

四、
ねふた製作マニユアル



一 扇の部

● 骨組
● 絵

ねぶた絵の制作手順 (額絵)

ねぶた絵の制作手順は原則として下描き (デッサン・鉛筆描き)
↓ 墨描き ↓ ロウ描き ↓ 色塗り と進む。
ねぶた絵の特徴は、この課程でロウを使用することにある。完成
後の照明を入れた状態を常に念頭に置くことが大切である。

● 準備するもの

紙——和紙を使用 (特に潤み止めの
処理は要らない) ここでは「ねぶた
和紙」と呼ばれる障子紙 (95^{センチ}×60^{センチ})
を使用。他に鉛筆 (2B〜4B)・
ものサシ・巻尺・筆 (大、小、ロウ
用) 平刷毛・ボタン刷毛・ろうそく・
ろう容器 (無ければコンロと鍋を使
用)・下敷 (フェルトまたはマット無
ければ新聞紙等で代用)・墨汁・染料
(各色)・顔料・ニカワ液



準備する材料・道具

●下描き（デッサン）

紙を拡げ鉛筆（2B〜4Bのもの）で下絵等を参考にして描き始める。

この際、顔の位置・手の位置を先に決め腕をつなげる感じで描くと描きやすい。



和紙を用意して鉛筆で下描きをする

●墨描き

墨描きは必ず墨汁を使用すること。（すった墨は照明を通した時淡く見える）筆は必要により大・小使い分けるのが、コシの強い筆の方が使いやすいと思う。

特に筆の始筆・終筆に注意し力強い線を意識して描くようにする。



この段階でヤリ・剣の刃等直線が通る所は先にモノサシを利用しロウを引いておくと描きやすい。

墨汁で墨書きをする

髪・ヒゲの描き方——筆を別の紙にしごいて毛先のかすれを利用して描いてもよいが、通称ボタン刷毛という毛の厚みのある刷毛を使用して描く。刷毛に墨汁を含ませ、別の紙にしごいてから髪の毛の生え際に沿って刷毛をややなめにしてかすれを利用して描く。



ヒゲを描く



- ① ボタンバケで髪を描く
- ⑦ 墨描きの完成

市販のボタン刷毛は柔らかいものから堅いものまであるが自分です実際ためして具合の良いものを選ぶ。多少厚めに出来ているので必要によりカミソリでそいで使うとよい。
墨が乾燥してから、ごく淡い墨で髪・ヒゲの部分を重ね塗りすると自然な効果が得られる。

● ロウ描き

ねぶた絵の特徴はロウを使うことである。

ロウの効果は①照明が入った時明るく見える。②紙を丈夫にする。③染料を使用するののにじみを止める。などがあげられる。

ロウ容器（電気天ぷら鍋）に、ろうそくを入れ完全に溶け、かるく湯気があがる程度をカクニンして使う。



ロウ描き・ロウ溶き



ロウで墨描きのフチどりをする

ロウ描き用の筆は普通の筆でよいが、高温に耐えるため筆軸が竹及び木で出来たものをカクニンして使う。(竹に見せかけたプラスチック製のものもあるので注意)
筆に含んだまま時間が立つとすぐ固まるので時間をおかず、すばやく確実に描くのがコツである。
尚、描いた状態で半透明の場合は不完全で色を塗ったときに、にじみ出したり充分照明の効果が得られないので、明かりにすかさずとしてカクニンしてみる。
半透明の場合紙をひっくり返しウラから描くとよい。

墨描き後のロウ描き



点描を施す

ロウ描き完成

●色塗り

色は染料を使う、染料は水でも簡単に溶けるがお湯を使うと、早く溶ける。

ここで、大切なことは色をボカすことによって立体的効果が得られることである。

同色の濃い色と淡い色を用意し、刷毛の半分に濃い色、半分に淡い色を含ませ、刷毛の中でボカしたものを紙の上に引いて紙に塗る



顔の色付け



赤色部分のボカシ

感じで描く。

顔の色は茶系の染料を塗る。もしくは顔料（泥絵具）をニカワ液で溶いて使う。顔料は染料に比し透明感が無いので使い方がムズかしい。初心者には染料を使ったほうがブナンである。

※ねぶた絵は明かりを入れてはじめて効果が現れるので製作課程では常に、そのことを考えに入れないが描かなければならない。



顔絵の色付け完成

全体の色付け作業

大型ねぶた絵の制作（鏡絵）

●下絵を描く

大型のねぶた絵を描くには、下絵を用いずに一気に描く方法もあります。

しかし、ねぶたはかなり大きいものになるので、絵を描く段階で全体のバランスを考え、忠実に表現することは容易なことではなく特に初心者には、きちんとした下絵を用意して描く方法をおすすめします。

ねぶた絵には、普通の日本画の武者絵と違う独特なデフォルメが必要です。

絵全体を扇の型に収めることを考え、さらに顔をやや大きめに表現することや衣のすそがひるがえった表現をすることなどにより、絵全体に躍動感や迫力が出ることに留意したい。

●紙を用意する

ねぶた和紙は95センチ×60センチのまくり状態なので、これを設計図の大きさに合わせて切り、市販のチューブノリをしぼりながら、はぎ合わせる。（のりしろは1.5cm程度にする）

この際ねぶた（骨組）に張るとき、のりしろを考えて設計図より周囲20センチくらい余白をとり大きく紙をはぐ。

●下描き

鉛筆で本紙に設計図（扇の鏡部分）の形を写した後、中心線を決

め紙幅（95センチ）の1/2の寸法で方眼を書く。（紙を折って線を利用してよい）

下絵の方にも本紙の方眼と同じ数の方眼を書く。下絵の方眼を目安に本紙に下描き拡大して描いて行く。この際墨の線の太さをつかむため重要な部分（特に顔など）は、墨描きが忠実にできるような線の中を下書きの段階で、二重の線できちんと描くことも必要です。多少の鉛筆の線は完成時、目立つことはないので消しゴムで消すようなことはしなくてよい。



鏡絵の原図（下絵）

●墨描き

基本的には筆描きになるが、大型ねぶたになるとかなり長い線、太い線になるため紙からある程度、距離を置いて描くことになる。一度、書いたものを離れてながめることにより、全体のバランスを確認したり、場合によっては途中で継いでみたり、重ね描きで修正することも必要である。



墨描き

ある程度乾いてからボタン刷毛で髪の毛やヒゲを描くが、かなり密に描いたつもりでも仕上がりが時照明の関係で白髪に見えることもあるので、ここでは必ず淡い墨で重ね塗りをする必要がある。

●ロウ描き

基本的には墨の線を引いたあとに行く。

しかしヤリの線、あるいは人物が手前に来る部分については先にロウ描きした方がよい。

点描は、わりバシに綿を巻きつけたタンポンを使うとよい。大型になるとあまり気にならないが、紙のハギ目にはロウをひたすようにして確実につける。

墨描きを終えてロウ描きを始める



ロウ描きを進める



ロウ描き完成





赤色を塗り、次の色に進む

●色塗り

大型ねぶたの場合は、塗る面積がかなり多いので、作業手順を考えて面積の広い赤色部分から塗る。

それを足場にして塗ると作業がしやすい。

幅の広い厚みのある刷毛の方が、色の含みがよく使いやすいと思う。

染料は濡れているときは濃く見えるが乾くと思ったより淡い色になるので注意したい。



鏡絵の完成

●見送り、袖（脇）絵について

見送り絵は大型のものであれば前述の拡大法を使って描く。鏡絵の題材にちなんだもの、あるいは袖絵のフニキとバランスを考えた絵を描く。（又、イメージとして表の鏡絵が陽とするならば裏面内、見送り、袖絵は陰のイメージを持たせた方が、一台のねぶたとしての印象がよいように思う。）

裏面においては、あくまでも主は見送り絵であり袖絵はそれを引き立てるようなものを描いた方がよいと思う。ねぶた絵の基本はろうそくを使うことで明るく見せる効果が得られるが袖絵の部分においては逆にロウの線を殺すことにより落ちついた感じになることもあるのでこの辺のことを研究したい。

