

オンラインに劇場をつくり出す挑戦

藤木良祐(劇団ノーミーツ、オンライン劇場ZA)

僕たち劇団ノーミーツは、ここ1年ぐらいオンラインで演劇を届けるという体験をつくり続けています。現在は平均27歳の24名が集まっている劇団です。設立当初はたった3人のメンバーで、短編作品を制作し、外に出て上演をしていました。2020年の夏、新型コロナの感染拡大が国内でも本格化し、外出が難しくなったタイミングで家を出ず、1回も会わずに何か物語をつくれないうということからオンラインでの制作が始まりました。そこから徐々に、電通、博報堂など広告代理店のプランナーや、東北新社などでディレクターをしている方や、IAMASの卒業生の鈴木健太さん、エンジニアなど、幅広い職域の人たちが集まって演劇をオンラインで届けていくということをやっています。

そのなかで今日お話をさせていただくのは、UXデザイナーでプランナーの僕、藤木良祐と、劇団ノーミーツの立ち上げメンバーのひとりでもあり、脚本家や、物語の基本的な演出を担当する小御門優一郎です。僕からは、ノーミーツがやっているオンライン演劇のプラットフォーム「オンライン劇場ZA」の開発責任者として、そこでの体験のつくり方についてお話ししたいと思います。

この1年間で色々な取り組みをしていまして、最初は短編演劇をTwitter上にアップしたり、Zoom演劇から始めました。劇場で演劇をやるのと同じようにオンライン公演でもお金を取って人を集めて、自主興行事業にも着手しました。他にも、サンリオピューロランドやHKT48とのコラボ興行を一緒にやったり、物語をつくるという文脈では、映像作品のプロデュース事業などをやってまいりました。

今日は自主興行事業について主にお話します。自分たちは物語も脚本も自分たちでつくって、演者も自分たちでオーディションをして、公演をいちから、つくりあげてきました。まったく無名のインディペンデントで立ち上がったにもかかわらず、数日間の公演だけでチケットもちゃんと売れて、旗揚げ公演の来場者数は最終的に5,000人に達し、2作品目では7,000人という非常に多くの方に参加してもらいました。

Zoom演劇は、Zoomが身の回りでも定着し始めて、リモートワークにどう立ち向かうのか考え始めた頃、2020年5月に立ち上げた公演です。Zoomという誰もが使える簡単なテクノロジーを使って演劇をすることをまずやってみたのが1作品目『門外不出モラトリアム』です。2作品目の『むこうのくに』

ではスクリーンをオンラインでなく舞台装置として見立て、インタラクションに挑戦しました。例えば、観客とのチャットも公演に合わせて変わっていくUIとして捉えました。「ヘルベチカ」という未来のSNSをテーマにした物語の舞台では、サイトにアクセスする時も、チケットを購入した後に発行されるパスワードを入力してもらうことで配信サイトに接続できるという体験をつくりました。2020年末にやっていた3作品目の『それでも笑えれば』という公演では、観客の選択が物語に反映していくインタラクティブ演劇にも挑戦しました。こうして、3作品つくっていくなかで、自分たちがやっていることを形にして、人をもっと沢山集めたり、いろんな演劇や劇団に広げていけたらなという思いで、「オンライン劇場ZA」という劇場を立ち上げました。ここで、自分たちがチケットを販売して公演を配信するプラットフォームの開発と運営もしています。

「オンライン劇場ZA」の映像があるのでご紹介させていただきます。

(映像)「オンラインで貴重ZA、誕生します。『座』は古くから舞台を意味する言葉。数百年の歴史を持つ演劇を、もっと身近に、これからの時代の演劇の新たな可能性に挑戦する新しい劇場です。あなたのスマートフォンやパソコン、タブレットが世界にたったひとつのステージに。家でも外出先でも、友達と、家族と、世界中の人々と、同じ時間を一緒にの空間を共有することができます。ZAは演劇の可能性をもっと広げるべく、今までの劇場ではできなかった体験を目指します。観客が物語を選ぶ演劇、役者と会話できる演劇、国境と言語を超える演劇に、街なかを移動する演劇、あなたの生活に入り込んでいく演劇、劇場と劇場を繋ぐ演劇。役者の視点って、どうなっているんだろう。ドローンだって、ロボットだって使えるかもしれない。この劇場で、あの劇団はどんなことをするんだろう。どんな物語が描かれるんだろう。あらゆる才能がこの舞台に集結します。オンライン劇場ZA。未来の演劇をここから。」

