

芸術

と

ART
&
FORCE

力



Remember - Its
always easier to
get forgiveness than
permission..

ながた
かきひさ

『芸術と力』

ながたかずひさ

●設問

ガンディーは「塩の行進」で大英帝国に勝利した。
これを「非暴力・不服従」の闘いと言う。

しかし、相手に言うことを聞かせるのが「力」なら、暴力も行進も同じ「力」ではないだろうか？

ここで芸術を観てみる。それには人の心を動かして
今までとは違うことをなさしめる「力」がある。

さすれば、芸術を「力」と捉え、特に暴力と比較検討すれば、なにか新しい視点が得られるのではないか。

……という小論です。

●暴力と芸術

もうすこし詳しく観よう。

暴力とはなにか。

他者を従わしめようとする力のことである。

人の心を「外部から」「望んでもいないのに」変えようとするもの、とも言える。よって物理的力のみならず、言葉や仕草なども暴力になりうる。セクハラやモラハラを想起されたい。

なぜ暴力が発生するのか。

人間は社会が無いと生きていけない。しかし社会においては人間同士のなんらかの利害がしばしば対立する。そこでさまざまな力を振るい、相手に言うことを聞かせようとする。これが暴力である。

そして人間が社会から完全に逃れることは難しい。たった独りで生きるのはかなり困難だ。だから社会に在り続けるために暴力に耐える。これが抑圧である。

暴力と抑圧こそが、社会を手に入れた人間が払ったコストである。これらにどう対処するか。暴力と抑圧を最小化しつつしかし社会を維持・発展させたい。この矛盾の解決、もしくは解決に向かって行動するこ

と、が人間が生きる上で大きな課題である。

であるからおそらく、「つらいひと」の辛さの原因は、この暴力や抑圧にある。ということはここを解決できれば、つらさは無くなる、もしくは減る。

さてここで芸術のことを思い出そう。

芸術には得体の知れない力がある。古今集仮名序にて紀貫之の言う、

「力をも入れずして天地を動かし

目に見えぬ鬼神をもあはれと思はせ

男女のなかをもやはらげ

猛きもののふの心をもなぐさむる」

は歌なり、と。和歌だけではなく絵もロックもダンスもオブジェも料理もその力を持つ。

この不思議なチカラは……あるいは暴力ではないのか？

文字通りの「暴れる力」として作者の意図と関係なく発動し、受け手が勝手に動揺＝感動する。この時心に身体に吹き荒れる暴風雨、電撃ショック、これはまさに殴られるに等しい。

しかし芸術やその感動を（いわゆる）暴力と認める人はほとんど居まい。なぜなら、芸術によって与えられる衝撃は、ほぼ間違いなく、その人の魂を解放し、励まし、高めるからだ。もちろんその副作用として貧乏になったり家族が迷惑を被ったりすることはあるのだが、すくなくとも本人は幸せである。

（いわゆる）暴力にそのような効用はない。むしろ振るえば振るうほど、心が荒んで自らも不幸になっていく。おそらく生物には生きていくだけで喜びを感じる回路があり、暴力によって他者のそれを阻害する行為は、自分のその「自動喜び回路」を止めてしまう効果があるのだろう。

芸術と暴力、この二つはあきらかに別のものである。別のものだが、同じような機序で作動する「神秘の力」である。

ということは、あるいは芸術を暴力に対抗する力として使うことはできないか。

力には力を。

「できないか」もなにもそれが「塩の行進」である。あれをArtと言わずに何をArtと呼ぼう。

暴力に対抗する場合、通常の抗議は力が弱い。そもそも相手には圧倒的な力があるので、同じ系統の力（物理力、権力や法律など）で立ち向かっても単純に押し負けるだけである。

これに勝つにはどうするか。

暴力が動いているその作動原理に働きかける。

現代における暴力は、社会が「こうすべきだ」と押し付ける抑圧から発生していることがほとんどである。この「こうすべき」を叩く。

「こうすべき理由は実は無い」

「そうしたからといっていいわけではなし、そうしないからといって悪いわけでもない」

「そうすることは冷静に見ると滑稽だ」

など、言い方はいろいろあるが要するにその抑圧そのものを可視化し、

「こんなこと言われてるんですけど、みなさんどう思います？」

と周囲の人に示せばよい。

まさに芸術の出番であろう。

スムーズに自動的に動いている「ザ・システム」に対して、サボタージュを勧め、逃走を煽り、そこで動かされているロボット達を嘲い、ベルトコンベアをジ

ヤムらせる。

「……あれっ？」

と観る者が思えば勝利である。一度疑問に思ってしまうとそれをシステム側が払拭することは難しい。なぜなら、システムがスムーズに作動する、ということはシステム側に都合がいいだけで、人間にとっては実はどうでもいいことだからだ。

