研究テーマ

文字のない絵本の物語表現の研究

御法川研究室　213060　霜鳥 佑太

文字のない絵本は人を惹きつける力をもっている。イラストレーションと物語の純粋なからみによる魅力だ。
ショーン・タンの「アライバル」はその最たる例だ。現実的な中に非現実を取り込んだ独特な世界観表現や登場人物の生き生きとした動きと表情は、文字よりも雄弁に物語を語っている。
文字がないからこそ、読者は描かれた手がかりを頼りに深く情報を受け取ろうとするからかもしれない。
「感性で読む本」ともいえる物語表現における演出の研究を通して、自身で考えたテーマをもとに文字のない絵本を制作する。

動機と目的

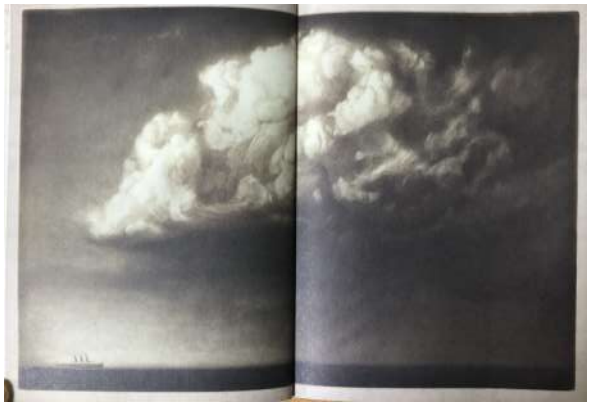
私はとても口下手な人間である。伝えたいことを言葉や文字に変換して
伝えるのが苦手なのだ。なので、昔から何かと一人で考え込むことが多かった。
その中でもよく考えたのが自分の人生についてだ。何を生きがいに生きてどんなふうに死んでいくのだろうと、遠くばかり見て生きてきた気がしている。だが今年に入って、一生懸命に今を生きていないと考えるようになった。そして、これからは目の前のことに一生懸命になろうと決めた。ただ、今までの思索をないものとするのも勿体無い気がした。
そこで、今までの自分の思索を口下手な自分らしい方法で一度形にしようと考え、文字のない絵本での物語表現を研究テーマとした。
文字のない絵本において、どんな演出表現が読者にどんな心情を想起させるのかを探る。
それを通して、人の感性に伝わる作品の制作を目指す。

ショーン・タンの演出表現

ショーン・タンはオーストラリアの絵本作家、イラストレーター
映像作家である。クリエイターとしてさまざまな側面を持っているからか、作品には写真の詩的な要素や映像的な構図、演出などさまざまな工夫が見てとれる。

例えば右のページ。
新天地に向かう船に乗った主人公の長い日々を描いた見開き。
何パターンもの雲の絵を並べることで日々の経過を表している。
同じ誌面上に羅列することで、一目でその数の多さがわかる。

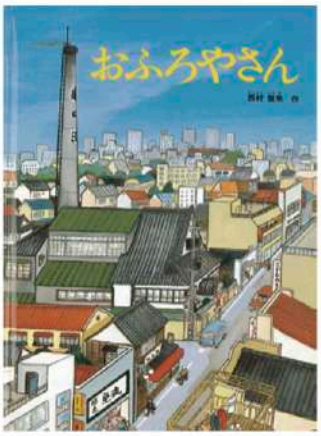
その下のページ。
同じく、主人公が船に乗って新天地に向かう場面。
とても大きな暗雲と、とても小さな船が描かれた見開き。
主人公へ重くのしかかる大きな不安感が伝わってくる。



このように、文章を使わない代わりにメタファーやレイアウト
コマ割りの大きさ、形、フォーマットやフレーミングなどの演出を通して物語を描いているのがわかる。

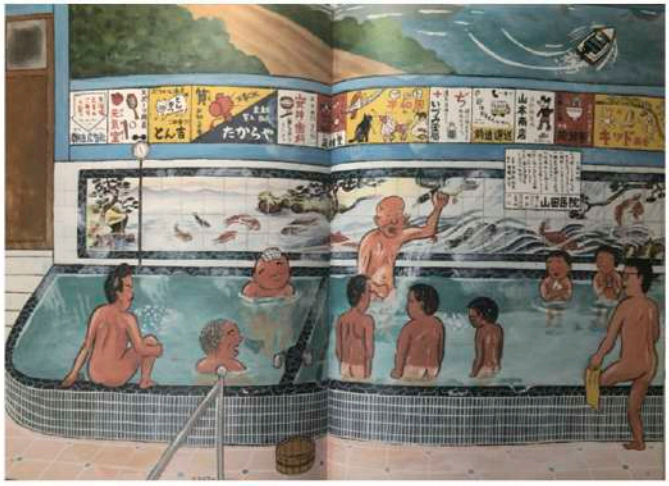
1. おふろやさん

さく・え　西村 繁男



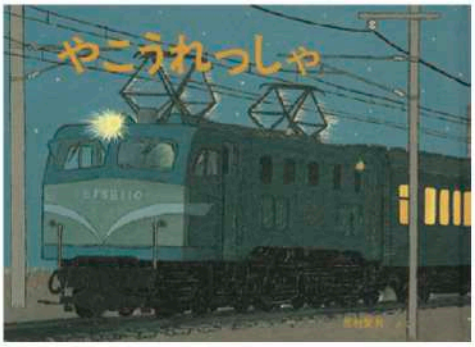
全体と一部を行き来させる描き込み

銭湯に出かける家族を描いた作品。独特で素朴な画風は一昔前のなつかしい雰囲気を感じさせており、ノスタルジーに浸れる一冊。
部分部分で登場人物の動作の連続を表現するためにコマ割り表現を入れているが基本的に見開きの大画面を使って物語が進行していく。
この本の特徴は脇役が、むしろそちらが主役なのではというほど描き込まれている点。
屋根を歩く猫、お風呂の中を泳いでおじいさんに叱られるやんちゃな少年たちなど。
一人一人の住民にそれぞれの営みがあり、ついつい寄り道をしてしまう。
そこに全体と一部を行き来させる仕組みがあり、楽しさが生まれている。・



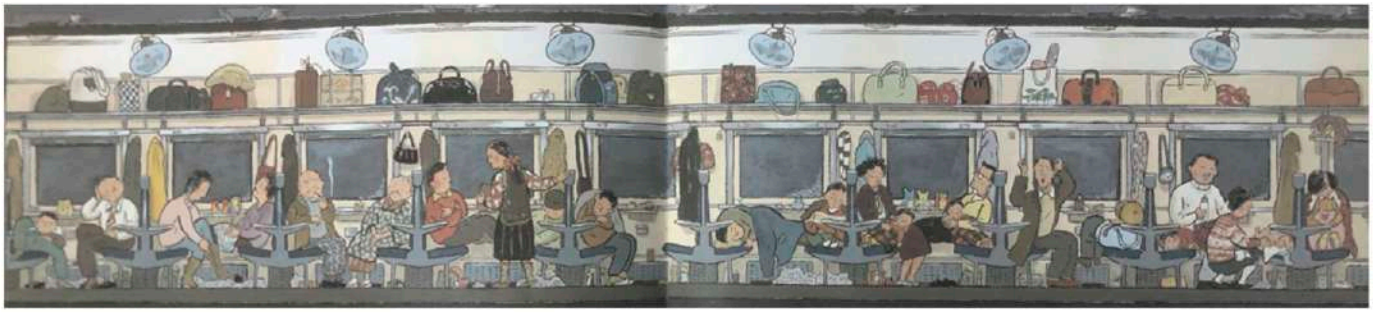
2. やこうれっしゃ

さく・え　西村 繁男



電車というモチーフを活かした装丁

上に同じく西村繁男さんの作品で、人々の営みを生き生きと表現していて全体と部分を行き来させる、寄り道を楽しむ絵本。
ズームインとズームアウトを読者の手に任せるという手法は参考になった。
また、装丁にも工夫を感じた。 電車という横長のモチーフを活かすために横長の装丁としており、これによって左へ左へ視線が流れ、ページをめくるワクワク感を生んでいる。



3. かさ

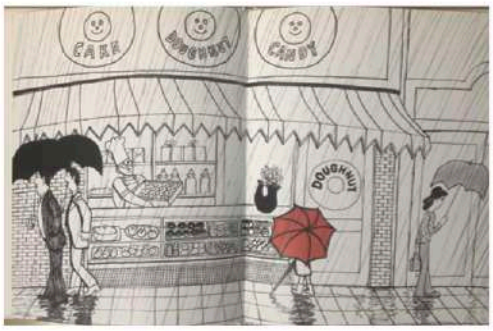
作・絵　太田 大八

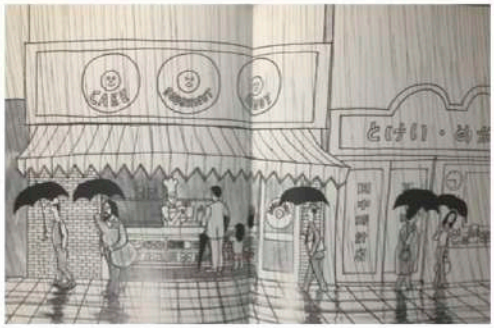
白黒の背景と真っ赤なかさのコントラスト

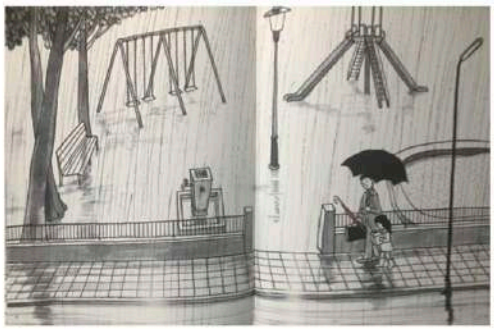
ペン画と水彩でモノクロに塗られた画面に真っ赤な傘が印象的な絵本。彩度対比によって少女の存在が目立ち、視線誘導にも繋がっている。コマ割りはなく、見開き全体を使った一枚絵で物語が進行していく。

絵と絵の関係性で物語を語る

少女が駅にいる父にかさを届けるというシンプルなストーリー。
その道の途中で少女は友達に会ったり、お菓子屋さんのお菓子に見入ったり、ショーウィンドウの人形に見惚れたりと小さな出来事をたくさん体験をする。
駅で父親にかさを無事届けた後に、道中のお菓子屋さんでケーキを買って帰るのだが、この見せ方がこの家族の関係性をさりげなく表現しているように感じた。おそらく少女は父親に「ここに来る途中でね、おいしそうなケーキを売ってるお店があったの」とその日の自分の小さな出来事を楽しげに伝えたのではないだろうか。そこから微笑ましい親子の姿が容易に想像できる。
変わった表現による演出ではないが、純粋な絵と絵の関係性の見せ方によって読み手の想像をかき立て、このように物語を語る手法は興味深く、制作の際に参考にしたい。