これまで自主興行をやってきた過程で、自分たちのプラットフォームを持ち、もっと新しい形で演劇を広げていきたいと思っていました。それから、コロナ禍というタイミングで、今でしかできない、新しい表現手法で、世の中に広げていく挑戦ができたという思いで「オンライン劇場ZA」をつく



『むこうのくに』の舞台となるSNS「ヘルベチカ」の画面。演者と観客が「ヘルベチカ」上のチャット欄で会話する。

りました。僕らは、オンラインで数万人の観客を集めて、集まってきた観客が熱狂するコンテンツと場所をつくり続け、届けていくということができていると思います。

オンラインで演劇を届けるにあたって、僕らが考える共集性とは、「劇場感」をつくり出すことで生まれる体験だと思っています。そもそもオンラインという場所で再現性を追求した結果、共集性は希薄化するんじゃないでしょうか。オンラインは、いつでも見られるとか、何回見てもデータが劣化しないとか、誰がいつ見ても同じ体験ができるというふうに、良い点も多いかなと思うんですけど、その一方で、再現性というところを追求していくことで損なわれてしまっている体験があると僕は考えています。

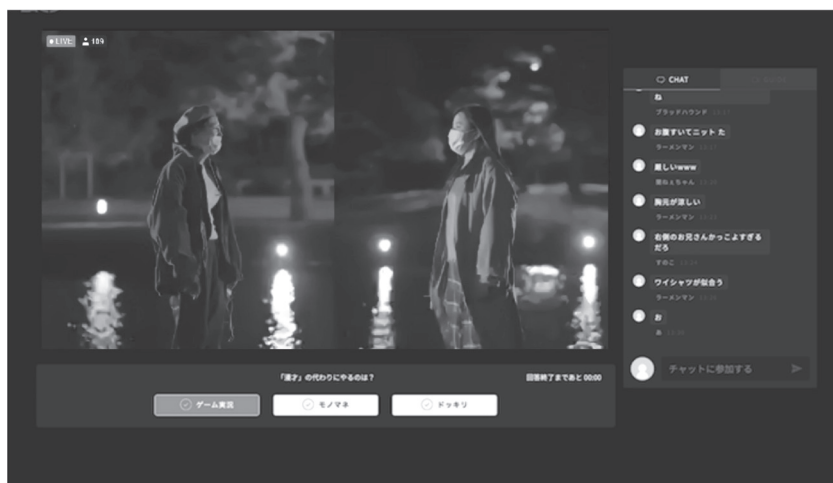
例えば映画館とか劇場で、みんなが集まって同じ時を過ごしなが、固唾を呑みながら一度きりの体験を目撃する瞬間。これは物理空間の劇場や映画館では当たり前のことだけれど、オンラインという場所では損なわれてしまっている体験でしょう。そうなった時に、僕ら劇団ノーミーツとしてひとつ、作品をこれからつくっていくなかで、まずは前提となる「劇場感」をつくる必要があるんじゃないかというところから考えました。実際に「劇場感」ってどうやっつくったらいのかは、これまで議論してきました。そのなかで、次の3つの性質をつくり出すことで生まれるグルーヴ感が「劇場感」なんじゃないかと仮定できたと思います。

まずひとつは、僕たちは一度きりの体験を目撃してるんだという希少性。通常の演劇も劇場に足を運んで実際に見に行くという、ひょっとしたら今日の体験と明日の演劇の公演は違うかもしれないという一回性があります。その瞬間、その場を目撃している希少性とも言えそうです。次に、オンラインで見えていてもその世界や場所に入り込んでいけるような没入性。3つ目は、一緒に1,000人とか1万人近いお客さんが劇

場に足を運んで、同じ時間を共有しているんだという同時性。この3つが重なった時に、オンラインで演劇を届けるにあたっての共集性や劇場感というのをつくっていけるんじゃないかなと思っています。