電車が止まる。それは定刻に行かねばならぬ会社があるから困ることであって、仕事がそういう形でなければ困らない。だから苛立ちもない。

商品そのものに疑問を持てば、その商品を勧めるセールスマンの声に惑わされることはない。

暴力に対し芸術は、「それは言わない約束」を言うてしまうことでその力を削ぐ。

芸術というこの力の素晴らしい点を挙げよう。

まず老若男女、誰でも使える。

コストも安く、リスクも無い。

いますぐ始められ、いつでも止められる。

もし自分で作品を作り出すことができなくても、それに触れ、支持・拡散し、作者を支援する（金を渡

す、便宜を図る、応援する)、それだけでも芸術活動になる。

かように使いやすくまた即効性がある。

後述もするが、このように芸術を捉えると、本質的に「上手い下手」になんの意味も無いことがおわかりになろう。むしろ「あれ？ なんだこれ？」と思わせるようなものこそが、力を持つ。

●テーマ＝魂

芸術を話題にする場合、テーマ（主題）がそれこそテーマになることが多い。

芸術を力として見た場合、テーマはどのような意味を持つか。

いかなる行為であれ、人を突き動かすのはその行為を駆動させた魂である。

同じ「車で人をはねた」事故でも、不運が重なって起きた不可抗力的なものと、「アイツを殺す」と起こされたものでは意味が全く違う。

ということで、主題には一番言いたいこと、感じていることを持ってくるしかない。

言いたいことといっても明確な形で言語化されていないことも多い。ただなんとなくこういうことを表したい、という程度でもよい。

もしそれもなければ、逆に「このへんが気持ち悪いと思っているんだけど」という点をクッキリ表してみるもよからう。愚者を描くことは賢者あるいは普通の

人をも引き立たせる。

もっとプリミティブに、レイヤーが物理層に近い単なる感覚でもよい。「この音がキモチイイ」とか「この色がステキ」でも。

もしそれでもな一人にもなければ……暴力を描くとかろう。

先程来書くとおり、現代社会の、あるいは個人の諸問題の根本原因はほぼ、暴力とそれを引き起こす抑圧にある。であるからこれを描けば、誰の心にも一応インパクトがある。ファミレスで迷ったらハンバーグにしとけ、ぐらいのものだ。

もしそれも嫌なら……まあ何か手を身体を動かすといいだろう。芸術は半分、受け手のものでもあり、魂がぼんやりしてても受け手が勝手にいいように解釈してくれることもある。

鼻ほじりながらでも一万円をしかるべき相手に寄付すれば、それはきっといいことに使われよう。

●企画は走りながら

力というのは流れであり、変化である。

であるから芸術は、本質的には企画・計画ができない。

とはいっても、作品を物理的に構築していく場合、いくらかの（時には膨大な）物理作業を（場合によっては集団作業も）必要とする。その際はどうしてもマネジメントが必要になる。

この場合のマネジメントのキモは、流れや動き、変化を阻害しない、という点だ。

最初に計画表を作り、それに従って毎日これだけの量のパーツを作っていく、最後に組み立てる。自動車工場や受験勉強ならそれでよからう。

しかし芸術の場合は、途中で「あれっ、考えてたこれより今思いついたこれの方がいいぞ？」という場面はいくらでもある。（本当は自動車工場や受験勉強もそうだ）その場合は躊躇なくそちらに舵を切る。

その際に変な方向へ言ってしまわないようにする指

針が、先程のテーマ、魂だ。

文化祭で模擬店を出す。「喫茶店ですよ」と決めておけば、メンバーが「いいおばけコスチュームがあったんだ！」と買ってくる恐れは少ない（無くはない）。

BMWという自動車メーカーはテーマを「駆け抜ける喜び」（Freude am Fahren）と言語化しており、これに則っていれば7人乗りSUVから2人乗り電動スポーツカーまで一本筋が通る。

