

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™



Eddy & Dicky

Cubic Gallery

キュービクギャラリー

推奨年齢

全年齢

W.I.Z.

THE WISDOM IN ZENITH

販売を相違なくとも、
譯語は異なる。

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

このたびはウイネット製セガサターン用ソフト『キュービックギャラリー』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みになり、正しい使用方法でご愛用いただけますよう、よろしくお願ひ申し上げます。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

■目次

- | | |
|----------|----|
| ●ゲームの遊び方 | 1 |
| ●ストーリー | 2 |
| ●ステージの紹介 | 4 |
| ●操作方法 | 8 |
| ●アイコンの説明 | 9 |
| ●データの管理 | 11 |
| ●メッセージ | 12 |

あそ かな ゲームの遊び方

●ゲームを始める前に

『キュービックギャラリー』は1人専用のゲームです。プレイヤーが複数の場合は、一緒に、または交替しながらプレイしてください。

●ゲームの開始

まず、コントロールパッドをコントロール端子1に接続してください。オープニング画面の途中で、スタートボタンを押すと、タイトル画面に変わります。タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームが始まります。(「ストーリーモード」か「ダイレクトモード」を選択してください)

●ゲームの進め方

あなたはエディとディジーになり、50枚の絵画の中から、『10粒の涙』を見つければなりません。そのためには、3つのステージをクリアしていかなければなりません。まず最初に、モナ・リザの説明をよく聞いてください。そして、順路にそって『10粒の涙』を探していきます。

※この取扱説明書は「ストーリーモード」

に合わせて書かれています。「ダイレクトモード」とは各部屋へ直接移動できるモードです。ストーリーにはなっていません。



異次元美術館へようこそ。

さあ、モナ・リザの涙の謎を解き明かす迷宮ワールドの旅に出かけよう。

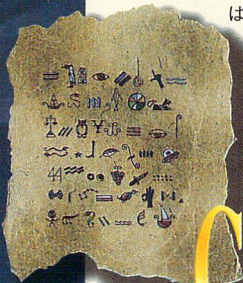


ストーリー



ある日、エディとディジーは美術館に出かけた。そこには、美しいモナ・リザの絵が飾られているという。エディがモナ・リザについて

説明していると、どこからともなく悲しそうな女性の声がしてきた。耳をすまし声の主をたどると、どうやらモナ・リザの絵から聞こえてくるようだ。「モナ・リザが呼んでいる!」その瞬間2人は突然絵の世界に吸い込まれてしまった。気がつくと、2人は見知らぬ土地に立っていた。あたりには道が1本あるだけ。そして、くねくねと続くその道の先には古い館が建っていた。2人は館をめざし、歩き始めた。館に着くと、大きな扉に何やら手紙のようなものが張ってある。「汝、モナ・リザの10粒の涙を探せ」。2人は意を決し、扉を開け中に入ってしまった。そして、そこで2人が見たものは…。



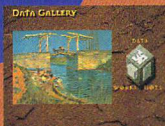
Edy & Dizi
Cubic Gallery



しょうかい ステージの紹介

かく そうさほうほう
※各ステージの操作方法は「ストーリーモード」、「ダイレクトモード」きょうつうとも共通です。

だい 第1ステージ 「データギャラリー」



はんめい へや
1番目の部屋は「データギャラリー」。
ここにはこの館にあるすべての絵画が収納やかたされています。部屋には大きな六角柱かいががあります。その柱の前まで移動すると、「データギャラリー」の始まりはじまり。この中から、5枚の絵画を持って次の部屋へ進みます。