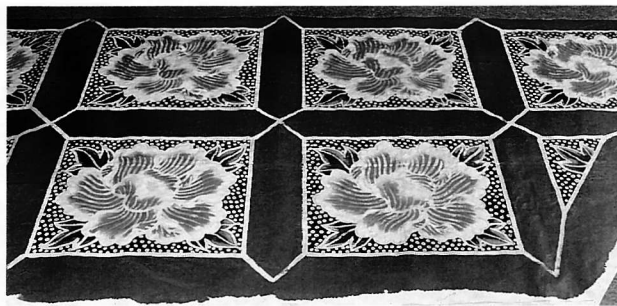


表絵の完成
見送り（雲・つた部分）と袖絵など

●開き（ボタン）、額（クモ）について

ねぶたの台座や見送りの周囲などを飾るものには雲やボタンの花が描かれる。

基本的には墨の線を用いずにロウ描きをした上に染料を塗ることになる。



額絵の完成（四面）
正面に漢雲
開きの完成

開き——紙を台座に貼りつけてから描く方法と寸法を取った紙にそ

のまま描く方法がある。

ボタンの花の下絵を一枚描き、紙の下にあてがい、同じカタチの花がそろうようにする。

※紙を貼って描く場合は表からは描きにくいいため台座を裏返し紙のウラから描くことになる。



雲をボカして色を塗る



雲を描く。筆を割ってロウ描きする



雲の完成



赤を入れる

雲——ロウ筆一本、二本あるいは筆の先を割って描く方法があるが、全体のうねりを考えすばやく描くのがコツである。

●制作のまとめ

大型のねぶた絵を描くときは何をかくか？の構想から始まる。手本・資料としては三国志、水滸伝の挿絵あるいは日本の武者絵等多く題材があるので、それらを参考にする。前述のとおり、ねぶた絵は迫力が基本となるので扇の形におさめる際のデフォルメ・筆の勢いに留意する。あるいは見送りのかもしだすフニイ気などを考え一台のねぶたの構想をまとめた上で制作に入った方がよい。

運行中（前）



運行中（側面）

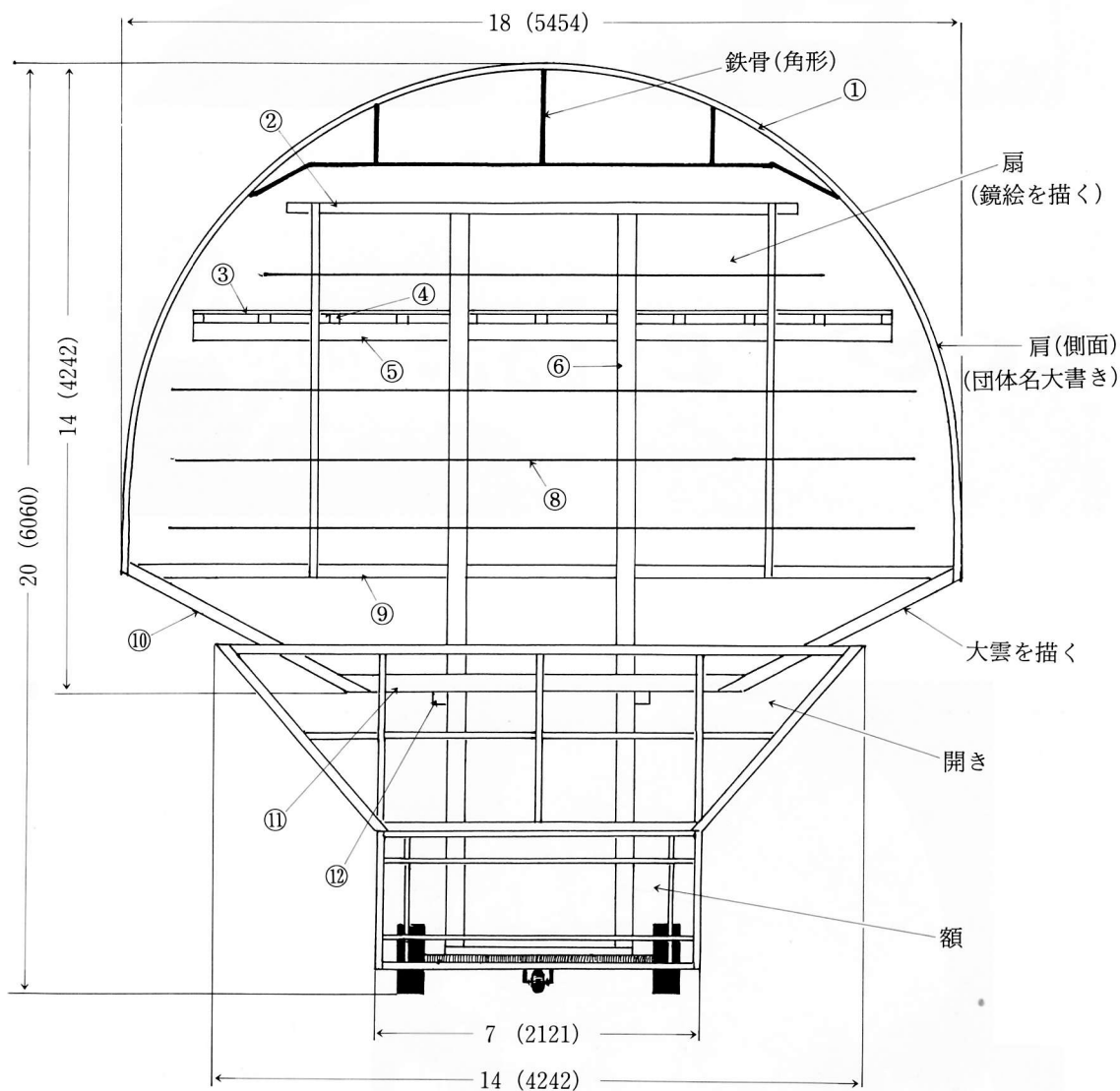


運行中（後）

扇ねぶた骨組

〈扇幅18尺（約5.45m）高さ20尺（6.06m）〉

正面図

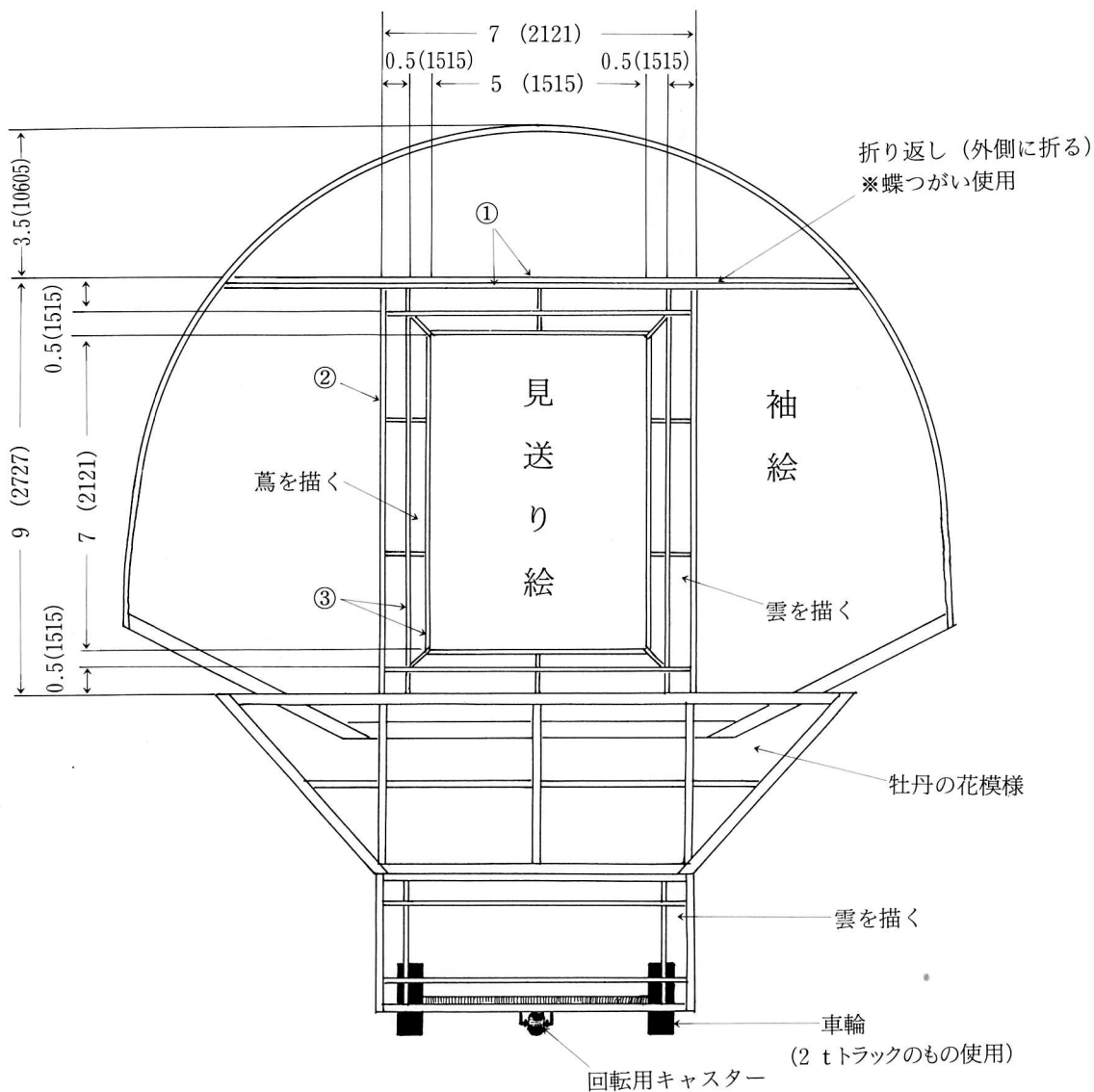


■各部品材

- ①ため ヒバ(杉)材 2寸(60.6mm)×3分(9.09mm) 3枚重ね
- ②手すり 1.5寸(45.45mm)×3寸(90.9mm)
- ③足場板 コンパネ ④1.5寸角(45.45×45.45mm)
- ⑤足場 1.5寸(45.45mm)×3.5寸(106.05mm)
- ⑥柱 3.5寸角(106.05mm×106.05mm) ⑦1寸角(30.3mm×30.3mm)
- ⑧電球取付用材 1寸角(30.3mm×30.3mm) ⑨2寸角(60.6mm×60.6mm)
- ⑩2寸角(60.6mm×60.6mm) ⑪3寸角(90.9mm×90.9mm)
- ⑫3.5寸角(106.05mm×106.05mm)

