

三野 新

人間と魚が浜

人間と魚が浜

三野 新

【作品概要】

本作は、現代社会の寓意として描かれた作品です。そして、同時に人間と魚がどうやって共に生きていけるか、

というコミュニケーションの方法を探究するプロセスを見せています。

膨大な量の白い箱の美術は、魚の棺桶としての保冷用発泡スチロールであり、また人間と魚を繋ぐコミュニケーションの道具として使用します。ギリスーツや、ライフジャケットのようにもみえる衣装は、現代における戦争、それに伴い海を越え移動する難民の人たちに似せています。

人間と魚を巡るフィクションは、現代における日本のある特定の人々の状況を描くのに、とてもアクチュアルに表現することが出来るものでした。

私たちは、果たして、人間でしょうか、魚でしょうか。

【あらすじ】

登場人物は、釣りの達人と初心者。それと二匹の魚たち。達人はただ釣りを楽しんでいる。

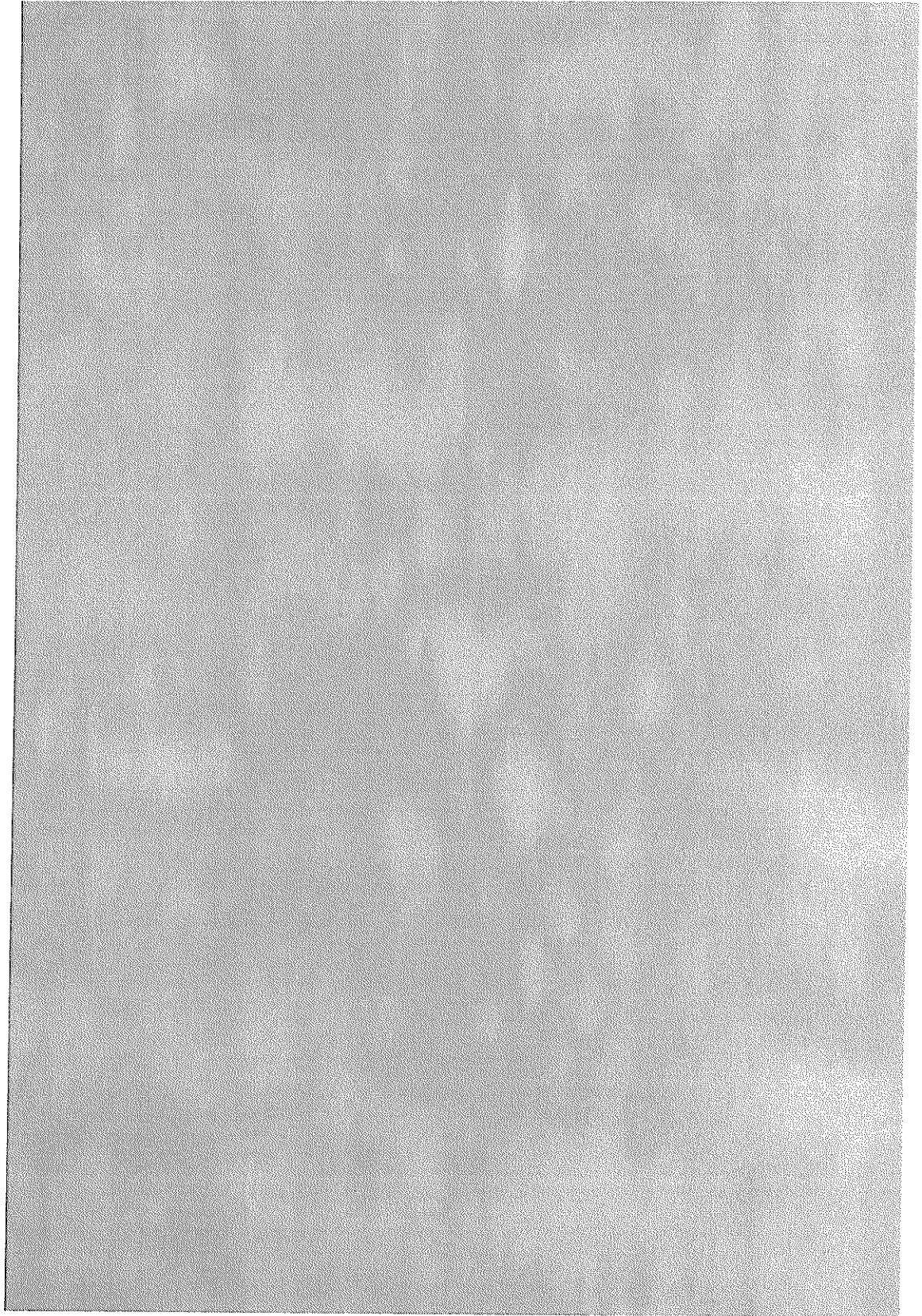
一方で、魚たちはただ恐怖している。人間と魚の不平等さや、暴力的で差別的な状況が浮き彫りとなっていく。

ある日、魚が空から降ってきて、初心者と出会う。

二人は、意志が通じ合えない中、共生の方法を探るため、様々な手段で意思疎通を試みる。

だが、それも失敗して、人間達は魚達のいる場所から去っていく。

その中で試された二者の関係性は柔らかに変化し、人間達がいなくなったあとも、魚達は人間達のことを考える。



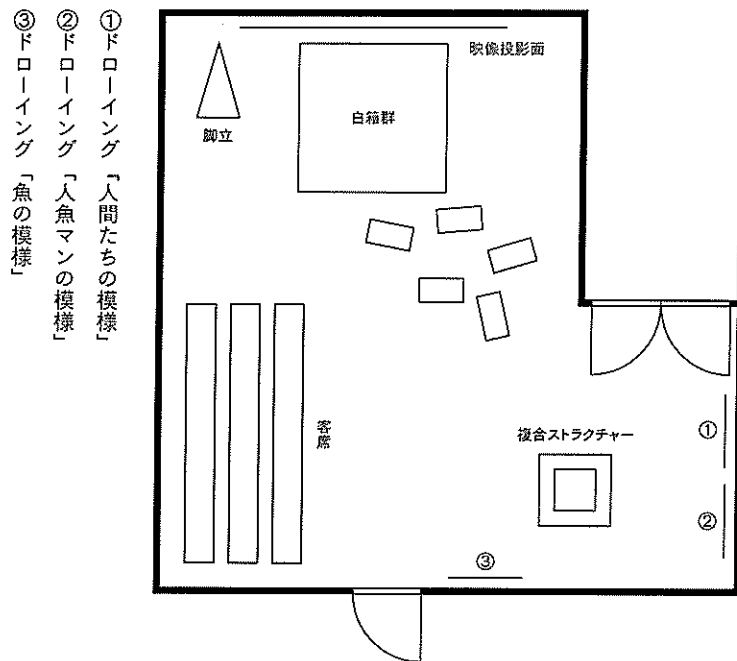
人間と魚が浜

人間と魚
におもたうさる
共存のたう。

登場人物

- 天才の魚(天才)
- キレイな魚(キレイ)
- 人魚マン
- 人間(釣り人)
- 人間(初心者)

舞台見取り図



- ①ドロ잉 「人間たちの模様」
- ②ドロ잉 「人魚マンの模様」
- ③ドロ잉 「魚の模様」

前書き・それぞれの属性条件やルールなど

①魚が、そこにいる。人間も、そこにいる。二つのまったく異なるもの。それでもなお、どこか似ているものを探するための過程を表現できるようにしたいです。そのため、二つの世界が、舞台上に同時にあるとします。

A 世界Ⅱ天才と初心者がいる世界

B 世界Ⅱ釣り人と初心者とキレイのいる世界

ただし、A世界とB世界の両方ともに、人魚マンはいるものとしてします。

②人魚マンは、その場にいるA世界とB世界、それら両者の未来から語る主体とします。

人魚マンの声は、録音された声、もしくは複製された、その場で発せられた声以外によつて語られる。変声によつて、いくつかのエフェクトなどを重ねてもいいかもしれない。いずれにせよ、他の出演者と同じような音質ではないようにしたい。

③人間は、人間同士で話す時は全く気にもしないことを浮き彫りにしたいです。魚は、言葉を人間によつて奪われています。そのため、人間と魚の会話には意思疎通を行う上で、いくつかの困難を伴います。

A 天才……天才は写真イメージによつて人間とコミュニケーションをします。天才にとつての写真は、自分自身の過去の記憶です。写真の中で起こっていることを伝えようとはしますが。出来るだけ、何が写っているか、という具体的な話となります。主観や感想、見立ては通用しません。たとえ残酷な事実がそこに写っていても、ただ、具体的に、その写るものを記述し、発話します。

B キレイ……キレイは、自身の身体が楽器であり、言葉ではなく、音楽で、歌でコミュニケーションを取ります。キレイは、その増幅装置として「楽器」を持つことで、人間に聴こえるほどの大きさを歌うことができます。普段はキレイは何も話せない。ただ、鼻歌

を歌ったりはできる。身体は楽器だが、それでもその声は小さい。

④魚↓天敵を避ける。なんとかその目を賭うために、他者と共生したいと思っています。釣り人↓魚を釣る。人間を殺す。楽しむために。(釣り人は、単に釣りをすることだと思っている。) 初心者↓魚とコミュニケーションする。魚と継続的に関係を持ちたい、一緒に生きていきたい。ただ、釣り人の意見には従わないといけない。(初心者は、釣り人の意見が、戦争のことだと思っている。)

⑤魚は、人間から逃げ回る必要がある。人間から発する光に当たると死にます。逃げ回ります。人間は、逆に、魚にその気配を察せないように近づく。釣り人の懐中電灯の光は、魚にとって凶器です。当たると死にます。人間と魚の関係性は、絶対に平等にはなりません。常に、人間が支配しています。

はじまり

比較的暗い。真っ暗ではない。白箱群からわずかな光が漏れている。徐々に、波打ち際の映像が流れる。ややあつて、人魚マン役の人間が、上手ドアから登場する。映像がフェードアウトすると、そこに被さるように、トライアングルのリズムがフェードイン。そこに、タイトルクレジットが流れる。

タイトルクレジット 『人間と魚が浜』

タイトルクレジットの後に、その後魚役になる、二人の「人間」が、下手ドアから入ってくる。天才の魚とキレイな魚になる二人の「人間」。二人は、白箱群へ隠れる。何かが来ることを予感するように、すこしワクワクしている様子。二人が隠れる場所は、全く別々が良いだろう。そこに、同じく下手ドアから、釣り人役になる人間が入っていき、懐中電灯を、白箱群に照らす。なにかを探している様子。

白箱群にそれぞれ隠れていた、二人の魚役になる人間は、懐中電灯に当たりそうになると逃げだす。楽しそうに。これは、ゲームなのだ。「懐中電灯の光が顔に当てられたら死ぬゲーム」なのだ。釣り人役の人間と、魚役になる二人の人間が、3〜5分ほど、舞台全体を使って、ゲームをしている。人魚マンは、それを見ている。魚は、光を顔に当てられたら、

魚になる人間たち 死んだ。

と言う。そういうことが、何度もある。

初心者役になる人間が登場する。初心者役は、釣り人の周りをうろつく。まったくもって、場違いな感じ。馴染めない感じが出ている。

初心者 なにやっているんですか？

釣り人 え？うん。

釣り人は初心者役を最初は、あんまり気に留めない。

初心者が続いて、人魚マンを指して、

初心者 これなんですか？

釣り人 え？うん。

人魚マンは、釣り人にとって、普通にいる存在。ゲームの駒、のだが、その利用方法は、舞台中に明かされることはない。だが、次のセリフで、釣り人役は、釣り人になる。そうになると、初心者と釣り人の関係は絶対である。上官と下官。命令は絶対。という関係性となる。

釣り人 変化を見逃さないことが大事です。コンクリートのこういうね、変わり目、境目とか、よく見て。普段見過ごすようなこういうポイントも、魚がいる重要なポイントです。トップでまずせめて、それから、ジグで落としていく。その繰り返し。

と、言つて懐中電灯を白箱群の際をなぞりながら、まるでその場所が本当の釣り場のように見立てる。そし

て、釣り人は相変わらず「顔に当てたら死ぬ」ゲームに遊び続けている。引き続き、居づらい初心者。

人魚マンは、以下のセリフを何度も口にする。トライアングルのリズムに「人間と、魚が……」というリズムが沿っているのか、沿っていないのか、分からない。

人間と、魚が、

(何を?)

人間と、魚が、

(どうやって?)

人間と、魚が、

(誰に?)

人間と、魚が、

(何に?)

人間と、魚が、

(場所は?)

人間と、魚が、

(時間は?)

人間と、魚が、
(生きていく。)
人間と、魚が、
(方法は?)
人間と、魚が、
(混ざり合う。グラデーション。)
人間と、魚が、
(水のある場所で。)
人間と、魚が、
(陸地で。)
人間と、魚が、
(一緒に生きる。)
人間と、魚が、
(自由になる。)
人間と、魚が、
(浜辺で生きる。)
人間と、魚が、
(戦場で生きる。)
人間と、魚が、
(意志が伝わる。)
人間と、魚が、
(どうなる?)

この声にも気づく初心者、人魚マンを、モノとしてしか見えないものとして見ている。奇妙な落ちていく「もの」として、覗き込む。

初心者 これ、なんなんですか？

釣り人 どうしたの？何かいた？ 何か見えた？

初心者 え？見えないんですか？

釣り人 あゝ、これね。……(がたとと、動くなにか、それを見に行く釣り人。一通り探し終わって)うん、異常なし。晴天無風だもん、見事に。この日差しでこの浅さはきついなあ。

一人は、階級としては上(兵士としては)、釣り人である(釣り人としては)。もう一人は、階級は部下(兵士としては)、初心者である(釣り人としては)。釣り人は、初心者に対して釣り、を教えていると思っっているが、初心者は、釣り人から兵士としての訓練を受けている、と思っっている。

相変わらずゲームが続いているが、初心者は、徐々に「人間と、魚が」という人魚マンのセリフと同期

させはじめている。

釣り人 自分の影を水面に落とさない。影は必ず（ここから、ここ、みたいな身振りと一緒に）陸の上に置いておく。足音は特に注意。

初心者 はい。……人間と、魚が……

釣り人 雰囲気満点。怪しいな、つて所があれば、止まってみる。動きながらだと分からない所も、ぐつと足を止めてしっかり見ると見えることもあるんで。

初心者 はい。……人間と、魚が……

人魚マンは、キレイな魚に、自分で楽器を引きながら、キレイにレクチャーするように、音を聞かせながら、キレイに楽器を渡す。キレイは楽器を持つ。持つやいなや、音楽が流れはじめる。次に、人魚マンが、写真を天才役の前に見せる。すると、天才は、「懐中電灯に当たると死ぬゲーム」から離れ、天才役となる。人魚マンが見せた写真を見ながら、写真に向かつて、写真の「写っている内容」を表現する身振りを行っている。これで、世界は二つの世界へ。

人魚マン 人間と、魚には、二つの世界があります。

一つは、人間と、魚が、共に生きる世界。もう一つは、人間が、魚を、殺す世界です。これは（顔を天才と初心者の方を見比べながら）、人間と、魚が、共に生きる世界。これは（顔を釣り人とキレイの方を見つめながら）、人間が、魚を、殺す世界です。二つは、同じように見えて、違う世界にあります。

テロップ 「人間と、魚の、出会い」

人魚マンの言葉が、初心者には聞こえる。だが、舞台上の他の役たちは、聴こえているか分からないようにする。

初心者は、人魚マンに耳を立てる。「人間と、魚が……」と言う人魚マンのリズムに合わせている身体の揺れ。初心者と人魚マンは、手を叩いたり、身体を強制的に揺らせたりして、明らかに同期している、ということを観客に見せる。初心者は、人魚マンの方に向き以下モノローグ。

初心者 人間と、魚が……出会ったのは。

初心者 (人間と) 魚が、空から降って来たからでした。

初心者 (人間と) 魚が、空に打ち上がった瞬間を覚えていません。

初心者 (人間と) 魚が、いま、息が出来ている。

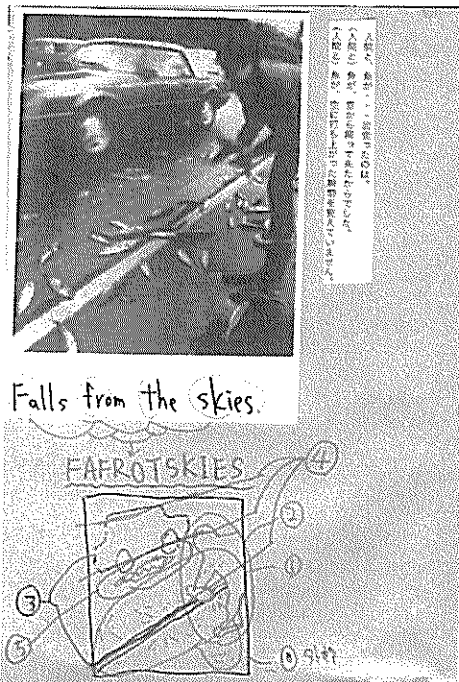
初心者 (人間と) 魚が、水中にすることがわかる。

初心者 (人間と) 魚が、でも空にいることもわかる。

初心者 (人間と) 魚が、でも現在落下中であることも分かる。

初心者 (人間と) 魚が、このままだと落ちて死ぬことも分かる。

天才は、初心者の声が、人魚マンを通して聴こえるものとせよ。それに呼応するように、以下モノローグと身振りを用いて写真に「写っている内容」を記述しようとする。初心者と天才の台詞は、交互、というより、時に被さるように、会話、ではなく、モノローグの同調、である。