4. アンジュール　ある犬の物語

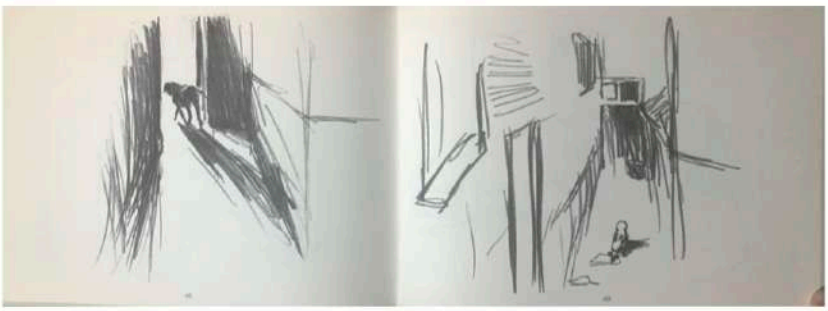
ガブリエル・バンサン

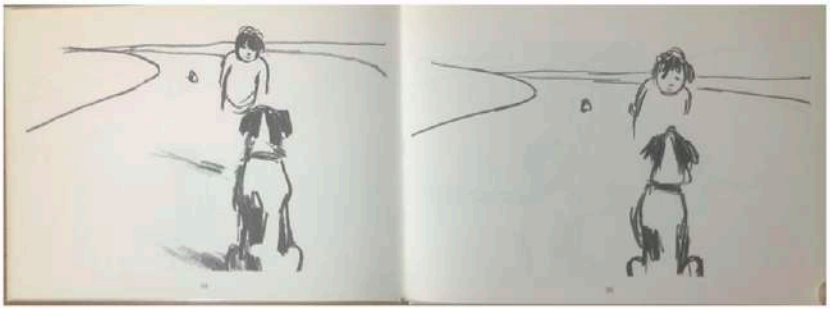
心情を鉛筆の線とタッチで表現

ヒョロヒョロとしたタッチは心細さ、悲しさ。グシャとしたタッチは焦りや怒り。しっかりとしたタッチは落ち着きや刹那的な表現といったように、筆致によって読者に与える心情が変化する。また、それによって鑑賞者の時間の流れをコントロールしているように感じた。
動的な筆致と静的な筆致とその緩急の付け方に新しい発見があった。

心情と風景のリンク

序盤、中盤、この物語の主人公である犬は飼い主に捨てられ、海辺や荒野を彷徨う。その悲壮感や孤独さを全面に押し出した構図と心象描写が印象的だった。
ぽつんとした後ろ姿の描写や、夕暮れをバックに長く伸びる自分の影を辿る場面、だだっ広い世界にほんの点のように主人公が描かれている場面など。
色の情報を排除してもなお、それらが明確に伝わってきた。





5. 木のうた

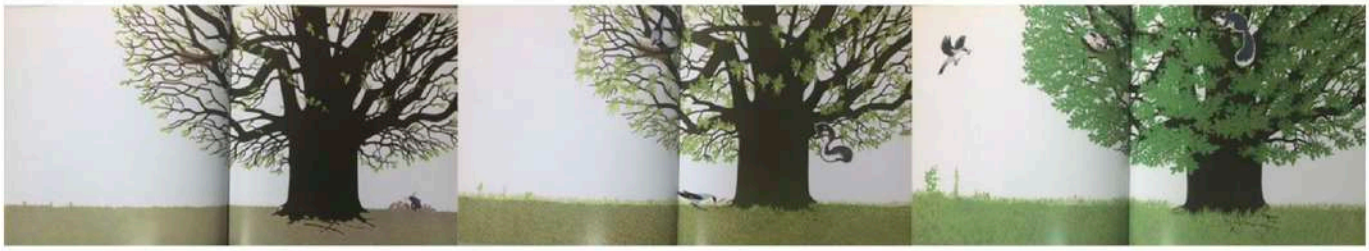
イエラ・マリ

同じところと違うところ

この絵本は一本の木の四季の移ろいとその周りの野生動物の営みを描いている。
木は全てのページで同じ箇所に配置されている一方で、葉や草、動物たちは違った姿を見せる。時の流れとその変化を表現する際に有効な手法と言えそうである。

シェイプのネガポジ

木と地面のシェイプが、ネガポジがはっきりとしていてグラフィカルで純粋に面白い。
複雑な枝の部分とそれ以外のまとまった部分のバランスが取れていて、明瞭で読み取りやすい画面になっている。読み取りにくい画面は感情が伝わるまでにタイムロスが生じてしまうので、感情を伝える上で読み取りやすさは大切なことなのがわかる。

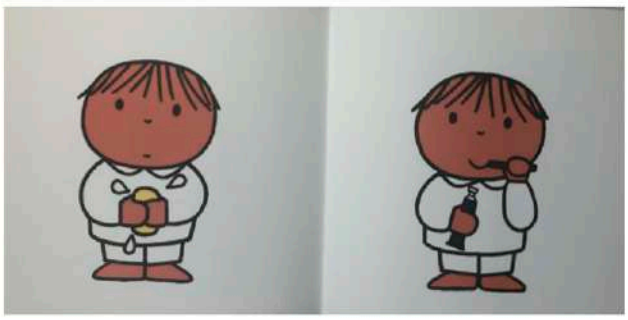


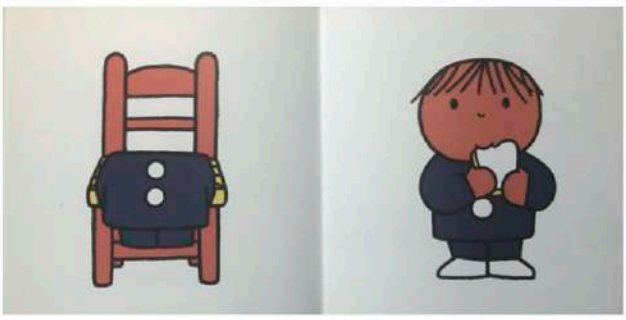
6. じのないほん

ディック・ブルーナ

絵を記号的に使う

この絵本では細かい動作表現などをなしにそれらを伝えていることが印象的だった。
例えば左のページに椅子の上に畳まれた服、右のページにその服に着替え終わった主人公を描くことで、畳まれた服を持って着るという中間部分の動作表現がなくても読者に誰が何をしたのかが伝わる。
主人公 ＋ 畳まれた服 ＝ 服を着た主人公 というように絵を記号的に用いた表現と言えそうだ。
大切に動作の連続を描いて刹那的な一瞬一瞬にフォーカスしたい場面以外、例えば前に一度描いた場面をもう一度描く際の省略の手段として用いることができそうである。





7. ぞうのボタン

さく　うえの のりこ

意外性と驚き

ぞうのお腹にあるボタンからマトリョーシカのように、別の動物が次から次へと
出てくるお話。出てくる動物の意味や関係性はおそらくない。
この本の面白さは意表をつくその意外性にある。ゾウの中からウマが、ウマの中から
ライオンが出てくる。最後はネズミの中からまたゾウが出てくる。
意外性と驚きは、ページをめくりたい気持ちを促進させる大切な要素であるということだろう。

8. なぜあらそうの？

ニコライ・ポポフ

勢いを感じるイラストレーション

ネズミとカエルが花を奪い合い、爆弾や戦車を使った戦争に発展していくストーリー。
戦争を経験したロシア人の作者の反戦への願いが込められた風刺作品。
橋が水に落ちる飛沫や爆風の衝撃などが巧みに描かれた勢いのある表現が印象的。
視線の流れが意識され、一枚の絵の中で動作の表現が行われている。

9. ジャーニー　女の子とまほうのマーカー

アーロン・ベッカー

読者の経験と結びついて感情を伝える色使い

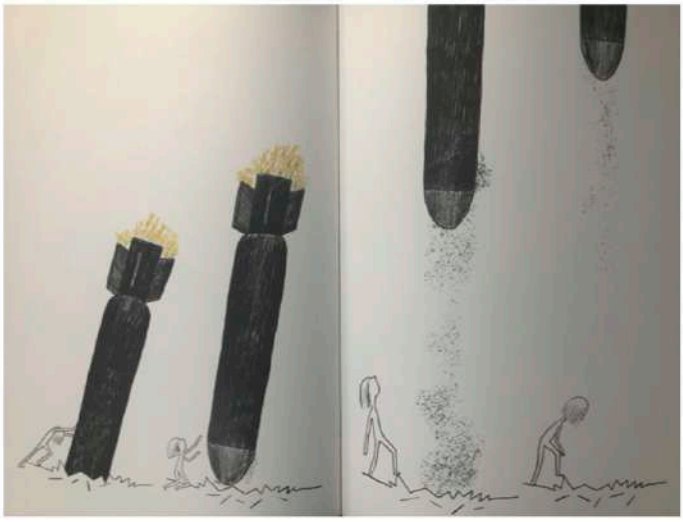
描いたものが実体化する魔法のマーカーで空想の世界を旅するお話。
その場所がどんな場所、時間帯、気候、天気なのか。それによって読者にどんな感情を抱いてほしいか。読者に過去に見た情景を想起させ、その時抱いた感情を連想させる。
配色する際にそのことを念頭において制作しようと思った。

10. イエローバタフライ

オレクサンドル・シャトヒン

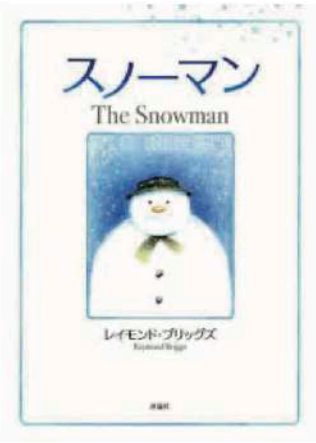
連想させるメタファー

ウクライナに住んでいる著者の平和への願いが込められた作品。
黄色いちょうちょが平和への祈りの象徴として描かれており、そのちょうちょによって核爆弾が取り除かれ、白黒の街に青と黄色の平和が訪れる。
伝えたいことをシンボリックに表し、読者の連想を促す技術が盛り込まれていた。