※図の寸法数字は尺を示す()内はcm

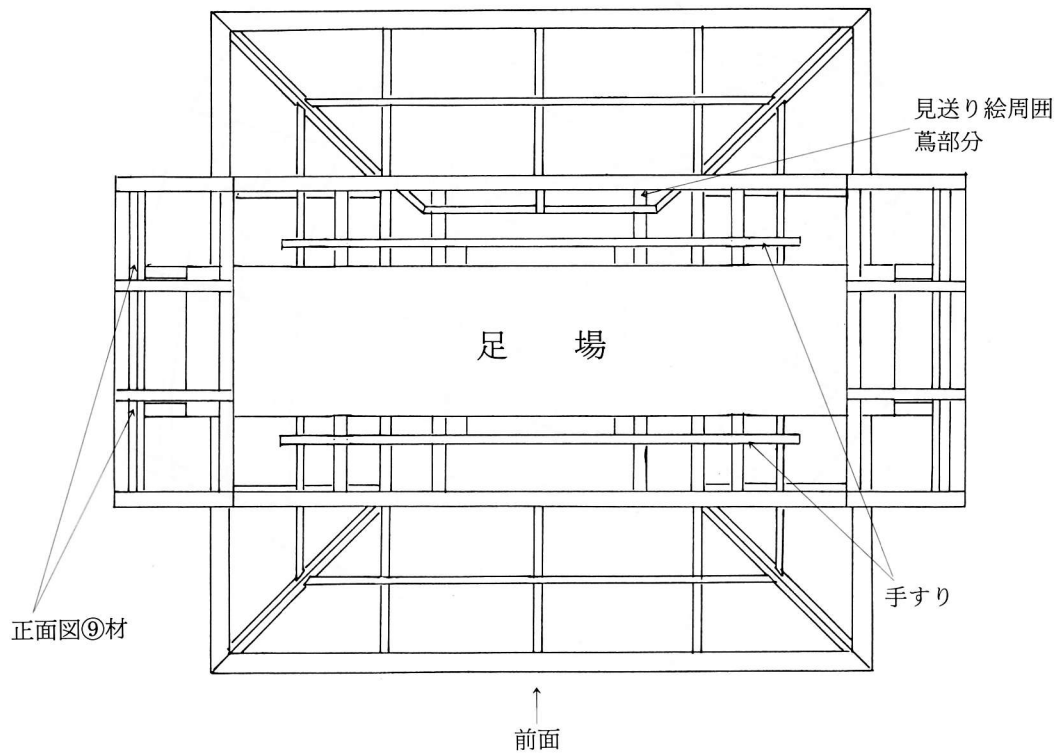
背面図



■各部器材

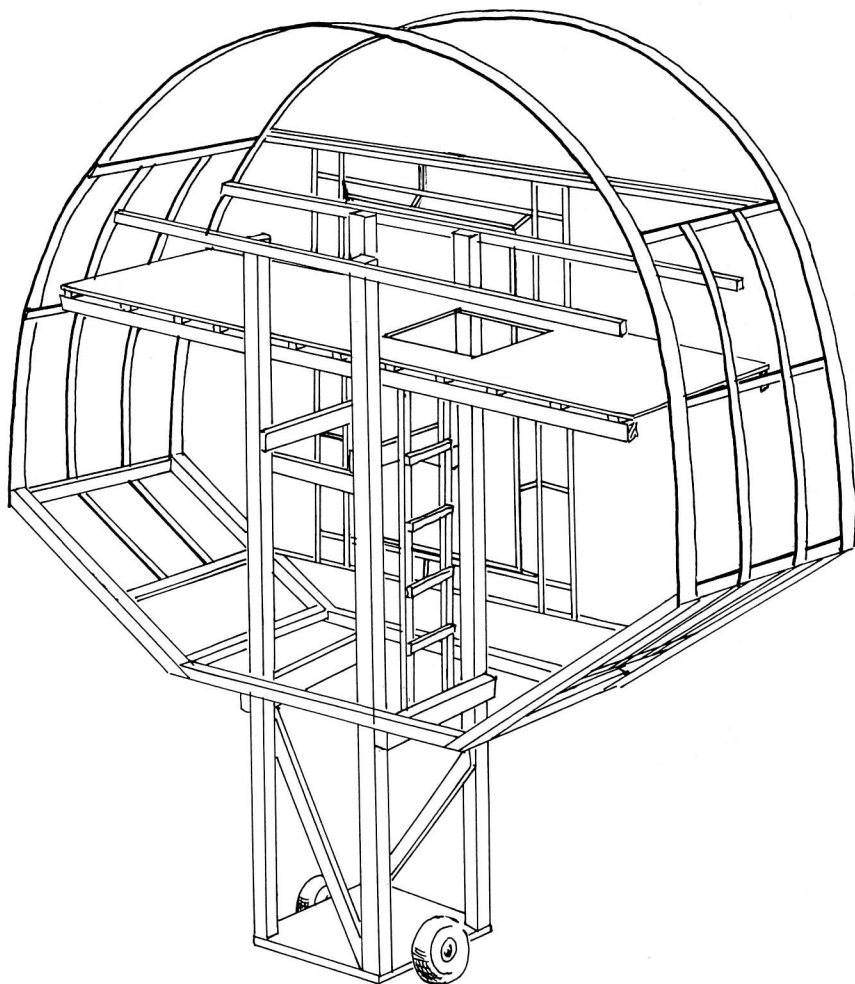
- ① 折り返し用材 1 寸 (30.3mm) × 2 寸 (60.6mm)
- ② 1.3 寸角 (39.39mm × 39.39mm)
- ③ 1 寸 (30.3mm) × 1.3 寸 (39.39mm)