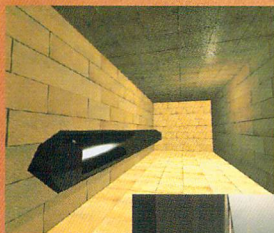


かいが せんたく けつてい ●絵画の選択と決定

かいが せんたく ほうこう ひだり
絵画を選択するときには方向ボタンの左で絵画側に操作を切り替えます。そして、方向ボタンの上・下を押して絵画を選択してください。表示されている絵画で決定するときにはCボタンを押してください。右のデータアイコンを選択するときには方向ボタンの右を押して、方向ボタンの上・右・左でどのデータを見るか選択し、決定したらCボタンを押してください。決定した絵画を取り消す時はAボタンで持ち物を表示し、取り消す絵画を選択し、Cボタンを押してください。画面上にメッセージが出るので確認後Cボタンを押してください。

2

だい
第2ステージ
「シミュレーションアート」



ここでは「データギャラリー」で、あなたが選んできた絵画の中から2枚を選択します。そのとき、ここで見るることができる絵画の美術理論などが選ぶカギになります。いろいろなボタンを選択してみてください。

● 絵画の選択と決定
絵画の選択、決定、取り消しは「データギャラリー」と同じ操作をします。絵画とシミュレーションアイコン操作切り替えは方向ボタンの右・左で行います。シミュレーションアイコンの選択は方向ボタンの上・下でどのデータを見るか選択し、決定したらCボタンを押してください。

だい
第3ステージ
「タッチ・ザ・アート」



まい
2枚のうち、どちらかを選択する運命のステ
ージです。選んだ絵画の中に隠されている「涙」
を発見しましょう。

かいが せんたく けつてい
●絵画の選択と決定

かいが せんたく
絵画を選択するときは「データギャラリー」と
おなじ操作をします。ほうこう ボタンの右・左で
ばしょ せんたく けつてい
場所を選択し、Cボタンで決定します。



ちかしつ
地下室

4 to 1 まちがいさがし

すべてのステージをクリアすると、地下室へ続く通路が現れます。地下室に入ったら最後に選んだ絵画をオブジェに納めます。この部屋ではモナ・リザのメッセージを聞いたり、選んだ絵画でパズルやまちがいさがしができます。地下室の出口の階段を登ると、ロビーに戻ります。そして、再び『10粒の涙』を見つけて行くことになります。

● 絵画の選択と決定

4枚の絵画の中から、1枚選択し決定すると、画面上に1枚だけ表示されます。この状態でCボタンを押すと絵画が決定されます。

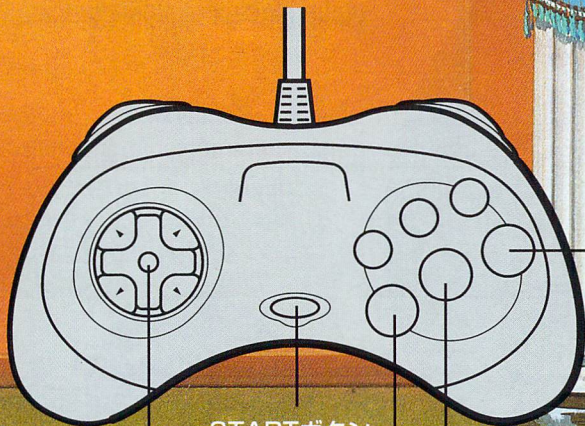
パズル

● パズル

最後に選んだ絵画でパズルができます。バラバラに分かれた絵画を制限時間内に完成させましょう。ほうごうボタンを使ってポインタを移動させ、Cボタンで決定します。

そうさほうほう
操作方法

つか かた
コントロールパッドの使い方



ほうこう
方向ボタン

いどう
移動、テキストスクロール、
えいが せんたく
絵画選択、ポインタ移動
えいが / アイコンの操作切
かえり
り替え(データギャラリー、
しんじゆーしょんあーと
シミュレーションアートの
みじよう
み使用)