天才 ここには、二枚の写真があります。一つ目は、魚が、沢山散らばっている写真です。

天才 二つ目は、魚が青いバケツの中に入っている写真です。一つ目の写真のことをまず話します。

天才 一つ目は、道路の上に魚が複数散らばっています。

天才 左に、1、2、3、4。真ん中に、1と12。右奥に1と12。

天才 この写真は、右側に人が、こういう風にして立っていて、手がブレている。

天才 この写真の角度は、こうなっていて、この部分に人、この部分に車が、こういう角度であります。

天才 道路の白線がこう。車がこうで、人がここにいて、魚は左4匹が、こことこことこことここと。真ん中12匹が、こことここと……こう。右奥12匹が、こことここと……で、少し離れてここです。

天才と初心者、人魚マンを介したお互いの、モノローグと身振りによって、お互いを認識する構図となる。二人ともお互い、全く異なる種であるのに、声が聞こえ、意思が疎通できる対象なので、相手に対して、

好奇心、興味など程度の差こそあれ、気になっている。いったい、あれは、なんなのだ?! 人魚マンは、お互いを近づけさせている。お互いが、モノローグを言い合っている。これは、まるでセクション(?)のよう。途中、釣り人からの何かを呟く声。

釣り人は、キレイな魚役の人間と、まだ遊んでいる。釣り人は、魚役の二人が最初に入り込んでいた場所の屋根の部分(高いところ)に登りはじめる。

初心者 人間(と魚)が、空を見あげる。

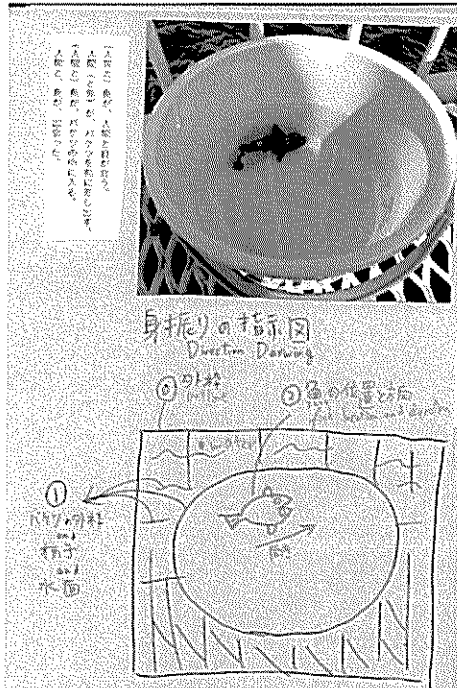
天才 右の写真の手の手はこうなっていて、魚が飛び跳ねているのかこんな風にブレている。

初心者 (人間と) 魚が、人間と目が合う。

天才 言い忘れてましたけど、こちら辺は魚が轢かれてぐちゃぐちゃになってる。

初心者 人間(と魚)が、バケツを前に差し出す。

天才 二つ目は、青いバケツが、外枠のこれくらいの幅で、後ろに、こうなっている格子状の部分と、後ろは水面。



初心者 (人間と) 魚が、バケツの中に入る。
 釣り人 当てるのは難しくない。バケツみたいなところに入れてあげるイメージであれば、すぐにうまくなる。
 天才 魚は、一匹、バケツの、この辺にいる。顔はこちらを向いている。
 人魚マン 人間と、魚が、出会った。
 初心者 ……出会った。

プロジェクトションされた以下の文章の映像。
 すぐに、釣り人のセリフ。

「アメリカの超常現象研究家アイヴァン・T・サングラスンは「Falls From The Skies (空からの落下物)」の文字からの造語で「ファフロツキーズ (Fafrotskies) 現象」を名づけた。」
 「Falls From The Skies」= FA FRO T SKIES」

釣り人 高い所から見ること、遠くの魚も見渡せる。
 魚が気づく前に、ピッと、向かっていける。

釣り人のセリフに、釣り人の世界に引き戻される初心者。釣り人の身振りは、右手が魚を表すようにする。インストラクターとして、右手が魚の動きを見立てる。竿の動きを見立てる、など。
 初心者は、釣り人が呼べば、必ず近くまで行かねばならない。初心者は、釣り人が現在いる、屋根の部分 (高いところ) まで移動する。

人魚マンは、以後人間と魚たちによる、物語の傍観者となっていくようにする。自分が出会わせた、天才と初心者を、自分がいなくなってもなお、共生できるかを見つめ続け、人々に訴え続ける役となる。

天才は、人魚マンと初心者が離れたことで、自分がいま、どこにいるか、ということを確認するために、バケツの中の範囲を自分で規定しながら、歩きまわり、「外側の境界部分」を叩いたり、体当たりしたり、ジャンプしてみたり、白箱を押しつけてみたりしながら、確認する。

釣り人 まず、風景を見る。見た？ どの位置がい
い？

初心者 ……はい。(一緒に見渡す。)

釣り人 陸地の状況から、水中の変化を読み取る。

初心者 どこまでですか？

天才 ここまでです。(外枠の丸い青いバケツの縁を強調する。)

釣り人 「ここまでやる人はそうそういないだろう」というところまでやる。

初心者 ここから、どこまで？
天才 ここから、ここまではです。
釣り人 さすがにこういう影じゃないと、明るくて魚はいにくいと思います。被さりモノは大好きです。

初心者と天才は、人魚マンが「たまたま」間に入ることで、すこし声が聞こえるというだけ。初心者と天才はお互い呼応したいが、人魚マンがずっと間にいるわけではないので、すぐに声は聴こえなくなる、という状況。

初心者が天才が指し示しているバケツの場所を、天才と一緒に、実際に動いてなぞろうとする。ややあつて、初心者の行く手を声で遮る釣り人。

釣り人 待って！ 待って！ 動かないで！ アブ

ローチは細心の注意を払うこと。

初心者 どこに住んでいたの？

天才 ……。(人魚マンが間にいないから喋れない天才。)

釣り人 どこに棲すんでいるか？ まず、ぱっと見て分

かる変化、川の合流点。最大のポイント。良い立地条件の中で、さらに詳細な小さい変化を狙っていきます。

初心者 帰りたい？

(間)

天才は、聴こえない。外枠をひっきりなしにぐるぐる回る。魚が生け簀の中をぐるぐる回るイメージ。人魚マンは、初心者と天才の間に立つように、お互いのことを見ながら。

人魚マン 人間と、魚は、平等ではありません。(人間と) 魚は、YesとNoを禁じられています。(人間と) 魚は、YesとNoが強すぎる言葉なので、禁じられています。

初心者 帰りたいってこと？

釣り人 こんな藪の中、俺も好きで行くわけじゃない。釣るために。一人で釣る人ってのは、魚がいれば、どこにでも行く。

その後の天才は、疲れていく。そうすると、さっきまで、元気に走り回るように、バケツの外枠をなぞっていた速さから、ゆっくりと動くようになっていくだろう。

釣り人は、高い場所から、竿を振ってみる。銃を撃とうとする。そして、釣り人は匍匐前進しながら、屋根の上から懐中電灯を使って、屋根から部屋の中を覗き込むようにして、初心者に教えるように。

釣り人 まず弾道。極力静かに正確に。低い弾道を目指す。甘く着水音を作ることが出来れば、戦果は確実に伸びる。

初心者 はい。

釣り人 一見水が見えない、そんな場所に入れる。

釣り人 強引に行かず、無理しない。

もう一匹の魚であるキレイが、釣り人の懐中電灯に照らされそうになり、箱から楽器を持ったまま出てきて、白箱群をなぎ倒すように、必死に下手の白箱群の影まで逃げ出す。光から、逃げるように、逃げるよう

に、必死に。その様子を、にやにやとしながら余裕を持って見つめる釣り人。

釣り人 見えた？

初心者 見えましたね。

釣り人 気配、感じちゃうから。頭良いの。だから、魚を舐めない。舐めたら終わり。すぐ隠れちゃう。

釣り人はキレイをじっと見ながら、白い箱の構造物からゆっくりとした動作で、下に下っていく。ゆっくりとなってしまうのは、キレイが、事前に釣り人の進行方向に沢山の障害物（白箱）を置いたからだ。釣り人は、魚にバレないように、音を出さないように、ゆっくりと片付けながら降りてこなければならぬ。キレイにバレないように。キレイは、逃げ終わったら、再び、釣り人の様子を気にしながら、楽器を弾いている。バレないように。だが、強かに。

ただ、下り終わるのは、3分くらいかかるだろう。

テロップ「人間と、魚が、いる状況」

初心者は、降りる様子となった釣り人と再び離れて、天才の近くまで行こうとした。天才は、バケツの範囲を確認するように、相変わらず動いている。それが、だんだんとゆっくり、息が苦しそうになっていくように見える。バケツには空気が循環しないのだ。初心者が天才の元に行く頃には、天才は口をばくばくさせているだろう。（別段その様子を天才役はことさら表さなくても良い。）

初心者は、人魚マンを通して、天才がいる場所をゆっくり探しながら把握する。人魚マン越しに天才が見えるやいなや、これまた相変わらず人魚マンと同期したようなリズムに乗って、以下セリフ。

初心者 あっ、（人間と）魚が、口をばくばくさせている。苦しいのかもしれない。どうすればいいのか。

天才（天才は、初心者の視線と声に少し気づく）どこですか？

初心者 は、人魚マンをモノのように強引に持って行って、魚の前に、しかも目の前に、立たせようとする。人魚マンを介してのみ、意思疎通ができるからだ。だが、天才の方は、人魚マンを避けるように逃げて、初心者 の後ろに行く。

以下のセリフ中は、ずっとその動きを繰り返す。

天才 どこにいますか？

初心者 僕は、この魚とどうやってコミュニケーションが取れるかを考えている。どうやったら、二人の関係が自由であって、一緒に「すむ」ことが出来るのかを考えている。……どこにいますか？

天才 ここにいます。

釣り人 この泡、助かるなあ。一見、魚がいやがるように見えるでしょう？ でも、実は影を作ってくれるし、こっちの姿も隠してくれる。

人魚マン 人間と、魚と一緒に住むのは無理です。人間と（魚が）住むのは水面の上。（人間と）魚が住むのは、水面の下。

天才 どこにいますか？

初心者 ここにいます。

天才 ここにいます。

初心者 もし、僕が、彼女をここに連れて行くとして、もう一度どうやって会えるの？……どこにいますか？

人魚マン 人間（と、魚）が、振り返ると、（人間と）

魚が、そこにいることが、できます。

天才 どこですか？

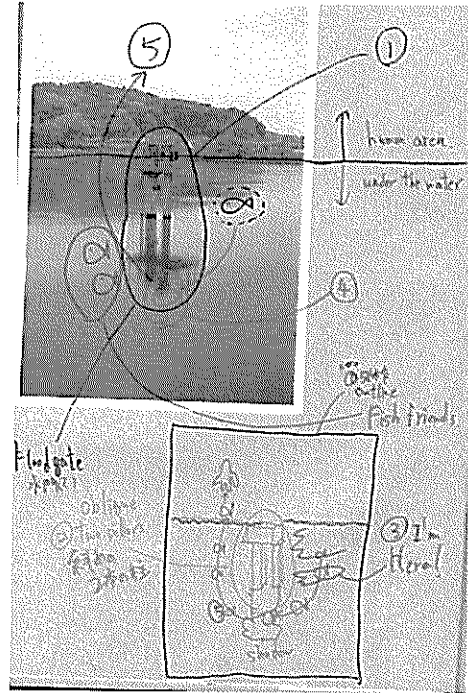
初心者 どこにいますか？

釣り人 泥臭くても良い。そこに行くことが大事。最悪、手で誘っちゃう。（降りてる途中、初心者に向かって、手を使ってみせる。）

初心者 そうですか？（釣り人を真似て、手を動かす身振り。）

釣り人は、やっとな屋根（高いところ）から降りおおせている。天才と、初心者は、「どこにいますか？」「ここにいます」と言いながら、延々とすれ違っている様子。以下の釣り人のレクチャー中も、同じように言い続けている。

（聞）



釣り人は、オーバーヘッドキャストの身振りを行い、初心者に向かって、解説付きで、初心者に教えるように、以下セリフ。

釣り人 まずはポイントに打つこと。その方法を知らないやいけない。で、これは基本中の基本。オーバーヘッドキャスト。これをできないと、なにもできない。真っすぐ振り上げる。真っすぐ離す。真っすぐ飛んで行く。初心者は、変に斜めだったり、無駄な

動きをする。実は単純。真っすぐ、振り上げて、真っすぐ離す。(何回か繰り返す。)もう一度、真っすぐ振り上げて、真っすぐ下ろす。真っすぐ、真っすぐ。

(間)

できた？(初心者「はい、できました。」)

そしたら、次は、やっと思用編。サイドハンドキャスト、からのスキッピングね。サイドハンドキャストは、横に振る。上に木とか、壁とか、天井とかある場合、横に振ることができる。これも基本と同じ。真っすぐ横に、真っすぐ離す。真っすぐ飛んで行く。振り返るように、してはいけない。体幹がブレちゃうとよくない。変なところ行っちゃう。これね、こうしちゃうと、変なところ行っちゃう。(何回か繰り返す)こう、振り返っちゃいけない。ダメ。真っすぐ振って、真っすぐ離す。

初心者は、天才のことを探しているので、話半分でしか聴こえないのか、釣り人に言われたことがうまくできず、天才の方向にサイドハンドキャストの間違った例として、振り返ってしまう。だが、「偶然にも」

振り返った先の天才と目が合う。

その瞬間。釣り人は、キレイのかくれている先に懐中電灯が近づき、キレイの流す音楽が、逃げるため消える。と、同時に、天才と初心者はお互い「あ」となって、近づいていこうとする。だが、それに気づいた（「振り返ってしまったことに気づいた」）釣り人は、すぐに制止するように、以下セリフ。

釣り人 振り返っちゃダメ！ダメだって！（初心者に駆け寄りながら）体幹プレップレだよ。

初心者 はい。

釣り人 だから、真つすぐ、これ。まっすぐだよ。（初心者）
心者の体を釣り人は、手を使って指導、強制しながら。

人魚マンは、その一連の振り返りによる、初心者と天才の出会い、の様子を見ながら、「水門の写真」を白箱群の中の白箱の一つに貼付ける。また、振り返りの様子を見たあと、以下のセリフ。

人魚マン（人間と） 魚は、振り返った先にいます。

初心者は、人魚マンによって写真を貼られて、置かれた白箱をすぐに天才と自分の間に置く。これによって、再び二人の間に「会話」を作り出すことを祈るように。そして、それを写真を見た天才は、その「写真の内容」を表す身振りを行う。

以後、初心者は、天才との以下のコミュニケーションをしながら、「複合ストラクチャー」を制作し続ける。天才と初心者の中に、白箱を持って行き、積み上げ、だんだんと構造物となる。もちろん、写真を天才に見やすいところに置くことは忘れずに。

天才 これは、陸の上から見た水門？のようなものが写っています。

釣り人 で、狙うのは変化がある所だけ。こちら辺が一番いいのは、これ。（懐中電灯の光を当てながら）複合ストラクチャー！

初心者（天才の方を見ながら、釣り人とは違う方向）
これですか。

天才 写真の、ここから、ここまでが水面。ここから上が陸地。水面の、ここに水門があります。

釣り人 ストラクチャーは、魚のいそうな障害物。これ、これね。釣れる杭は、斜めに入ってる。もしくは、こんな風に複雑に組まれてる。

釣り人は、斜めの部分を身振りで示す。杭と水面の様子を、右手で説明する。釣り人にとっては、「複合ストラクチャー」は単なる「釣りポイント」だが、天才と初心者にとっては、「複合ストラクチャー」は、二人の間を繋ぐ、人魚マンに取って代わる、二人だけの意思疎通のための装置である。