上 面 図

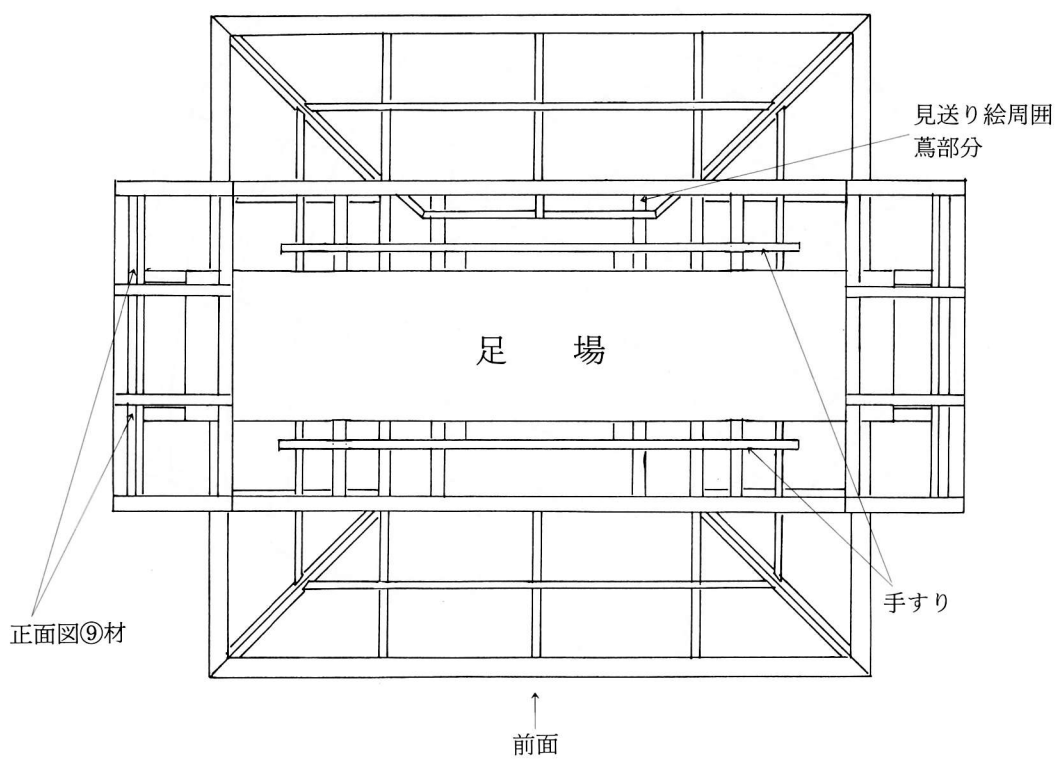


骨組みできあがり予想図

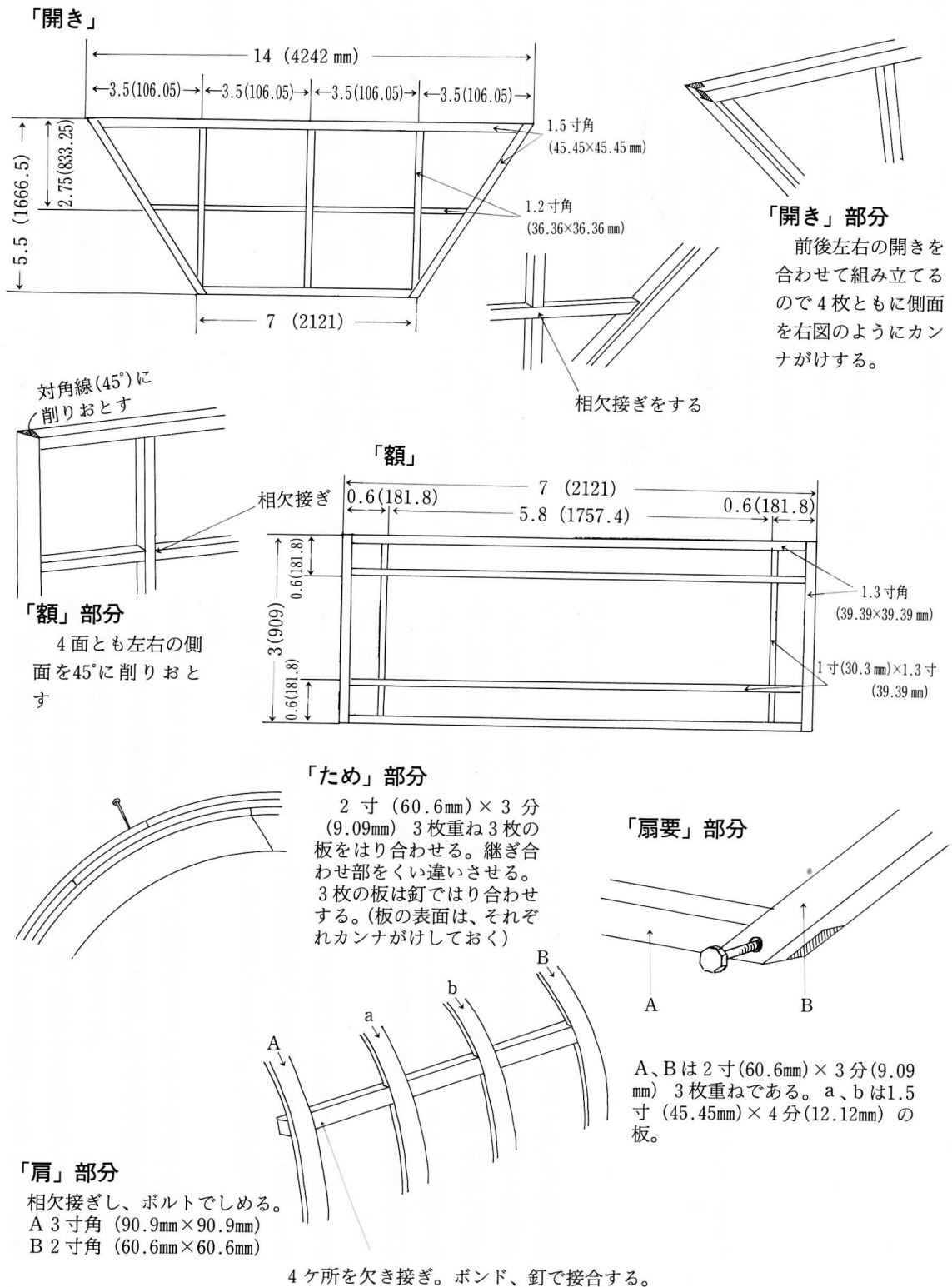
(見やすいように開き、額部分を除いた)



上 面 図



部 品 図



二 組ねぶたの部

●金魚ねぶたのつくりかた

●準備物

●組ねぶたのつくりかた

はじめに

弘前の組ねぶたは、台の上に組まれた人形だけでなく、台部の高欄、蛇腹（ジャバラ）、板隠、開き、額、そして人形部背面の見送り、袖からなり、それらが互いに調和し、品良く迫力を感じながらも、華麗さをも少しだしている。

この台部の由来は、仏像等を飾る「須弥壇」の型を、また見送りは、津軽地方に伝わる祭の山車の後ろを飾る衝立の型をあらわしたものとされ、長い年月をへて現在の均整のとれた美しいものに至った。

組ねぶたは立体である。ある意味では灯の入った巨大彫刻でもある。制作には正面だけでなく、多方向からのバランスを意識してつくるのが大切である。より写実的につくればよいというものでもない。見る側に迫力と感動を与える工夫が必要である。

そのためには、思い切ったデフォルメがあつていいし、ねぶたの生命である律動感をだすことである。また、視点を意識しなければならぬ。つまり観客は人形を下から見上げているということを忘れてはならない。ということは、上にいくほど形を大きめにつくり、全体のバランスをとることにある。

郷土の先輩たちが残してくれたこの素晴らしい遺産でもある組ね

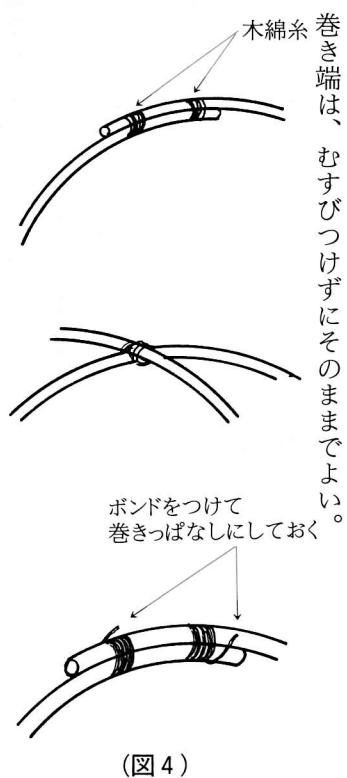
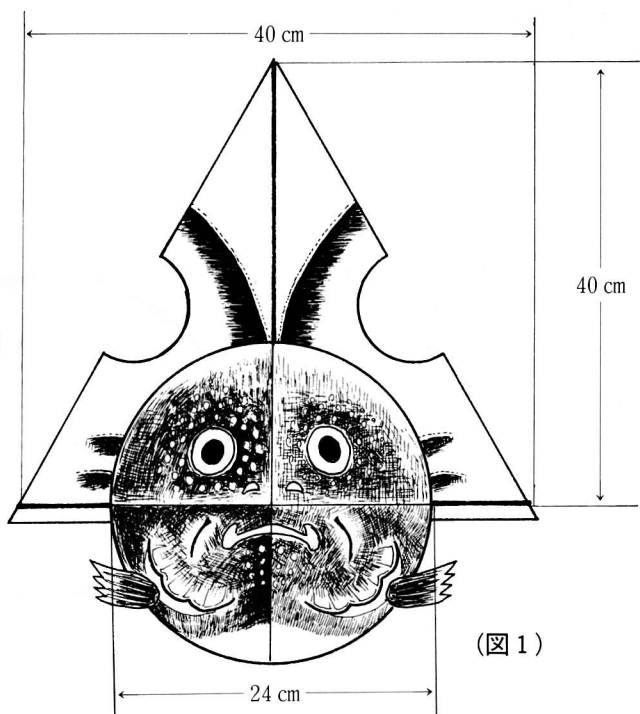
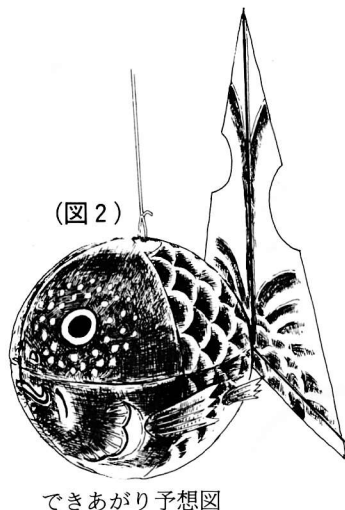
ぶたを、時代の流れに合わせて、今回はより制作しやすいように骨組みをすべて針金とし、また紙は、刷毛塗りでも破けにくいビニール樹脂系の繊維が入った工業用障子紙とした。