STARTボタン

ゲームスタート
ヘルプ

Aボタン

もつ ものひょうし
持ち物表示

Bボタン

かへり とりけ
戻る・取消し

Cボタン

けつてい
決定

アイコンの説明

「データギャラリー」



DATA

かいが さくしゃめい さくひんめい せいさくねん
 絵画の作者名、作品名、制作年などを表示します。

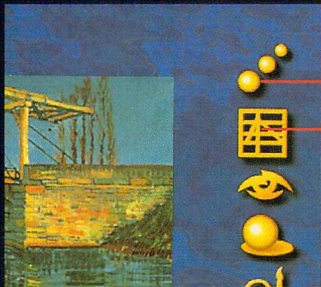
WORKS

さくしゃ かいが かいせつ ひょうじ
 作者・絵画などの解説を表示します。

NOTE

かいが とくちょう み ひょうじ
 絵画の特徴などの見どころを表示します。

「シミュレーションアート」



遠 近 法

えんきんほう
 3次元の現実を2次元の画面の中に再現する手法の1つです。色彩遠近法(空気遠近法)と線遠近法(形遠近法)とがあります。強い色は前に出てきて、弱い色は後退する。近いものは大きく、遠いものは小さくなります。

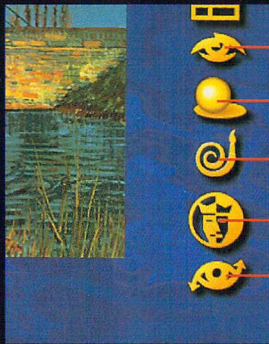
構 図

こうず
 かいが はんが へいめんひょうげん せん かたち しきさい
 絵画、版画などの平面表現における線と形と色彩の配置の構成を言います。描かれるものの位置・大きさ・組み合わせ、そしてその余白との関係は平面表現の基本となります。

視 点

してん

絵画世界はその世界を見ている位置と角度を決めて描かれています。例えば、鳥瞰図のように、絵を見る者が空を飛ぶ鳥の視点を持って、広々とした大地を眺め渡している様に描いている作品もあります。



視 順

しじゆん

絵画には、画家が1番見せたい所があり、その次の2番目に見せたいものもあります。これをたくみに構図や色彩によって描き出し、絵を見る者の視線を自然に導いています。

ライティング

絵画における光の設定も現実感の再現には重要です。物体を立体的に見せるには光と影が必要であり、光源の設定の仕方によって絵の内容は大きく変わります。

タ ッ チ

絵画の描き方には作者によって様々な特徴があります。絵を描くときは、絵筆などを使って、画面に絵の具をおきます。この時、様々なおきかたができます。筆触は画家の個性を端的に表しています。

色 彩

しきさい

色は鮮やかさと明るさがあり、さらに色みのある色とない色があります。鮮やかさは彩度、明るさは明度、そして色相、色相の中に無彩色と有彩色があります。これらを使いこなすことで絵画はできているのです。

※ このシミュレーションアートで表示される絵画の中に「青い人物」が入っているときがあります。これは作者がどの部分から描いているかを示しているものです。「青い人物」を作者のいる場所だと思ってください。

かんり データの管理

ほぞん ●データの保存

『キュービックギャラリー』はオートセーブ方式ほうしきになっています。空き容量あきようりょうは3必要ひつようです。各ステージかくのクリア時じにデータセーブおこなを行いますので、セーブメッセージ表示ひょうじ中に電源ボタンでんげんやリセットボタンおを押すと、データただが正しく保存ほぞんできない恐れおそがあります。

しょうきよ ●データのコピーと消去

本体RAMほんたいに保存ほぞんされている『キュービックギャラリー』のデータのコピーしょうきよや消去しょうきよは、セガサターン本体ほんたいの「保存データ管理画面かんりがめん」で行うことができます。

せんたく ●パワーメモリーの選択

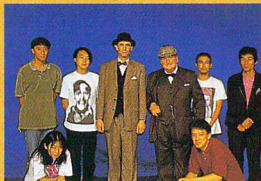
パワーメモリーべつり（別売）が本体ほんたいにセットされているときは、データ保存用ほぞんようのカートリッジRAMせんたくを選択せんたくできます。「ゲームスタート」を選択せんたくした後あとで、「オプション」を選択せんたくし、方向ボタンほうこうで「本体RAM」と「カートリッジRAM」を切り替かえられます。

