

塩田津オートマタ構想

— 静かな町に、時が息づく —

序章 理念

塩田津は、かつて米・陶石・陶磁器などを積み出す商人の町として栄えた。長崎街道と塩田川が交わる交通の要衝であり、人・物・文化が行き交う町だった。しかし今、その流れは止まり、町は静けさに包まれている。

本構想は、この「静けさ」を壊さずに、「動きの記憶」を現代に蘇らせる試みである。

> 「静かな町に、時が息づく。」

第一章 昼 — 齒車が動く町

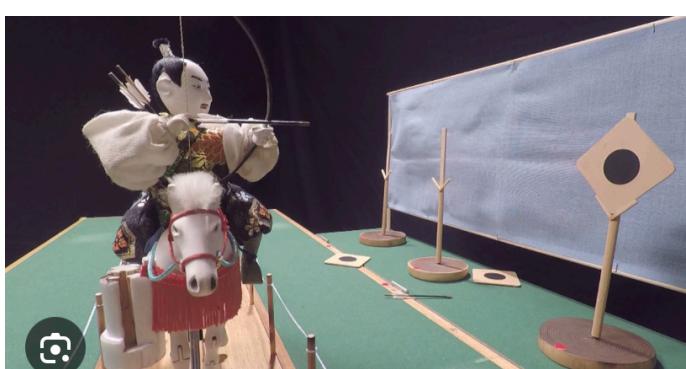


1. 商家の窓オートマタ

古民家や商家の窓辺に小型オートマタを設置。帳場の商人、茶を運ぶ娘、陶器を包む職人などが時間ごとに静かに動く。

それぞれのオートマタは、**5分ずつ時間をずらして稼働**し、町全体が“ゆっくりと動く時計”的に機能する。

> 「塩田津では、時が歩いている。」



2. カラクリ巡りマップ

各オートマタの位置・物語・稼働時刻を示すマップを制作。

訪問者は「次はどこが動くのか」と歩きながら探索し、自然な回遊が生まれる。

紙地図のほか、QRコード付きデジタル版も導入し、物語や仕掛けの背景を知ることができる。

3. 記憶のレール（モニュメント）

塩田津をかつて走っていた軌道の記憶を「光のレール」として再生。
石畳の中に鉄の線を埋め込み、夜になるとLEDの光がゆっくりと流れる。

- > 「静かな道の下に、記憶の列車がいる。」
- > このレールは、町を貫く“時間の背骨”として、観光動線の起点となる。

第二章 夜 — 白壁絵巻 — 壁が語り、時が映る

塩田津の白壁は、夜の物語を映すキャンバスとなる。

オートマタが動き出すと同時に、白壁に光の物語が投影される。

それは、派手な映像ではなく、水墨画や影絵のような柔らかな光と動きで構成される。



● 白壁プロジェクション

- * 各商家の壁に、陶商の舟・姫の影・風に揺れる花などのモチーフを映す。
- * オートマタと連動して動く、***“光の絵巻”**として町全体を包む。
- * 光と影が重なり、町が「静かな映画」のように感じられる。

- > 「塩田津の白壁が、時を映す。」

● 技術と雰囲気

- * 小型静音プロジェクターによる淡い映像投影。
- * 音は最小限（風、鈴、水の音）。
- * 光の色は陶磁器の白と川面の青を基調に。



● 夜の町歩き

- * 「白壁絵巻めぐり」として夜間ルートを設定。
- * 昼のオートマタとは異なる、***“静の観光”**が体験できる。

第三章 動の祝祭 — 春と秋のオートマタフェスティバル

春と秋の年2回、塩田津全体が“動く舞台”となる。

3人で操る大型パペット（侍・姫・商人など）が通りを練り歩き、観客の前でゆっくりと動作を披露する。

●特徴 一一話題性のあるもの、市民や人々を魅了してやまない何かが必要。画像は参考。

巨大なパペットは、3.5メートルあるそうです。中に人が入って、目や口を動かし、歩くのは、下記右端のスタイルトを履いてあるています。両手は人が操作しています。



* 高さ約3メートルの人形を3人で操作。上半身、腕、脚を分担。足はスタイルトという竹馬的な履きものを履いて歩いたり横になったりできる。スタイルトだけで、オランダ人の衣装を着せて歩いてもらってもいい。

* 中高校生が操演チームとして参加してもよい。

* 行列の途中でオートマタと呼応し、“町全体が動く瞬間”を作り出す。

> 「子どもたちの手が、塩田津を動かす。」

● フェスティバルの構成

* **春**：「からくり初音祭」— オートマタの再始動と花の演出。

* **秋**：「商人たちの行列」— 夕暮れの中を進む大型パペットと灯りの道。

● 教育的效果

* 操作チームを通じて、地域文化・機械仕組み・チームワークを学ぶ。

* “動く文化財”を自分の手で支える体験が、次世代の誇りとなる。

第四章 未来へ — 子どもと継承

将来的には、子どもサイズのオートマタや小型パペットを制作し、地域の学校で制作・操演を学ぶ「オートマタクラブ」を設立する。

フェスティバルの前座を子どもたちの行列が務め、町の未来を象徴する存在となる。

> 「小さな手が、町に命を吹き込む。」

終章 塩田津が動き出す

・ 昼は歯車が動き、夜は光と影が語る。春と秋には、町がまるごと命を持つ。

・ その中心にあるのは、**静けさを壊さずに、時を感じさせる動き**。

・ 塩田津は、美しさの中に“生きている記憶”を宿す町となる。

> 「風と水と歯車が、塩田津を生かす。」

文責：

デローラ多加子 (春日)