（昔ながらの制作法でいくと、組みには竹、貼られる和紙は奉書等水に弱い紙になり、変化に富んだ形がつくりづらくなる等の難点がある。）

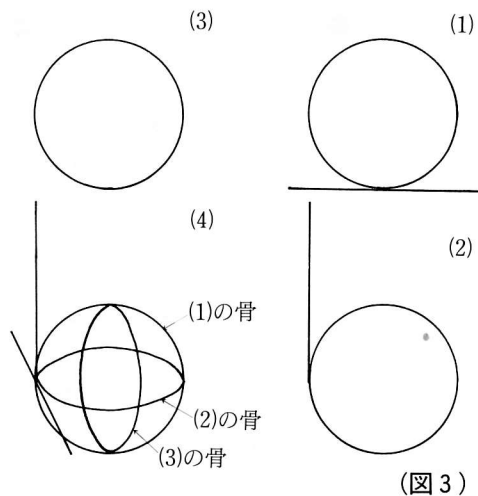
線（針金）と面（紙）で、夏の夜空をこがし、豪壮華麗にして、生命を与えられたかのように躍動感のある立体Ⅱ組ねぶたがつくれる。それには、まずかんたんな金魚ねぶたづくりからはじめて欲しい。きつと自信がつくはずである。

金魚ねぶたは三つの針金の輪からなる胴体部分と、輪の接点についた逆T字型の線で構成されている。組ねぶたは、すべての部分が輪の結合とその変形といつて過言でない。組み、配線（内部に電気の灯りを入れるため）、紙貼り共に、ある意味では根気を要する作業であるが、それだけにやりがいがあり、出来上がりに大きな感動が約束されている。

金魚ねぶたのつくりかた



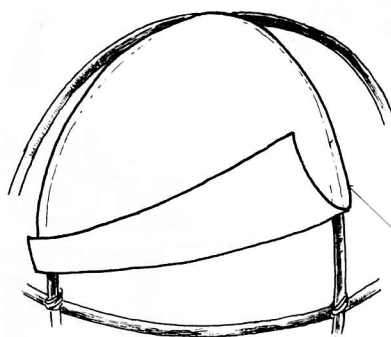
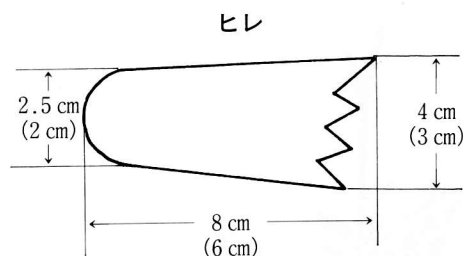
針金を組むためには図4のようにする。
 ・巻き付ける木綿糸の長さ二〇センチ程度を二つ折りにする。
 ・接合部に木工ボンドをつけ、その上から木綿糸を巻き付ける。
 巻き端は、むすびつけずにそのままよい。



針金で直径二四センチの輪を、図3(1)、(2)、(3)のように三種類つくる。
 次にそれぞれの輪を(4)のように組む。しっかりと形にするためには、組む前にそれぞれの接合部をマジックインキで印をつけておくといよい。

●骨組み

●紙貼り



のりしろは
針金の太さが
めやす

(図5)

紙貼りは、針金で仕切られた一区画ごとに貼り付けていく。その順序は次の通りである。

- (一) 適度に切断した紙(ロンテックス厚口)を骨の一区画にあて、上から軽くなぞり、型をつける。
- (二) 紙につけた型の外側をはさみで切る。
- (三) 張る区画部分の針金に木工ボンドをつける。
- (四) ずれないように位置合わせして、紙を貼り付ける。
- (五) 他の部分にも同じようにして型合わせした紙を貼る。
- (六) ヒレを図5の寸法程度の大きさに紙で成形する。えら部分左右二枚、後部左右二枚(えら部分より小さめ(一)の寸法)
- (七) 尾を図1を参考に紙で成形する。

●墨入れ

目、口、鼻、えらを墨でえがく。(あらかじめ鉛筆などで下がきしておくといよい)

●ロウがき

- (一) 目、口、鼻、えらのふちどりをする。
- (二) うろこをていねいに、線と線が離れないようかく。うろこをかく部分は図1を参照する。
- (三) 目の周囲に点描する。
- (四) 四枚のヒレに線を入れる。
- (五) 尾に図1、2のような線を入れる。

●彩色

- (一) 染料の赤でうろこに彩色する。各うろこ共に、先端ほど淡くぼかしの技法が適当である。
- (二) 前面を同じく赤で彩色する。えら部分をぼかしで描く。
- (三) 目に黄色で彩色する。
- (四) 尾、ヒレにも赤でぼかしを入れて彩色する。

●完成

尾、ヒレを図1、2のように貼り付け、頭部針金の交差してる部分をカッターなどで二〜三センチ程度切り取り、糸をむすびつけて完成である。

準備物（市内一般的大型）

●木材

(一) 人形部

胴体及び手、脚の芯材

一・二寸（約三・六センチ）×一・二×一二尺（約三六四センチ）
二十本

（人形が3体として）

(二) 櫓部

ア 四本柱 三寸（約九・一センチ）×三 長さ＝額下端～高欄上端

イ つなぎ（四本柱をつなぐ木材）

一・五寸（約四・六センチ）×三（約九・一センチ）×一二尺（約三六四センチ） 四本

ウ すじかい 一寸（約三センチ）×三×一二尺（約三六四センチ） 八本

エ 台 三寸（約九・一センチ）×三×一〇尺（約三〇三センチ） 二本

一・五寸（約四・六センチ）×三×一二尺 六本

(三) 額、開き、板隠、蛇腹、高欄、見送り、袖部
制作方法のページ図解を参照

●針金

十番、十二番、十四番、十六番、十八番

（数値の少ないものほど太い）

それぞれの部分によって、一番組みやすい針金を使用するが、十番線を使う場所が一番多いようである。

●糸

木綿糸 三号か五号（針金を組む材料）

●和紙

工業用障子紙（商品名 ロンテックス厚口）

●接着剤

酢酸ビニル樹脂系木工用接着剤（商品名 木工用ボンド）

●描画材料（扇の部参照）

●照明関係

四〇、二〇、一〇ワット白熱電球とソケット（大型で三五〇個前後）

（二〇、一〇ワットのはミニクリプトン電球も使用）

ミニ電球（刀、槍等に使用）、ビニル平行コード、ビニルケーブル

●その他

ろう溶かし容器、絵の具用容器、紙貼り用糊つけ歯ブラシ、ペンチ、ラジオペンチ、ニッパ、ドライバー（十・二）、はさみ、カッター、クリップ、絶縁テープ、大工道具

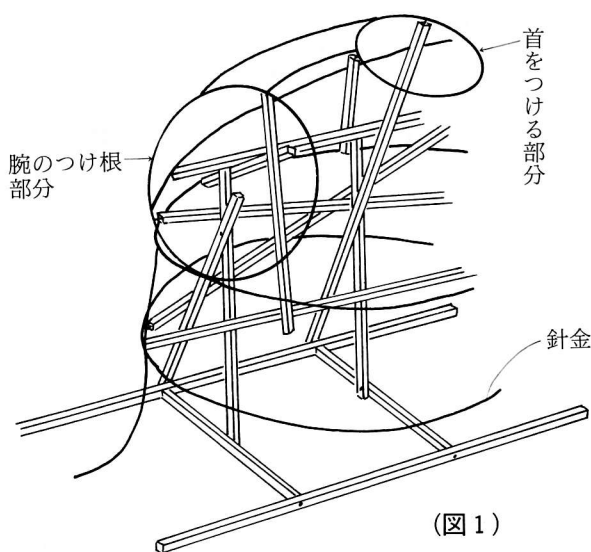
組ねぶたのつくり方

人形

●人形の組み方

(一) 胴体

胴体は、題材により工夫して作る。人間の自然な動きをまず注意して、観察することが大切である。顔、手、足、そして胴がそれぞれのつながりを持ち、形が成り立っているのである。けっして個々が独立しているのではない。そのためには、制作の過程で、常に離れて、しかも多方向から見ながら、バランス、動きを意識しつつ制作することがポイントである。



(図1)

昔は胴体の芯の部分に、行燈形に木材を組んでいたが、現在は図1のように、人形の体の動きに合わせて木材を組み合わせ、それに針金を接続している。木材の接合は、電動ドリルを使用し、ビス止めが効率的である。胴体の制作順序は次の通りである。

ア 題材の人物(動物)の動き、方向によって、胴体のそれぞれのポイントをきめ、芯材を組む。

イ 肩、胸、腹部を針金で成形しながら、芯材に固定させる。ウ 体の中心になる、いわば背骨部分を決めて、固定していく。その際、身体の動き、流れを考慮すること。

エ 頭部のくる位置を決めて、首の付け根部分を輪にして図のようにつける。

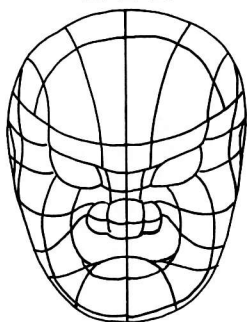
オ 身体の動きがよいか確認する。

※針金が入った段階では、幾重にも輪になっているのが普通である。これをそのままほごして形を作っていくと、やがて歪む原因となる。そこで、組んでいく前の段階に広い場所、一直線に伸ばす作業が必要である。