魂を見失わないのと同時に、フィードバック・ループを回すことも重要だ。

企画を膨らませていくと、新しい要素が次々に生まれてくる。たとえば冒険ファンタジーなら新キャラ、新ギミック、新しい目的地、敵やライバル、新しい世界観。グッとくるそれが現れたら、それに合わせて企画自体を修正していこう。本来の主人公より脇役が目立つ作品はたくさんある。

このループを回すには「まず始めること」がだいじ。

「いい企画が浮かばないから」と手を止めてはいけな

い。やる気がやっているとだんだん出てくるように、いい企画は転がしていくうちに育っていくものである。ロングラン・少年マンガには後付け設定が増えていく。

最悪、企画は平凡でもなんとかなる。

ディテールが超精密だったり、熱量がヤケクソに高かったり、作品にパワーを載せていく方法は他にいくらでもある。

旅に例えよう。

プランは大事だが一分一秒そのとおりに動く必要はない。旅先の出会いや偶然に乗って、思いもかけないところへ転がっていくことこそ旅の醍醐味であろう。本人が楽しんでる旅の方が、観るものもきっと楽しい。

●威力を高める

芸術が力であるならば、暴力も参考にしよう。

効果的な暴力（喧嘩でも戦争でもテロでもよい）を観察すると、次のような特性が見られる。

- ・強く
- ・いきなり
- ・急所を突く

制作における技術論・精神論は、これらを実現するための方法論に過ぎない。心技体を鍛えると同時に、いまある心技体をいかに破壊力に変換するか。そちらも大きな課題である。

以下に少し詳しく見よう。

○強く

この場合の「強さ」とは「存在感の強さ」である。タッチが豪快だとか、声が大きいいという意味ではない。水彩で子猫を描いても「強い」絵はできる。

直接「強さ」を意識するのはもちろんとして、「強

さ」を阻害し「弱く」してしまうものを考えてみよう。それを避ける。それは何か。
「自制心」ではないか。

創作者には一定割合で、初期の荒削りな作品の方が優れている者がある。これはおそらく技術的に進歩したがゆえに、

「こういうことをしてはいけない」

「もっとこうしなければいけない」

という「縛り」が心と手を縛り、それにより活力・生命力を喪いつまり作品が「弱く」なってしまったのだろう。

自制心は捨てる。上手くなればなるほど、ますます捨てる。

○いきなり

驚きは力の効果を数倍にする。

否、「驚き」そのものが「力」と言ってもよい。

相手を驚かせるのに必要なのは、まず自分の驚きだ。

常に自分の想定外の出来事が降ってくる経験に晒されていないと、人間は容易に認知の範囲を狭め、その中で惰眠を貪る。

勇気と好奇心は自動的に湧くものではない。特に経験と年齢を重ねると。そこは自分で沸き立たせる。

驚きをもたらすものは新しいものとは限らない。田舎でおばあちゃんから教わるものかもしれない。

強くなればそれだけで圧を掛けて相手をロープ際まで追い詰められる。しかしそれだけでは倒したことにはならない。

ショック、段差、角度、つまり切所・切欠が無いと、物事は大きく動かない。逆に、レゴ一つでも踏めば巨人も倒れる（痛くて）。

人間には物事をシステム化・ルーティン化する強いドライブが掛かっている。意識的にその流れから外れていくちいさな努力を重ねないと、あっというまに「いつも同じことをしている人」になってしまう。

○急所を突く

究極をいえばこれに尽きる。弱兵・寡兵でも敵大軍の指揮官の首級を挙げられれば、戦況は動く。

常に急所、コア、ポイントがどこか意識することが大事だが、それを外してしまう意外な理由に、「作為」がある。

芸術家は世界を創る。そこに何を観るかは観客の行為であって、芸術家にはコントロールできない。であるからこそ「勝手に」「作者の想定外の」自分が観たいものを見出してくれる。これが作者と観客の関係である。

そこを、「これを観ろ」と作為をもって突き出せば、観客にはそれだけが目に入ってしまう。あとは飛ぶ。巧くなればなるほど、手品師のようにある一点に観客の焦点を合わさしめることが容易になる。しかし、のべつそれをやってしまうと、観客はレールの上を歩かされている気になって疲れまた飽きる。

