

ライブエンターテインメントプロジェクトチーム



spotlight

# ライブエンターテインメントの社会的課題



新型コロナウイルスの影響により、世界中の主要なライブエンターテインメントショー運営が停止せざるを得ない状況続き、エンターテインメントが存続の危機に瀕しています。

今後、開催が予定されている2021年の東京オリンピック・パラリンピック、2025年の大阪・関西万博、2027年～28年のIR（統合型リゾート）構想等を見据えると、日本から世界へ発信するコンテンツ開発が益々重要となってきます。

New Normal時代において私たちは、現在の環境下において避けては通ることができないイベントのDX化、オンライン化対応を進め知見を蓄積しながら、新しいライブパフォーマンスを創造していきます。

# インターナショナルプロジェクトチーム発足



照らそう、**舞台に灯り**を。

追求しよう、**新たな表現**を。

出会おう、**無限の可能性**に。

The show must go on.

Shine a spotlight on live entertainment.

# プロジェクト概要



New Normal時代を見据えた新たなライブエンターテインメントへの挑戦を活動テーマとし、海外のライブエンターテインメントのプロフェッショナルとともに、国際ナショナルプロジェクトチーム「**spotlight**」をスタートさせます。

クリエイション、マーケティング、テクノロジー、ファイナンス、コンサルテーションなど、ラスベガスやブロードウェイ、ウエスト・エンド・シアターなど世界のライブエンターテインメントで蓄積されたデータやノウハウを、日本国内のライブエンターテインメントマーケット開拓に活用します。

チームには、

“シルク・ドゥ・ソレイユ”や“ドラゴヌ・エンターテインメント・グループ”で中心的な存在であり、確かな経験と実績があるメンバーが参画。豊富な知見とネットワークを活用し、電通ライブのイベントプロデュースチームと協業いたします。

これまでのライブパフォーマンスクリエイションに捉われず、New Normal時代に向き合った様々な知見やソリューションを、企業や自治体、教育機関の皆様にご提供が可能です。

# プロジェクトメンバー



James Tanabe

ライブエンターテインメントビジネスエキスパート

元シルク・ドゥ・ソレイユのビジネス&クリエイティブ戦略のシニアディレクター兼ショーのアーティスティックディレクター

マッキンゼー・アンド・カンパニーではグローバルライブエンターテインメントのエキスパートとしても活躍。マサチューセッツ工科大学、ウォートン・ビジネススクール、カナダ国立サーカススクールを卒業。



Lena Gutschank

ショーデザイナー

元Palazzo（ヨーロッパで展開する一流のエンターテインメントディナーショー会社）の共同アートディレクター

シルク・ドゥ・ソレイユのイノベーション・ラボ「C-Lab」でイノベーションコンサルタントを務め、世界各国でヒューマンパフォーマンスのイノベーションワークショップを開催。ドイツ国立サーカス学校を卒業し、受賞歴のあるエアリアル&コントーションアーティストでもある。



山田直人 / Naoto Yamada

ライブエンターテインメントプロデューサー

漫画、アニメ、ゲーム、映画、音楽、伝統芸能などのライブエンターテインメント領域のショーコンテンツやイベントを企画・プロデュース。事業投資型イベントやデジタルコンテンツ企画開発、漫画IP展覧会、都市の演劇フェスティバルなど幅広く手掛ける。また、劇場映画の原案やプロデュース、音楽アーティストのコミュニケーションプランや、オンラインライブ企画など領域を限定せず活動の場を拡張している。



御厨浩一郎 / Koichiro Mikuriya

空間演出プロデューサー

ハイビジョンの黎明期から最新の映像技術を始めとした新しい表現方法を探求。映像の演出から始まり、現在では空間全体の演出を手掛ける。最先端のインタラクティブな演出システムを独自に設計するなど、デジタルとライブ双方を取り入れた演出を得意としている。また、海外の演出チームやプロダクションとの幅広いネットワークを構築、ライブパフォーマンス分野における国内のイノベーションを推進中。