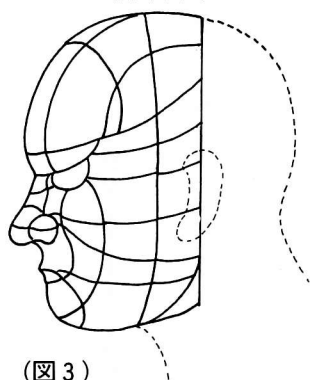
(二) 人間の頭部は、卵形の球(頭)と円筒形(首)から成り立っている。

針金をどのように組めば正しいかという法則はないが、より迫力があり、生き生きしたものにするためには、まず実際の人間を観察し、それぞれの形、位置など把握することである。

正面図



側面図



(図3)

ア 頭頂部から耳を通り、のどの付け根あたりに至る垂直面に輪切りした顔型をつくる。(A)

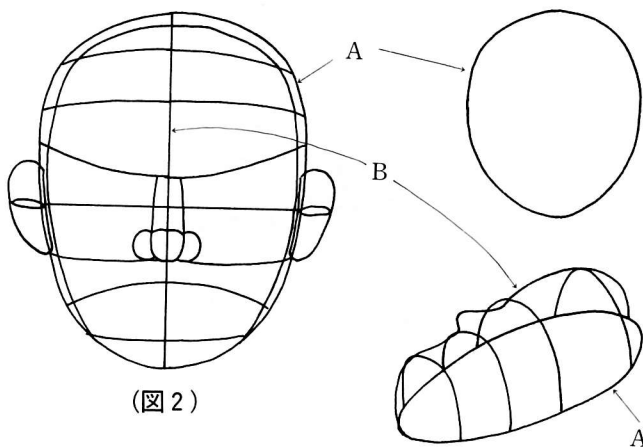
イ 頭頂部から顎に至る顔のセンター部分を、額、鼻、口をつくる。(B)

ウ それぞれの高さに応じて、水平方向、半円状に針金を組んでいく。

エ 鼻の付け根、小鼻、耳などつけ面をつくる。

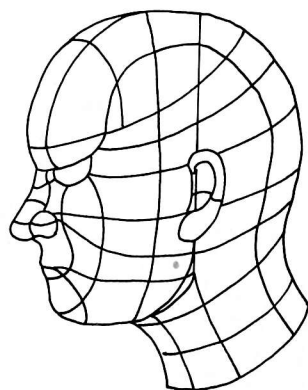
オ ア・エでつくった面に合わせ、後頭部、首の部分をつくる。

(頭部組み予想図参照)



(図2)

頭部組み予想図



(図4)

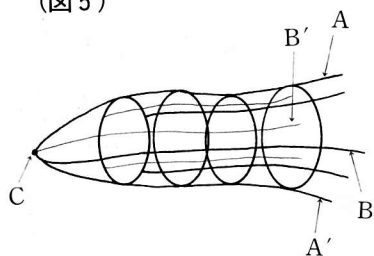
以上が基本であるが、より迫力をだすためには、図3、4の通り顔の表情に応じて針金の組み方を工夫することにある。

(三)手・腕

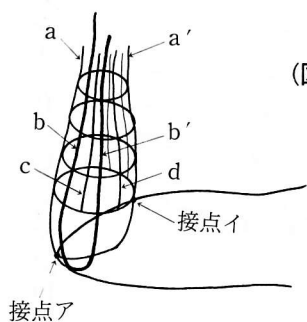
原則として、上腕、前腕、手は、別々に組んでいく。そして、形ができてからつなぐ。また、左右同じ太さにする必要がある場合は、各部分で組む針金の輪は、同じ太さのものをあらかじめ二個ずつ作っておく必要がある。

①腕

(図5)



(図6)



・最初に上腕部を図5のように組む。A、A'、B、B'の針金は切らずにCの部分で折り曲げて組む。

・図5、6のそれぞれの輪をつないでいる針金を表す太い線が手前、細い線が向こう側を示す。

・次に図6のように、上腕部を基に前腕部をつなぎながら成形していく。

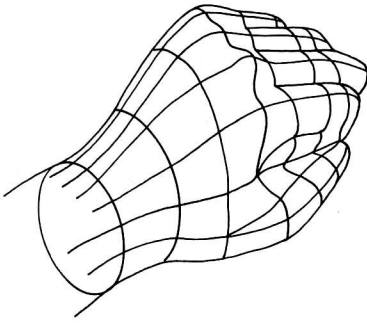
・a、a'の針金を、ひじの曲がりに応じてA、A'、B、B'の針金の接点ア、イを結びながら組む。

・上腕部と同じように、あらかじめ太さに応じて作った輪状の針金を図6のように組む。

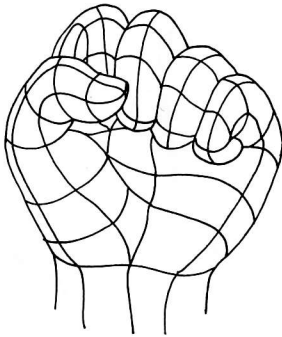
・b、b'の針金を、関節、筋肉なども考えて組む。

・c、dも同様に上腕、前腕の接点を結びながら組む。

②手



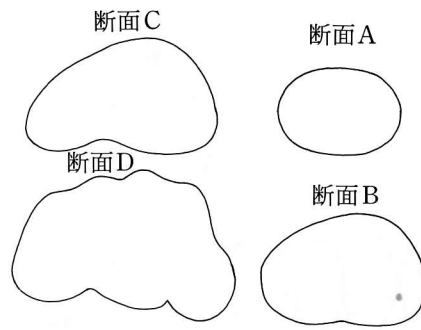
(図7)



(図8)

握った手、開いた手、物をつかんだ手など、その題材によって、いろいろな形が考えられるが、手一つ塊ととらえ、それぞれ垂直方向の断面の形(図9)を針金で作り、それを図10の

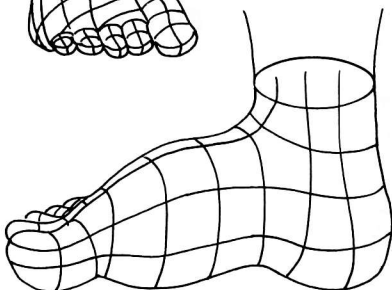
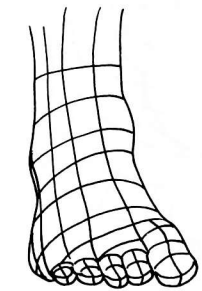
ようにむすびつけていく。図9の断面A、B、C、Dである。



(図9)

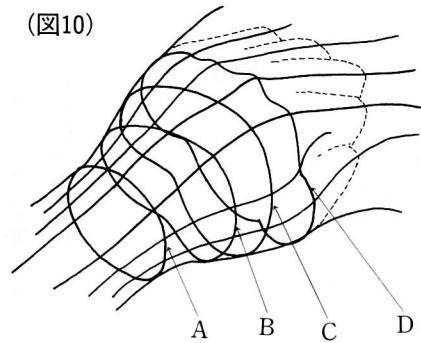
(四)足、脚

他の部分と同じように、それぞれの部分を輪切りした形の針金を、動きに合わせてつなぎ止めていく。図11は足の部分であるが脚についても作り方は同様である。



(図11)

(図10)



●配線、照明

針金で組んだ後、配線をする。その際以下のことに配慮して制作をすすめる。

- ・各部ともに、ソケット、コードを芯棒に固定するなどして配線する。
- ・点灯中、電球の熱で火災など発生させないためにも、電球と紙、そしてコード類との接触がないよう、それぞれの空間、余裕を十分考慮し、人形がより生き生きと、灯りの効果がでる工夫をして配線をする。
- ・胴、頭、手、足、小道具などそれぞれ内部空間に差がある。従い、その場所に応じて電球の大きさ、容量に差をつけて配線することが必要である。
- ・電球は扇ねぶたと同じく、白熱電球を使用する。それぞれの場合に合わせて、四〇ワット、二〇ワットなど、場所によってはミニライトで効果をだすこともある。



●紙貼り

制作工程のなかで単純で、ある意味では最も根気のいる作業である。誰にでもできる反面、多くの人手を必要とする。

貼るポイントとしては・

- ・一コマずついいねいに貼ること。糊しろは針金の太さが理想的である。
- ・よりきれいな貼り上がりをするためにも、人形の下から上へ、しだいに前面へ、そして下から上の順で貼っていく。



貼る手順

- (一) 貼ろうとするコマに和紙をあて、針金部分の上から指でこするようにして型をつける。
- (二) 和紙についたコマの型の外側にそってハサミで和紙を切る。
- (三) 貼ろうとするコマの四辺の針金に直接手で、あるいは歯ブラシなどで接着剤をつける。
(隣のコマにすでに和紙が貼ら