観客も「観る」という創作行為・芸術活動をしている。それを阻害されるとつまらない。

過剰な作為、押し付けは慎むのがよからう。

——以上三点が「力」を高めるツボではないか。

実際に制作する現場では、判断に迷うと時間と労力を空費する。一流作家でも推敲に執筆以上の時間・手間を掛ける人がたくさん居るほどだ。

その場合、このように「力」として考えると「どちらがよいか」の判断をいくらか楽にできるのではないか。

●抵抗力として考える

今度は逆に、芸術を、暴力や抑圧、それを生み出す巨大システムへのレジスタンスとして観てみよう。相手は、

「組織化され」

「暴力と抑圧を奮い」

「顔が見えない」。

では、これを逆転してみる。

○芋蔓（非組織化）

相手が組織ならこちらは無組織だ。すなわち、形が決まってしまう「構造」を持たない。

構造（フレーム）を先に考えてしまうから、その枠から出づらくなり、動きづらくなり、行動を先を読まれやすくなってしまう。

構造とは、例えば脚本なら「起承転結」であり、ポップスの作曲なら「定番コード進行」になるだろう。作品を作る時、こういうガイドはありがたいものだが、ガイドに乗るとそれだけで先述の「いきなり」の大部分を失ってしまう。

なので、たとえばスタートとエンド（長い場合は適宜中間地点をいくつか）だけ決めておいて、その間は行き当たりばったり、いもづる式で決めていく。

また旅に例えると、パックツアーに対してフリーツアー。宿も決めずに現地に行き、直感・飛び込みで観光・食事・宿泊を楽しむ。

うまく行くことよりも（自分の）ワクワクを優先する。

どこに行くか、それは作品に聞いてくれ。

○喧嘩（暴力の可視化）

暴力と抑圧は可視化されると弱い。

さすがに現代では露骨な暴力をふるうと評価を下げる。であるから、「それは暴力ですよ」と明らかにすること自体が、相手に対する有効打になる。

暴力そのものを描いてもよいが、作品のタイプとしてそれが難しい場合、「対立」つまりケンカを盛り込む。

極端ななにかと極端ななにかを出会わせると、そこに葛藤そして喧嘩が生まれる。それらはつまり抑圧と暴力だ。

これが解決されると、カタルシス（昇華）も生まれる。

つまり対立はテーマをハッキリさせる。

対立は矛盾でもよい。ある要素の中に、相容れない二つの性質があって、それが相克を起こす。それらは時間の経過とともに膨らんでいき、いずれ爆発する。それもカタルシスになる。

○肉体（具体化）

釣った魚も名前をつけると食べられなくなる。

「これはひとつの生命だ」と認識の枠組みを変化させると、途端に「これ」は命を持って動き出す。

組織の者が立場を盾に人間であることを捨てシステムの一部と化するのなら、こちらはあくまで独りの人間であろう。

生活者として食べ、眠り、遊ぶ。

動物として笑い、泣き、怒り、悲しむ。

身体感覚に近いところを描写すれば、いま降りかかっている暴力と抑圧がいかにも無意味なものか、どれだけ根拠のないものか、明らかになる。

いま目の前にある事象を、抽象的な観念として捉えるのではなく、一回限りの現実として捉え、個別化し、細分化し、具体化し、生活化し、ちいさいものとし、そこにあるものとし、伝える。それらは観る者の中にある「いきもの」を呼び起こし、社会という枠組みが強要している軌、鉄の鎖、フレーム、常識、世間という幻影、を思い起こさせることだろう。

思い出す、それは覚醒である。

あとは本人がどうにかするはずだ。

——以上三点、つまり生命的であればよい。

抵抗する相手はシステムであり、生命はない。ならばこちらは生命を得物にしよう。衝動的・身体的・直観的・本能的であれ。計算で作ると弱くなる。「いい出来だけどグッと来ない」ものになる。

人間は共感する動物だ。

共感＝感動である。

共感を呼べるのは「いきもの」だけであり、であるならば、なるべく生に近いところから噴き出しているものを作るのが、よいだろう。

力強いこうと意思を持つこと自体が、力強さだ。

●そのほか

ここまで芸術の力としての側面を観てきた。少し違う面からも観ておこう。

○代理人

人には良心や自制心があり、力をどうしてもふるいがたい人も居る。芸術家はそういう人に代わって、本来できないことやしてはいけないことを作品にする。

(たまに区別がつかなくなっていてリアルでもやらかしてしまうが)

