

映画やゲームに登場する3DCGのキャラクターの動きを演じるモーションアクター。その第一人者として数多くのメガヒットゲームに携わり、2018年には本社を横浜から名古屋へ移転して、モーションアクターの育成にも乗り出した代表取締役の古賀亘さんにお話を伺いました。

株式会社活劇座

代表取締役・KOGA WATARU

古賀亘さん

Company Data | 会社概要

株式会社活劇座

[創業] 1999年(法人設立2009年)
[所在地] 名古屋市中村区名駅南3-3-35 駒屋ビル4F
[TEL] 045-228-9991
[URL] https://www.katsugekiza.com
[事業内容] モーションアクト総合
 コンサルティングサービス



名古屋の地を世界が注目する モーションキャプチャーの拠点に



専属のモーションアクター7名のほか、外部の協力パートナーを含めた約50名が、特技を活かした動きでお客様の要望に応えています。

会社設立につながった モーションキャプチャー との出会い

モーションキャプチャーは、人間の動きをデジタル化して記録する技術です。専用スーツの上に取り付けた球体状の反射マーカーの動きを複数の専用カメラで捉え、デジタル処理することによって、映画やゲームのキャラクターの動きとして再現されます。そのモーションキャプチャーに私が出会ったのは、知り合いの紹介で挑んだ、格闘ゲームに登場する3DCG(3次元コンピュータグラフィックス)のキャラクターの動きを演じる仕事でした。各キャラクターの設定に合わせて、パンチやキック、必殺技などの動きのアイデアを撮影現場で提案していくと、次々とキャラクターの動きに採用されていきました。

そもそも私は10歳で子役デビューし、15歳で東映名古屋アクションクラブ(現:名古屋アクションクラブ)に所属。高校卒業

業後に上京してからは、特撮ヒーローの変身後の姿で演技をするスーツアクターやスタントマン、俳優として活動を続けていました。しかし、俳優としては、飛び抜けた個性が無く、いつも主役に抜擢されないのが悩みの種でした。そんなデメリットが、1人で何役ものキャラクターを演じるモーションキャプチャーでは活かされ、制作スタッフたちも向いていると太鼓判を押してくれたのです。当時は専門に演じる俳優がいなかったこともあり、専門職として確立させるチャンスだと睨んだ私は、1999年に日本初となるモーションアクター専門の「俳優集団活劇座」を横浜に創設。2009年には法人化し、「株式会社活劇座」を設立して今に至ります。



＼ 社名の由来 /



アクションだけでなく、演技にも真剣に取り組んでいる姿勢が伝わるように、アクションを漢字に置き換えた「活劇」と、演劇を追求する劇団名によく使われた「座」を組み合わせて「活劇座」としました。

＼ 愛用のアイテム紹介 /

袋竹刀・カーボン刀・居合刀



打ち合った際の衝撃を知るための袋竹刀、演技・振り付けで使用する軽いカーボン刀、本物の刀の重さと怖さを知るための居合刀。実際を知って、虚構で演じることの大切さを俳優へ教える際の必須アイテムです。

＼ 仕事で大切にしていることは /

ACTIONを起こせば、
REACTIONが付いてくる。
REACTIONを求めるなら、
自らACTIONを起こすべし。

相手を斬る・殴るといったアクションには、それに見合った斬られる・殴られるといったリアクションが付いてきます。仕事においても同様で、自社が望んでいるアクションをお客様に求めるのであれば、そうなるように考えて自らアクションを起こしていくことが大切です。



モーキャプスタジオ55

備スピードとの協業で、2020年3月1日にオープンしたモーションキャプチャースタジオ。人間の動きを高い精度で捉え、データとして記録するモーションキャプチャーシステムを完備した名古屋唯一の商業スタジオです。



ワイヤーアクション

モーキャプスタジオ55では、俳優がロープに吊るされた状態で演技するワイヤーアクションの撮影が可能です。映画やゲームの演出で多い、空中に浮いた状態やアクロバティックな演技に対応しています。



性に期待した部分もあります。
3月にスタジオを新設してからは本当に需要があるのか不安もありましたが、オープンイベントを開催すると予想以上の反響があり驚いています。スクールに関しても、少しずつ問合せが来ている状況です。近い将来、名古屋から数多くのモーションアクターを輩出し、「モーションアクターと言えば名古屋だね」と言われるようにしたいですね。また、モーションアクターの認知度向上につながる業界への働きかけや取り組みについても、今後も継続して行なっていきたいと思っています。



モーションキャプチャー

人間の動きをデジタル化して記録する技術で、映画やゲームに登場する3DCGのキャラクターの動きに利用されています。複数の専用カメラで捉えた反射マーカークの動きを処理し、キャラクターの動きへと再現します。



モーションアクタースクール

2020年5月に開校予定の日本初となるモーションアクター育成機関。受講生をオーディションで選出し、動きと演技のプロによる指導でモーションアクターを育成します。体操教室などの各種スクールも開催予定です。

動きによる表現で、
人を魅了する次世代の
モーションアクターを育てる



動きへの飽くなき追求が、
世界中のゲームユーザーを
魅了する

当社はこれまで、誰もが一度は聞いたことのある有名ゲームシリーズやアニメ、映画など、600タイトル以上の作品に携わってきました。長年培ったノウハウにより、お客様の要望を瞬時に把握し、作品の世界観や登場キャラクターの個性、決められた制約やゲームの仕様に合わせて動きを演じ分けることができます。例えば、古い機種ของเกมでは、キャラクターの表情や髪の毛がほとんど動かないので大きな身振り手振りが必要です。一方、最新機種ของเกมになると、キャラクターの表情や髪の毛などが実写のように滑らかに動くので、自然な演技を求められつつ、アニメーション映えする動きを盛り込んでいかなければなりません。特に、日本のゲームは世界市場を席巻しているので、どの国の人が見てもおかしくない動きをすることも大切で。そのため、様々な武術や格闘技を習いに行ったり、専門家を招いてレクチャーを受けるなど、動きに関する研究を欠かすことはできません。

わたって支持され続ける理由だと思っています。
名古屋から次世代の
モーションアクター輩出を
目指して
仲間と一緒にこの仕事を始めてから20年以上が経過しました。私たちのノウハウを次の世代へと引き継がなければならぬ時期にきています。しかし、業界全体でモーションアクターの担い手が不足しています。俳優やタレントを目指す若手にとつて、表舞台に顔が出ないモーションアクターの仕事は、下積みの仕事だと考える傾向が強いからです。また、そのような意識で撮影に臨むため、結果を出せずに終わり、次に声が掛かることはありません。私たちベテランと演技を比較されてしまうこともあって、若手が育たない環境になっています。そうした現状を踏まえ、モーションキャプチャースタジオを新設し、日本初のモーションアクタースクールを作ろうと決意しました。

当初は東京で検討していましたが、名古屋から補助金のバックアップを受けられることが決め手となり、2018年に本社を横浜から名古屋へ移転しました。お客様の多い東京と大阪のどちらにもアクセスしやすくなるなどのメリットがあったのも移転を決めた理由です。また、ここ数年でアニメ制作会社が名古屋へ続々と進出しているため、モーションキャプチャーがアニメに採用される可能