初心者 (釣り人の説明を話半分に聞きながら) はい。
天才 水門は、こういう風に斜めになっていて、柱は2本、真っすぐ。

釣り人 こういう風な斜めに重要なのは、イメージ力。陸では真っすぐに見えるけど、水中では、そうじゃなくて、こう斜めに入ってる。

人魚マン 人間と魚は、いま、浜辺にいます。人間と魚は、振り返れば、そこにいる、という距離にいます。

その間、相変わらず天才は、「複合ストラクチャー」を挟んで初心者へ。初心者は、「複合ストラクチャー」を挟んで天才と向かい合う一方、釣り人に対してその身振りや発話を気にしなればならない。(天才と初心者だけの関係性ではない) そのため、初心者は発話の際、釣り人と同じように、複合ストラクチャーの形をなぞるようにするのだ。

初心者 これって、ストラクチャーって言うんですよね。構造物？ 障害物？ をよく観察して？

天才 写真の、水面のここに、きらきらと光るさざ波のちよっと手前に、2番目のキラキラ光るさざ波、その下に私がいいます。

釣り人 そうそう、魚がいそうな場所をイメージする。イメージ、大事。

天才 ここにいと、水門の下に、よく、ご飯があります。

初心者 どうやって、狙うんですか？

天才 水門は、斜めになっていて、わたしはその水門の部分に向かって行ってご飯を食べます。

釣り人 さっきやった、サイドキャスト。難しいよう

に思えるけど、簡単。水面上のトンボを模倣するイメージ。

人魚マン（人間と、）魚が、トンボを食べる。

釣り人 出来るだけ、静かに。柔らかく。真つすぐに、正確に。

初心者 こう、イメージする？

釣り人 こう、イメージする。

天才（水門がこうあって、違うな）写真のここに、水門がこうあって、陸地と水面の境界はこの辺にあって、こことこことここにも魚がいます。わたしは、こっち側に行きたい。

初心者 すると、どうなるんですか？

釣り人（……無言で初心者を見つめる。）

人魚マン 人間と、魚は、一緒にいる、人間と、魚は、一緒にいることをイメージする。

テロップ「人間と、魚の、複合ストラクチャーによるコミュニケーション」

人魚マンは、別の白箱に、もう一枚の「浜辺の写真」を貼付け、初心者近くに投げる。初心者は、すぐに

それを拾って、複合ストラクチャーに加える。もちろん、写真が天才に見やすいような場所に置くことを忘れずに。これ以後人魚マンは複合ストラクチャーと同化しようとしていく。声も聞こえづらくなっていく。

「高いところ」に移動する。あとは動かない。自身に白箱をまといつかせていく人魚マン。

初心者は、徐々に天才の身振りと同化していき、だんだん身振りを混在させて見えるようになっていく。だんだんと、初心者は、天才の身振りと同化していくのだ。

初心者 何が食べたいのですか？

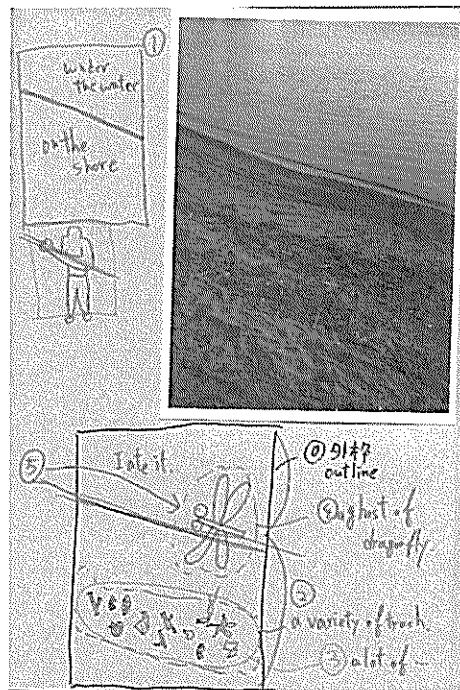
天才 ここに、もう一つの写真があります。ここには、水面と浜辺が写っています。

人魚マン（人間と）魚は、トンボを食べたい。人間（と、魚）が、似せたトンボを食べたい。

釣り人 サイドハンドキャストは、慣れるとスキッピングができる。

初心者 どうやったなら、一緒に幸せになれるのか？

天才 写真の、ここを挟んで、この部分が水面。この下が浜辺となっています。



人魚マン 人間と、魚が、浜辺に住むのは。人間と、魚が、お互い住む場所が違うからで。人間と、魚は、水面の上と、水面の下。人間と、魚が、住む境界は浜辺とします。

釣り人 スキッピングとは、なにか？ 本来は、難しいよ。でも、僕が教えればできる。トンボをイミテートするんです。これは、トンボだ、トンボだよって言って、投げれば、その通りに、なるんです。(と、言いつつ、手をトンボに見立てる様子を初心者に見せつけるように、続ける。)

初心者 どうやってたら、自由に暮らせるのか？ (これも、一瞬釣り人を見てから、天才に。)

天才 浜辺の部分がこれくらいあって、ここくらいから下が、砂以外のもの落ちています。

釣り人 (トンボの見立てを見せながら) ……ね。どうですか？

初心者 僕は、また、あなたと話したい。

天才 砂以外、っっていても、ゴミなんですけど、えーっと、この辺りの右側の部分… (と言って、目に付くゴミを名指して行く。釣り人より以下のセリフが、ゴミの名前を挙げていく間、続く。) 木の枝、枯れ草、貝、枝しか落ちてない、枝、枝、ビニール、枝、貝、石、…紙、小枝…タバコ？

釣り人 これ、まあ、最初は難しいんだよ。

初心者 僕は、一緒に暮らしたい。もう、振り返りたくもない。

人魚マン 人間と、魚は、平等ではない。

初心者 なんて？ (と、人魚マンに)

釣り人 なんてかかっていうとね、やっぱり初めに強引にやりすぎちゃうんだよ。無理するとな、そうすると、バグっちゃう。

天才 落ちてるもの、木の枝が多いですね、こういう感じで、沢山。それと、ここに、…トンボの幽霊？

(で、止まって、見入ってしまう。初心者、天才の隣に立ち、一緒に写真を覗き込むが、すぐにやめて、また天才の正面に回る。)

初心者 僕は、彼女と、一緒に、幸せになりたい、と思っている。

釣り人 ほら、びちゃびちゃびちゃって、トンボだよ。食べて良いよ、って。(再び、トンボに手を見立てながら、魚を誘うように。)

天才 私の食べたトンボが、ここにいます。水面と、浜辺は、この位置で接しています。

天才のセリフの最後の部分は、初心者の身振りと同じ期した上で、境界の部分を手に触れようとする。天才の作った、架空の外枠に初心者は介入しようとする。同時に、天才は、外枠を作って、境界を作って、そこを繋ぐ身振りを行う。

二人は手を取り合って、何度もそれをやる。天才と初心者は同期を越えて、接触しながら、写真の境界部分や外枠を身振りで示している。彼らは、やっと、お互いが触れ合うことができるようになるころまでやってきたのだ。

テロップ「人間と、魚の、現在」

※釣り人と初心者とキレイの動きのルール

以下は、釣り人、初心者(中立)、キレイな魚が、徐々に釣り人から釣られていき、その頻度が増えるという遊びが以後、10分間挿入される。

釣り人は、懐中電灯を持っており、複合ストラクチャーの中心から、キレイを狙う。初心者は、白箱を持って、光を遮って、キレイを守る。キレイは、舞台手前から舞台奥の白箱群に向かって走り、楽器を取り戻そうと動く。この繰り返し。キレイは、釣り人から逃げていて、かつ楽器が無いときは、鼻歌を歌い続けたいといけない。

だんだんと、キレイが死ぬスピードが早くなり、そして、釣り人は容易に魚を釣れるようになる。釣り人は遊びはじめる。キレイは釣られて、死んだら、初心者も死ぬ。その感覚は徐々に短くなる。釣り人は、最

後は数を打って殺しまくる。魚は、死にまくる。その時には、釣り人は自由に動かせてしまっている。

※ここまで

キレイは、楽器を持って音を鳴らしていたが、釣り人によって、以下セリフを言いながら、釣られる。と同時に初心者も死ぬ。

キレイ あ、死んだ。

釣り人 ようし！ がつつり、がつん。いやあ、楽しいなあ。いるべき所以外で釣ってない。

死んだ瞬間。初心者も、天才の手から離れる。一瞬、その様子を呆然と見る天才。初心者に駆け寄り、再び、外枠を作り、境界を作り、そこで初心者と強引に手をつなげようとする、だが、初心者の手は死んでいる。釣り人は、釣れたキレイな魚に夢中で、最初は気づかない。釣り人は、魚から楽器を奪い、さつきとは違う任意の場所に置き、キレイは上手の「魚の模様が描

かれた」壁際に持って行き、魚の影を壁に写して、それを最初懐中電灯でゆつくりなぞる。もちろん魚は人間なのだが、釣り人は魚のような輪郭でなぞる。かなり暴力的に。

一匹、連れて行くことに、徐々に、照明も暗くなっ

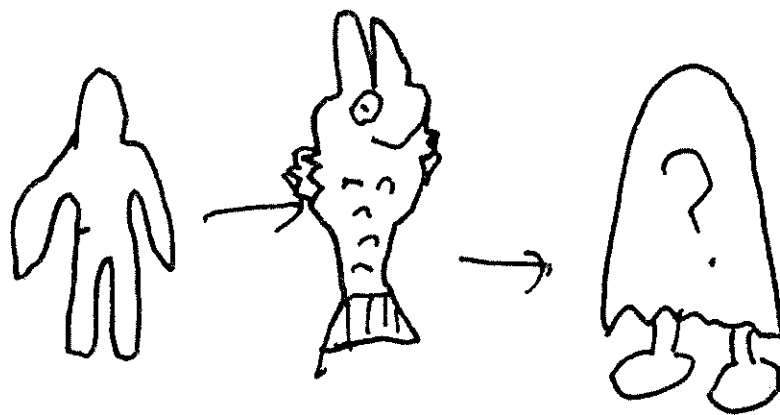
ていくようにする。
釣り人 うん、ナイス、筋肉質、光ってる金色に。この魚はきれい。

キレイは、懐中電灯が当たらなくなると、逃げて、再び楽器を拾う。釣り人は、倒れて死んで起き上がるうとしている初心者に気づき、そちらへ向かう。

釣り人 おいおい、おい、釣りだぞ。練習だと思っから辛くなる。遊びだろ。遊びだと思っとうまくなる。初心者 あ、はい、すいません。

そして、起こされる初心者。生き返る。(以後、釣

り人が魚を釣るたびに、初心者は死に、生き返るとい
う繰り返し。キレイな魚も、何度も、捕まり、影を
写し取られて死に、再び生き返る。その繰り返し。
天才は、外枠を作り、初心者も再び境界で手を握り
合おうとする。だが、釣り人は、再びキレイを釣ると、
初心者は死んでしまう。天才と初心者のコミュニケー
ションは、断絶させられてしまう。



以下、釣ってる最中の、釣り人のセリフ。以下、言
いながら。

狙いたい所一直線でやる。

はい。

自分の影を水面に落とさない。陸の上に置いてお
く。足音は注意。あとは、風の向きと、水の流れです。
立ち位置を変えてあらゆる角度からアプローチ。

はい。

2匹目釣った後に、釣り人、倒れている、初心者に
駆け寄る。以下セリフ。

見つけた時に、お互い、見つめ合っちゃうと、食わ
せるのすごい難しくなっちゃう。

はい、すみません。

初心者は、2回死んだ後は、釣り人の光を遮って、
キレイへの殺戮を止めようとする。天才は、初心者の

動きを真似しようとする。だが、以後、初心者が死ぬ
スピードが増えると、天才は、わざわざ初心者の方
は行かなくなっていく。

以下、初心者が痙攣しているように動けなくなる
シーンまで続ける。だが、それを見ながら、場合によっ
ては、その様子を見て、天才は、初心者の変わり果て
た様子を見て、泣く。

以下、釣り人セリフ言いながら。キャストは大振り
になっていく。

1時間で2匹。普通だと全部打つと、半日かかるか
ら。でも、良い所だけ打ってるから、あつという間
にチエック完了。いれば一撃。そんな感じでした。
すごいすね。

はい、終了。

はい、オッケー。

入り込んだ魚が、影が出来る場所にいる。

はい。

釣り人が釣るタイミングが早くなっていくにつれての、釣り人のセリフ。

ふいふい。

釣れなさそうだなあって思う人は、動かない人。何も無い沖にただ投げの人。(初心者を見ながら、3回目死ぬ時)

はい、すみません。

どこにでもいるわけではない。変化だけを狙って、効率よく絞り込んでいく。

はい。

ルアーについたゴミは、必ず取る。意外と魚は見てるんですよ。(と、キレイな魚が持つモノを暴力的に取りながら)

はい。

かなり、頻繁に釣れるようになってのセリフ。以下しか言わない。狂氣的に。

初心者は、ずっと、その後、痙攣しながら天才を目標に動き続ける。釣り人は、初心者をたまに、懐中電灯で照らす。釣り人がキレイを釣った後でも、初心者は痙攣しながら、天才に近づこうとする。上級者の身振りが、次第に大きい身振りに変わっていく。釣り人は大遠投の身振りを繰り返しながら。以下のセリフ。

あゝ、これは、ヤバいね。ダメかもね。諦める時は、いつなのか。その、見切りのタイミングは、自分がやりきった、と思える時だから。

はい。

何に向かっで行くの？ ねえ、僕の言うことちゃんと聞いてた？ 聞いて、実践する、真っすぐやる。そうすれば、うまくいくはずなんだよ。ちゃんとやってた？

はい。

天才は、キレイと初心者が死に、起き上がり、死に、という様子を見ながら、泣いている。そして、自分の前に、小さな写真があるような、外枠を作る身振りを繰り返すようになる。大分、暗がりとなっている。釣り人は大遠投の身振りを続けながら、初心者の前に立ち、初心者に照明を当てようになる。キレイ↓初心者に釣り人の対象が移っているように見える。

釣り人 あれかな、違った。目が濁きますね、ずっと目を開いているから。……うわあ、でかいなあ、こっち気づいちゃったからなあ、動けないよ、どこ行ったくもわかんない。見たいなあ。一步一步慎重に。見れば、まだ。一秒でも早く、入れちゃった方が多い場合が多い。時間経つほどに、魚も自分の方に気づいちゃう確率が高くなっちゃうから。ねえねえ、いま、どこにいるかわかる？

初心者 はい。なんとなく。

釣り人の対象が、キレイから初心者に移ったことで、キレイは、楽器を拾える。再び、釣り人が見えない位置まで移動して、音楽を奏でる。

初心者は、釣り人の声を聞いて、答える頃には、癒はなくなっている。初心者は、ゆっくりと立ち上がり、初心者を探すように、周りを見渡す。釣り人によって、一瞬写る自分の影を追いかけるように、下手の壁に自ら赴き、写るようになる。以下、釣り人と初心者のセリフ。

初心者 諦める時は、いつなんですか？

釣り人 見切りのタイミングは、自分がやりきった、と思える時、だね。

人魚マン 人間と、魚は、遠い。人間と、魚は、いま振り返ってもそこにいる距離にはいけません。

釣り人 ずっと続けても、しょうがないからね。効率だよ。効率、大事。

初心者 水が繋がっている限り、可能性はあると思いますよ。

ゲームは終わり、暗転する。

テロップ「人間と、魚の、天国。」

再び、照明が付く。かなり明るい。

釣り人と初心者は、観客の前に行って、客席に向かって、終わりの挨拶をしようとする。終わった、みたいな感じで。釣り人が、初心者を連れて行くように。初心者は、まだ微妙に戸惑っている様子。

天才は、そんな終わりそうな流れを無視して、小さい写真の外枠をなぞる身振りを繰り返しながら、観客に向かって、以下セリフ。以後、全員の登場人物が、天才を見る。以後、全員のセリフは、最終的に、観客に向かって話す。

天才 ここに、1枚の写真があります。皆さんには見えないかもしれませんが、ここには、あります。この写真には、人間と、魚が、写っています。この写真の、右側のこの部分には、白い箱が大量につまれています。1、2、3、4、5、6、7、8、9……
人魚マン 人間と、魚は、あなたとあなたで、あなたたち。人間と、魚は、わたしとわたしで、わたしたち人間と、魚は、こことここで、こちら。
初心者 ここ、どこですか？

天才 とにかくいっぱい、つまれています。

釣り人 流れに逆らうやつは、元気でやる気があるってね。釣るためには、釣りやすい魚を狙う。活性低かったり、すれてるやつは、もうこれで（天才に向けて釣りの動作を繰り返しながら）……ビビっちゃう。

初心者 ここ、どこですか？

天才 左側のこの部分には、こことここに人間がいます。ここここに魚がいます。そして、下のこの部分に、魚がいて、お腹の辺りは、骨が丸見えで乾涸びた皮が、こんな風にピラピラになっている。

この部分には、銃を持った人間がいて、もう1匹の魚に向けて、こう、手を伸ばしている。

釣り人 いや、手を伸ばしてないです。

初心者 ここは、どこですか？ 浜辺は、どうやってら、行けますか？（と、皆に聞いて見まわす）

釣り人 うんうん、ここは、お魚天国だよ。

初心者 良かったですね。僕は、いま、幸せです。

釣り人 俺も、幸せ。いやあ、やめられないねえ。

人魚マン 人間と、魚は、いま幸せです。

天才 この皮のピラピラの先に、白い箱が、1、2、3（……）、あって、こういう形に、積まれている。（複合ストラクチャーがあった場所を指して）

初心者 それは（複合ストラクチャーを指して）、
……よりよいかな？

釣り人 よりよいかな？（と、「よりよいかな？」っ
て言葉を舐めくさった感じで真似する）……とかな
いから。そうすれば、そうなるだけだって。もはや、
テクニクじゃないって。単純だから。
人魚マン 人間と、魚は、いま平和です。

その言葉を聞いて、人魚マン以外全員に、緊張感が
走る。交互に、おたがいを見つめ合う。銃を突きつけ
合うような、それくらいの緊張感。かなりの間。

テロップ「人間と、魚が、浜」

人魚マン役の人物が鉋路から撮影した映像を流しな
がら。

「ここが、浜辺です。ここが、浜辺です！」と絶
叫している映像。全員がその映像を見る。

初心者 ここ、どこですか？

釣り人 え、どこ？……ここ？ いやあ、良いポイン
トだったね。よく釣れたな。

初心者 ああ、あの、僕、最近、釣りはじめたんですよ。
釣り人 え？……ああ。

初心者 釣りだったんだあって、良い趣味ですよ。
良かったなあって。

釣り人 え？……何だと思っていたんだよ。

初心者 そっかあ、もう終わりか。

釣り人 うん、終わり終わり。

初心者（映像の方を見て、見ながら）あれは、いい
眺めですね。

天才 いい眺めですか？

初心者 あ、そういえば、僕、良い趣味を見つけたん
ですよ。……聞いてくださいよ、釣りです。人間と
魚が、一緒に楽しめる……（んですよ。なんとってゲ
ムなんで、殺さない世界も……）

天才（遮るように）こっち……まだ、必死なんで
すよ!!