また逆に、人は楽しいことややりたいことにもいろんな理由で二の足を踏んでしまう。これをも代理するのが芸術家(の作品)だ。

だから、誰もが妄想する行動なら共感を集めるだろうし、観たことも考えたこともない行動なら耳目を集める。どちらでもよい。

芸術家を、いろんなクライアントを抱える代理人に例えよう。たとえばサッカー選手のエージェント。

「契約できるならどこでもよい」から「R・マドリーで年俸五〇億もらってチャンピオンズリーグ決勝でバイセコー」まで、選手の希望はいろいろある。希望に

貴賤はない。あなたが共感しやすい希望を、代理人として実現すればよい。

○変な方へ

抵抗には逃走という方法がある。

人間には一度見知ったものをパッケージ化して自動処理する、自動化機能のようなものがあり、これが世界を退屈にしていける。

それを打ち破るには知らないものを観る。

つまり変なものだ。

創作はぼんやりしたものから形を作っていくものだから、ある程度進むとどうしても「形を整える」ような状態になって、小綺麗にまとめてしまう。

しかしその小綺麗さは安心感を生み、「いつものあいうもの」の箱へと入れてしまう誘惑を発生する。

さらに言えば、構造化しようとする努力・方向性そのものが「システムへの意思」である。そこから逃れて自由を得ようとするのが芸術のはずなのに、いつのまにか逆走している。

なんだか重くなってきた、と感じたらそれは「形作る」ことに囚われて、システム化への道を走っている

真っ最中だ。

逃走せよ。逃走せよ。おかしな方へ。

○間違いなんて無いんです

その流れでいうと、「間違い」「失敗」など存在しない。

作者の「気に入らない」があるだけだ。

「迷う」という状態は「どちらが正解か」あるいは「より良いか」と考える状態である。しかしここで「変な方がいい」と考えるとどうだろう。作者の気に入った方は気に入ったからよい。作者は気に入らない、つまり「変だな」と思った方も変だからよい。

これで迷う必要がなくなる。

そもそもあなたがつくるものは、少なくともあなたにとっては正しい。あるいは美しい、カッコイイ、素敵、kawaii、なのだから、自信を持って歌えばよい。テキトーでよい。裏付けなし根拠なしでよい。どうしても不安なら大阪人のように最後に「しらんけど」と付けておけば、いつでも逃げられる。

しらんけど。

キッチリしているものは調和の美を呼び、それはそれで感動がある。でもいいかげんなものも、生命の蠢きを表してくれる。

未完成、適当、粗い、不揃い、ゴツゴツしている、なま、唐突、不規則、不定休、メニューは気分次第…それはそれでいいのだ。

○「自分の」ストーリーを描く

どうしても惑ったら、社会つまり他者を捨て、自分自身に立ち返ってみよう。芸術にはその力もある。

「誰にも支持されなくても私は『これ』が好きだ」と思えるものと作り出す。

自分のストーリーを自分で描く。それはつまり、他人の書いたストーリーに乗らないことである。

他人（つまり社会・世間）が好意であれ悪意であれ無意識であれ、「わたし」のストーリーに介入してくるのが近現代である。いや、人間の生活である、と言ってもいい。

油断すると他者の敷いたレールに乗せられて、知らないところ、たとえば強制収容所、へ連れて行かれ

る。

芸術家の役割は作品において「そういうルールに乗らない」と行動（せめて宣言）することで、ルールに乗せられた人に「降りても大丈夫だよ」と示すことではないか。

それは自分自身の魂に従うことであり、それを観た他者の魂をも明るく照らす行為だ。

登場人物がバカをやる。

そんなバカな話をあなたが嬉しそうに書き続ける。

そんなあなたと作品を観て、ホッとする人がいる。

これらがセットになって、芸術作品と言えよう。

ガンディー曰く、

「あなたがすることのほとんどは無意味であるが、それでもしなくてはならない。そうしたことをするのは、世界を変えるためではなく、世界によって自分を変えられないようにするためである」