ちかしつ 地下室のメッセージ

パズルでで出てくるメッセージはエンディング後ご、なにかの鍵かぎになります。メモしておくことをおすすめします。



MESSAGE



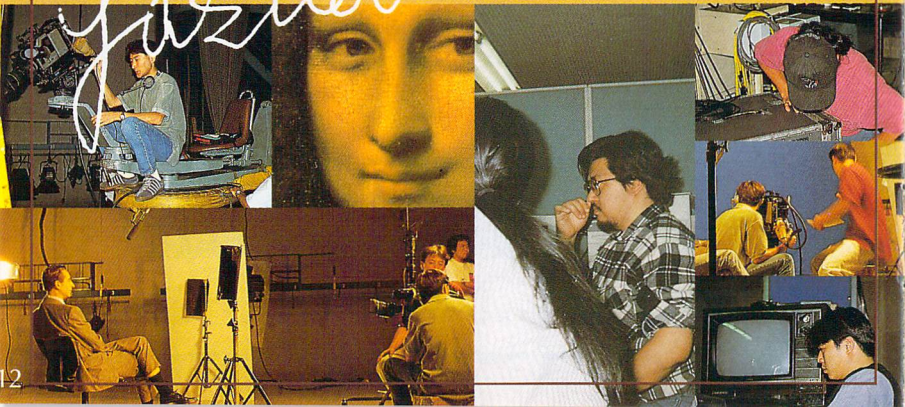
ポストン美術館が好きである。度あるごとに訪れることにしている。アメリカであってヨーロッパの香

りを漂わしているからかもしれない。
土曜の夜は遅くまで開いていて家族で絵画を気軽に楽しんだり時間のあるときには著名な絵の前で模写したりできる。

美術館というのは本来そういうものだと思う。このソフトを企画した背景にはその思いがある。苦しみ、悩んだ結果の精魂こめた一作である。

このソフトに携わっていただいたすべてのスタッフ、関係者の方々には心から感謝申し上げます。

エグゼクティブプロデューサー 渡辺 康生
1996.1



セガサターンCD 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いはご注意ください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●健康上のご注意

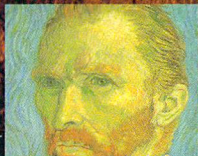
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面残像が生じる可能性があるため、接続しないでください。

- ★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。
- ★このディスクを無断で複製することおよび貸貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;



Edvard Munch
Cubic Gallery



PHOTO COORDINATOR: DNP CDC

PHOTO: ARTOTHEK

THE BRIDGEMAN ART LIBRARY

WORLD PHOTO SERVICE

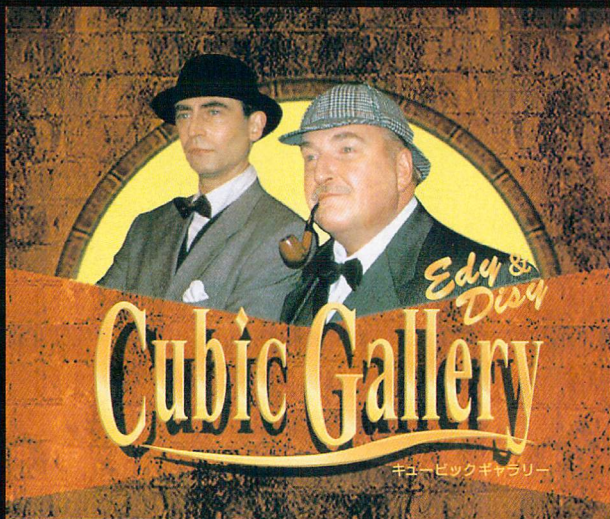
※ゲーム中のフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。
FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴはFONTWORKS International Limited
の商標または登録商標です。