れている場合は、その紙と接した部分にのりづけをする。

(四)型に合わせて切った和紙を貼り付ける。

(五)同じように型どりをして、隣のコマに貼り、さらに隣へと移り貼っていく。



●墨がき

紙貼りが終わったら、次は墨がきである。

- ・まず、木炭か柔らかい鉛筆で下がきをする。
- ・墨がきは顔から入るのがポピュラーな描き方である。顔の向きに合わせて目を描く。
- ・手、足の指、関節、筋肉、しわなど、凹凸の境目はすべて墨で描く。
- ・衣服の線は、流れに応じて大胆に太く、力強いタッチで描く。

●ロウがき

扇型との大きな違いは立体に描いていくということである。低いところは容易に描けるが、足場組んだ高い部分、見上げて下から描く部分は、それなりの苦労がある。

照明を入れると、描いた部分が確認できて作業もはかどるようである。(詳しくは扇ねぶたの部参照)

●彩色

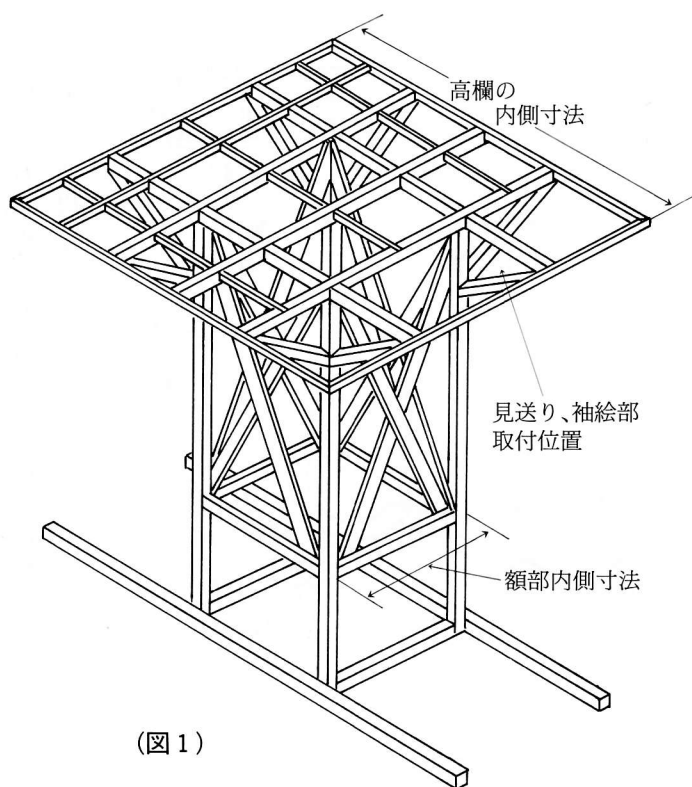
基本的には扇型と同じであるが、(五)でもあげたように立体であり、中が空洞の、しかも薄い紙に彩色するのであるから、それを考慮しなければならぬ。写真は一部彩色した例である。

(扇ねぶたの部を参照)



△ 櫓

櫓の組み方は図の通りである。
運行、移動のための車輪などについては、扇ねぶたの部を参照。



(図1)

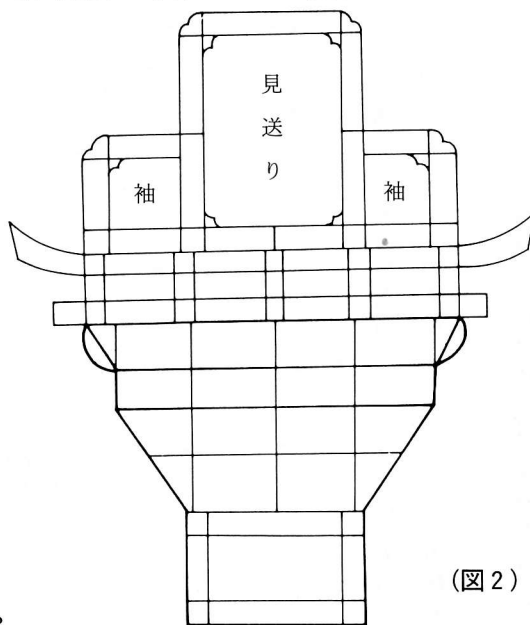
△ 板隠、蛇腹、高欄、見送り、袖

(開き、額のつくり方は扇ねぶたの部参照。ただし、使用する木材は扇ねぶたのものより細目のものが適当である。)
全体の形は図2の通りである。

● 板隠

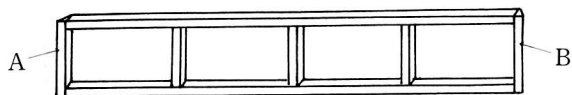
台に使用する木材はなるべく細目のを使用すること

- ・ 左右両端の縦木 (A、B) は、対角線に削りとられた (それぞれの角が留め接ぎ) 木材を使用する。
- ・ 同じ寸法のもものが前後左右の四面分必要である。



(図2)

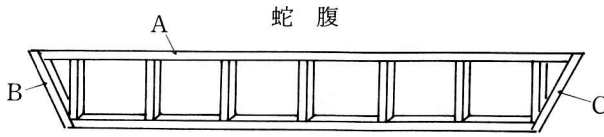
板 隠



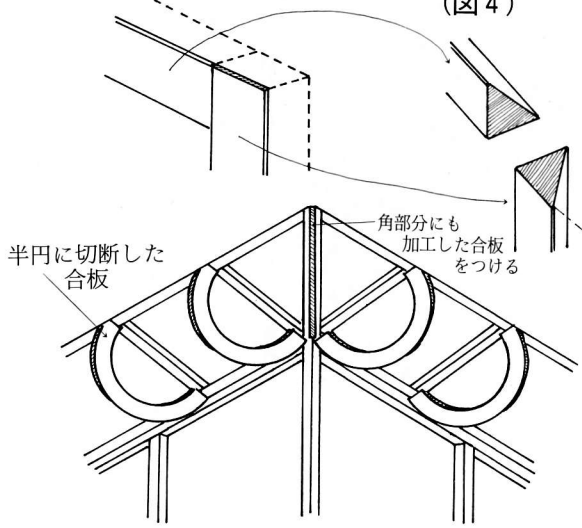
(図3)

●蛇腹

- ・板隠の上部に蛇腹がある。したがって、下部が板隠と同じ長さになる。
- ・仕切部分は図5のようにする。この部分は半円形の膨らみになるので、それぞれの仕切位置に、半円に切断した合板を固定する。
- ・上部(A)、両端(B、C)は、板隠両端部のように加工した木材を使用する。



(図4)

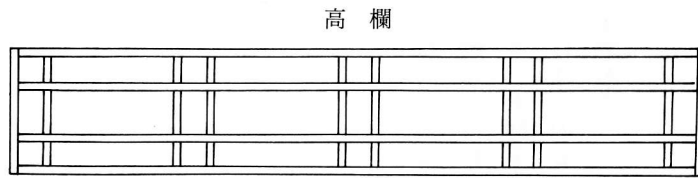


(図5)

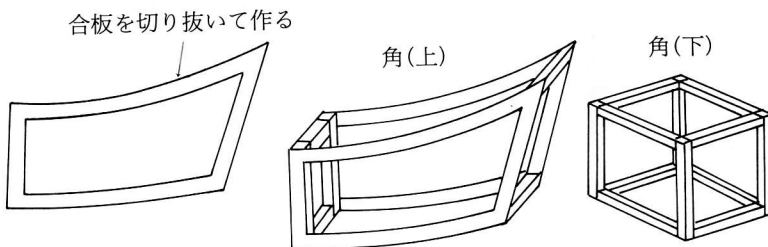
●高欄

- ・高欄は欄干の形を表したものである。これも四面分作る。仕

- ・切られた区間の数は自由である。
- ・縦の柱を表現した五つの部分と、上下二つの欄干を表現した部分は同じ太さである。



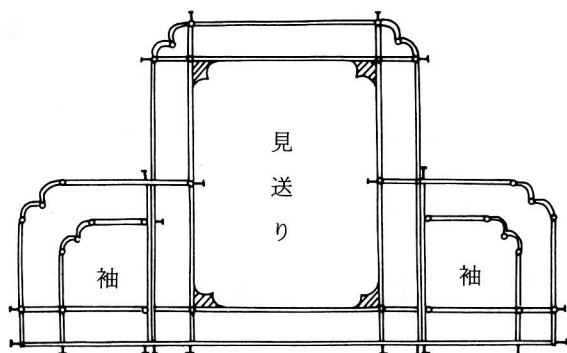
(図6)



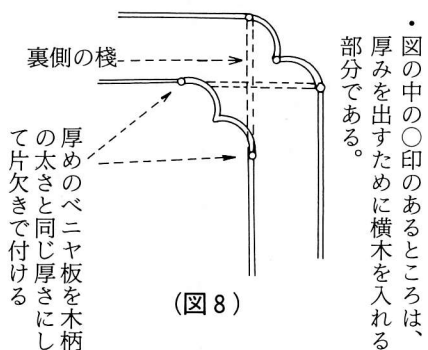
(図7)