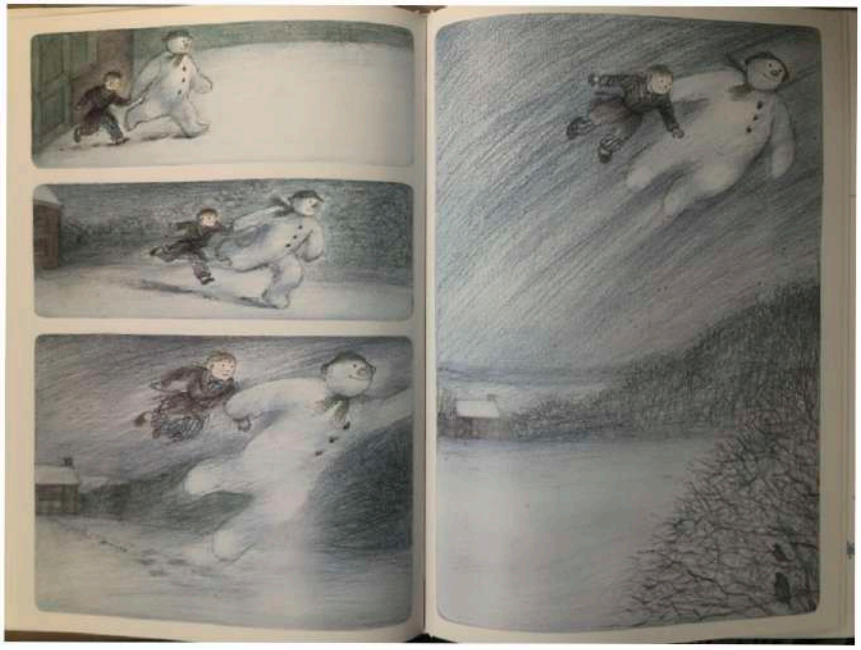
11. スノーマン

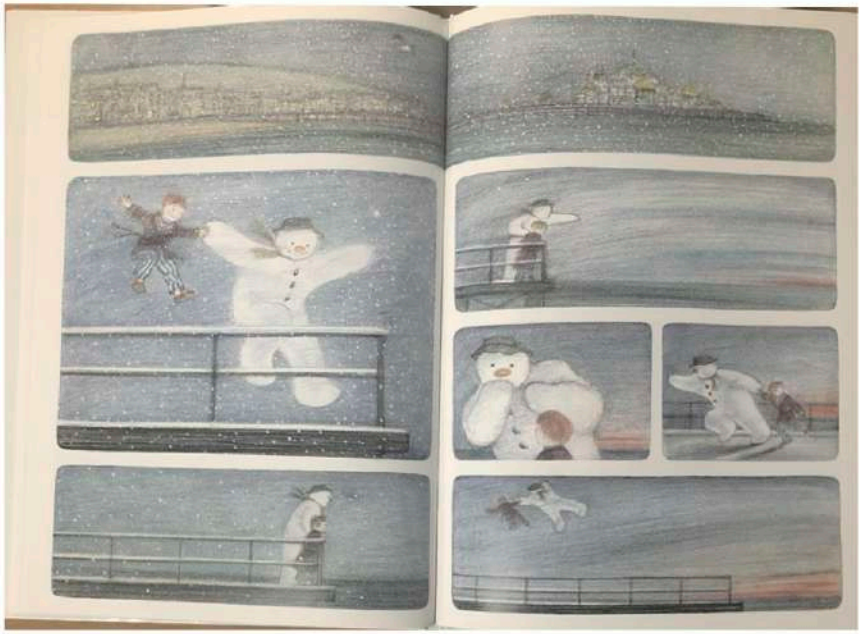
レイモンド・ブルックズ



伝わるフォーマット

少年がつくった雪だるまに命が宿り、皆が寝静まった真夜中に一緒に遊ぶお話。
翌朝、再び会いにいくと雪だるまは溶けてしまっていた。
この絵本はコマ割り形式で物語が進行していく。
下のページは雪だるまと共に空を飛ぶシーン。
ワイドなフォーマットにすることで疾走感や広大な印象が伝わってくる。
状況説明などで景観を描写する時や横へのスピード感などを表現する時はワイドなフォーマット。逆に登場人物の心情に迫る場面や回想シーンなどでは正方形あるいは４：３などのフォーマットが効果的と言えそうである。





12. アライバル

ショーン・タン

感情にリンクした明度表現とライティング

モノクロで描かれたこの作品は、読者に焦点を指示する明度関係が設定されている。
また、どのように光が差すか、あるいは影が落ちるかによって感情を伝えている。
下のシーンは新天地行きの船が長い航海の末、ようやく到着した場面である。
強いコントラストが劇的な印象を与え、眩い朝日から乗客たちの喜びが伝わってくる。

13. セクター 7

デイヴィット・ウィーズナー

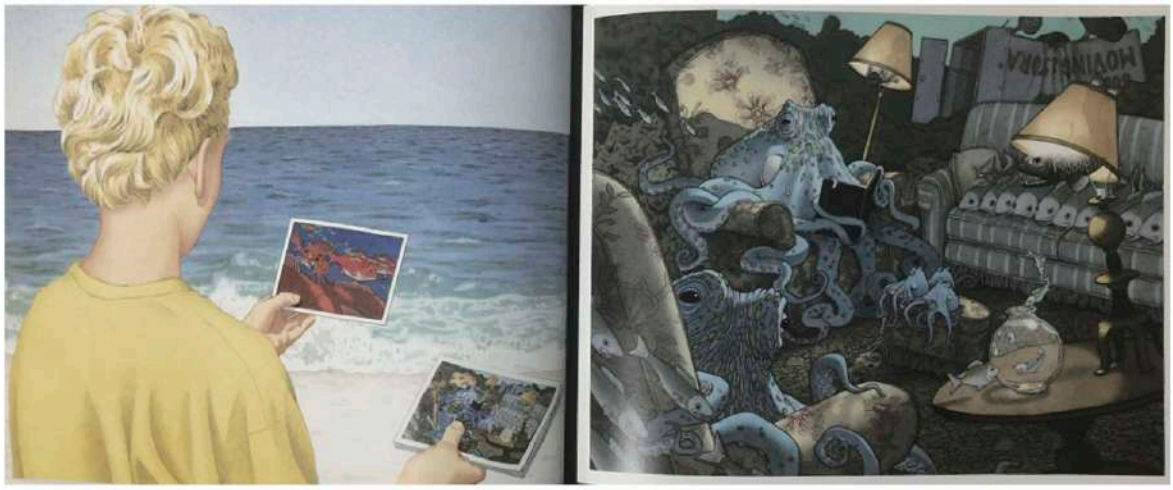
リアリティーとファンタジーの相乗効果

少年が雲の子に連れられ、雲の運行管理センター「セクター 7」へ行く。
そこで雲たちは設計図もとに自身の体を変形させ空を飛ぶのだが、少年が設計図を雲を水生生物に書き替えてしまう、というユニークなストーリー。
確かな描写力によって空想に説得力が生まれている。

14. 漂流物

デイヴィット・ウィーズナー

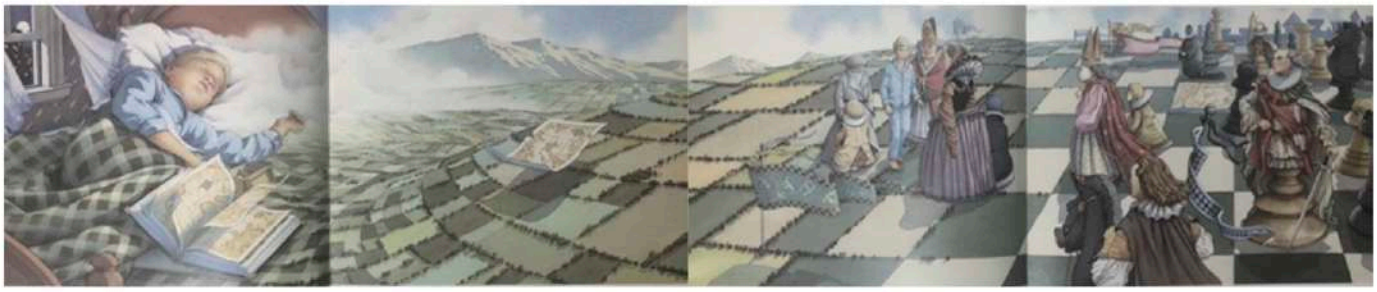
「セクター 7」と同じ作者の作品。
浜辺に漂流したカメラのフィルムには不思議な海の世界の写真と
自分と同じようにカメラを見つけた子どもたちの写真が収められていた。



15. フリー・フォール

デイヴィット・ウィーズナー

夢の中の世界を描いた作品。
絵巻物のように横で繋がるイラストレーションは
ページをめくる楽しみを作り出している。



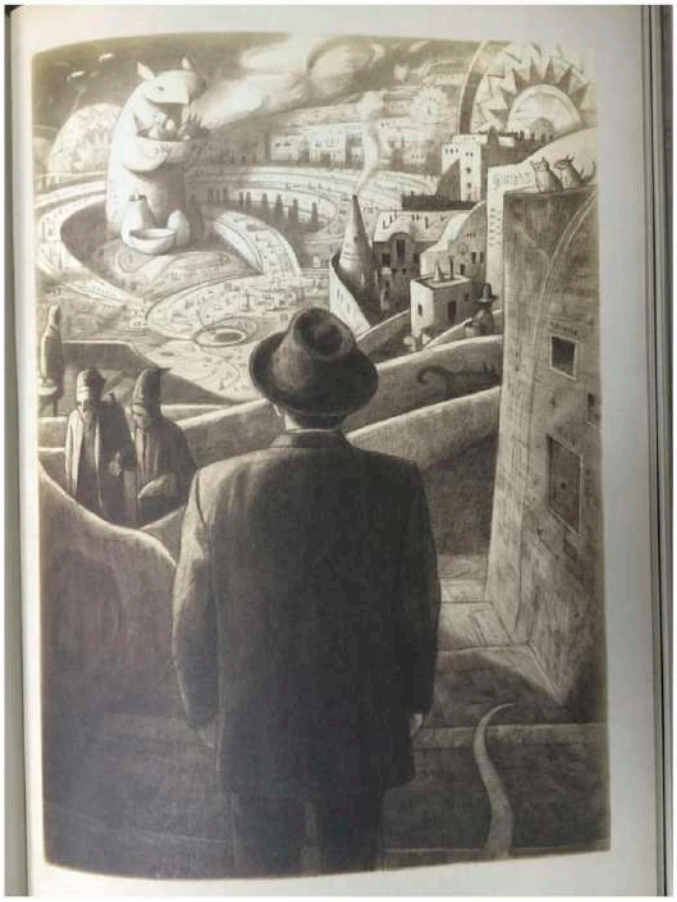
アライバルの画面構図やカメラアングルについての深掘り

登場人物の心情に入り込む主観のショットサイズ

市場で出会った移民の男性が壮絶な過去を思い出すシーン。
身振り手振りに加えて、瞳に入り込んでいくようなカメラワークとショットサイズを用いて登場人物の心情を表現。
これから彼の回想に入り込んでいくことを読者に伝えている。

力関係を表すカメラアングル

左は移民男性の故郷が巨人に襲われるシーン。
右はその後の避難しそびれた夫婦を描いている。
力を持つ者を見上げたり、力の弱い者を小さく圧迫して描いたり、見下ろしたり、といったカメラアングルで支配的な印象や弱々しい印象を与えている。
視覚的に登場人物の力関係を表していると言える。



人の視線を用いた画面構図

アライバルの中では度々印象的な画面が登場する。
それらに共通していることの一つに人の視線を巧みに用いた画面構図がある。人の視線の向く方向に焦点が生まれ、鑑賞者の目を惹きつけている。

作品テーマについて考える

文字なし絵本の物語表現における演出についての調査を経て、学んだ手法を取り入れた作品を制作する。
作品を制作するにあたって、主題とするテーマと内容について考える。

中庸であること

私は就職活動をきっかけに、これから自分は何を大切にどう生きていくのか、について深く考えるようになった。
しばらくして、私はバランスを意識して生きていくことが大切なのではないかと思うようになった。
お金をたくさん持ちすぎるとその分税金を納めなくてはならなかったり、仕事ばかりだと自分の時間がなくなったり。
そういった状態は豊かであるとはいえない。バランスが取れていないからだ。
つまり、中庸であること。そうあるために、外側や内側からさまざまな影響を受けて絶えず変化する自分の身体や心の声に耳を傾け、調整し続ける努力と忍耐が大切だ。
自分の中でそう結論づけてから振り返ってみると、私はこれまでどちらか一方の考えに偏りすぎてきたように感じる。

