独自の視点を取り入れます。宇宙空間をみんなで「囲み」、「覗き込む」視聴スタイルは、足元にまで流れ込む映像の臨場感や浮揚感の演出効果を最大限に引き立て、宇宙の美しさ、雄大さを演出し、施設一番の感動を提供します。

■ポイント

- ◎直径11mの大画面、円形見下げ型の独自形状を用いて地球や惑星を表現
- ◎上から見下ろして観覧する「映像観覧システム」と「映像表示方法」 ※国内特許出願中
- ◎映像および素材は、フルハイビジョンの8倍、約1,600万画素の解像度を持つ4K×4Kに加え、3mmドットの高精細画像を使用



☆^{そうそう}錚々たるメンバーによる制作協力が決定

■クリエイティブディレクション:



洪 恒夫 / Tsuneo Kou

(株)丹青社 展示プロデューサー、デザイナー、プランナー

(クリエイティブディレクション)

1960年横浜生まれ。1985年武蔵野美術大学卒業、丹青社入社。以来ミュージアム、テーマパーク、博覧会、展覧会等幅広い分野の施設プランニング、デザイン、プロデュースを手がける。2002年より東京大学総合研究博物館教員を兼務し、ミュージアム・展示等の可能性の実践型研究を推進している。主な作品としては、ハウステンボスアトラクション、愛・地球博国際赤十字・赤新月パビリオン、上海万博日本産業館、東大博物館特別展、JPタワー学術文化総合ミュージアム-インターメディアテク。日本ディスプレイデザイン賞大賞、日本空間デザイン賞大賞、サインデザイン賞優秀賞、日本商空間デザイン賞金賞、グッドデザイン賞、キッズデザイン賞、アジアデザイン賞銅賞など、受賞多数。

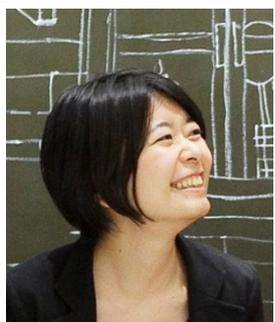


吉田 真司 / Shinji Yoshida (株)丹青社 デザイナー

(デザイン・設計)

丹青社入社後、資料館や博物館といったミュージアムを中心に、カフェ、イルミネーションなど、多岐にわたる施設のデザインを担当。また、2011年には、尾田栄一郎氏監修のもと、「ONE PIECE 展」に携わり、エンタテインメント性の高い施設デザインも得意とする。

第31回日本ディスプレイ産業賞 奨励賞、2012年 サインデザイン賞 入選、PVC Design Award 2012入賞、Pelle+ International Competition グランプリ、KOKUYO DESIGN AWARD 2011 優秀賞など、受賞多数。



東中川 華子 / Hanako Higashinakagawa (株)丹青社 プランナー

(企画)

丹青社入社後、2012年日本赤十字社「昭憲皇太后と赤十字展」展示企画、2011年渋谷ヒカリエ ShinQs Switch Room および環境活動企画などを手がける。展示やイベントの企画、商業施設・福祉施設の集客・サービス向上の分野で、幅広く活躍。

DSA Design Award2012入選、第46回 SDA 賞 入選など、今後のさらなる活躍が期待される。

■シアター宙(ソラ):



谷田 光晴 / Mitsuharu Tanida

(株)タケナカ クリエイティブ・ディレクター

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 特別招聘講師

(監督)

1999年より映像クリエイターとしてのキャリアをスタートし、コンサートやファッションショーなどの映像演出の分野で活動。2009年の株式会社タケナカへの入社をきっかけに、当時まだまだ知られていなかったプロジェクトマッピングの事例を多数手がける。

2013年には愛知県小牧市 小牧山城築城450年記念事業グランドフィナーレ ライブ・プロジェクトマッピングショー「AZALEA」の脚本・監督を担当した。

主な受賞歴

2008年 AMVJ コンペディション最優秀賞受賞/2010年時方広告金像賞入選/2012年 SPIKES ASIA ブロンズ受賞/2013年 ADFEST 2013 グランプリ