自分自身のために、作る。糸車を回すのは誰のためでもない。自分のためだ。

○伝え方は1割

コミュニケーションは受け手が主体である。いじめやセクハラはされた側の辛さ・苦しさが問題だ。

だから「伝える」という点で作者にできることは小さい。「伝える」のではなく「伝わる」のだ。

つまり「伝え方」に力を割く必要はあまりない。

○芸術と娯楽の違い

芸術は学習であり、娯楽は全肯定である。

前者は変化をもたらし、後者は受容してくれる。

だから本質的には相反する。芸人が芸を語りだすと破綻する原因はここにある。「芸を『極める』」のは学習回路であり、「ある方向に向けてフィードバックを掛けながらドライブする」という行為であって、いいと悪いを分ける行為だ。これは全肯定という基本に反する。

娯楽はキャバクラ、芸術は禅寺。

キャバクラに来たお父さんに座禅を組ませ警策で喝を入れてもよけい泣くだけであり、かわいいお姉さんがヨシヨシしてくれると思って禅寺にやってきたお父さんには、まずお医者さんに行ってもらった方がよ

い。

まれに娯楽の背後に芸術を隠せる天才（たとえばマイケル・ジャクソン）が出るが、外れ値なのであなたの参考にはあまりならない。イエスも言う。「聞く耳のある人は聞きなさい」と。

○人の夢

人に見た夢の話を聞かされることほど耐え難くつまらないことはない。

芸術とは基本的にこれであり、つまり本質的に（受け手にとっては）つまらない。

これを受け手にとってもおもしろくする方法はおそらくひとつしかなく、

「自分の見た夢と勘違いさせる」

ことだけだろう。どのようにそれを実現するかが、各人の腕の見せ所。もちろんそこを綺麗さっぱり切り捨ててもよい。

○力に戻る

フランス革命史が専門のある学究が言う。

「棒きれで物や人を殴ることにはたまらん愉悦がある。このことを認め、かつこの欲求とどう向き合うか

の過程が世界史の本質だといって過言ではない」

芸術という棒きれで多数の人を殴りまくる。これ以上の愉悦はない。カーテンコールの主演女優の恍惚は、その場の数百人を虐殺し、拍手の音として断末魔を聞くときのそれである。ミュージシャンがなぜ異様にカッコイイかといえば、光の束を浴びながら爆音の中で銃や剣（のような棒や板）を振り回す、「伝説の勇者」感が極めて高いからだ。

棒きれで殴る愉悦。

合法的に・嫌な顔もされずむしろ悦ばれつつ・怪我もせずにそれを、いくらでも好きなだけ感じることができる。

たまりませんなあ。

●結び

芸術は力だ。

なぜなら、己が為しても、誰かのそれに触れても、元気づけられるからだ。

この人間をエンパワー・エンカレッジ・エンハッピネスするもの正体はなにか。おそらく暴力そして抑圧の逆、つまり、のびゆく感じ、希望、そして成長であろう。

強く、大きく、賢く、美しく、数多く、巧く、深く、楽しく……自分の中の何かが膨らんでいく実感、それが生命を瑞々しく若々しくさせる。物理年齢は関係ない。歳を重ねるとこの実感を阻害する様々な要因を抱え込み易いだけだ。慎重にそれらを排除していけば、人間は死ぬまで成長する。そして成長は元気を増し、勇気を増し、楽しさを増す。

芸術に貴賤は無いが、効果の強さを良しとするなら、これを実感させるものがより力強いだろう。簡単に言えば

「いきいきしている」

とよい。もちろん直接描くも良し、それらを妨げる暴力を描いて陰画として生を描くも良し。

それが観る者の中の生命を覚醒させるだろう。

芸術は力だ。しかも作者にも制御不能な。

制御不能な力を奮う。それは神の所業である。

これほど人間に万能感や有能感を与えるものはない。

だから芸術に携わるがよい。

善良なあなたはその善良さ故に、ふつうなあなたはその抑制の故に、ワルなあなたはそのツツパリのために、心が疲弊している。芸術の形で自己を思い切り解放するのがよかろう。

やりたくないことをやらされ、やりたいことができないのが社会で、それがつらい。だから、芸術で、やりたいことだけやって、やりたくないことをやらなければ、たのしい。

こないだ音痴二人でカラオケ行ったら、メッチャ楽しかった。

本稿の言いたいことは、それだけである。

●おくづけ

『芸術と力』

作者 ながたかずひさ

発行日 原版 2018.8.11 /web版 2018.12.24

お問い合わせ先 nagata@mti.biglobe.ne.jp

サークルサイト <http://rakken.net/>



Art & Force
Powered by Kazuhisa Nagata