デザインの課題について考える時も、頭の中だけで考えて悩んでばかりいた。その時の自分は理性に偏ってしまっていた、意味的であることに偏ってしまっていたと思う。そうではなく感性も大切にすること、意味のないことも大切にすること。例えばラフスケッチをたくさんして、考えながらも手を動かして、偶然生まれた形なども巻き込んで制作をしていくなど。理性と感性の両輪でクリエイティブすること。

現代の社会は意味があるということに偏っているように感じる。先日、内定をいただいた会社の面談で東京を訪れる機会があったが、所狭しと並ぶビルや時間に追われる会社勤務の社会的な立場をもった人々、電光掲示板などの情報の多さからそう感じた。
意味があることは、人が社会を営む上で不可欠でとても大切なことだと思う。しかし、人間はあくまで自然の産物であり、自分たちが作ったものとはいえ、理性の塊である人工物に囲まれすぎると感覚が鈍り、息が詰まってしまう。適度に自然のなかに行ってバランスを調整しなくてはならない。

例として意味と無意味、理性と感性、人工と自然を挙げたが、他にも多くの両極端に囲まれて私たちは生きている。その中で豊かであろうと思うならば、素直な自分の声を聞いて調整し続け、自分にとっての中庸であり続けなければならない。
このことから、中庸という概念は普遍的で大切なことだと考えた。

ただ、調節しようとしても社会の中で生きていく上でどうしようもならないこともたくさんあるだろう。周りを変えるのは限界がある。そんな時は自分自身が変わることが大切だろう。自分が見る世界を自分で決めるということ。もちろん、自分だけの世界になってもいけない。他との調和も大切にすること。社会の輪の中で回りながら、自分中心に回ること。公転と自転の両立。

来年から都会の会社員として生きていく中で、これらのことを忘れずに大切にしていきたい。そして、これらを文字なし絵本として表し、作品を通して人に中庸の大切さを伝えたい。そう思い、作品のテーマとすることを決めた。

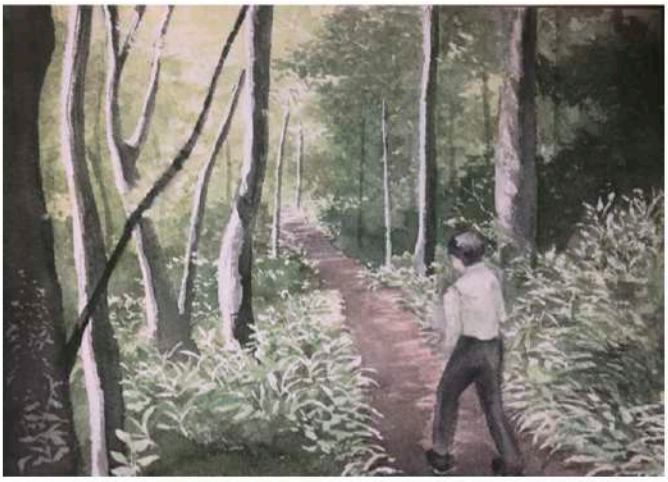
ストーリーと内容について

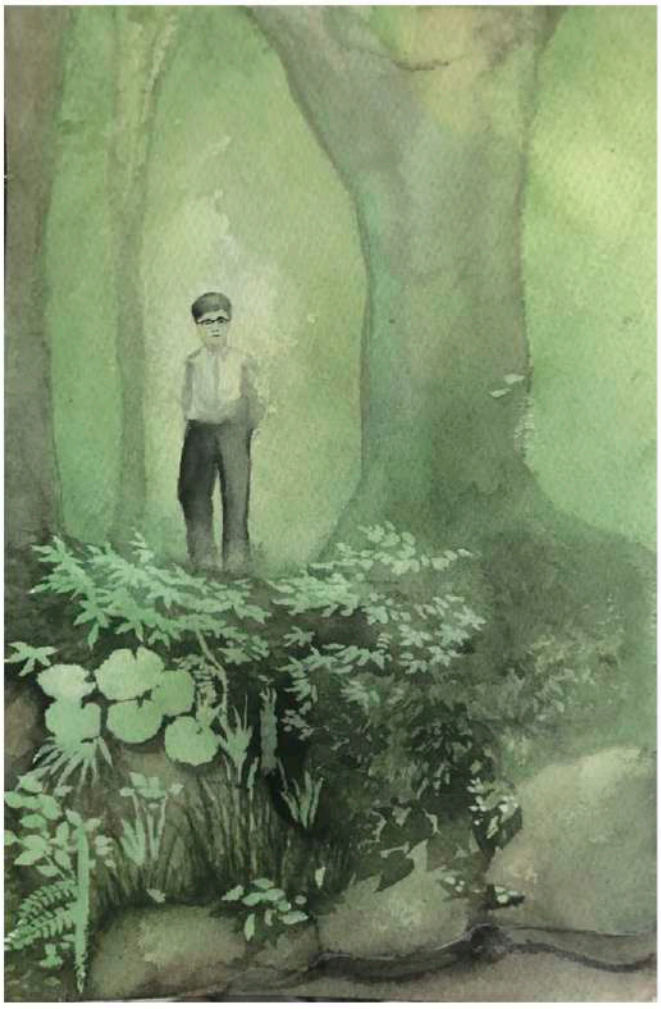
主人公はサラリーマンの中年男性。
何気ない素朴な日々を送っている。彼の人生は豊かなものだった。幸せも不幸せもあり、バランスが整っている時も整っていない時もある。そんな日々の中でも自分の中のバランスを保つために、努力と忍耐と継続と謙虚さを忘れない。
彼は幸せが何かを知っている。その幸せを正しく享受するために、朝はコップ一杯の水を飲み、一汁一菜の朝ご飯を食べ身体を動かして通勤する。本を読み、部屋を綺麗に掃除して、自身のケアも欠かさない。夜はよく眠り、朝日と共に目覚め人と調和し、一人の時間も大切にしている。
そんな生活の中で、彼は世界とつながる感覚を度々思い出すようにしている。水を飲むときにシンクに川や湖を想起してその水を飲む。そのときに自分の身体の中の水の流れも、地球全体の水の流れの一部だと思い出す。
彼は傍らから見たら、利他的な人間である。しかし、彼からしてみると利他という自覚はない。それは彼が全体とその一部分である自分自身を繋げて捉えているからだ。だから彼にとって利己も利他もない。というよりも利他でもあり利己でもあるのかもしれない。
とはいえ、彼も人間である。満員電車にもみくちゃにされ、仕事がうまくいかなかったり、人間関係に悩む時も、都会の情報の多さに疲れることもある。そういう時は現実世界から離れ、隔絶した庭で過ごす。変えられない現実を無理に変えようとせず世界を見る自分自身を変えるように心がけている。
そして、休日は童心に立ち返るようにしている。人の理性の集合体である人間社会から離れ、感性の赴くままに過ごす。
故郷の山や森を思い出し、自然に触れ、鈍った感覚を取り戻す。そうして、またいつもの日常へと戻っていくのだ。

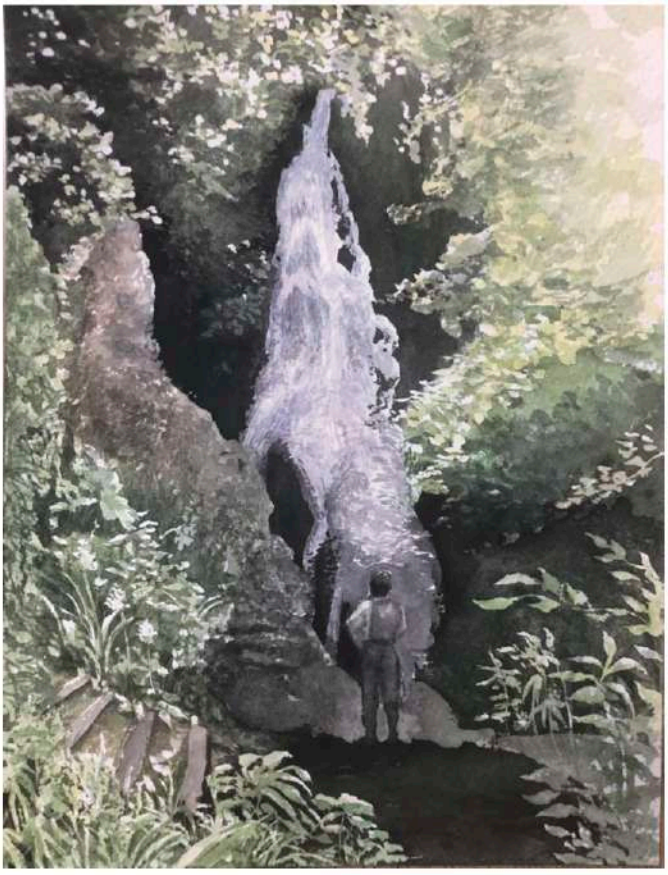
大まかなストーリーの流れ

日常パート（平日三日間の朝）	→	土曜日（気晴らしへ出かける休日）
起床		いつもと同じ朝
水を飲む		子供が訪ねてくる
朝ごはんを食べる		電車に乗って故郷に帰る
身支度をする		自然に触れて 感性を取り戻す
自転車で駅へ （運動も兼ねている）		見晴らしのいい 高台へ行く
読書をしながら 電車で通勤		ベンチで眼鏡を はずして眠る

