

『神楽 ～考古学的パフォーマンスの生成～』

神楽は、神社の祭礼時に行われる歌舞のことで、日本でもっとも古い舞踊です。神楽は今現在も日本各地で人々に受け継がれている民俗芸能であり、日本の芸能のはじまりといわれています。神楽の歴史は日本最古の書物に描かれている日本神話にまでさかのぼることができます。神楽は日本の伝統芸能である能や歌舞伎の起源です。

この講座の目的は、神楽を知り、神楽を素材として扱って考古学的パフォーマンス作品を創作することが目的です。日本の伝統舞踊に興味がある学生はもちろんのこと、すべてのジャンル、レベル、バックグラウンドをもつ学生に向けてこの講座を開講します。

考古学的パフォーマンスを生成するために4つの段階を実施します。まず第一に、神楽の歴史、神楽にまつわる様々な素材（音楽、美術、衣装、絵画、映像に記録された神楽）をテーマにし、考古学者のようにそれらの素材を多角的に検証します。第二に、神楽舞を実際に修練し、日本の伝統舞踊の身体性を習得します。そして第三に、これまで扱ってきた神楽の素材、身体性、神楽舞の振付からいくつかの素材を選び出し、いくつかのドラマツルギーを使用して、実験的な現代パフォーマンスをグループに分かれて創作します。講義の最終日には、グループ間で作品発表を行い、上演後は、これまでの過程や素材が作品にどのような影響をおよぼしたのかを関係づける討論を行います。

1) 神楽の概要

- I. 神楽の歴史
- II. 巫女（神楽舞のダンサー）
- III. 衣装：装束とメイク
- IV. 美術：小道具と舞台空間
- V. 音楽：楽曲と歌
- VI. 絵画や映像からみる神楽

2.神楽舞（浪速神楽の練習）

- VII. 立つ
- VIII. 歩く
- IX. 座る
- X. 足の動き
- XI. 手の動き

3.グループ創作

1)と2)を素材として利用したパフォーマンスのグループ創作。

4) 発表と討論

3)の作品発表。その後に参加者で討論を行う。

講師：高安美帆

アシスタント：岡本あきこ（2014年度の通訳・記録写真）