初心者 ……まあ……しょうがないからね。

その様子を見つめていた釣り人。落ち込んでいる天

才を励ますように釣り人が天才の近くにやってくる。

釣り人 よろしよしよし、君には餌を沢山上げようね。いやいや、遊びとかじゃないから。僕、業務用の大きいやつ、あるから。ガチなやつあるから。

想像して欲しいけど、敵がいない世界だよ。君はまだ身体が小さいから、すごい魅力的だと思うんだよ。ずいっと、敵に怯えることの無い、理想的な世界だよ。食事だって、ちゃんと毎日あるし、なんなら居心地のいい水草だって置いてあげようね。よろしよしよし。可愛いね。(と言って、強引に釣り人は天才を連れて帰って一旦退場する。)

初心者は、その様子を、ただ、見つめる。天才は、釣り人を振り払ったようでも、走り戻ってくる。天才は、初心者と見つめ合い、ゆっくりそちらへ歩く。

人魚マン 人間と魚が出会い、人間と魚のいる状況を見せて、人間と魚のコミュニケーションを試し、人間と魚の現在を見せて、人間と魚の天国を想像し、いま、改めて、人間と魚が浜。……ここら、ぼくら。

キレイ ……ここら、ぼくら

音楽が聴こえる。徐々に暗くなる。天才が、初心者に、触れ合おうとする瞬間、初心者はそれを避けて、動く。

天才 こっちを向いて！

初心者は、止まるが、そのまま、複合ストラクチャーを元に戻したり、白箱群を、元に戻しながら、ゆっくり退場しようとする。下手から上手へ。振り返らない。

天才 こっちを向いて！

天才の音が、間断的に何度か響く。作った箱を壊して、初心者を邪魔をする。黙々と作業する初心者。その全然聞いていない様子を見て、だんだんと、天才は、自分に言い聞かせるように。

天才 こっちを……むいて……。

その感じになって、一通り舞台がキレイになったら、
初心者、退場。天才は、暗くなっていったお陰で、
よく見える初心者の畜光された写った影に触れる。さ
らに、空間は、どんどん暗くなっていく。
音楽が終わる。

(終わり)

人間と魚が浜

公演日程——二〇一六年七月一四(木)——一八日(月)

会場——G/P + g3 gallery

TOLOT/Heuristic SHINONOME

出演——大場みなみ

佐藤駿

滝沢朋恵

立川貴一

宮崎晋太郎

作・演出——三野新

音楽——滝沢朋恵

衣装——PUGMENT

美術・照明——小駒豪

デザイン——石塚俊

制作——西村梨緒葉、G/P gallery

企画——後藤繁雄

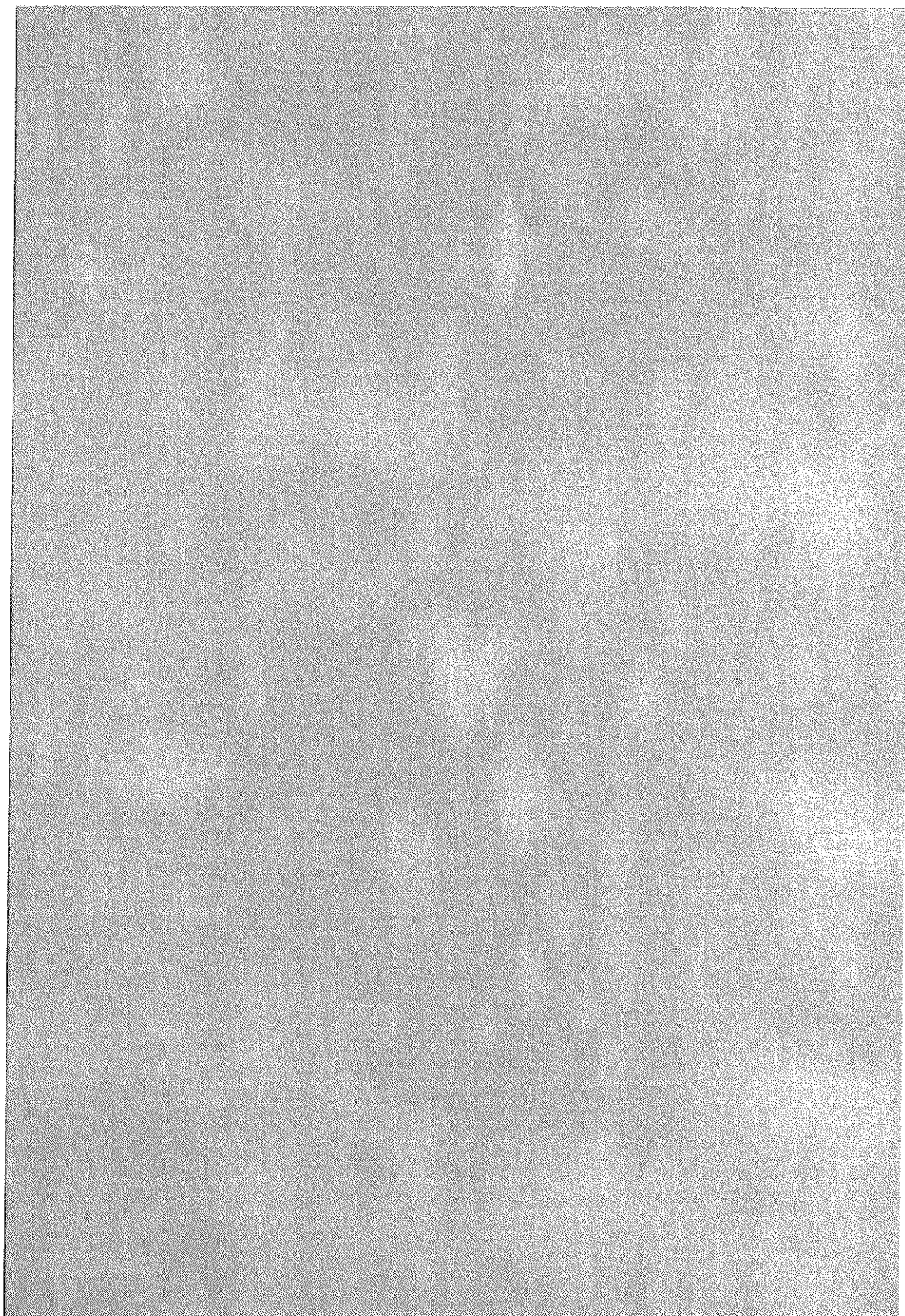
主催——三野新、G/P gallery

人間と魚が浜

Human, Fish and the Shore

三野
新

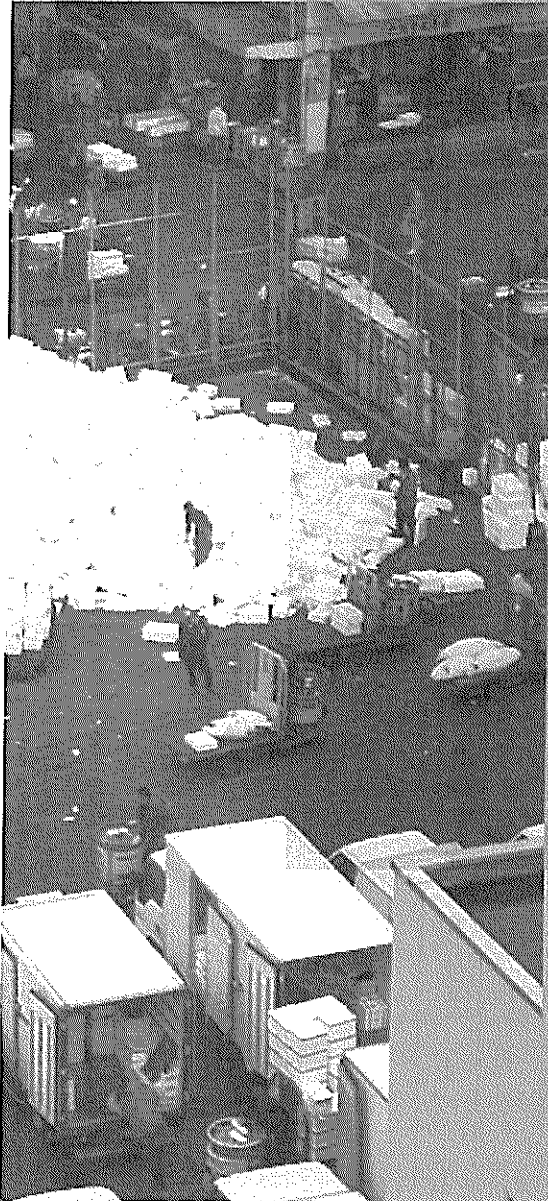
文・写真・ドローイング——三野新
グラフィックデザイン——石塚俊
製本——菊川恵里佳・笠井瑠美子
二〇一六年八月二〇日発行





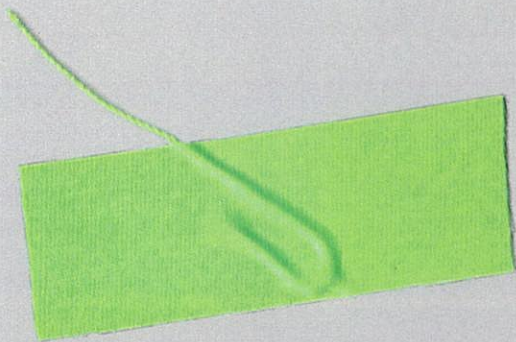
ARATA MINO

HUMAN, FISH AND THE SHORE



参考図版

ただし、三野にとって、これは戯曲です。
しかし、テキストではないので、応募条件に則り、参考図版としました。



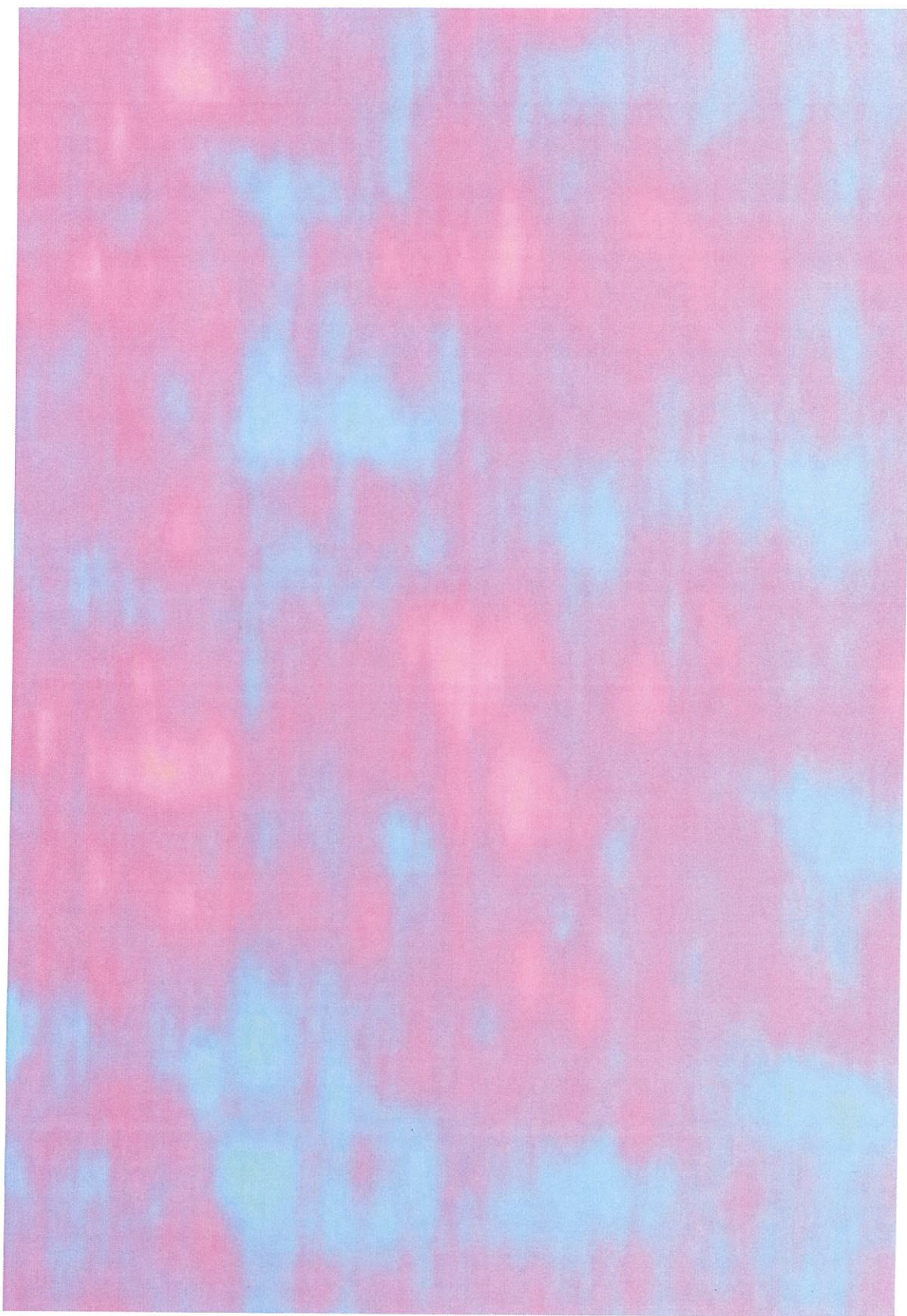
三野新 人間と魚が浜

人間と魚が浜

Human, Fish and the Shore

ARATA MINO

三
野
新



この作品は、演劇作品です。そして、同時に写真作品でもあります。一回性の側面を持つ作品を出版するには、多くの困難が伴います。

このアートブックは、演劇作品のドキュメントでも、記録でもありません。この本自体が、「人間と魚が浜」の平行世界のような作品として機能するように意図しました。

この物語は、人間と魚の共生の方法を探る過程を示しています。あくまで、その過程しかわかりません。現在の社会の代案というか、オルタナティブな物語の世界。現代日本の寓意、と言ってもいいかもしれません。

その過程は、そのあと、失敗するだろうけど、失敗した後に残るものは、きつと観客や物語にでてる登場人物達にも残るだろうという気持ちで作りました。奇跡みたいなことは起こらないけど、この物語で起こっていることは、きつとこれから起こることかもしれないのです。備えましょう。