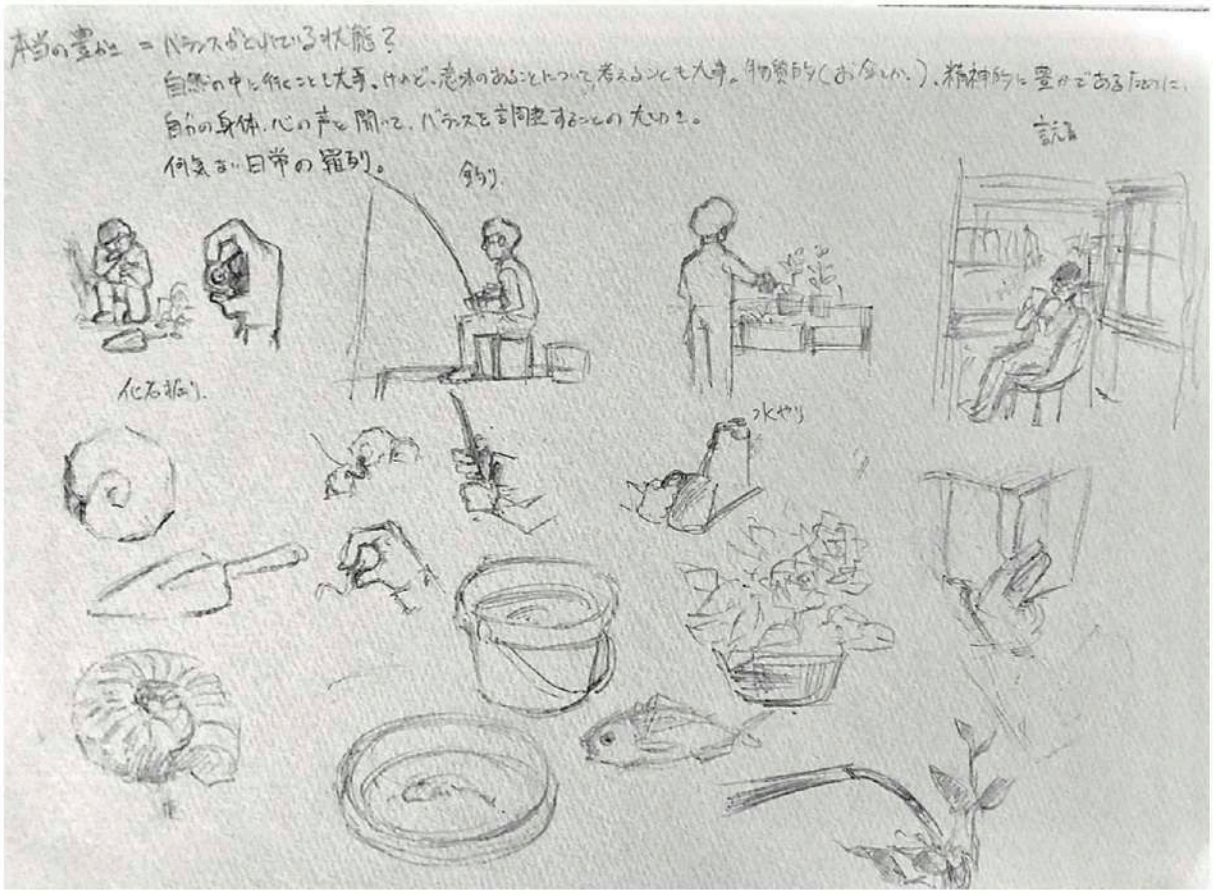
試作

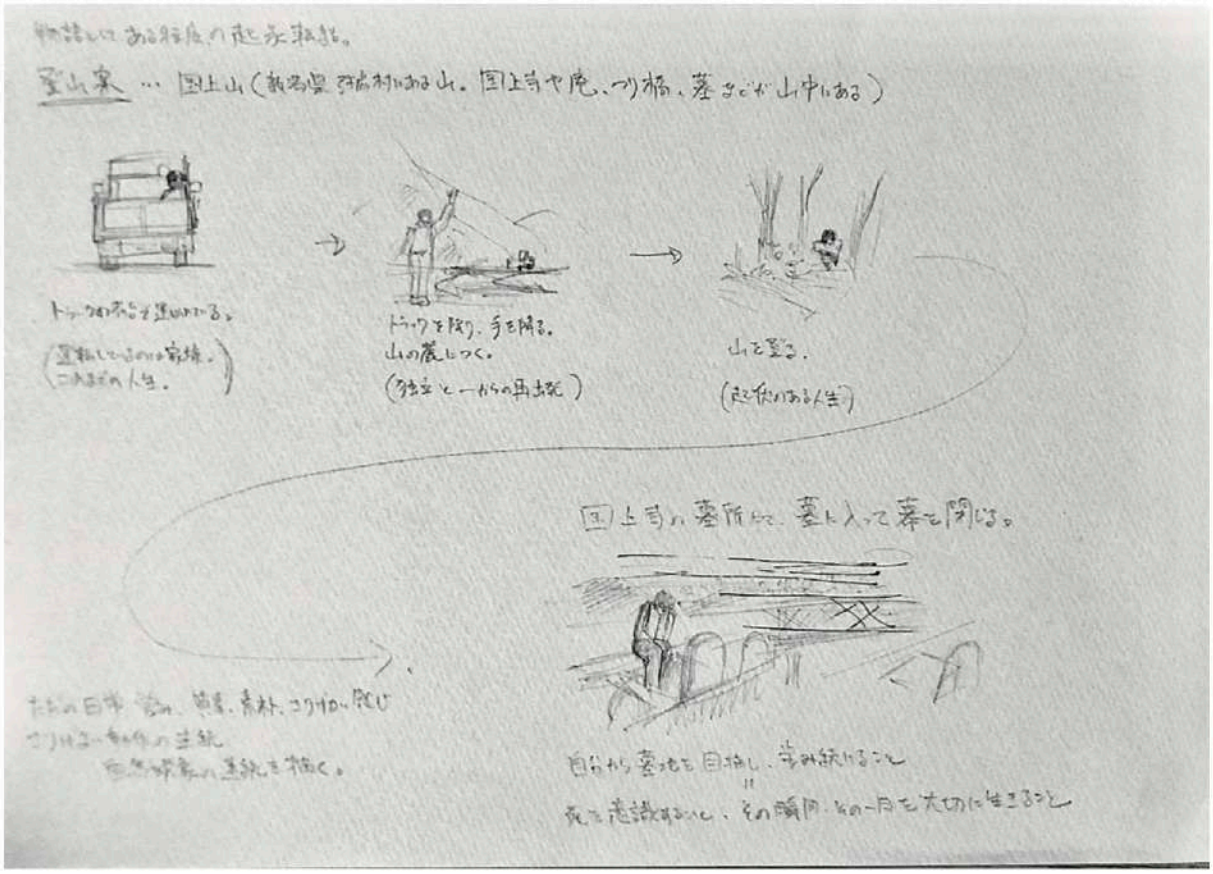


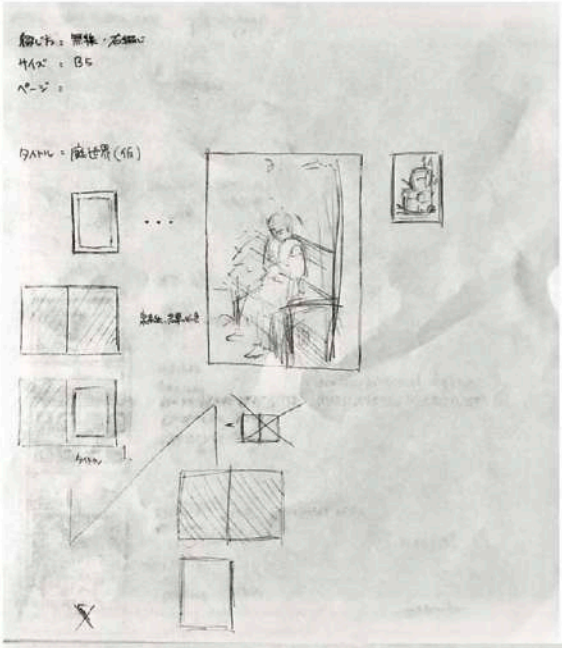


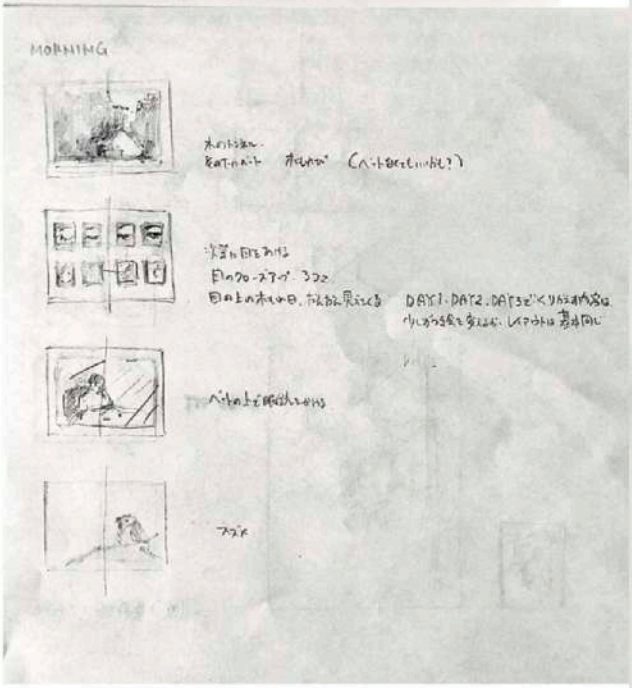


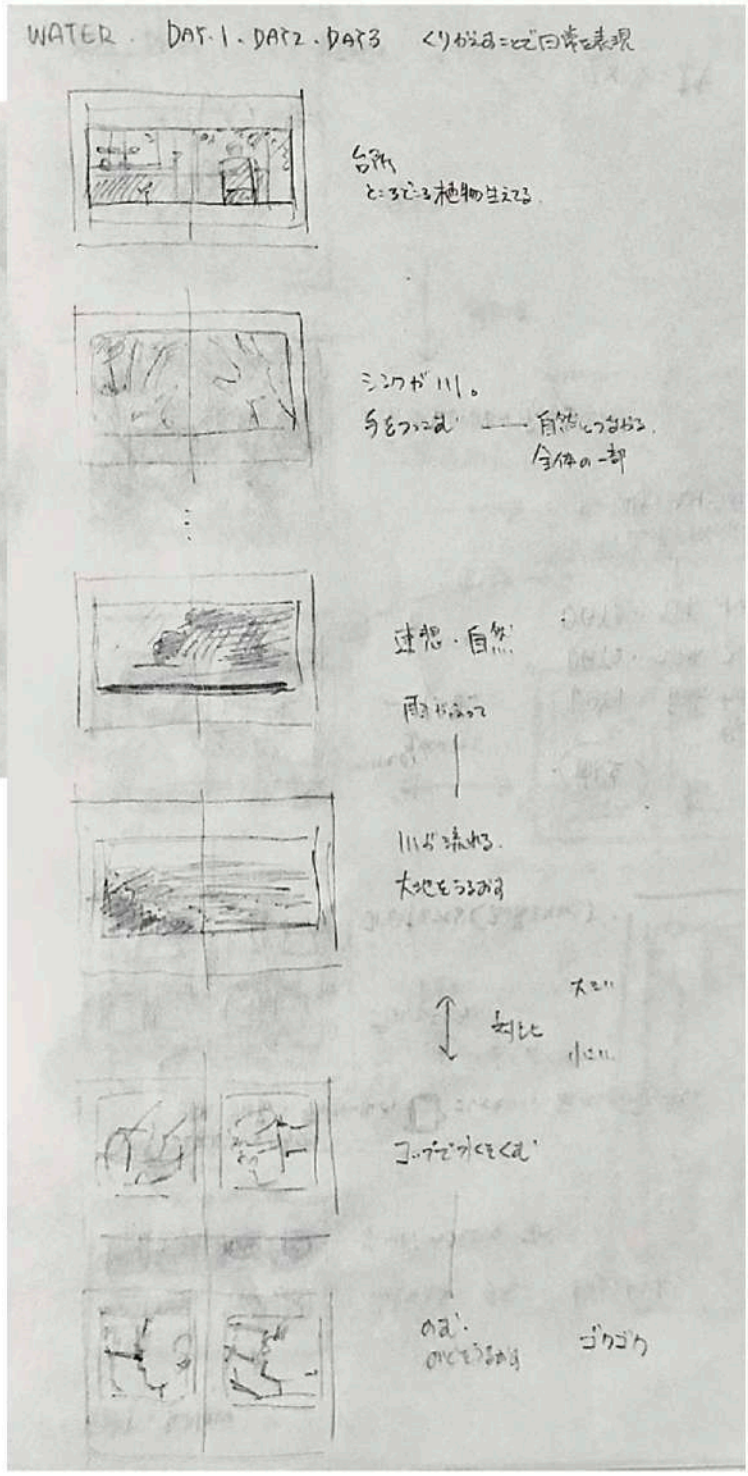
ラフ・検討案


本当の豊かさ = バランスがとれている状態？
自然の中に行くことも大事。けれど、意外のあることについて考えることも大事。物質的（お金とか）、精神的に豊かであるために、
自分の身体、心の声を聞いて、バランスを調整することの大切さ。
例えば日常の羅列。
釣り
読書
化石掘り
水やり


