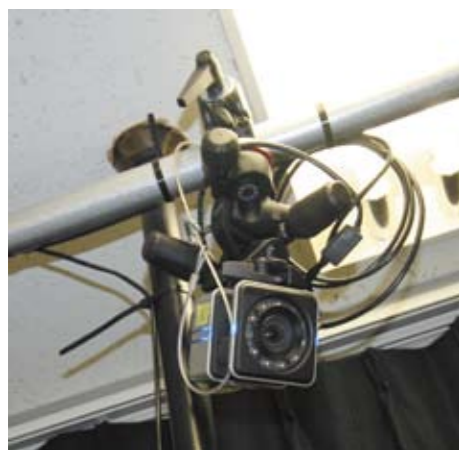




写真後列左より、打上隼己さん、Jakkoさん、木須実 怜花さん、中西 優香さん、筆村 栄心さん
写真前列左より、野口 隆行さん、池谷 祐基さん、新山 竜広さん、原田 奈美さん

ソリッド・キューブ×クレセント

株式会社ソリッド・キューブの原田奈美氏は、株式会社スタイルキューブにて2003年から「声」で息を吹き込む=声優事業を、2004年には「動き」で息を吹き込む=モーションキャプチャー事業を展開。そして2016年に株式会社ソリッド・キューブを設立、「声+動き」で息を吹き込む新しいカタチのモーションアクター事業を展開すべく活動を開始した。今回は同社の代表取締役 原田奈美氏に同社の目指すところやVICON導入の経緯について取材した(以下カギカッコは原田氏)。



昨今のV-tuberをはじめとした3DCGへの需要が増して行く中で同社の目指すところはモーションをできるだけアクターではなく、より「キャラクターを演じられるアクター」の提供を目指している。モーションアクターのキャスティング、コーディネート業務の専門性をより高め、その向上をはかっている。

■ **モーションアクター事業参入のきっかけ** ■
「私自身は声優を経て、声優マネージメント、音響ディレクションを経験してきました。弊社のモーションアクターの半分は声優としても活動してお

り、その声優の“お芝居”を理解しているアクターが演じるということを経験しています。私たちは声優やモーションアクターといったジャンルにこだわらず、タレントという枠の中で声のお芝居も、動きのお芝居もできる人材の提供をコンセプトとしています。勿論、特定のジャンルに特化したプロフェッショナルは必要ですが、私たちが特に重視しているのは年々変化するクライアント様からの要望に柔軟にお応えできるアクターです。弊社には様々な経歴のアクターがおりますが、どのようなジャンルでもステージに立ち、経験を積んだ人というのは、そうでない人とは違う引き出しを持っていると考えます。私自身、声優をやっていましたが、それよりもはるかに経験と瞬発力、想像力、そして引き出しがないとできないのがモーションアクターだと強く感じています。絵も音もない中でアクターがキャラクターを演じるという世界にやりがいを感じ、この世界で専門的にやっていきたいと思いました。私が専属のアクター採用するときは「私が!私が!

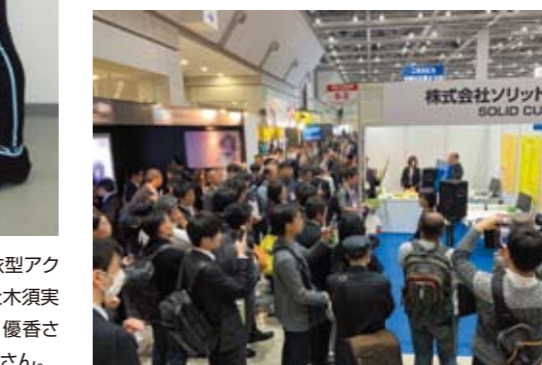


▲個性豊かなアクターが揃う。(写真左より)キャラクター憑依型アクターのJakkoさん、歌手として数多くのステージに立ってきた木須実怜花さん、アイドル、声優、舞台女優として活躍していた中西 優香さん、声優、舞台俳優、アーティストとしての活動も行う筆村 栄心さん。

という人は基本採用していません。キャラクターありきのお仕事なので、自分らしさ、個性は持ちながらも、様々な色に染まれる人が望ましいですね。モーションキャプチャー業務はたくさんのスタッフと連携して制作していくので、個人個人の主張が強すぎて全体としてのバランスがくずれてしまわないようにということも気をつけています」