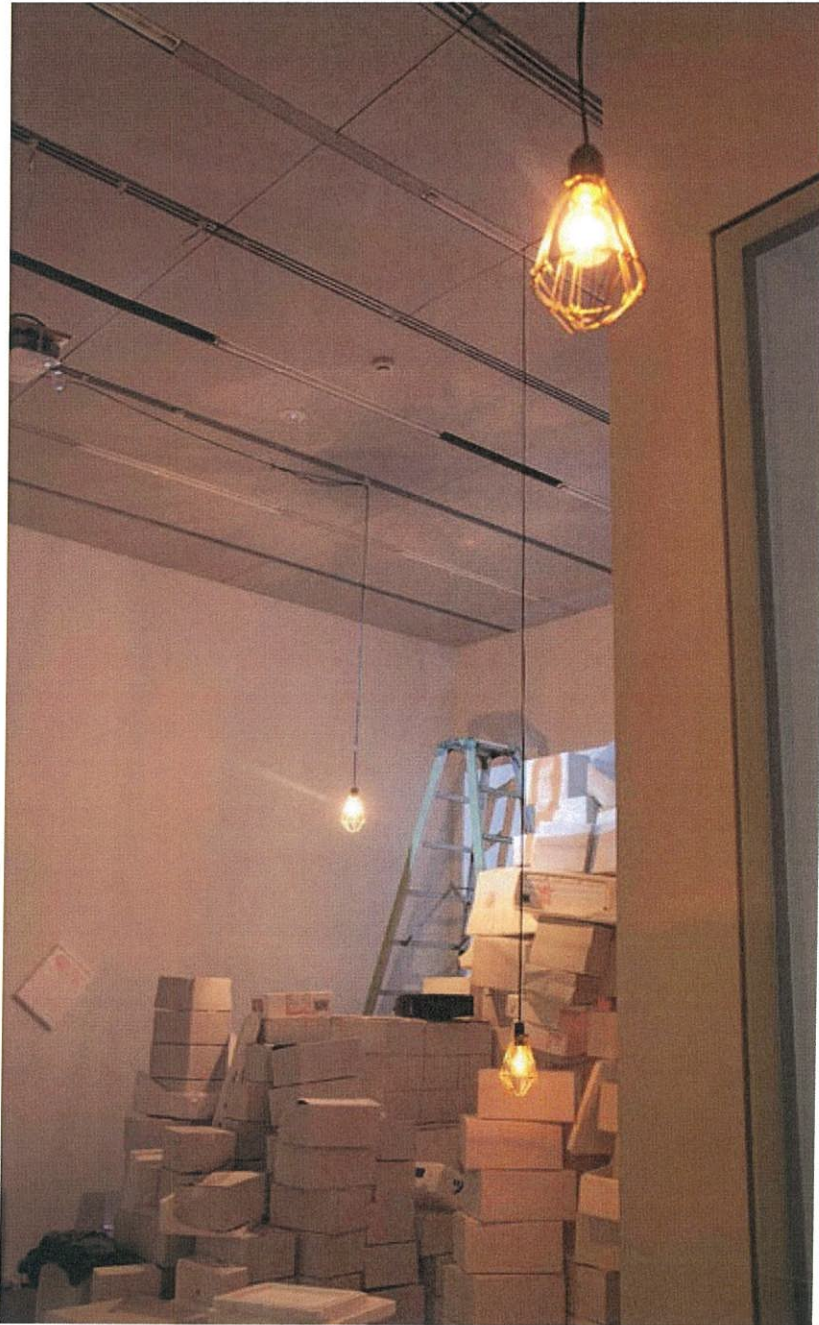
三野新

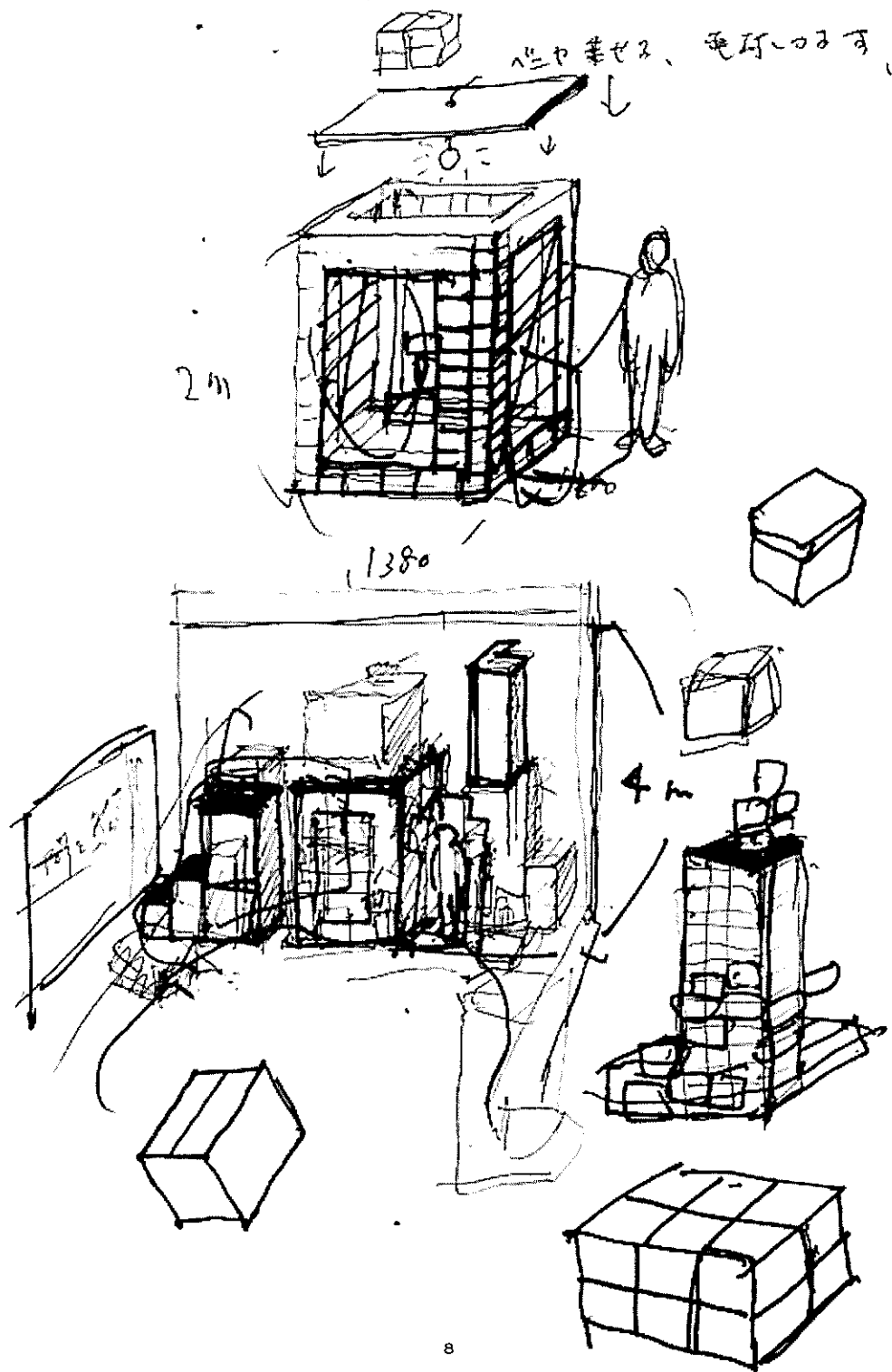
PREFACE

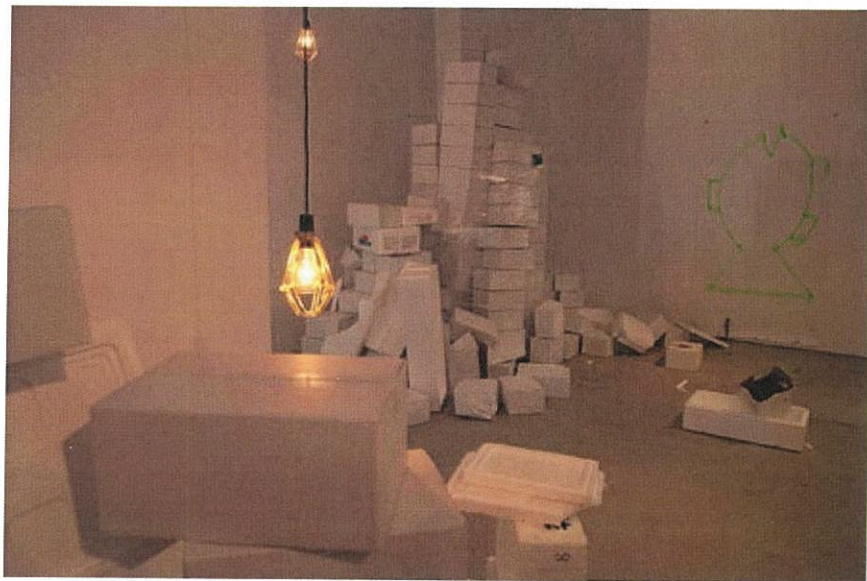
This work is a dramatic work. And at the same time, this is also a photograph work. It involves much difficulty for me to publish a only once work. This art book isn't a document of a dramatic work. I intended to make this book as an alternative work of it. This story indicates the process I search for a way of symbiosis of fish with man. Thoroughly, the story knows only its process.

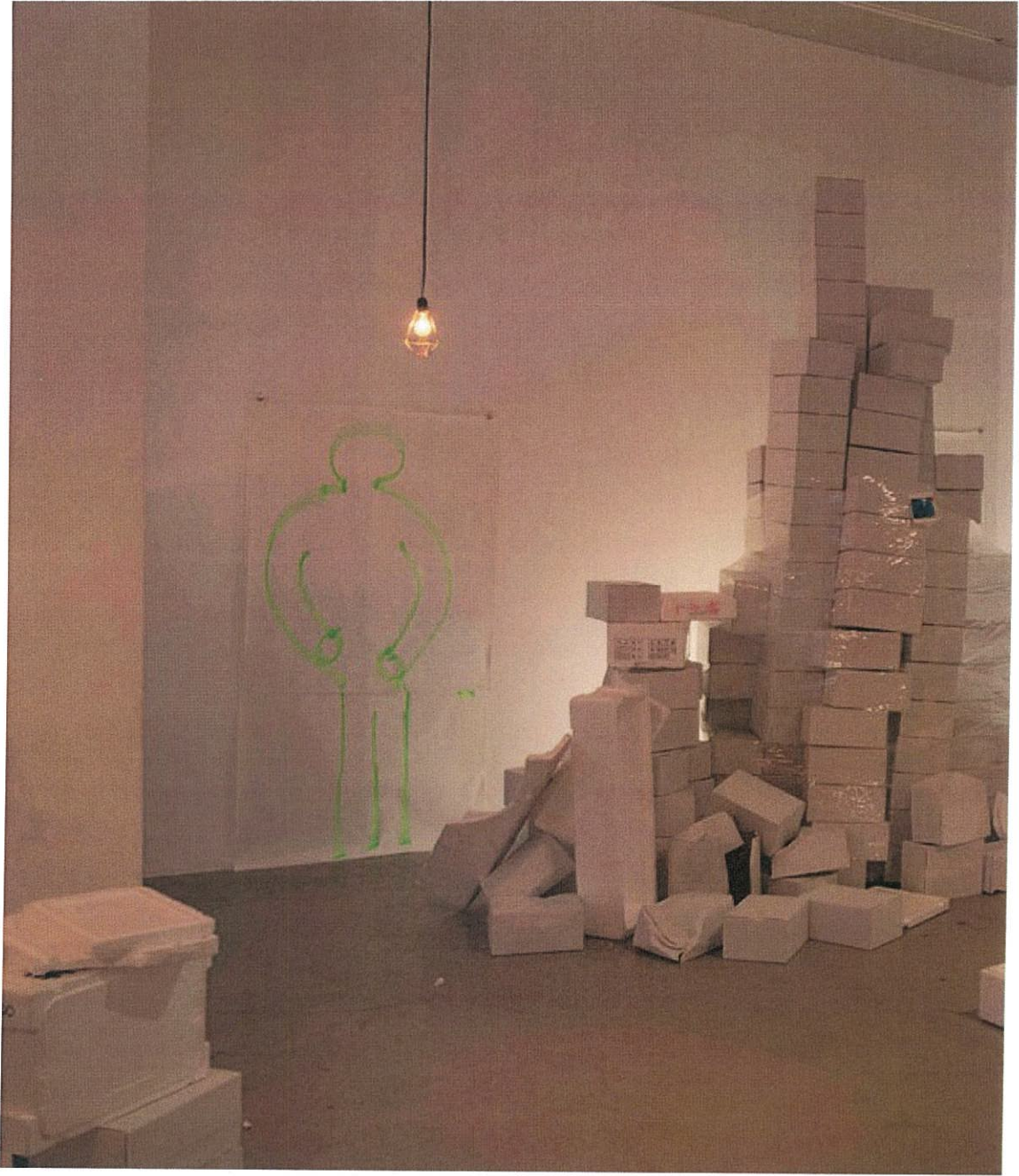
It looks like the present alternative Japan. You may say that this is the allegory of the contemporary Japan. Its process would be failed after the end of story. After failing it, its process would remain deep in a memory of an audience and characters through this work. To look like miracle doesn't happen to you. But the story will HAPPEN to you from now on. Be ready for it.