物語としてある程度の起承転結。
里山来 … 国上山（新潟県弥彦村にある山。国上寺や庵、つり橋、墓などが山中にある）
トラックの荷台を運転している。
（運転しているのは家族。二人きりの人生。）
トラックを降り、手を開る。
山の麓にいく。
（独立と一からの再出発）
山を登る。
（起伏のある人生）
国上寺の墓所にて、墓に入って幕を閉じる。
たくさんの日常 食べ、睡眠、素材、コクリカ、陶じ
コクリコ一色の生活
自然環境の連続を描く。
自分から喜びも目覚し、学み続けること
死を意識すること、その瞬間、その一日を大切に生きること


サイズ：B5
タイトル：風世界(仮)


MORNING
DAY1・DAY2・DAY3で くりかえすことで日常を表現


WATER・DAY1・DAY2・DAY3 くりかえすことで日常を表現
台所
ところどころ植物が生えてる
シンクが川。
手をつっこむ
自然につながる
全体の一部
連想・自然
雨がふって
川が流れる
大地をうるおす
対比
大きい
小さい
コップでみずをくむ
のむ
のどをうるおす
ゴクゴク

EAT · KNOW

山がもこる　手元．　トントントントン．

おやぶんがうしろにて　ふべ

ジャポン．ダンボボ → ダンダン
金魚．おぶた．ティファールの　　コレモモ!!!．　あっという間に消え。

ごはんをよそう

おもてをつくる（お湯をそそぐ）

言葉工作、
3日とも違う

つけもの．

ーシャー黄、

献立

DAY1 … 白米．~~ナポ~~ なべ のみそ汁、しばづけ

DAY2 … 白米．あらげ．こ．大根のみそ汁

DAY3 … 白米．かぼちのみそ汁、野菜漬
インスタントみそ汁．

↑

3人がおなじくらい
ちょっとのごはんでも!!!

ニュースをみながら食べる

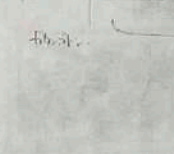
READ.