丸野 優 / Yu Maruno GLMV(株) クリエイティブ・ディレクター

(演出)



1997年より GLAMOOVE として VJ(ビジュアルジョッキー)を中心に映像クリエイターとしての活動をスタートし、2004年には世界的 DJ 誌、DJ MAG の VJ ランキングで世界第3位を獲得。

PC 用 VJ ソフトウェア「motiondive」やスライドショーの新しい楽しみ方を提案した「LiFE* with PhotoCinema」など、新しい映像の価値を提案するプロジェクトでクリエイティブを担当。

2006年には GLMV 株式会社を設立し、代表取締役役に就任。

主な受賞歴として、reddot design award “best of the best 2011”、グッドデザイン賞金賞、AMD ベストビジュアルデザイナー賞など。



川嶋 洋樹 / Hiroki Kawashima JINNI'S CG プロデューサー

(CG 制作)

「それゆけ！アンパンマン」などのアニメ制作会社トムス・エンターテインメントグループに属し、数々の映画のVFXやCGアニメーションの制作をプロデュース。

代表作は、ディズニー「ファイアボール」

2008年 ショートフィルムフェスティバルではグランプリを受賞

江戸 洋史 / Hiroshi Edo カメラマン

(タイムラプス撮影)

ムービー撮影をメインに映像演出、スチール撮影も行う。メインのジャンルはエンタテインメント系映像、VPの撮影、演出。

現在までの制作関連数はミュージックビデオ約600本、ライブ映像約500本、セルビデオ(DVD含む)約100本、演出に関わった作品は約50本。

VP,CM 関係は撮影約200本、2000年以降はスチール撮影も行う。

<受賞歴>

■A3D II ayumi hamasaki Rock'n'Roll Circus Tour FINAL ~7days Special~

「第2回 国際3D 協会 ルミエール・ジャパン・アワード 2012」映画賞受賞

■第3回 FUJIFILM Presents インクジェットプリンター用紙 フォトコンテストでフリー部門準グランプリ など



田中 靖憲 / Yasutoshi Tanaka 音楽監督

(音楽制作)

2001年から音楽家としてのキャリアをスタートさせ、現在はサウンドプロデューサー、レコーディングエンジニア、コンポーザー、アレンジャーとして東京、大阪、を拠点に活動している。生演奏からコンピュータープログラミングに至るまで楽曲のジャンルに捕われることなく、作曲から録音、完成までを一貫して行うことで高いクオリティーの楽曲を数多く発表し続けている。

2013年 小牧山城 築城450年 記念事業グランドフィナーレ、他多数

■導入コンテンツ:



岡安 泉/Izumi Okayasu
㈱岡安泉照明設計事務所 照明デザイナー

(照明演出)

有名建築家との協働で数多くの建築照明デザインを行う一方、企業とのコラボレーションでイタリアミラノを中心にインスタレーション作品を発表している。

パナソニック Photosynthesis / 平田晃久建築設計事務所/ミラノサローネ エリートデザインアワードグランプリ受賞 (2012年)

当間高原リゾートベルナティオ La Sala/鹿島建設(株)/第20回AACAA賞 最優秀賞受賞 (2010年) 受賞 など。



瀬戸 勝之/Katsuyuki Seto サウンドデザイナー

(音響演出)

映画館でのサラウンドサウンドという認識を超え、5.1chサラウンドシステムを音響空間として独自に考案し、映像抜きでのサラウンドサウンドの可能性を追求し続けてきたサウンドクリエイター。2002年には、5.1chサラウンドに特化したプライベートスタジオ『studio SpaceLab』を立ち上げ、360度の音声再生領域を生かしながら、立体的かつ臨場感とパワーにあふれる『3D サウンド』による音の空間演出を手掛けてきた。

サンシャイン水族館 総合サウンドプロデュース(2011年)/ラゾーナ川崎ルーファ広場 サウンドデザイン総合演出 など。

■映像演出空間:

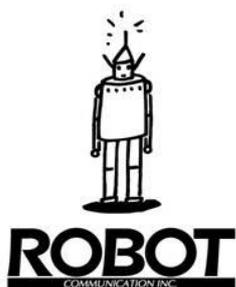


上田 大樹/Taiki Ueda アンドフィクション(株) ディレクター

(映像監督)