We Net 株式会社 **ウイネット**

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

このCD-ROMの無断複製、複写、公共
の場での実演・展示、ネットワーク上で
の伝送、レンタルリリース・製品の貸出を
禁じます。

T-19401G ©WE NET Co., Ltd. 1996



SIMULATION ART

シミュレーションアート

かい
解

せつ
説

しょ
書

Contents

目次

アルノルフィーニ夫妻像／ヤン・ファン・エイク	1
十字架降下／ロヒール・ヴァン・デル・ウェイデン	1
キリストの笄打ち／ヒエロ・デルラ・フランチェスカ	1
ヴィーナスの誕生／サンドロ・ボッティチェリ	2
岩窟の聖母／レオナルド・ダ・ヴィンチ	2
自画像／レオナルド・ダ・ヴィンチ	2
快楽の園／ヒエロニムス・ボッス	3
風ラ・テンベスタ／ジョルジョーネ	3
イツスの戦い、アレクサンダー大王の戦い／アルブレヒト・アルドルファー	3
大使たち／ハンス・ホルバイン(子)	4
最後の審判／ミケランジェロ・ブオナールローティ	5
聖マタイの召令／ミケランジェロ・メリジ・ダ・カラヴァッジオ	5
自画像／レンブラント・ファン・レイン	6
画室／ヤン・フルメール	6
グランド・オダリスク／ドミニク・アングル	6
メデューズ号の筏／テόδール・ジェリコー	7
グレートウエスタン鉄道、雨、蒸気、速度／ジョーゼフ・マラード・ウィリアム・ターナー	8
晩鐘／ジャン・フランソワ・ミレー	8
モルトフォンティーヌの思い出／ジャン・バティスト・カミーユ・コロー	8
ラ・ジャポネーズ／クロード・モネ	8
シリアの女神アスタルテ／ダンテ・ガブリエル・ロセッティ	9
自画像／ポール・セザンヌ	9
アニエールの水浴／ジョルジュ・スーラ	10
アルルの跳ね橋／フィンセント・ファン・ゴッホ	10
自画像／フィンセント・ファン・ゴッホ	11
一角獣／ギュスターヴ・モロー	11
マハナ・ノ・マナウア(神々の日)／ポール・ゴーギャン	11
リングとオレンジ／ポール・セザンヌ	12
大水浴／ポール・セザンヌ	12
自画像／クロード・モネ	13

ふさい ぞう アルノルフィーニ夫妻像

ヤン・ファン・エイク



構 図

ファン・エイクの作品は、画面の中に登場する全てが丁寧に細部にわたってバランスよく書き込まれている。また描かれた物・人は、それぞれあるべき所にあり、画面は完璧に充実している。もしもその画面から完璧な構図で描かれたものを1つでも取り除いたら、その完璧性は崩れてしまうだろう。しかし、このファン・エイクの作品では、何かを1つや2つ画面から取り除かれたとしても、その充実感は損なわれることなく成立し続けている。この絵画を細部まで熟知していないものにとって、細部の小物が画面から取り除かれていても気づくことなくすんでしまうかもしれない。



視 点

この作品は、室内の新郎・新婦を部屋の入口で祝福する人達と絵画を視るものが同じ位置に立っている。その証拠は、画面正面の奥に描かれている鏡である。この凸面鏡には新婚の2人の後ろ姿と2人を祝福する人々が描かれている。新婚の2人と祝福する人々との関係はこの絵画を真横から見た解説図を見ると解る。また2人を祝福する人達はこの絵画を視るものと同じ位置に立っていることがよく解るだろう。祝福する人々の後に