# プロジェクトメンバー



金田実里 / Minori Kaneda

## イベントプロデューサー

ゲームメーカー、大手飲料メーカー、地方自治体、政府関連など様々なクライアントを担当し、音楽ライブや花火大会等の大型イベントからライブエンターテインメントショーのコンテンツ制作まで様々なイベントをプロデュース。プランニングから制作、実施、運営までを総合的にプロデュースできることが強み。近年は、国内最大級のeスポーツイベントやオンラインイベントも数多く手掛けている。



宮田公夫 / Kimio Miyata

## 映像・コンテンツプロデューサー

TV-CMから劇場映画まであらゆる分野の映像コンテンツを手がける。CMではカンヌ国際広告祭やADFFESTなどを含め国内外の広告祭で数々の賞を受賞。2016年のリオ・オリンピックパラリンピックでは、TOKYO 2020 JAPAN HOUSEの展示コンテンツをトータルプロデュースした。最近では映像を軸にライブエンターテインメントショーの企画プロデュースも手がけるなど、型にはまらないクリエイティブワークを展開している。



古舘由紀 / Yuki Furutachi

## イベントプロデューサー

海外案件を中心に、企画から現場制作までのイベント・スペースプロデュース業務を担当。国内外の大型サミット・カンファレンス・展示会からホスピタリティプログラムまでプロデュースを手掛ける。現在は、イベント・スペース領域に加え、コミュニケーション領域全般のプランニング・プロデュース業務に従事し、幅広く活躍している。



渡邊智香 / Tomoka Watanabe

## イベントプランナー・アシスタントプロデューサー

女性向けのプロモーションプランニングから、eスポーツイベント、スポーツプロリーグのオープニング・ハーフタイムショー、展示会、有名IPを使用したエンターテインメントショーのオリジナルコンテンツ制作等を担当。直近ではオンラインイベントを中心に、幅広いジャンルのイベント・スペースプロモーション領域の企画・制作・実施を一貫して手掛ける。

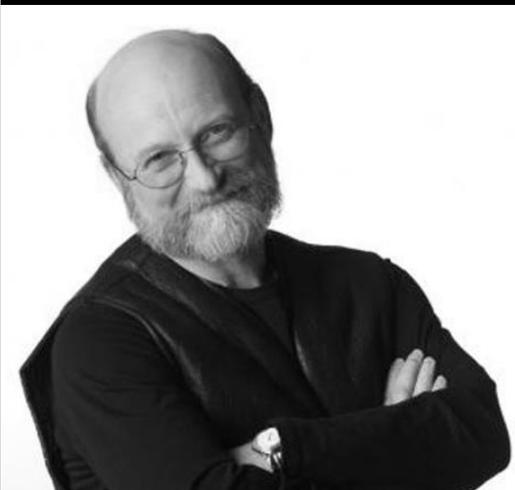
# プロジェクトメンバー



**Sebastien Grenier-Cartier**

**クリエイティブディレクターNormal CEO**

Normalは、シルク・ドゥ・ソレイユのマルチメディアコンテンツデザインのパートナーとして、『Toruk』、NBAオールスターゲーム2016、Septimo Dia等の主要プロジェクトを担当。モントリオール市内のプロジェクションマッピングを駆使したインスタレーション『Cité Memoire』にも関わり、ヒューマンパフォーマンスを融合させた没入型インタラクティブコンテンツ分野のパイオニアでもある。



**Boris Verkhovsky**

**元シルク・ドゥ・ソレイユのパフォーマンスデザインディレクター**

世界レベルのアクロバティックと空中でのヒューマンパフォーマンスを開発し、米ラスベガスの『O (オー)』『KA (カー)』をはじめ、シルク・ドゥ・ソレイユの42の主要なショーと20以上の大規模イベントを担当した。作品は100カ国以上で公演されている。



**Matthew Jessner**

**元ドラゴヌ・エンターテインメント・グループ『ザ・ハウス・オブ・ダンシング・ウォーター』のクリエイション・アーティスティック・ディレクター**

運営のシニアアーティスティックディレクター、キャストイングディレクター等も務める。また、ロングランを続けるミュージカル『キャッツ』の施設全体のアーティスティックディレクター、シルク・ドゥ・ソレイユのアーティスティックディレクター、ディズニースタジオ・パリのキャストイングディレクターも務めた。