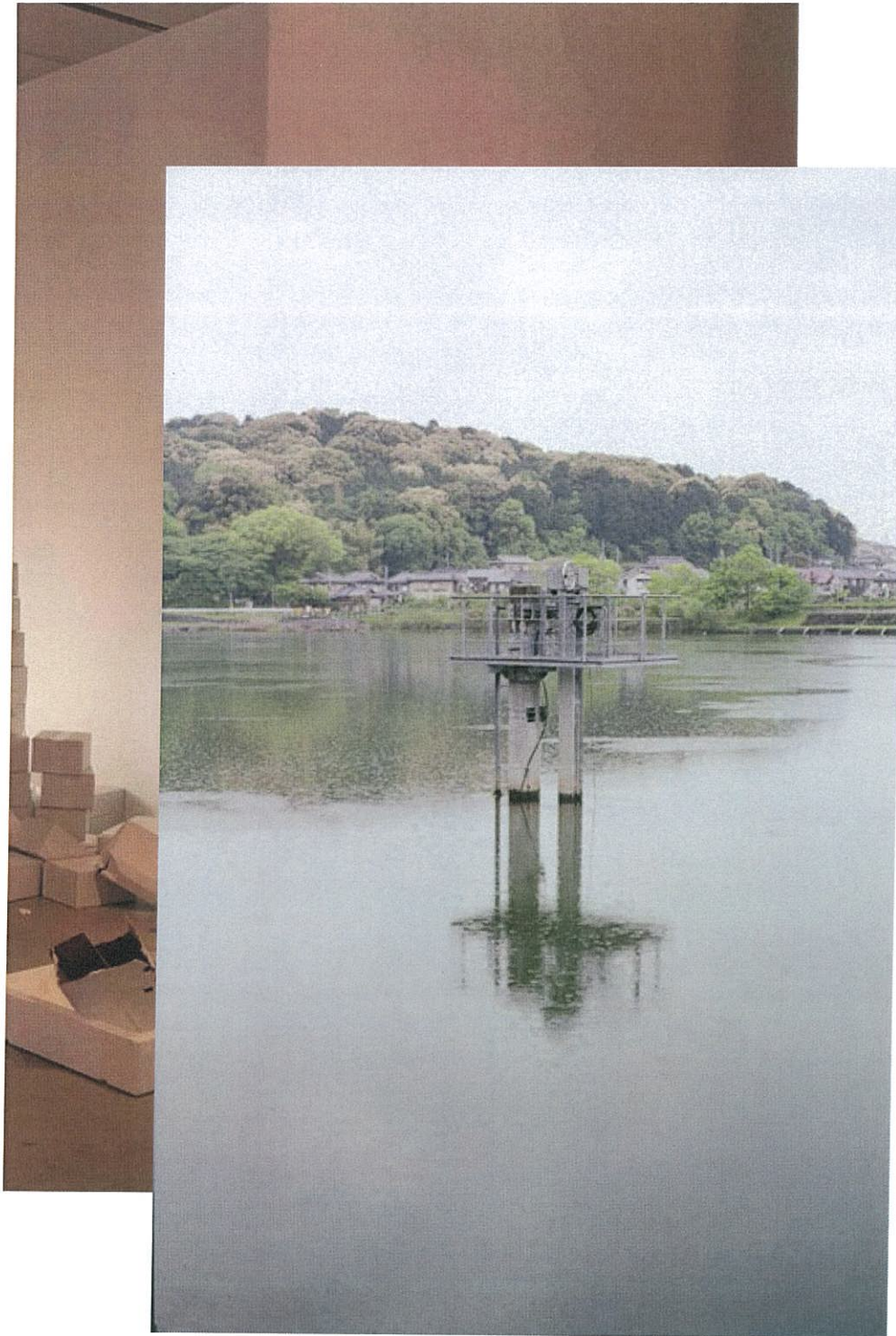
Arata Mino







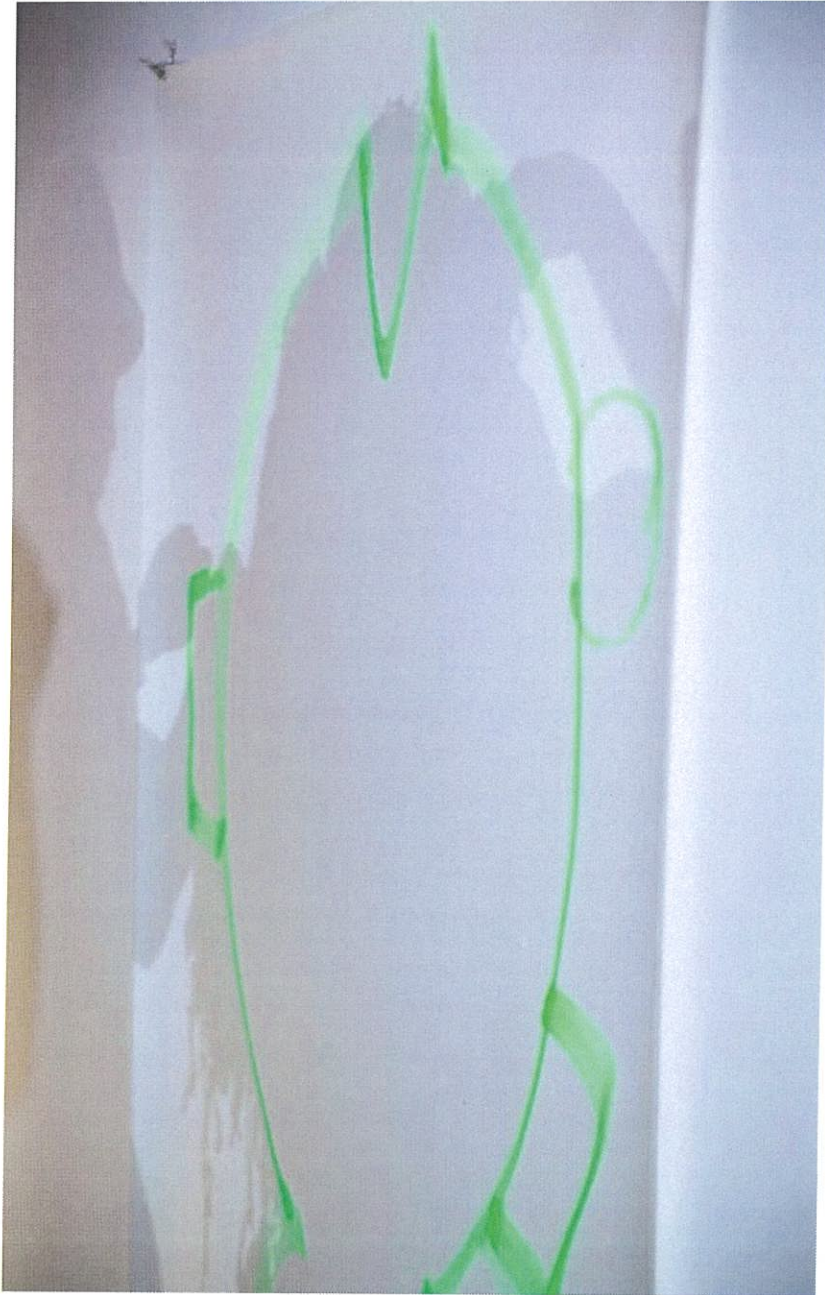




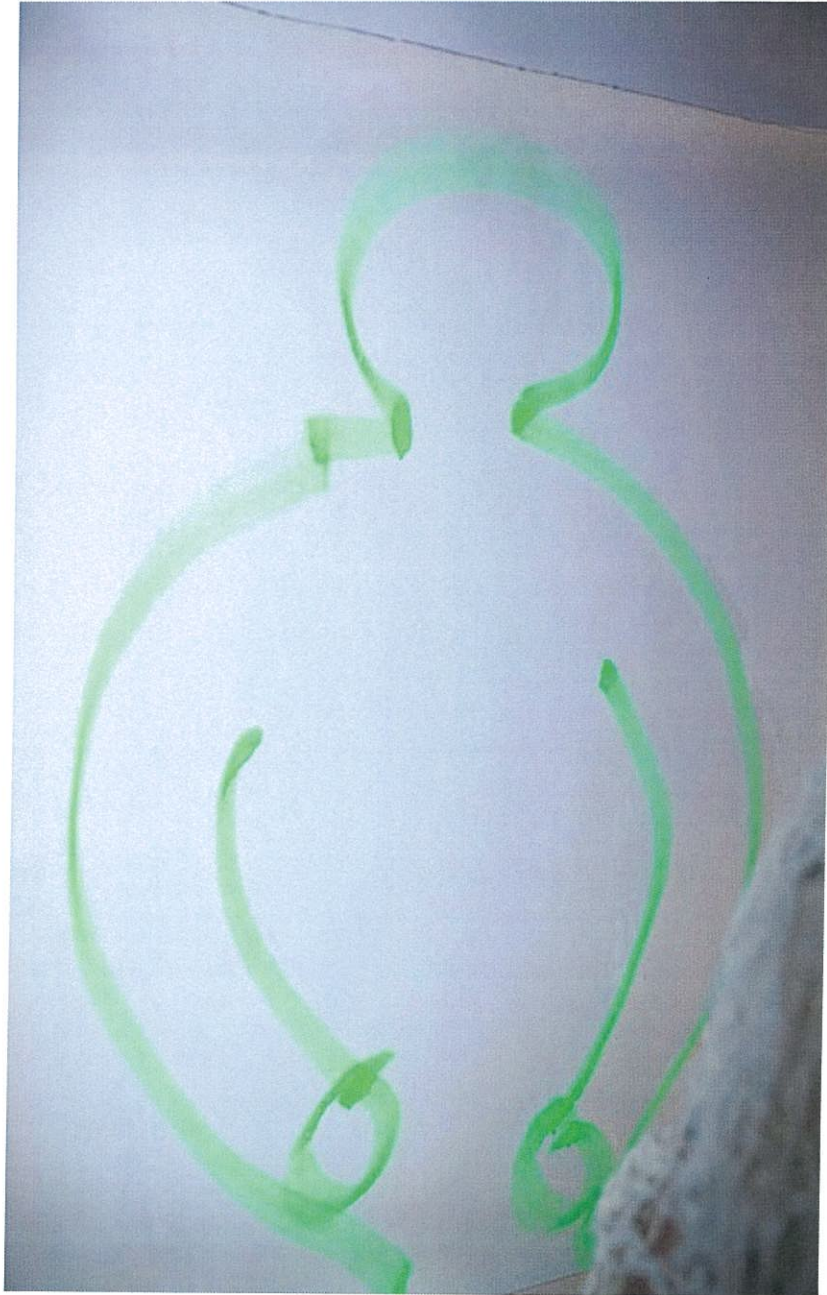




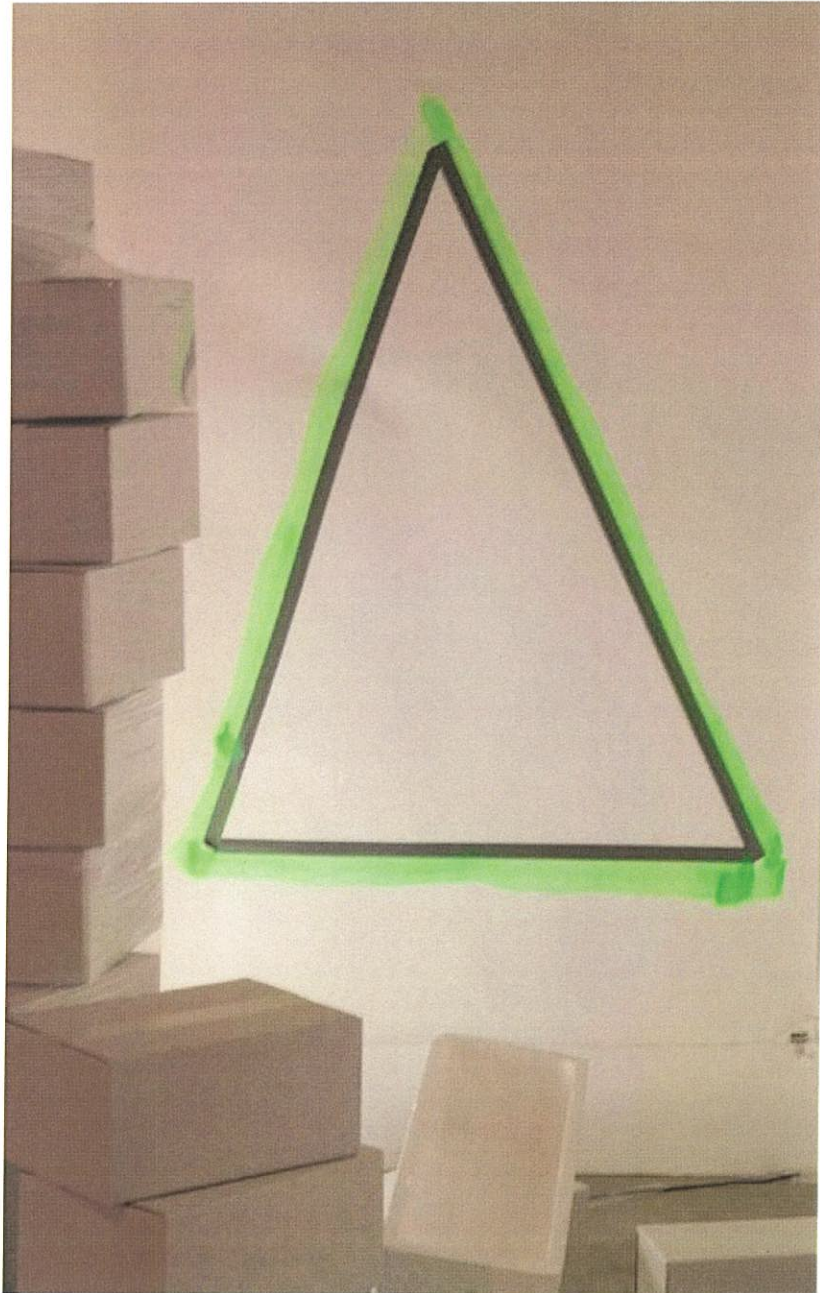


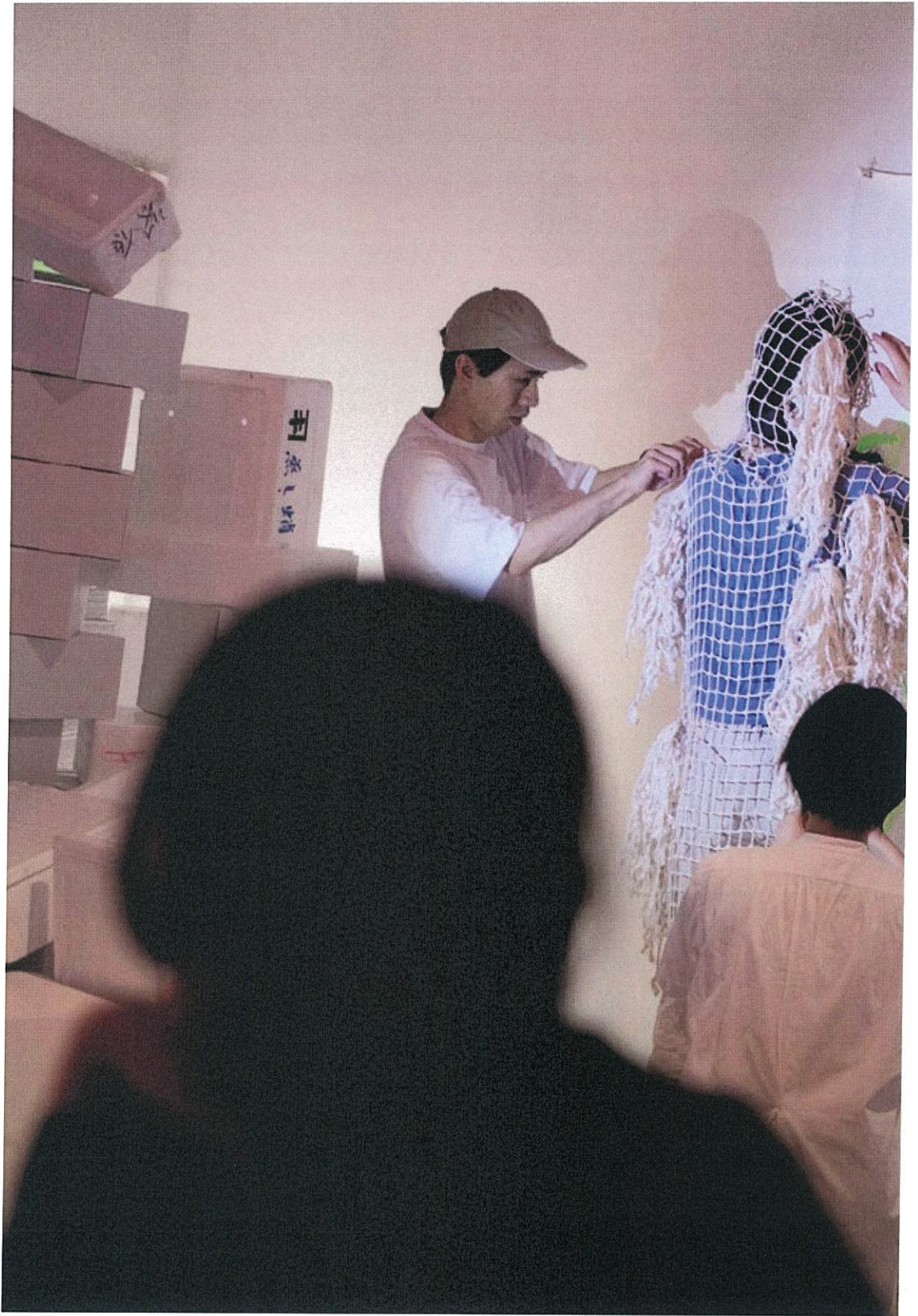


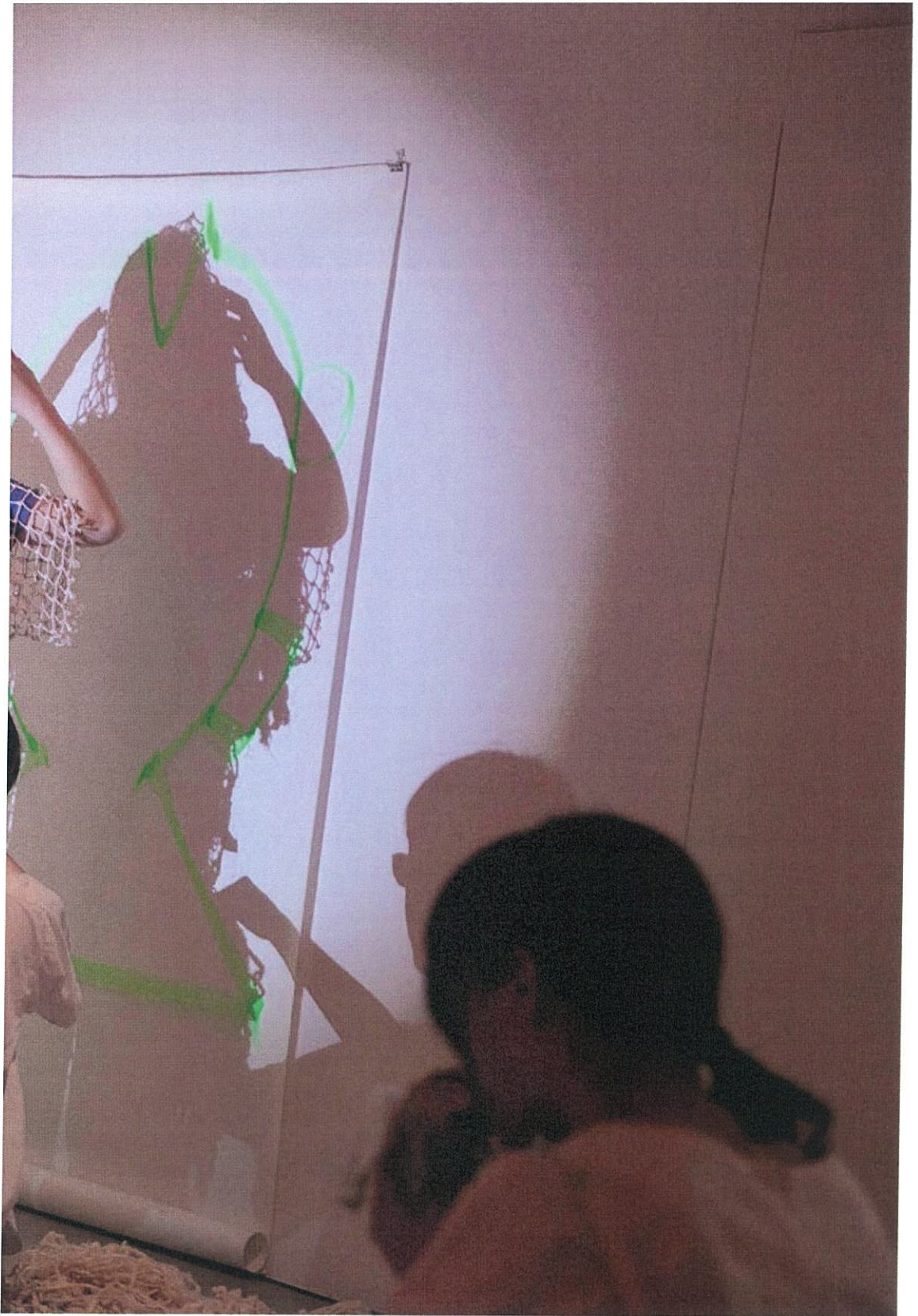




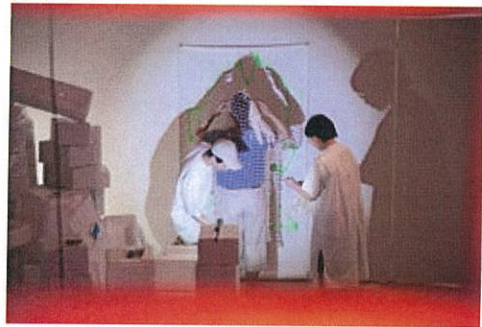














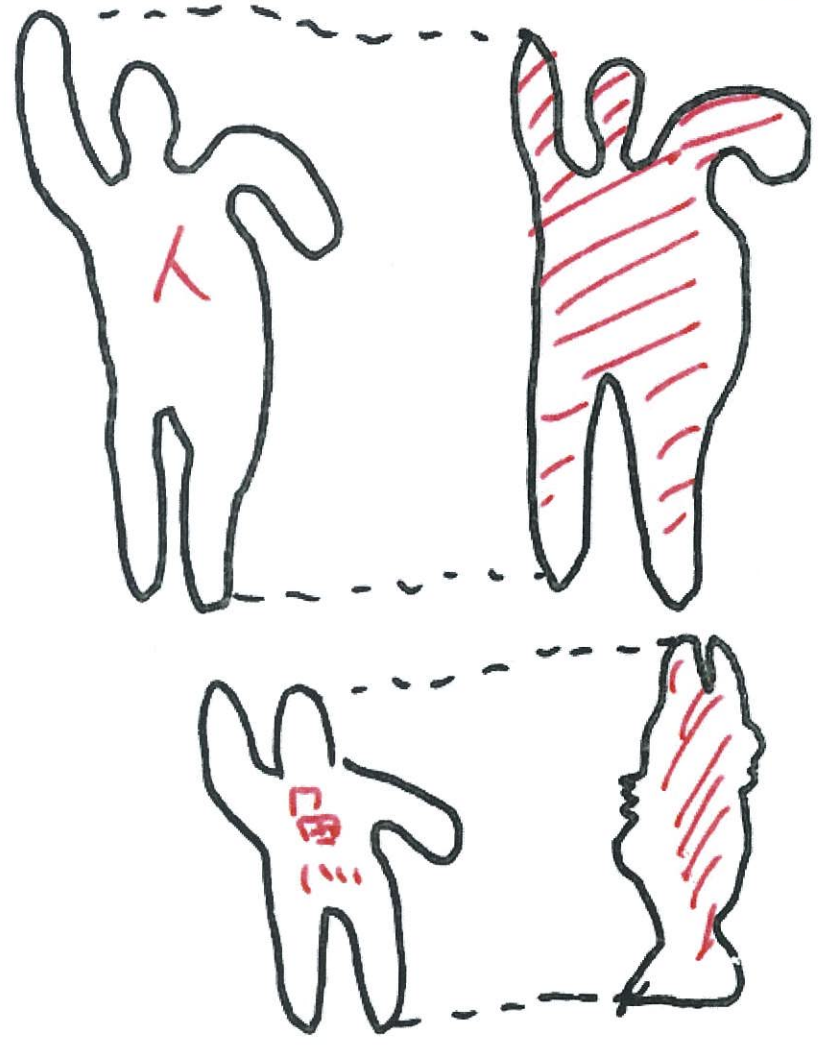


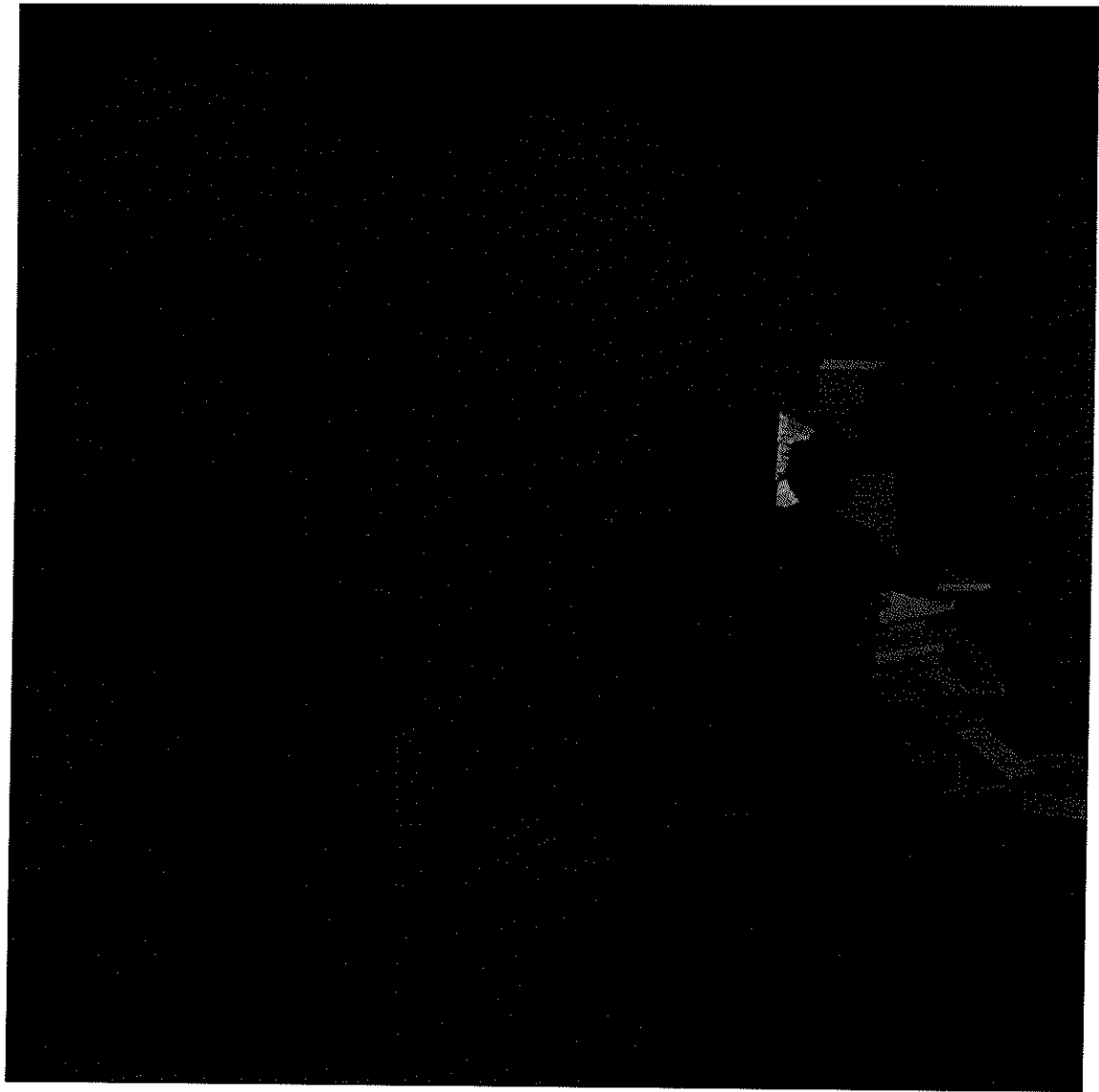






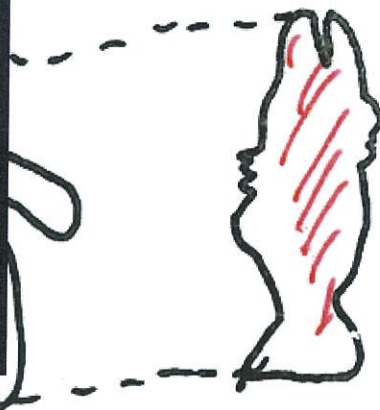
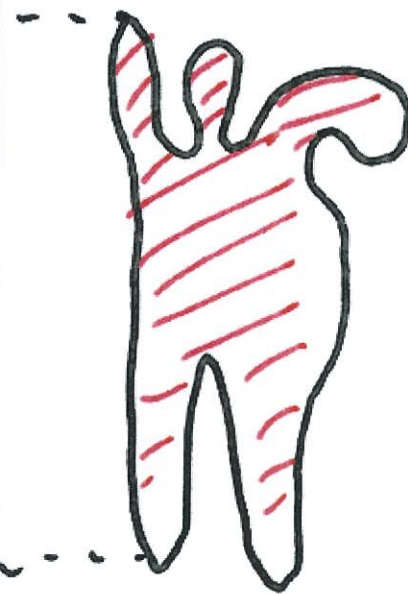
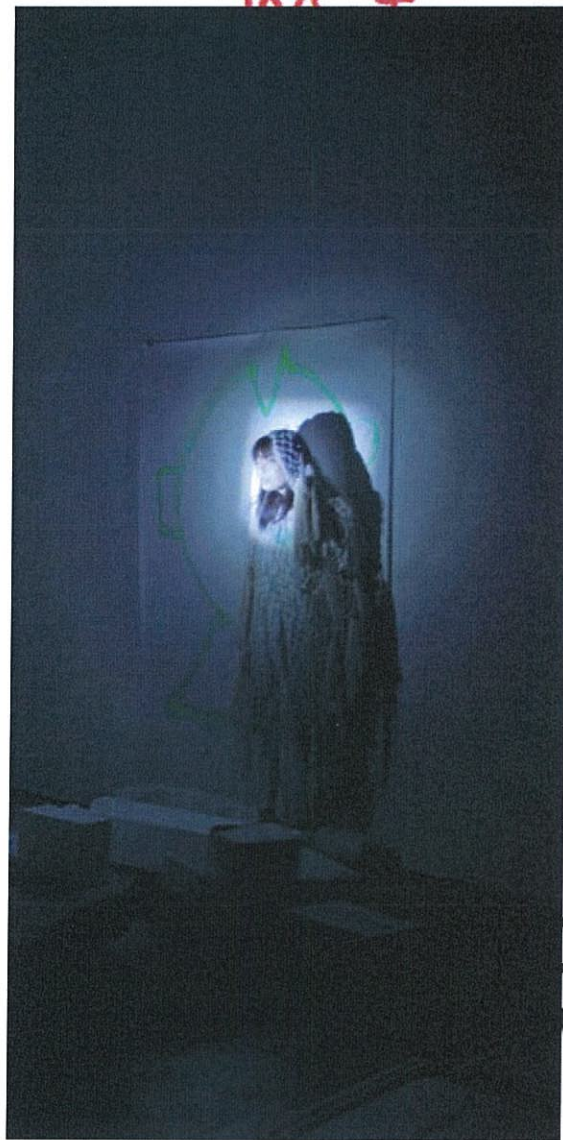
Metamorphosis → 異化現象

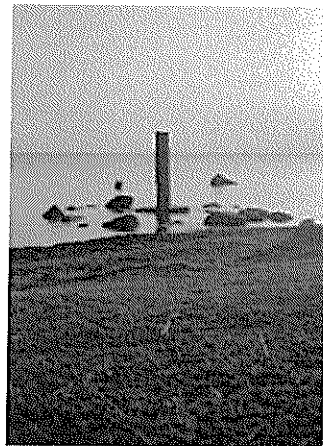




104 ±

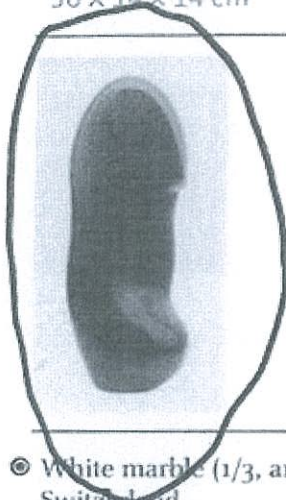
hosis → 景川七光





Konkrete Form aus zwei Reichen ·
Sculpture concrète aux formes d'interrègne ·
Concrete Form from Two Realms

1942
36 x 14 x 14 cm

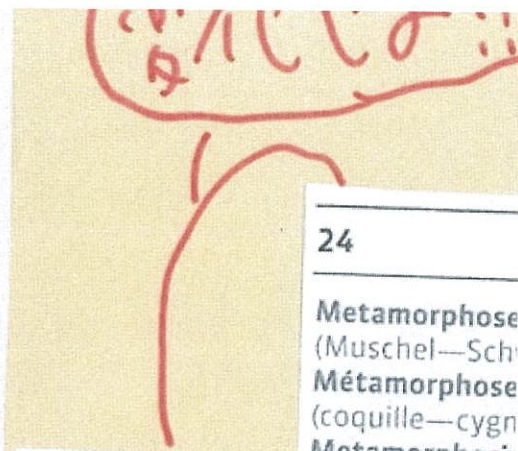
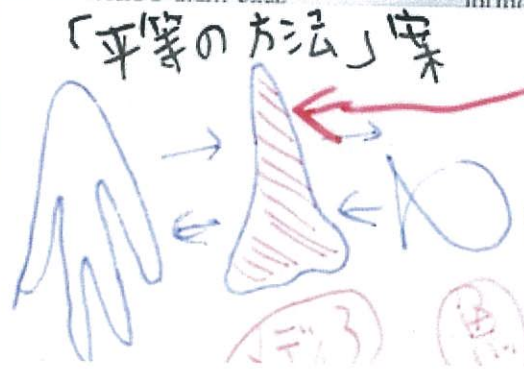


人間と魚
= おもたらしめる
共存のかたち。

- © White marble (1/3, anon.), private collection, Switzerland
- © White marble (2/3, anon.), Prov.: Pamela F. Colin, New York, courtesy Mr. and Mrs. Ralph F. Colin (Lit.: New York 1958, cat. 83, illus. p. 74—this object?)
- © White marble (3/3, anon.), Prov.: private collection, Italy
- © Bronze (1/3, Rudier 9-Jul-1957), Prov.: Harold Diamond, New York
- © Bronze (2/3, Rudier 9-Jul-1957), Prov.: private collection, Nevada

1 bronze, polished, Auction Sotheby's, New York, 3-Nov-1993, Lot 324 (height 34.9 cm); Prov.: Auction Sotheby's, New York

- © Bronze (3/1967), darl und Sophi no. 003.46 acquired of Fine Art, I Collection (Lit.: Bren



24
Metamorphose
(Muschel—Schw
Métamorphose
(coquille—cygn
Metamorphosis

25
Metamorphose
(Muschel—Schwan—S
Métamorphose
(coquille—cygne—bal
Metamorphosis (She
1935 (based on CR
69 x 46 x 40.5 cm