具体的にひとつずつ説明してみようと思います。まずは1度きりの体験を目撃する希少性です。僕らはを、どんなに難しい撮影でもかならず生配信で届けることに挑戦してきました。例えば技術的には結構大変なのですが、最後のクライマックスのシーンをドローンで上空から撮影するという演出も、毎回、すべての公演で生配信してきました。基本的に制作をしている際もチームで対面では会わなかったり、家を舞台にするため、リモートでの撮影にも挑戦してきました。録画収録ではなく、GoProをつけて、スライダーでカメラをパンさせていきながら、物陰に隠れた時に、演者は裏で早着替えをして物語を伝えていくなんていう舞台裏もあります。1回1回の公演で、ひょっとしたらどこかで失敗をしてしまうかもしれないという場面がもちろんありますし、そういった1度きりの体験を見てるんだということも観客がわかるようにして、「こんなすごい挑戦を僕たちは今見てるんだ!」という感覚や、失敗してしまうかもしれないというハラハラ感、この1度きりの体験を伝えていくということで観客を釘付けにしていくのが大事だと思っています。

次が、世界や場所へ入り込む没入性です。僕らは配信サイト自体も作品の世界を表す舞台として機能するようにつくってました。例えばこれは『むこうのくに』という2作品目の作品ですが、配信サイトが物語の舞台設定に応じて夜の時は夜の雰囲気を出したり、あやしい展開になったらあやしい雰囲気装うというふうに、配信サイト自体も、演劇の舞台装置として見立てて公演してました。2作品目のテーマが未来のSNSだったので、そこに入り込んでいくような演出もし



『それでも笑えれば』より、観客がストーリーの展開を選び、その選択がリアルタイムに反映されながら生配信が続く。

て、没入感をつくりました。また、配信サイトの下に、観客が物語を選択できるボタンを用意し、何パーセントの人がこの選択をしたか、その場で出た結果に応じて演者がセリフを変えたり、物語のプロットをその場で変えていくというような演劇にも挑戦しました。観客自身が物語に介入していくというような体験づくりも積極的にトライしてきました。

最後は、同じ時を共有しているというところを伝える、同時性です。

（映像）「では、コメント欄の方から、まずは、こんばんはと入力して送っていただけますでしょうか。行きますよ、せーの、こんばんは。」

といった、演者がチャットに出てくる、チャットの観客と会話する少しメタ的なやりとりみたいなのも残っていて、

（映像）「あー流れてきてましてありがとうございます。コメント欄楽しいでしょう。お酒開けていいですから書いてくださったお客様、開けていいですよ。」

この作品だけではないんですが、すべての作品で、かならずチャットに流れてきた言葉を演者が読み上げたり、同じ時間を僕たちは共有してるんだって伝えるような取り組みをしています。他にも、オリジナルの開発のチャット機能をつくらせて参加している人同士が会話できたり、配信のライブ数も視覚化し、今僕たちはこれだけ多くの人と同じ体験をしているんだということを積極的に伝えています。

このように、希少性、没入性、同時性という3つの性質を意識しながら、共集性が生まれる体験をつくってきました。そのなかで、とても不思議な経験として印象的だった出来事があります。3作品目の『それでも笑えれば』の千秋楽の公演で、ラストシーンを屋外で撮影して生配信するのに挑戦しま

した。しかし、屋外でインターネット環境の検証もなかなかうまくいかず、演者の2人の声もマイクで拾えなくて、配信がとても不安定になってしまい、ラストシーン直前で数十分近く配信画面を一時停止しなければいけない事態になってしまったんです。その時に僕ら演劇を届ける側としては、チャットが誹謗中傷とか、せっかくお金も払ってるのにどうしてくれるんだみたいな声で溢れるんじゃないかと怯えていたんですが、実際は配信停止する数十分の間に、応援する言葉、「もっと頑張れ」とか、「ずっと待ってるよ」といったコメントが数千近く集まっていて、とても不思議な体験をしたと思っています。

なぜこういう結果になったのかと考えてみると、やはり、1度きりの体験を目撃している希少性と、一緒に作品をつくっているんだぐらい入り込んでしまう没入性と、みんなで同じ体験を共有しているんだという同時性が合わさって、共集性というものが生まれたからなのではないでしょうか。観客も一緒に集まってひとつの作品や体験をつくり出している感覚まで到達すると、先ほどのお話したようなことが起きていくのかなと思っています。

以上のように、僕らが考える共集性をお話させていただきました。やはりオンラインで演劇を届けるにあたっての共集性とは、劇場感をつくり出していくことで生まれていく体験なんじゃないかと思っています。それをつくり出すためには、観客を集めるような希少性と、集めた関係を釘づけにして、世界に入り込んでいくような没入性と、その没入した空間が自分ひとり孤独なものじゃなくて数千とか数万人とかと同じ時間を共有しているんだということを伝える同時性を意識することが大事なと思っています。