**白似田真生 / Mai Shironita**

**特殊演出、ライブパフォーマンス、イベントプロデュース等を行う株式会社Zのアシスタントディレクター**

センサーを利用したインタラクティブな演出や、アナログな什器とデジタル技術を融合させた空間演出など、ショールームやイベントブースの企画・製作を行う。ライブショーではアーティストサポートを担当。照明・インテリアデザインなどを含む、総合的な空間演出を目指す。

# プロジェクトチームの機能・提供価値



ライブエンターテインメント  
開発コンサルティング

ライブエンターテインメント  
制作

オンライン-オフライン  
統合ハイブリッド型  
クリエイション

海外ライブエンターテインメ  
ントコンテンツの  
リサーチ・国内誘致

ワールドクラスパフォーマー、  
アーティストの  
リサーチ・キャスティング

その他、  
クライアントの  
課題やニーズに応じた  
個別ソリューションの提供

# ライブエンターテインメント開発コンサルティング



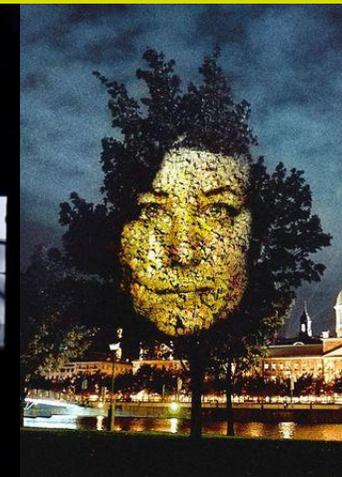
ラスベガス、ブロードウェイなど世界のライブエンターテインメントデータや実績に基づいた  
コンセプト開発、クリエイティブ、マーケティング、ファイナンス、ショーテクノロジー、施設設計など  
ライブエンターテインメントを構成するために必要なテーマについての  
セミナー形式、ワークショップ形式などでのコンサルティングが可能です。  
また、クライアントニーズに応じて内容のカスタマイズが可能です。



# 国内外における、ライブパフォーマンス制作



ビッグテントツアーショー/常設シアターショー/ディナー形式パフォーマンスショー/  
屋外シアターショー/イマーシブ&インタラクティブテクノロジーショーなど、  
様々な形式のライブエンターテインメントの開発・制作・運用が可能です。



# オンライン-オフライン統合ハイブリッド型クリエイション



コロナ禍でも安心して体験できる新しいカタチの  
ライブエンターテインメント開発が可能です。

StreamingやXRなどのテクノロジーや電通ライブのソリューションを活用し、  
オンライン-オフライン統合のハイブリッド型クリエイションで、  
実験的で新たな表現・体験設計に挑戦いたします。



# 海外のライブエンターテインメントコンテンツの研究・国内誘致



海外で企画・開発されている、または今後開発予定のライブエンターテインメントコンテンツの研究や、国内誘致の交渉など、クライアントニーズに応じて窓口となって対応することが可能です。



# ワールドクラスのパフォーマー、アーティストのリサーチ・キャスティング



国際的なフェスティバルで活躍している、  
世界的ライブエンターテインメントで出演経験がある、  
新進気鋭の若手など、  
世界中で活躍するパフォーマーのリサーチや  
キャスティングが可能です。



# クライアントの課題やニーズに応じた個別ソリューションの提供



クライアントのビジョンや課題に合わせて、  
チームのノウハウやソリューションをカスタマイズし、  
ご提供が可能です。



# お問い合わせ先



## 本プロジェクトに関するお問い合わせ先

『spotlight』

山田 直人 yamada-n@dentsulive.co.jp

## 本リリースに関するお問い合わせ先

株式会社電通ライブ 経営企画部

三島 kouhou@dentsulive.co.jp

<http://www.dentsulive.co.jp>