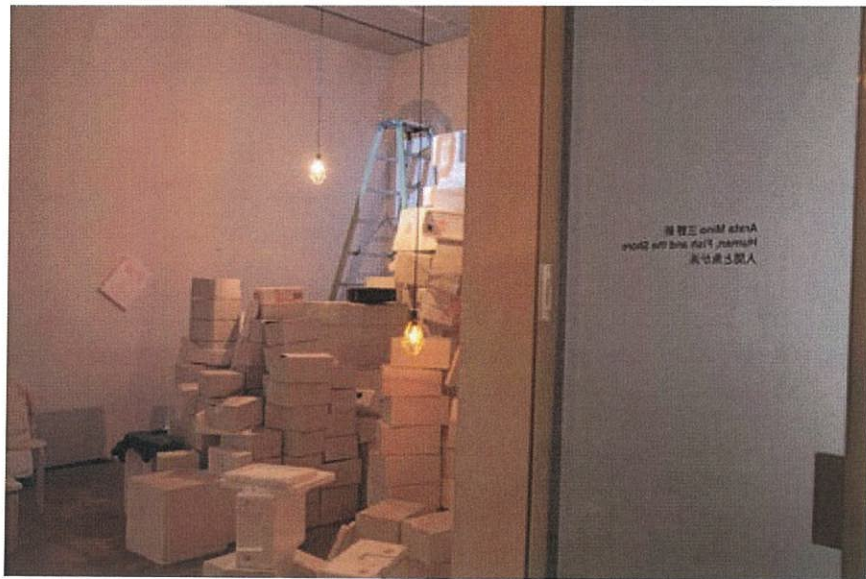
1935
23 x 15 x 13.5



- © Bronze (1/3, Rudier, casting date unknown formerly in collection of Fernand Grainger, certificate dated 12-Jan-1968, last seen 1966) (Lit.: Rudier 1966, p. 264 [n

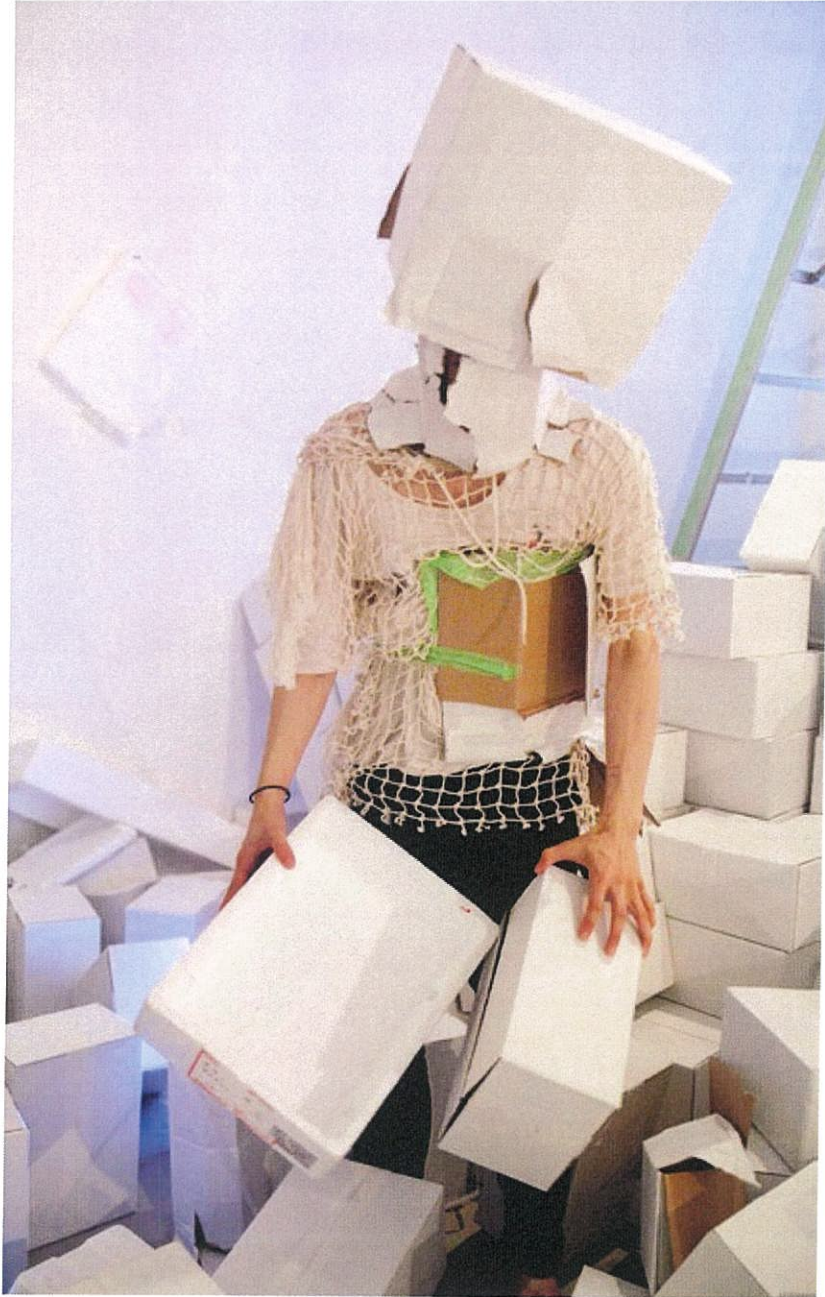
- 3, Rudier, casting date unknown, black, private collection, Prov.: Maja Sacher, Pratteln
- 3, Rudier, casting date unknown, black, private collection, Prov.: Maja Sacher, Pratteln











人間と魚が浜

Human, Fish and the Shore

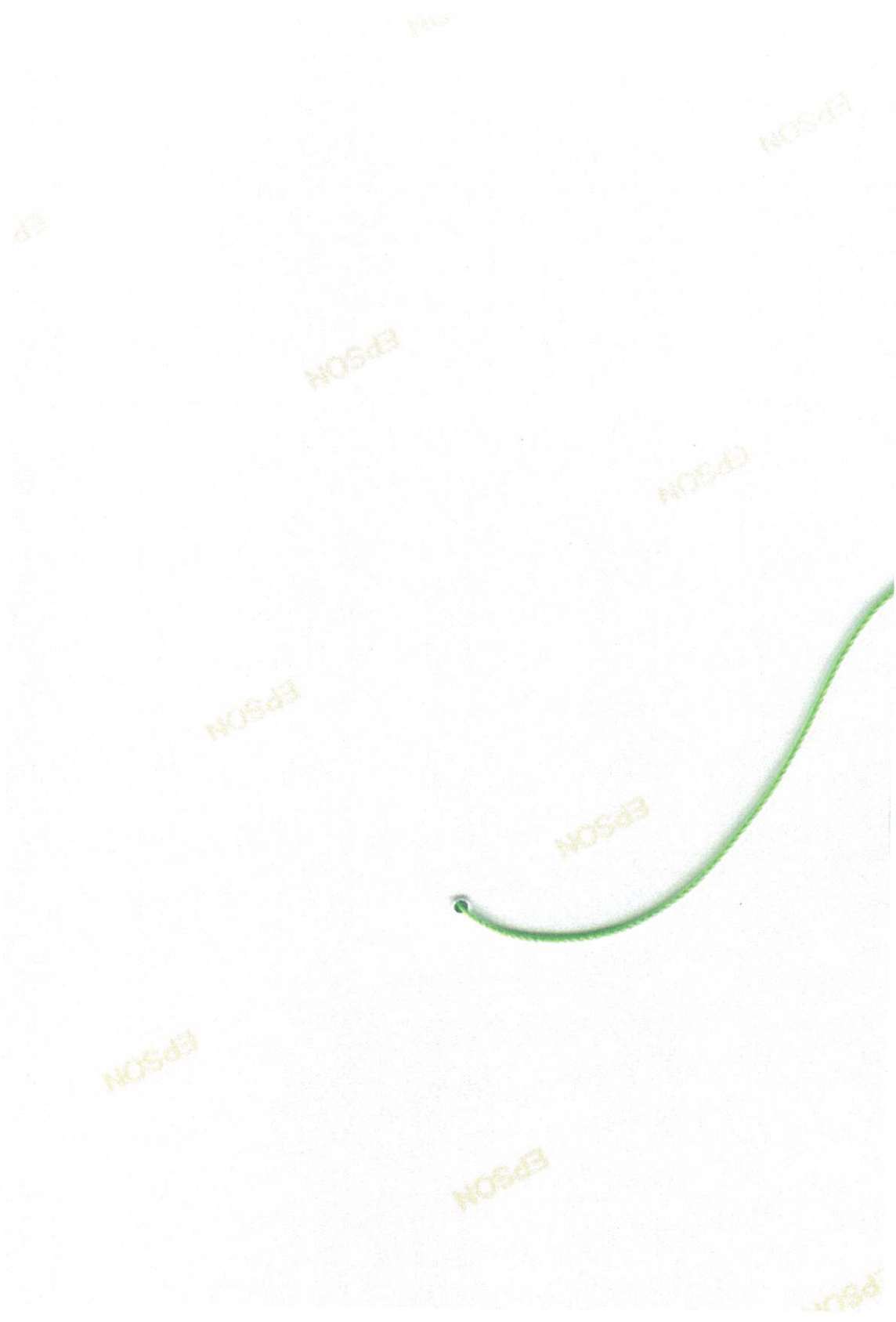
ARATA MINO

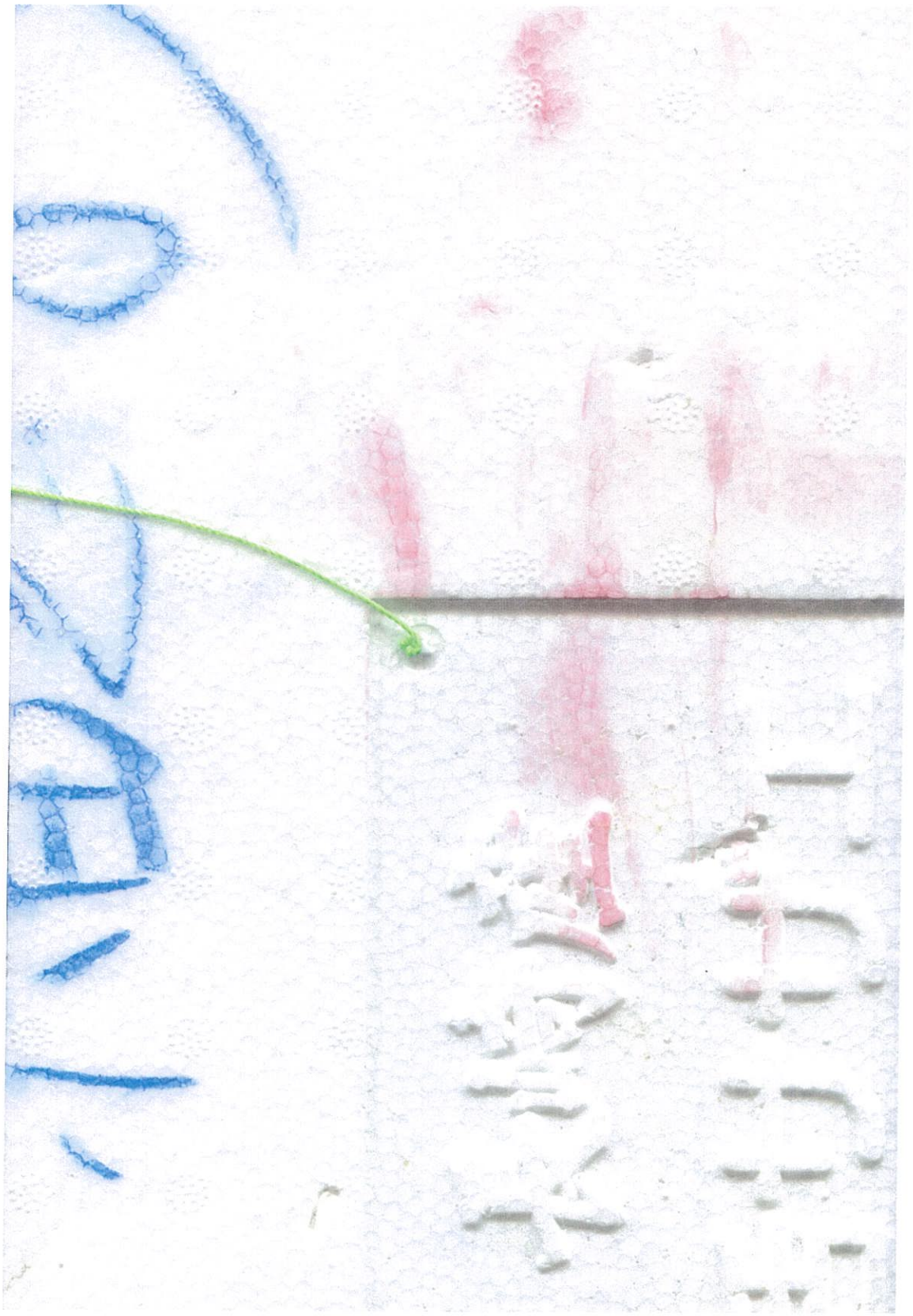
Text, Photography, Drawings by Arata Mino
Graphic Design by Shun Ishizuka
Book Making by Erika Kikukawa, Rumiko Kasai
Copyright 2016 Arata Mino, Shun Ishizuka

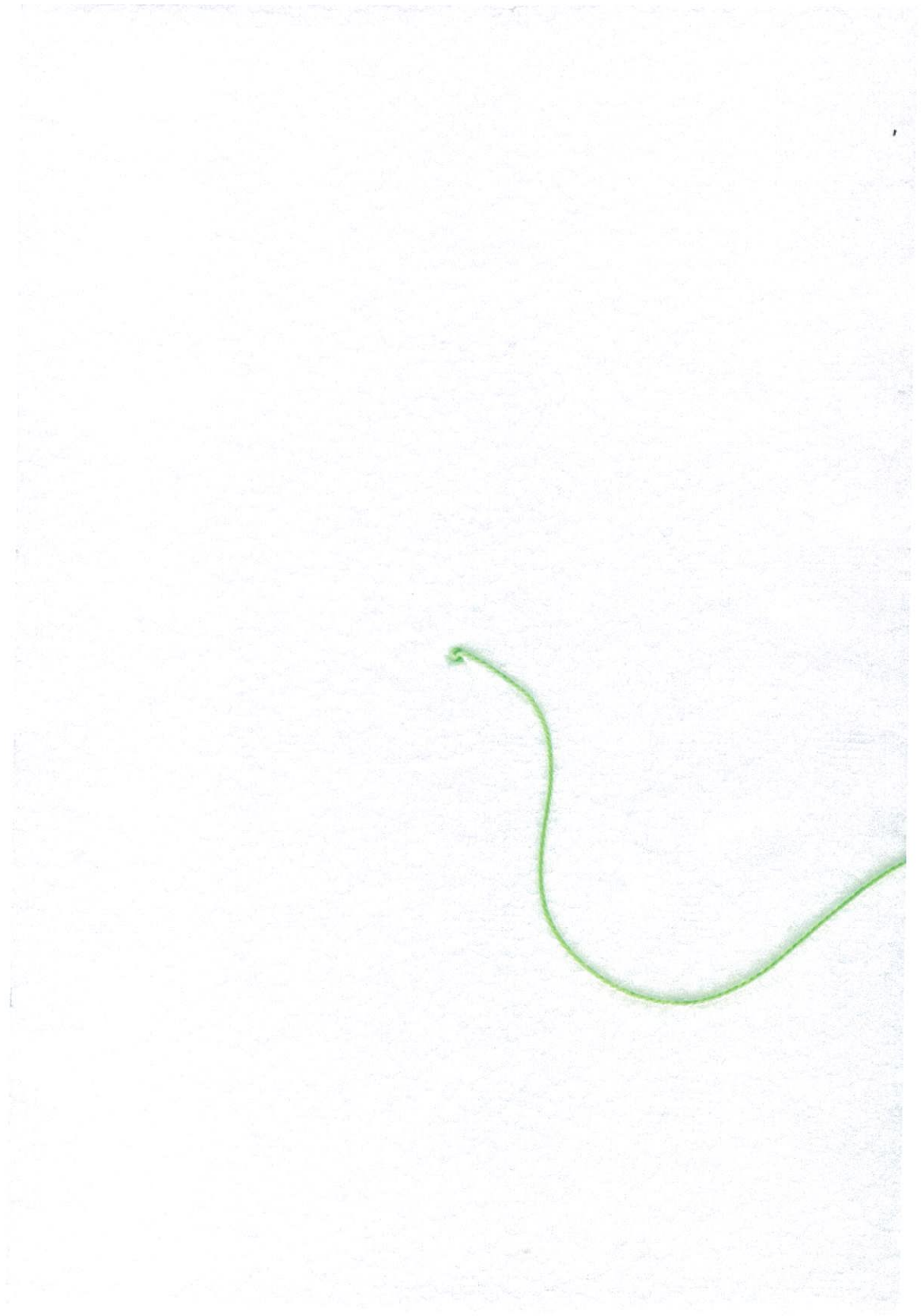
文・写真・ドローイング——三野新
グラフィックデザイン——石塚俊
製本——菊川恵里佳・笠井瑠美子
二〇一六年八月二〇日発行















ARATA MINO

HUMAN, FISH AND THE SHORE