アンドフィクション(株)にて、ディレクターとして映像監督に取り組む。

いきものがかり ライブツアー 映像演出(2011・2012・2013年)、尾田栄一郎 監修「ONE PIECE 展」～原画×映像×体感のワンピース「冒険パノラマシアター」「バンクハザード」(2011-2012年)、東京モーターショー TOYOTA ブース映像演出(2012年)、宮本亜門作品などの劇中映像、などを手がける。第25回びあフィルムフェスティバル グランプリ 受賞。



㈱ロボット

松本 隆洋/Takahiro Matsumoto, 横山 治己/Haruki Yokoyama

(映像制作)

テレビCM、映画、ドラマ、モバイルコンテンツ、Web サイト、キャラクター開発、アニメーション制作、グラフィックデザインなど、幅広い分野のエンタテインメント・コンテンツを企画制作するクリエイティブ・プロダクション。

代表作として、映画『ALWAYS 三丁目の夕日』シリーズ、第81回アカデミー賞受賞作『つみきのいえ』などがある。 <http://www.robot.co.jp/>

■バラエティコンテンツ:

	<p>渡辺 光章／Mitsuaki Watanabe (有)プロトタイプ 代表取締役 プランナー</p> <p>(企画協力)</p> <p>デジタルとリアルが融合した展示演出を得意とし、インタラクティブコンテンツの演出・制作を行う。特にメカニックと融合したビジュアルイズコンテンツを数多く制作する。 制作例としては、Sony Explora science展示コンテンツや三菱重工みなとみらい館 航空・宇宙ゾーン MRJコックピットシミュレータ製作、Canon EXPO次世代インタラクティブ(NY・PARIS・東京)等、様々なデジタルアトラクションコンテンツの設計、制作を行う。</p>
---	---

	<p>八木澤 優記／Masaki Yagisawa (有)プロトタイプ アーティスト</p> <p>(企画協力)</p> <p>企画系展示、空間デザインなどを幅広く手がける。実績に、梅田スカイビル空中庭園 173、HILTON TOKYO BAY エレベーターホールアートワーク、Panasonic center 152 Lab The color などがある。 また企画展では、2007年 日本の表現力展・国立新美術館、2009年 仙台芸術遊泳2009・感覚ミュージアム、2013年 SENSE of Wonder 展・東京藝術大学美術館など。</p>
---	--

	<p>鳴川 肇／Hajime Narukawa AuthaGraph(株) 建築家・デザイナー</p> <p>(企画協力)</p> <p>「AuthaGraph」開発者、建築家。1971年生まれ。芝浦工業大学卒。東京藝術大学修士課程修了。1994年から幾何学理論の研究を始める。VMX Architects(アムステルダム)、佐々木睦朗構造計画研究所を経て、2009年 AuthaGraph 設立。同年、オーサグラフ世界地図を公開。日本科学未来館による常設展示「ジオ・コスモス、ジオ・パレット、ジオ・スコープ」の基本設計、実施監修を担当。主な受賞に、JIA 卒業設計競技金賞、サロン・ド・ブランタン賞、ローマ賞三等、グッドデザイン賞100選など。日本国際地図学会会員。桑沢デザイン研究所非常勤講師。日本科学未来館アドバイザー。</p>
---	--

	<p>WOW (ワウ)</p> <p>(映像制作)</p> <p>東京と仙台、ロンドンに拠点を置くビジュアルデザインスタジオ。CM や VI といった広告における多様な映像表現から、さまざまな展示スペースにおけるインスタレーション映像、メーカーと共同で開発するユーザーインターフェイスのデザインまで、既存のメディアやカテゴリーにとらわれない、幅広いデザインワークを展開。さらに最近では積極的にオリジナルのアート作品を制作し、国内外でインスタレーション展示を多数実施。ビジュアルデザインの社会的機能を果たすべく、映像の新しい可能性を追求し続けている。</p>
---	---

お客様からのお問い合わせ先
東京ドームシティわくわくダイヤル TEL. 03-5800-9999