

モーションアクター × クレッシェント



(左から) 杉口氏、Mao氏

株式会社モーションアクターは、設立3年目を迎えるモーションアクター集団だ。代表取締役の杉口秀樹氏は汎用モーション(コントローラーで操作するゲーム画面の動き)での豊富な実績を持つ。同氏は長年、フリーのモーションアクターとして現場に立っていたが、同じ夢を持つ仲間とともにその夢を具現化するために法人化をおこなった。11月15日～19日には新宿シアターサンモールにおいて、株式会社モーションアクター×ACファクトリーによる「舞台もーきゃぷ」の公演も決定。杉口氏、Mao氏(ダンス事業部ディレクター)に業界入りのきっかけや舞台に対する意気込み、今後の展望について取材した。

業界入りのきっかけ

杉口氏: 幼少の頃から器械体操などスタントにつながりそうなものはずっとしてきました。22歳の時にジャパンアクションエンタープライズの養成部に入り、1年間の修行の後、仕事を始めました。もともとアクションやスタントの業界を志望していたのですが、たまたまオーディションを受けて合格したのがモーションキャプチャの現場でした。

Mao氏: 小学生の頃からダンスをはじめて、高校卒業後、海外にダンス留学をしました。コロナを期に帰国して、もともと知り合いだった代表から一緒に身体を動かそうよと誘いがあり、スタジオで一緒に練習をするうちにモーションアクター業界でもダンスに需要があることを知りました。実際はじめてみると、

とても楽しく、ダンスで様々なキャラクターを演じられることに魅力を感じました。

杉口氏は養成所での修行の後、モーションキャプチャアクターの仕事をこなしつつ、実写映画やドラマでもスタントで全身火だるまになったり、車に跳ね飛ばされたり、高いところから飛び降りたりなど身を削るような仕事を数多く経験したが、ある時、転機が訪れる。

杉口氏: 当たり前なことではありますが、この稼業では怪我をすることも多いんですね。このまま小さい怪我を積み重ねていつかは引退するくらいなら、いつそのこと大きなスタントをやって、おれは死にたい!っていろんな人に言っていたんです。そしたら、アクション監督のなかには、意気込みを汲み取って大きなスタントに挑戦させてくださる方もでてきて(笑) 直接肌から火が出るモノや、20-30mのところから刀を持って、3回転くらいしながら切って切ってみたいアクションをさせてもらったのです。おかげで今の僕があるので本当に感謝しているのですが、金額の面だけでいうと得られたギャラは到底1ヶ月も暮らせないものでした。ああ、この国ではおれの命の金額ってこんなもんなんだって逆に踏ん切りがつかしました。モーションキャプチャの仕事は適正な金額をいただけたと感じたので、昔から大好きだったゲームの仕事に集中して開拓していこうと思ったのがきっかけです。そこから、撮影した後、どんなふうに編集されているのかなとか、どんなふうに演じたらクリエイターさんたちは喜んでくれるのかなと考え、勉強するようになりました。

同じ夢を持つ仲間と組織化

フリーのモーションアクターとして、ストイックな姿勢で現場に立ちつづけていた同氏であったが、取引会社から法人化を勧められたことや、コロナの影響により、仲間達の仕事が減少していくのを目の当たりにしたこと。同氏のスタントにあこがれる後輩たちが「杉口さんになりたいんです!」と言ってくても、金額面でも後進を育てることが叶わない現実などがきっかけで組織化を考え始めた。

杉口氏: コロナの時でもモーションキャプチャの現場はそれほど密にはなかったもので、このフィールドなら仲間達と生き残っていけると感じました。個人でやっていくよりもチームにして同じ夢に向かって行こうと思いました。もちろん、私たちはやりたいことをやらせてもらっているし、ギャラの多寡だけでお仕事をうけるわけではありませんが、ある程度はないと自信も自己肯定感も育ってはいけません。杉口はアメリカの俳優組合(SAG-AFTRA)の会員でもあるのですが、アメリカにはスタントマンや俳優のギャラを守ってくれるような仕組みがあります。例えば当時の映画だと、日本と比較すると報酬の桁が一つ違いました。このようなことが背景にあり個人戦では限界があると感じ、3年前に法人化しました。

業界の底上げにまず貢献するために

杉口氏: アクション映画やドラマを見て、それを参考にして人の動きを作ろうとしても、一番見栄え良く撮影したものなので、なかなか素材としては機能しないものなんです。ですので、固定カメラの引き画で全身が映るようにして、同じ動きを4方向から見えて正確に再現できるように素材の提供をYouTubeではじめました。ゲームクリエイター、アニメクリエイター、スタジオの皆さんなど、モーションを扱うすべての方に向けて動きを提供するチャンネルです。クレッシェントさんとも4D VIEWSを開発している期間にこの素材に興味を持っていただき、お近づきになりました。

「舞台もーきゃぷ」について

杉口氏: 舞台にはモーションキャプチャスーツもできますし、ステージ上はVICONをイメージしてトラスを組んで、近赤外線カメラを模した物を配置し、実際のスタジオを再現したものになっています。モーションアクターの仕事でクライアントに求められるのは「個性」も大事ですが、まずは表現したい3DCGをうまく演じてくれるかどうか、仕様に配慮した演技ができるかどうかの方がもっと大事になってきます。ただ、一方では声優さんのようにモーションアクターという仕事自体に価値がつき、あこがられるような職業に行けたらと思っています。そういったこともあり、舞台を展開し、ただ受け身でお仕事をいただいているだけではなく、自分たちから発信していくことも大事だと思っています。



今後の展望

杉口氏: 私はもともと自分に個性がないことにコンプレックスがあったんです。そんな時、あるモーションキャプチャオペレータの方が杉口さんはクセがなく無色透明、それがこの業界では武器なんですよ、と言ってくれたんです。そのときから自分は顔は出していないけれど、ちゃんとクリエイターさんに寄り添った演技ができるんじゃないかと自信につながりました。モーションアクターとして、活躍していくなら奇をてらわずに王道でレベルの高いものを目指すべきだと思います。私たちの仕事は3DCGを通して、映画やゲームといったコンテンツを通して、多くの人に感動を発信できるというところに魅力があると思っています。私たちのことをもっと知っていただきたいし、業界自体に新たな人材に来て欲しいし、皆で質の高い仕事に挑戦していきたいと思っています。



▲詳細はこちら

舞台 もーきゃぷ 公演決定!

数々のゲームやアニメでキャラクターを演じてきた株式会社モーションアクターが舞台を初プロデュース。数々の舞台を手掛けているACファクトリーとタッグを組み、普段みなさんが知ることもないモーションアクターの世界をCGアニメーションを超える?! スーパーアクションを交えたシチュエーションコメディでお届けします。