- ・この柱と欄干と交差した両端には、組立の時に角がつくことになる。上部には反りのあるもの、下部には直方体のものがつく。(図7参照)

- ・反りのある角は、合板でを切り抜き細い木材などで組み立て



大型の場合は見送りと両袖を別に造ります。
中型以下は見送りと袖を組み合わせて造ります。



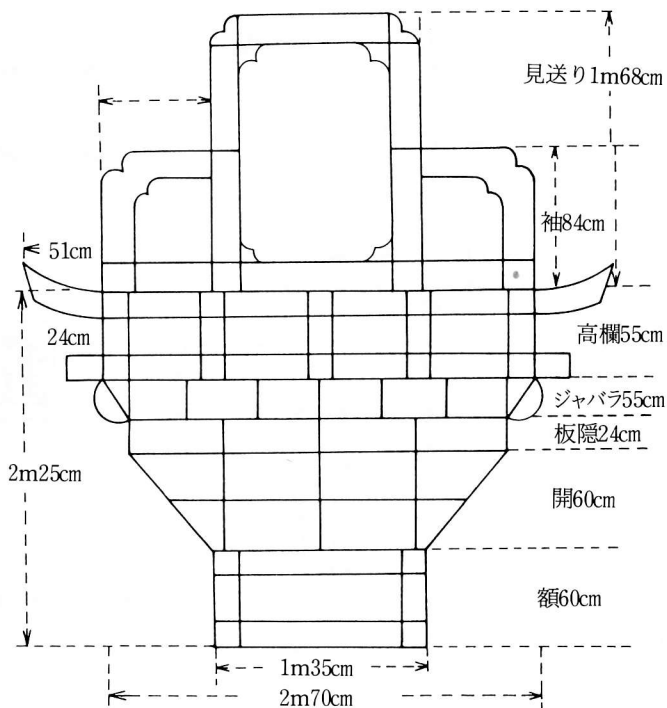
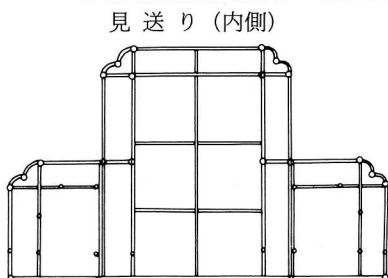
(図8)

●見送り、袖

- ・見送り部分は、祭の山車後部を飾る衝立(ついたて)をあらわしたものである。見送りの両側に袖がつく。袖は高さ、幅ともに見送り部分の半分程の大きさである。
- ・それぞれの角の付け根寸法は、高欄の交差部分の寸法と同じである。
- ・二種類の角は、一面につき左右あわせて二個、計八个ずつ制作する。
- ・台への取り付けは内側から、釘または針金で止める。
- ・下の角の長さは、欄干の太さの約一・五倍が適当である。

(図9)

- ・図9右は、高欄幅二・七メートルの大型の図解である。図で示された蛇腹、開きは実寸法であり、組立後はいずれも斜めになるので、これらは約1/4程低くなる。



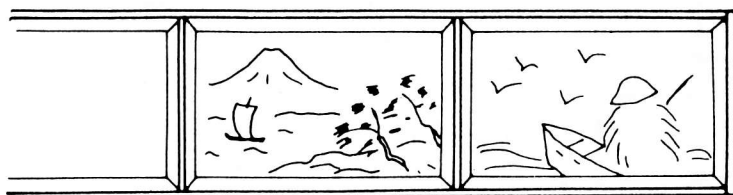
● 台の描き方

(開き、額、見送り、雲については、扇ねぶたの部参照)
人形部と違い、すべて貼り付ける前に描いておく。

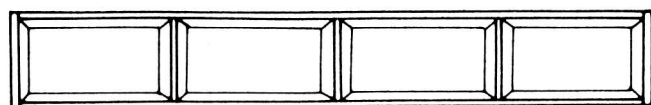
一、板隠

- ・ 紙貼りは外貼りとする。開き同様、それぞれの枠の周囲を口ウで縁取りし、外側に赤を塗る。
- ・ 枠の中には絵を描く。四面ともに同じ絵であってもよいし、違ったものであってもよい。

◎ 欄間絵は自由に好きな絵を描いて下さい。



◎ 縁の描き方、縁は赤色を塗ります。



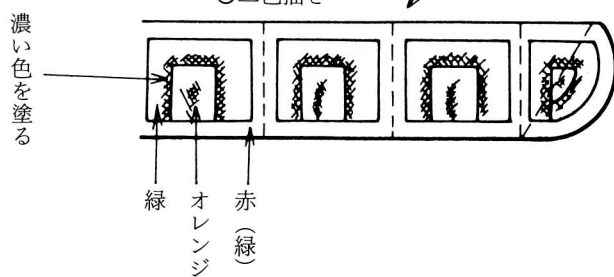
(図10)

二、蛇腹

◎ 綿糸又は針金の張り方



◎ 二色描き



◎ 四色 (紫、緑、藍、黄)

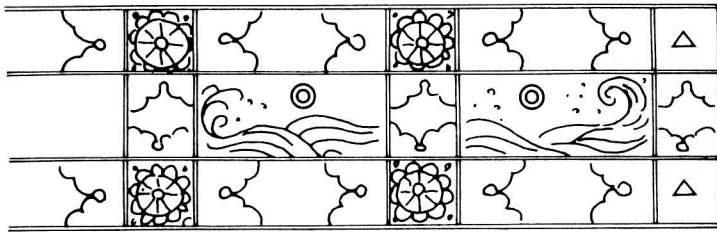
◎ 三色 (紫、緑、黄)

(図11)

- ・ 紙貼りをする前に、図のように膨らみを補助するために綿糸、または細い針金を張る。その上から紙を貼り付ける。ただ、糸、針金にはのりをつけない。
- ・ 色数に応じて、ロウで枠を線引きする。
- ・ 縁は赤で塗る。赤以外の各色は、外側へ向けてぼかして描く。

三、高欄

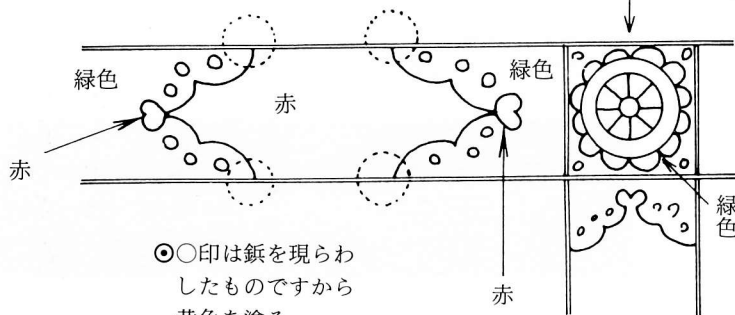
- ・ 欄干は外貼り、中絵は内貼りにする。
- ・ 絵は題材に関係したものをパターン化したものとか、団体、町内の印を描くこともある。
- ・ 欄干、中絵ともにロウ描きである。
- ・ 欄干の図解中△印は、角の付く場所である。したがって紙貼りは不要である。



◎ 欄干の金具は緑、木は赤

○印の箇所は色が滲むので横からもロウを塗り色止めをします。

金の金具ですから黄色

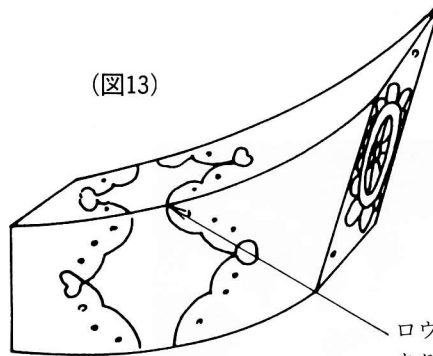


◎ ○印は鋸を現らわしたものですから黄色を塗る

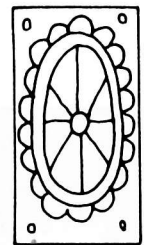
(図12)

- ・ 図13は高欄の角の絵である。角は紙貼りの前に照明装置を付ける。上の大きい角には二〇ワット、下は一〇ワット程の電球を付ける。線は台の中の線とつなぐ。
- ・ 紙貼りは高欄に取り付ける部分を残して全部外貼りにする。色は高欄の欄干と同色である。

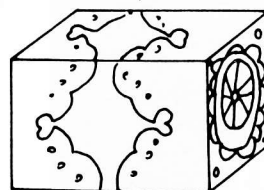
(図13)



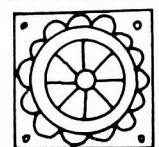
◎上の角の正面



ロウの継ぎ目は色が滲む事がありますからロウが切れない様に丁寧に描くこと



◎下の角の正面



参考文献 「弘前ねぶた」―歴史と制作

弘前市商工部観光課