

# 神楽の舞・場面構成・所作・奏楽

## 神祇舞と能舞

神楽には、神様をお招きする「神祇舞」（様式舞）と、お迎えした神様を楽しませるために舞う「能舞」があり、舞のリズムがそれぞれ違います。

神楽の上演は、儀式舞の「四方祓い」や「神降ろし」の演目ではじまります。これから神楽を舞い納めようとする場所を清め、神様をお招きすることを意味し、舞台の中央や四隅でゆっくりと拝むような所作をするのが特徴です。その後、娯乐的・演劇的な物語性のある「能舞」へと移ります。



神祇舞の「神降ろし」

## 場面構成

勸善懲惡のストーリーが多い能舞は、時系列により大まかに5つの場面で構成されます。

①道行き  
神様や武士、姫など、鬼以外の役が舞台上に登場し、次の場面に移るまでの舞。鬼退治のために武士が旅に出るなど、時間の流れを表すことが多い。「道行き」、あるいは「あゆみ」と呼ばれる。



②さぐり  
鬼が出現する場面。あたりを威嚇するような迫力ある舞。



③からみ  
善役と鬼などの悪役がいよいよ対峙。両者がにらみ合い、押し問答をする。



④立ち合い  
善役と悪役とが激しくぶつかる戦いのシーン。神楽のクライマックス。



⑤嬉し舞  
観客からの拍手喝采の中、善役が戦いに勝った喜びを舞う。



## 所作

各場面では、役ごとに多彩な所作が練り広げられますが、代表的なものは「順逆」（または、じんがく）です。これは、片膝を上げ、腕を下から上に回すように動かすもので、鬼以外のすべての役が舞の初めと終わりに行う基本動作です。そのほか、両腕を水平にして回る「平舞」、勢いよく八の字を描いて立ち合う「八つを踏む」などの動作があります。



飛び込み

## 楽器と楽人の構成

神楽の奏楽は、基本的に大太鼓（大胴）、小太鼓、笛、手打鉦で構成され、主に大太鼓の流れに合わせて演奏をします。観客から見ると、手前から笛、手打鉦、小太鼓、一番奥が大太鼓というのが基本的な並び方です。

笛がメロディーを担当し、小太鼓や大太鼓が緩急自在にリズムを刻み、手打鉦の甲高い音が場を引き締めます。大太鼓は力強い響きで神楽全体をリードするため、昔は団長に当たる幣頭が勤めるものとされていました。楽人と舞手はきちんと分けられているわけではなく、演目によって舞に回ったり、奏楽を担当したりします。最近では、女性の楽人もたくさん活躍するようになりまし。

### 大太鼓

奏楽のみならず、神楽全体を指揮する重要な楽器。団長などベテランが楽人を務めることが多く、舞台監督的な役割を果たす。



### 笛

神楽唯一のメロディー楽器で、奏楽の流れをリードする。高音を多用したロングトーンが、観客を陶醉させる。



### 小太鼓

床に置いて演奏する締太鼓で、小胴やコバチとも呼ばれる。奏楽の裏拍子を担当し、大太鼓との呼吸が重要視される。



### 手打鉦

手のひらサイズの金属製打楽器。両手で持って、長時間小刻みにリズムを取るため、調子鉦とも呼ばれる。



## 神楽の拍子

楽人が奏でる拍子は、大きく4つに分けることができます。

### ①神拍子



神様や武士などが登場する時や嬉し舞などで奏でられます。全体的に穏やかな雰囲気の中、善役の華やかさや勇ましさを表現します。

### ③安芸拍子



道化役が出てきた時の拍子で、役柄通りのひょうきんで軽い雰囲気です。アップビートで非常にノリの良い拍子です。

### ②鬼拍子



鬼面をつけた悪役が登場し、悪事を働いたり、舞をする時に奏でられます。テンポを変えながら恐ろしさや威圧感、狡猾（こうかつ）さなどを表現します。

### ④立ち合い拍子



決闘のシーンで流れる拍子で、激しい舞に合わせて、緊張感あふれる速いテンポで畳みかけていきます。

舞と楽が一体となり、人々の心を熱くさせる神楽。知識がなくてもその魅力を感じ取ることはできますが、知れば知るほど、神楽の良さに気づくことができます。神楽の基本知識をまとめました。