■ **“motion(動き)”を妥協なく追求** ■■■■■■
ソリッド・キューブではアニメーション、ゲーム、VRコンテンツ、ライブステージ…とこれまで常に“motion(動き)”を追求して来たことによりアイドル、キャラクターダンスといえばソリッド・キューブと業界で認知されるまでになった。それは、2D、3Dアニメーションだけでなく、アーティストの振付やステージングまで“動かす”ことに対して妥協なく追求し、独自のノウハウと長年蓄積してきた経験によるものだ。

「私たちはクライアントの思い描くモーションをいかにクオリティ高くかつ効率よく提供できるかを常に模索しています。ここ3、4年でクライアント様からのご相談が多かったのは『手配したアクターさんがダンスはできるが演技ができなかった』『こちらの意図が伝えられず撮影が思うようにいかなかった…』というような場合にピンチヒッターで赴くという事例です。『助かったよ!もっと早く知っていたら最初からオファーしたのに!』とい



▲多くの方々にもモーションアクター業務というものを知らってもらうためにソリッド・キューブが編集・発行しているパンフレット「えもきゃぶ」同社のモーションキャプチャーに対するビジョンやモーションアクターのインタビューなどモーションアクターのことがわかる一冊になっている。

▲コンテンツEXPO東京2019ではソリッド・キューブとして出展し、多くの来場者に同社の実績や今後の展望などをアピールした。そういった活動もあり、多くのオファーがあるとのこと。

ようなお声を頂くことがありました。そういった経験から、もっと弊社のことを知って頂こうと、今年のコンテンツEXPO東京2019で「映像・CG制作展」に出展し多くの方に知っていただくことができました。今後はプロのモーションアクターを広く認知して頂く為にそういった展示会を含めて露出を増やしていきたいと思っております」

■ **VICONの導入について** ■■■■■■■■■■
「先ほどもお話しした通り、モーションアクターというのは特殊技能者なので、アクターはモーションキャプチャーについての感覚や技術、ある程度の知識が必要です。これまでモーションキャプチャーのシステムが無いとその訓練、感覚、技術を身につけることが厳しいと感じていました。これまでは現場を経験しながら身につけるしかないというのが現状でした。VICONを導入した切っ掛けはそういうところにあります。また、弊社のコーディネーター、映像スタッフの技術向上という意味合いもあります。日頃からお付き合いのあるクレセントさんがモーションキャプチャー講座を開催するとお聞きして早速申し込みました。ここ(VICONを導入したスペース)は元々はレッスンスタジオで、今後の運用の仕方を考えていたのですが、クレセントさんにご相談して検証して頂いたところ、モーションキャプチャースタジオとしての運用が可能とわかり、導入いたしました。導入後はクライアント様含め、色々な方にいいね!と仰って頂いたりして導入

して本当に良かったと思います。弊社の取引先の皆様にも新スタジオを見に来たいと仰って頂きます。皆さんの使いやすいスタジオとして使ってもらいたいなと思っています。とは言え、弊社の事業はあくまでもアクターのコーディネートがメインなので、スタジオ事業を推進していくというよりも、クライアントの皆様にごこういう環境を持っている私たちを使ってください」というスタンスでおります。アクターの手配だけではなく、スタジオの提供その後の処理もまとめて1つの窓口でできることで作品づくりがよりスムーズにそして、モーションキャプチャーをより身近に使っていただけたらと。VICONを選定した理由につきましても、現状私たちがお付き合いしているクライアント様の8割がVICONのシステムでしたので、当初から他社との連携を念頭に置いていたというのがあります」

■ **モーションアクターを目指す人へ** ■■■■■■
「CGキャラクターに生命を宿すことが出来るのは声優だけではなく、モーションアクターも同じです。声優と一緒にキャラクターに息を吹き込む非常に誇れる職業です。今年はスタジオ建設もありましたので、オーディションをする機会がなかなかとれなかったのですが、来年以降は積極的におこなっていきたくて思っておりますので、ご興味のある方は弊社のサイトをチェックして頂ければと思っております」
<http://solidcube.jp>