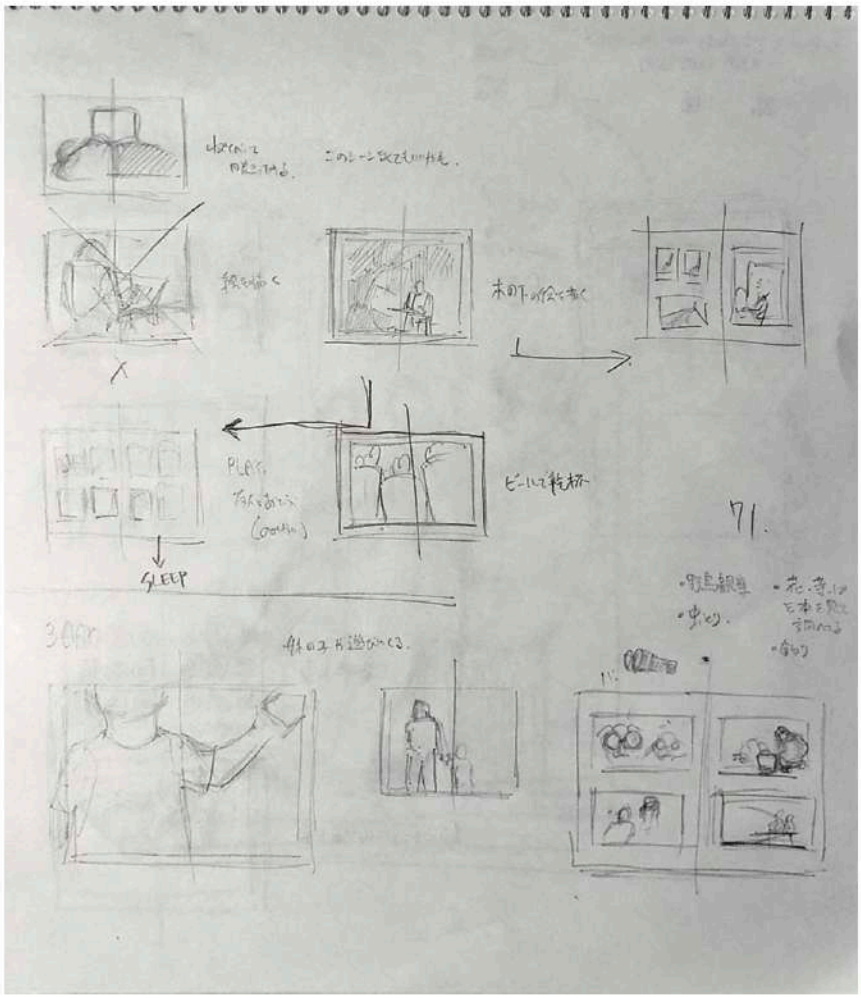
手のアップ

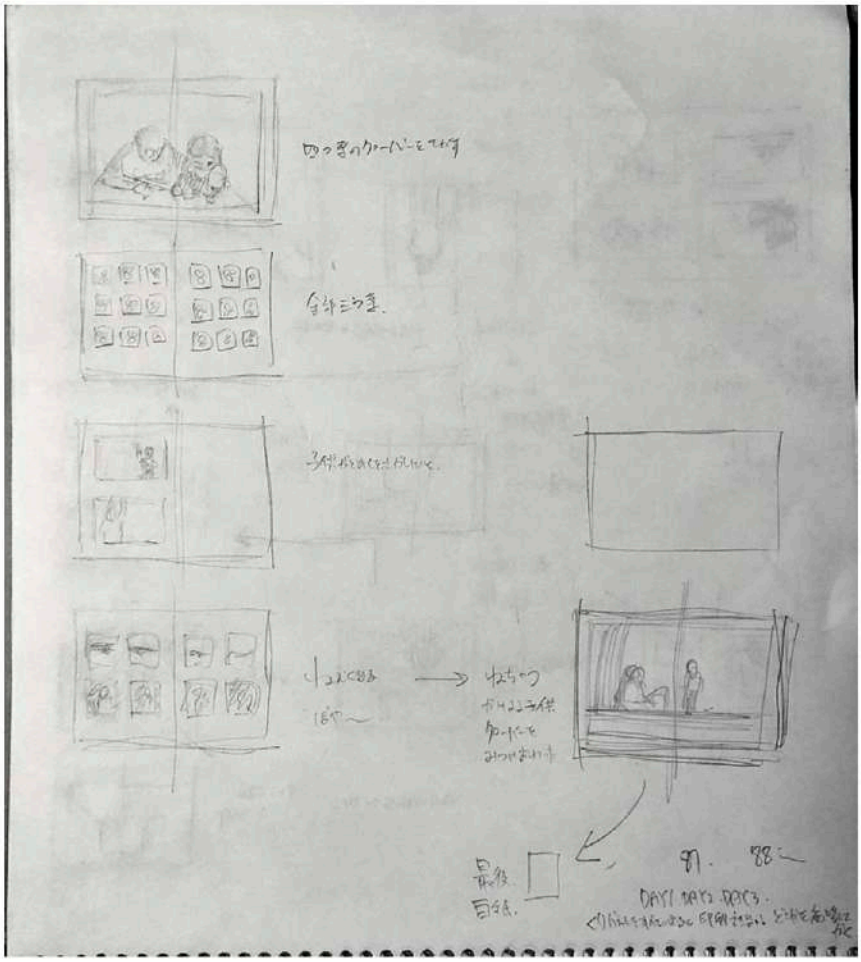
↓

~~ねむ~~
立ちやみる
オキナのがやめる

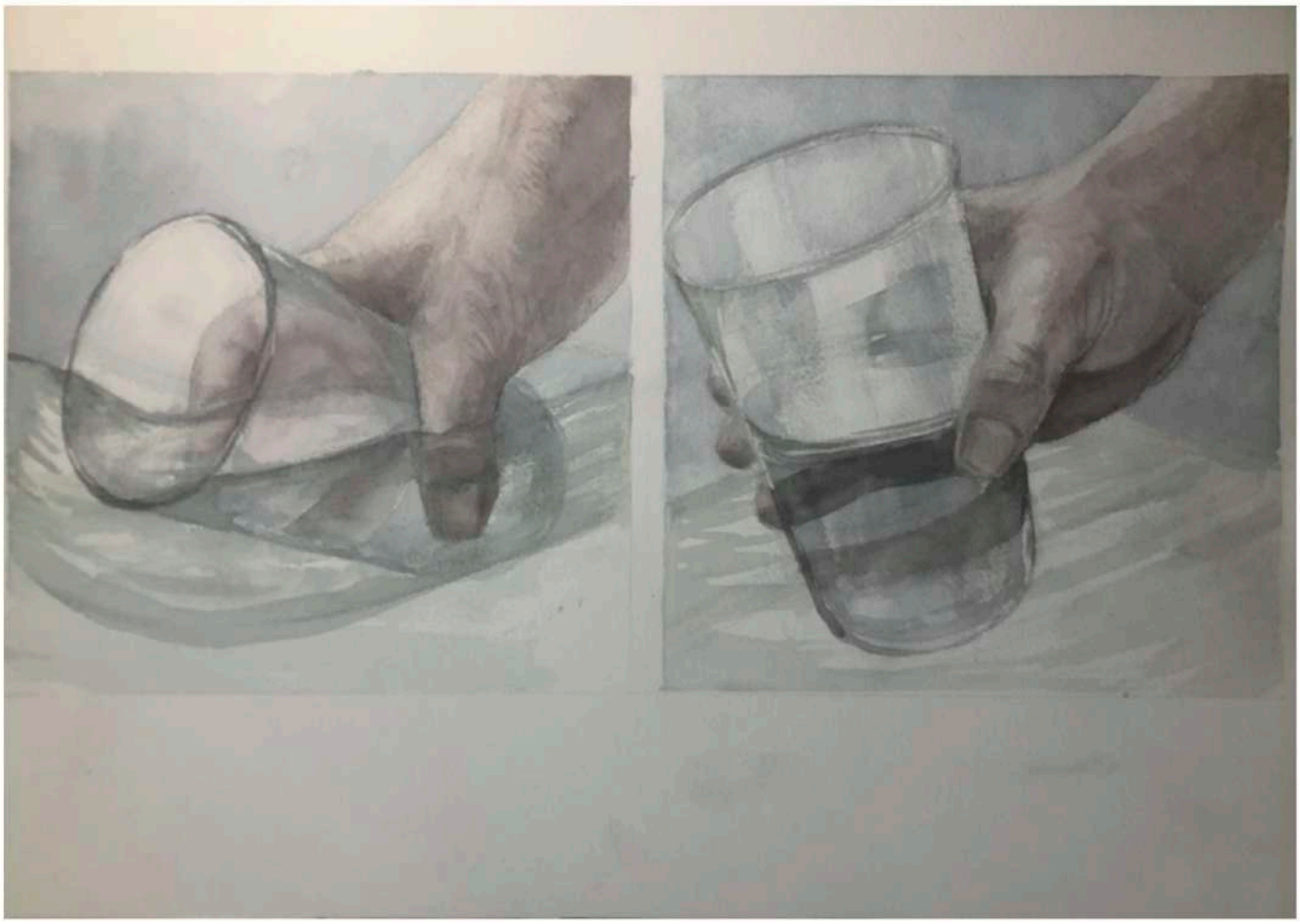
カバンをもつ
コサエのみなさんと
ハーモニを
奇生をしたい

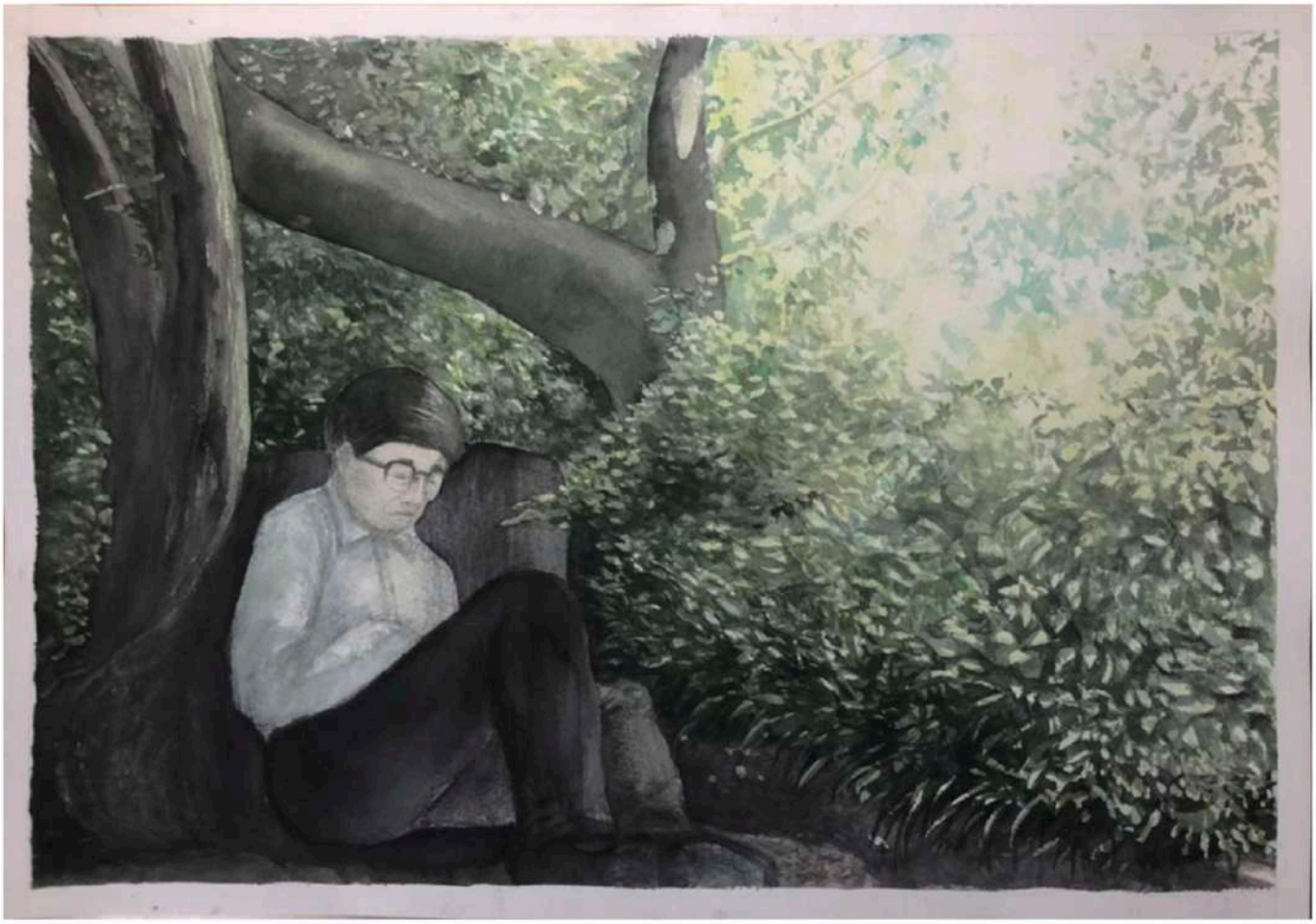



このシーンもいいかも.
木の下の公園へ行く
ビールで乾杯
SLEEP
71.
・鶴見線乗
・中ピン.
・花・寺・ビル
・ゴロン
4人の子が逃げ回る.

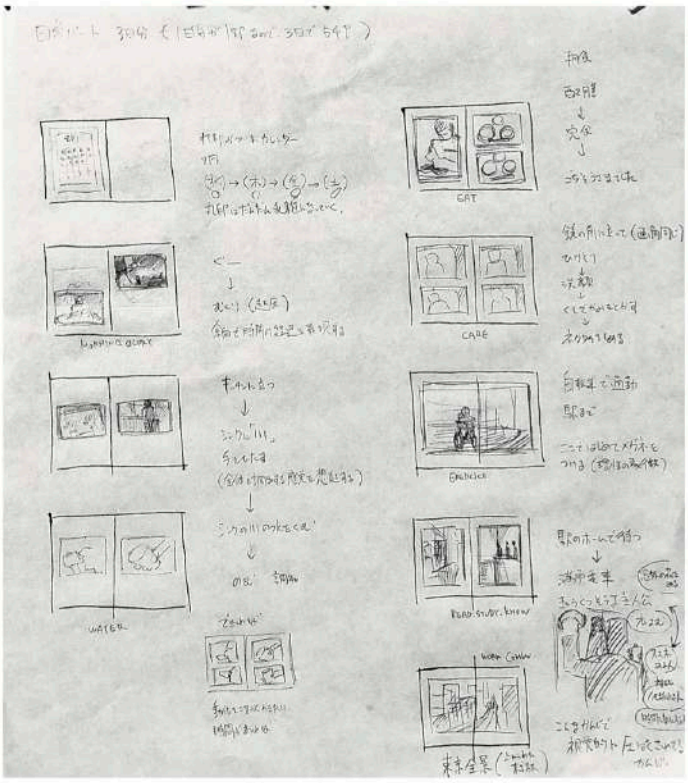

四つ巴のクーパーをてかす
合計三つ巴.
3人がおくさがしいく.
1つえくぼる
15や〜
ねちゃつ
ガキ2ニ子供
クーパーを
みつけまいす
最後
目合.
71. 88〜
DAY1 DAY2 DAY3.

