

## 人形として

そんな茶運紙人形ことは半分忘れかけていた春も終わりの頃、ハンズ大賞の応募広告を目にしたのでした。やはり茶運紙人形でハンズ大賞を目指そうという気持ちと、ホームページを作るにしてもやはりメインには茶運紙人形が必要だという思いから、再度茶運紙人形に取り組むことにしました。久しぶりに机の上に放置していた人形を手にとると、薄っすら埃をかぶっており、動かしてみようとゴムを巻いたのですが、ゴムが劣化していて切れてしまいました。新しいゴムに張りなおし動かそうとするのですが、ギヤがスムーズに回りません。やはり紙製なので湿度や温度の変化により、各可動部が渋くなってしまっていました。ここですべてを新規に作り直せばよかったのですが、まずは一通り作ってみて動くのを確認した後、最製作するのがベストだと考えたので、まず渋さの根本原因となっている大歯車の展開図を CAD で描いて再製作し組み込んでみました。すると嘘のようにスムーズに回るようになりました。CAD 化しただけで歯車の製作精度が向上したのでした。

このことに気をよくし、頭部の製作にかかりました。頭部も紙で作るという前提から、当初より布人形と同様に張り子で作ろうと考えていました。しかし仕上げの段階で布を貼ってしまっただけでは、紙というイメージから逸れてしまいそうなので、張り子に塗装仕上げをすることにしました。とりあえず手元にあったサーフェイサーを試し塗りすると、紙にしみこんでしまいうまく塗れません。そこでやはり布人形を作るときに使ったジェッソを下地に塗ってみると、サーフェイサーがうまくのることがわかり、重ねて数度塗りしてプラカラーで目鼻を描きいれました。頭には昔布人形のとくに作ってあった、糸を塗粉で染めて作った髪を貼り、首を振れるようにフレームに取り付けました。メカむき出しのフレームに、頭だけついた人形が、その頭を振りながらコトコトと走る姿はなんとも異様でした。続けて足も同様に張り子で作り、車輪をクラックとして足の前後動作ができるようにしました。やっと一通りの擬装動作も完成したのですが、ここまできてまた負荷が増えたので、動力のゴムを増やしたり全体の調整を行ったところ、主軸の竹ヒゴが耐え切れずねじ切れてしまいました。いかんともしがたく結局主軸を 2 から 4 へ補強し作り直しとなってしまいました。また全体の歪からか、ガンギ車と天符の空回りが発生し、人形が突然ダッシュしたり、ターン中に転倒することがあり、调速機のフレームの補強、ガタの矯正と次々と手を加えることになり、結局設計図通りというのは、フレームの一部だけという有様になってしまいました。最後に湯飲み



を乗せる手とお盆の部分を作り、人形の一連の動作ができるようになったのは、夏も終わりかけた頃でした。

後は着物ということで、まず薄い和紙を使って仮縫いのように和紙を貼り合わせて着物を作り、それを切って展開して型紙を起こしました。今度は型紙にあわせて着物にする柄の入った和紙などを切り抜き貼り合わせます。できた着物を人形に着せてみると、今までメカむき出しのフレームに頭だけついていた異様な雰囲気はなくなり、やっと人形らしくなりました。しかし着物を着せてみると、今度はその着物が抵抗となり腕の上下によるスイッチが引っかかり、回転部に触れ擦れたりする分が負荷となって十分に動かなくなったりで、再び動力部、调速部を再調整しなおし、また着物が可動部に触れないようにガードを付けたり、全体の負荷をなるべく減らすように首振りの引き糸の経路を見直したりと、何かひとつステップを進めるたびに全体を見直して再調整をするといった、3歩進んで2歩下がる状態の繰り返しでした。それでも秋風の吹く頃には何とか動くという状態になり、ハンズ大賞へ応募するために写真を撮ったり、書類をまとめたりと、結局11月末の締め切りにやっと間に合ったといった状態でした。