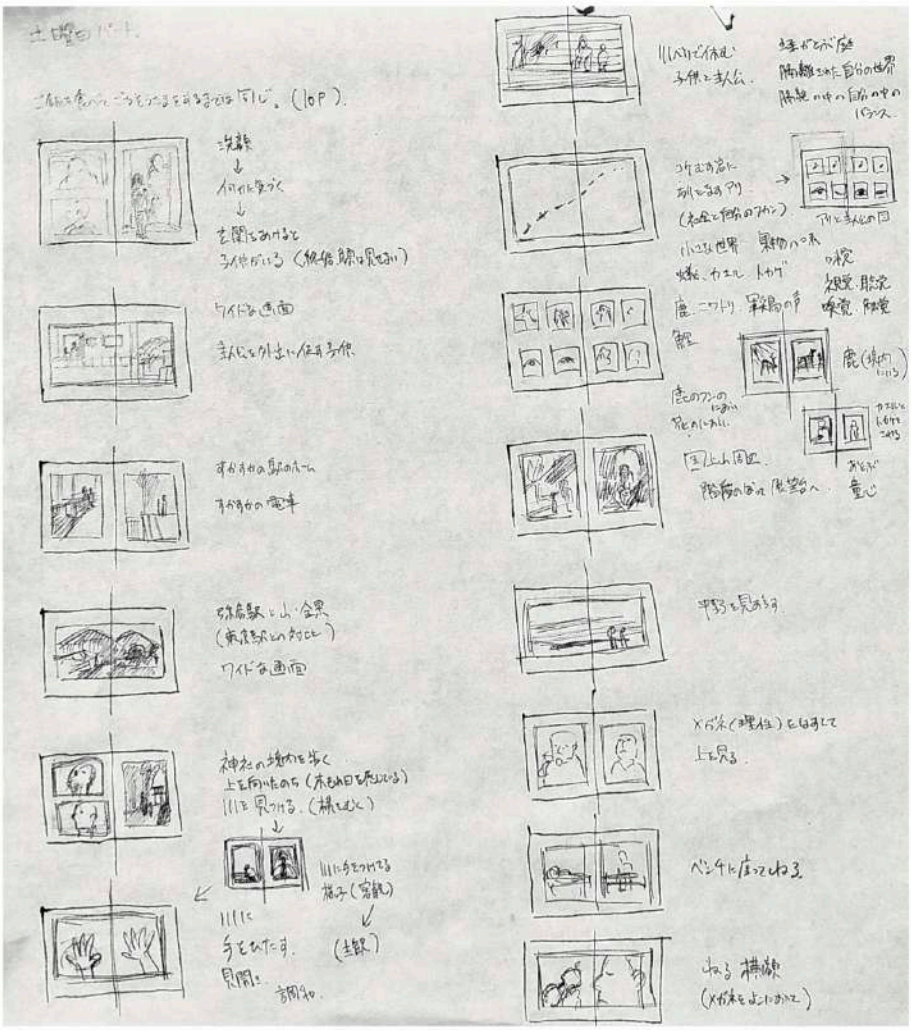
WATER



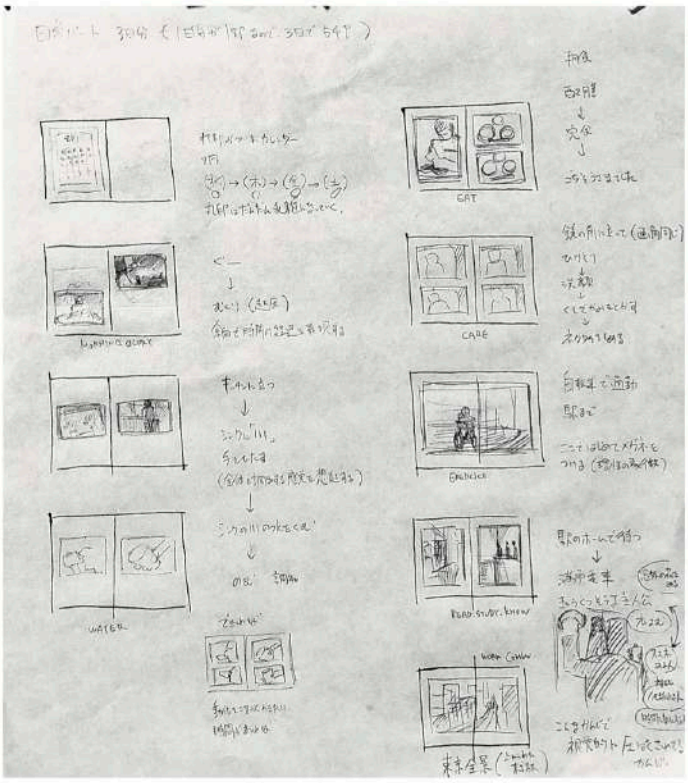


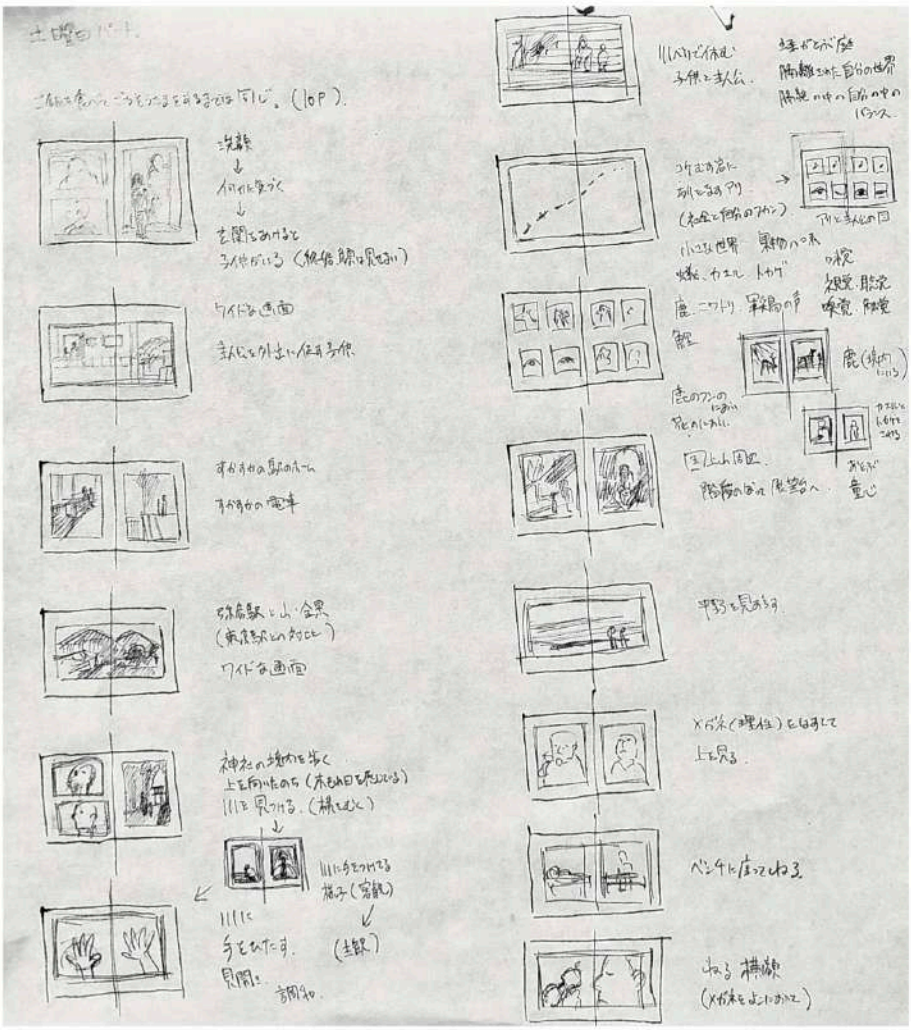
エスキース





エスキース





研究内容の作品への応用

平坦なコマ割り

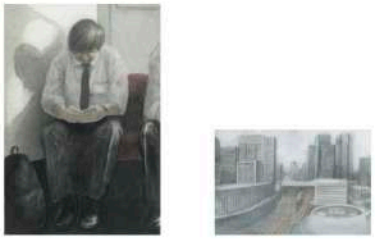
「スノーマン」で調べたフォーマットについての研究の応用。
平坦な日常を描くために馴染みのある白銀比を用いたフォーマットを多く使っている。逆に、感情を刺激して主人公の内側のバランスを整うシーンはフォーマットを縦横が同じ正方形にしている。

メタファーを使った表現

「イエローバタフライ」で調べたメタファーの応用。
この話の中でメガネを理性の象徴として描いている。家ではメガネをせず仕事に向かう最中はメガネをつけている。また、休日の木漏れ日の中でのシーンは主人公が理性から解放され感性を刺激している様を表現している。

絵と絵の関係性

「かさ」で研究した内容。家族とサッカーをするシーンで家族の会話が聞こえてくるように見せたかった。一枚の絵では伝わらないがアニメーションのようにコマ割りで見せ、その些細の人物の変化に目がいくよう工夫した。



心情と風景のリンク

「アンジュール」で調べた内容。
水曜日にあたる平日の東京を雨空で描いた。遠く感じる週末と迫り来る仕事の悲壮感をどことなく感じさせたかった。

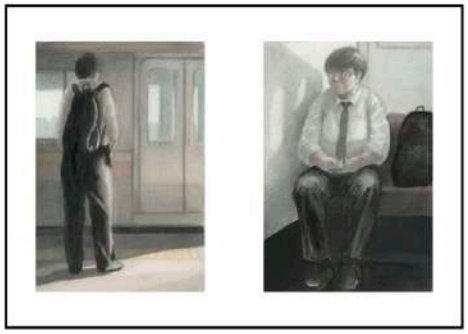
同じところと違うところ

「木のうた」で調べた内容。日々の生活は毎日似ているようで違う。
同じように見せる中の変化を物語全般で応用した。

研究内容の作品への応用

絵を記号的に使う

「じのないえほん」の研究の応用。
朝ごはんを食べるシーンでは一コマ目に配膳された様子を、二コマ目に完食した様子を描くことで主人公が食事をしたことを表現した。



感情を想起させるライティング

「アライバル」で調べたライティングについての応用。
駅のホームで待つ主人公の頭部が徐々に影に入っていくように描いた。
朝日のポジティブな印象とは裏腹な、仕事の日の朝日特有の目に入る痛さを表現したかった。逆に金曜日にあたる平日は休日の近い安堵感を伝えるために柔らかな日の光にしている。

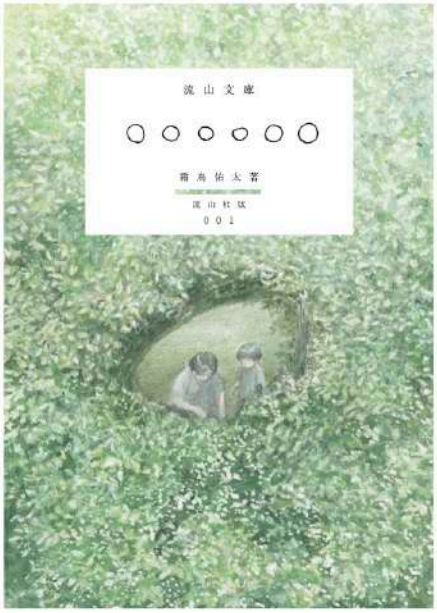
勢いを感じるイラストレーション

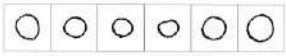
「なぜあらそうの？」で調べた内容。
金曜日にあたる平日の朝、自転車に乗って目の前の障害を躱わす主人公を疾走感を感じるように描いた。

関係を表すカメラアングル

ライバル」で研究した内容。サラリーマンとして働く主人公の社会から見た
さを視覚的に表した。

研究内容の作品への応用





感情を伝える色彩

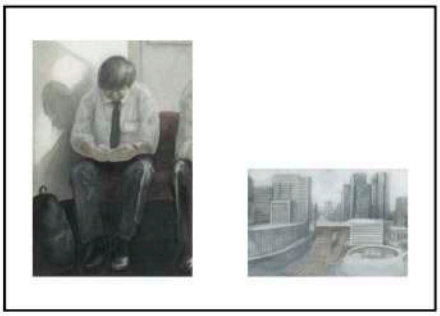
「ジャーニー」で研究した内容。
休日の主人公の安らぎと平穏を青々としげる草木の色彩で表現した。

○に表れる感情

余談だが私はイオンモールでアルバイトをしている。そこでは退勤する際に
テェック項目に○印を書く決まりがあった。例えば、倉庫の電気は消したか、
書類にサインをしたか、などだ。
ある日何気なくその項目を見るとさまざまな○印があることに気づいた。
荒々しく書きなぐられた○もあれば、ほぼ正円に近いような○、かわいらしい
ちょこんとした○、歪な○など。
これを見て、人の性質やその日の感情はこんなところにまで表れるのかと思った。
ちょうど文字のない絵本の研究をしていたのでシンボルとして使うことにした。
主人公は一日の終わりにカレンダーに○をつける。カレンダーの格子は社会の
枠組み。その枠からはみ出してはいけない。その中で綺麗な○がかけるように
彼は日々を大切にしようとしている。

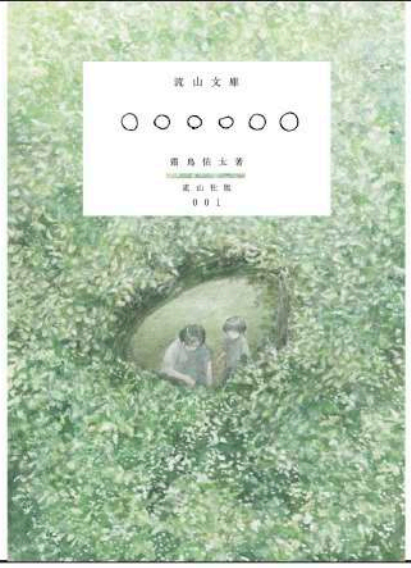
レイアウトについて

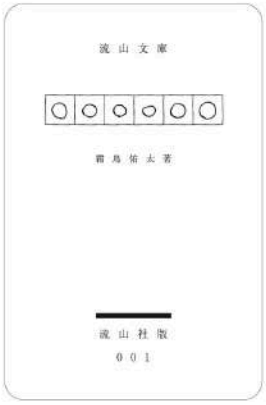
気分が落ちていったり、平穏な気持ちでいたりする様子をレイアウトを使って
表す試み。

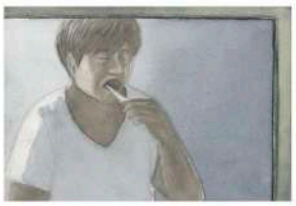


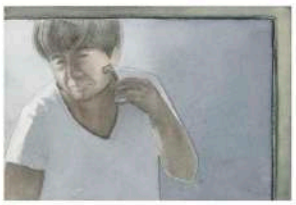
白絵の具の空気感

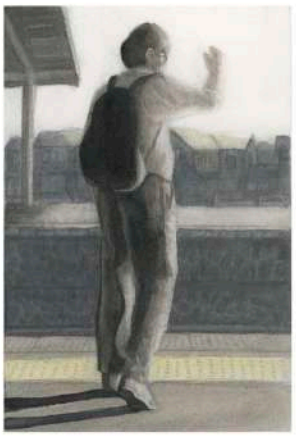
透明水彩は白の絵の具をほとんど使わないが、公園で遊ぶシーンで上からトーンを
かけるように塗った。ぼんやりとした平穏な空気を表現しようと試みた。

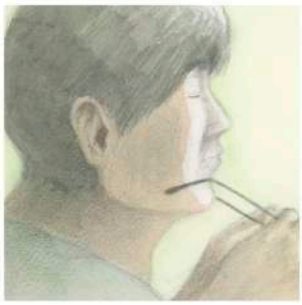

流山文庫
○○○○○○
霜鳥佑太著
流山社版
001


流山文庫
○○○○○○
霜鳥佑太著
流山社版
001









○○○○○○

Title: ○○○○○○
Author:Yuta Shimozori

○○○○○○

流山文庫　　0 - 0 - 1

発行所　流山社
発行者　霜鳥佑太
令和七年　一月　八日　発行