現れている青い人物は絵画を視る者だが、絵画の中の鏡には青い人物は描かれていない。当然ながら…。

じゅうじか こうか 十字架降下

ロヒール・ヴァン・デル・ウェイデン



構 図

ウェイデンの構図の取り方も、レオナルドと同じく理性的である。画面は大きな3つの円で構成されている。そしてこの円の中に忠実に人物達のポーズをあてはめている。人物のポーズが不自然に感じられるのは、この忠実さにある。実際の人体がとれるポーズを優先させず、構図優先のポーズが画面全体に独自の秩序を与え、その秩序は流れをつくり、動きを生み、リズムを作り出している。

むちう キリストの笞打ち

ピエロ・デルラ・フランチェスカ



遠 近 法

このあくまで静的な佇いを見せるフランチェスカの作品は、当時最も先制的であった遠近法を使っている。遠近法にも色々あるが、この作品は線遠近法による一点透視法を使っている。これは水平線以外の線が

すべて一つの点に集まっている。この集まった点は焦点であり、この絵画を見る者の目の位置でもある。また、この焦点を画面の下に下げれば絵画を見る者の目の高さも低くなり、座って視ているか寝転んで視ているかのようになる。逆に焦点を上げれば高所から視ているか、もしくは空に浮かんで視ているようになる。(1点透視目法以外に2点・3点透視目法もある。)



構 図

レオナルドのこの作品は、未完成の多かど彼の作品の中で、最も完成度の高い作品である。描かれる人物・背景等どこにどのようなポーズでどの位の大きさで描いたら最も効果的なのか?この作品では、絵画の土台である構図が正に明確な割り出し方によって組まれている。まず、画面の縦と横の比率を大切にし、2つの円と2つの五角形を描く。そしてそれぞれの中心と画面全体の中心が合うようにする。この構図のとおり方は実に数学的であり、レオナルドの作品がもつ格調の高さ・気品までも感じられる。

たんじょう ヴィーナスの誕生

サンドロ・ボッティチェリ



構 図

この有名な絵画で、最も魅力を放っているのは、画面中央のヴィーナス像である。この清楚な女性像は、理想的人体比例によって描かれている。普通人体は、6.5~7.5頭身であるが、このヴィーナス像は8頭身、足の長さ足から上の体の比率は1:1である。これがこのヴィーナス像の持つ知的なイメージにつながっている。そして印象的なのは、全身のポーズである。頭部は右へ、両肩は左へ、腰は右へと傾いている。このS型のポーズこそ魅力の元であり、理想でもある。

がんくつ せいほ 岩窟の聖母

レオナルド・ダ・ヴィンチ

じ が そ 自 画 像

レオナルド・ダ・ヴィンチ



タ ッ チ

近代における絵画表現では、現実を忠実に再現する写実技法よりも画家の感性を絵画に表現していく方向に進み、その手段の1つとして筆跡は重要な表現方法として生まれた。いかに画面に触れていくか、これは新たな絵画の表現の可能性として認められていったのである。ゴッホは独自のタッチで自己の内面性を表し、モネはモネのタッチで自然を描く。それぞれの個性あふれるタッチは、画家固有のものであり、確立されていった。そ

ここで、この有名なレオナルド・ダ・ヴィンチの自画像を、ゴッホのタッチで描いたらどのようになるでしょうか。

からく その 快樂の園

ヒエロニムス・ボッス



視 順

この絵画は、快樂の園の一部である。このたくさんの人々が描かれた一種の風景画はだまかにいって、近景・中景・遠景と分けられており、画面下から上に行くに従って奥まっている。視るものは下から上へと順に目を誘われていくが、明確な道筋が用意されているわけではないので、まさにこの広大な風景の中をさまようがごとく視ていることになる。しかし、だからといってこの画面は無秩序に構成されているというわけではなく、基本となる構図は視線の辿る道を見だし、ゆつくりと眺めれば、時を忘れ、ボッシュの世界に浸ることができらう。

あらし 嵐 ラ・テンペスタ

ジョルジョーネ



遠 近 法

ジョルジョーネのこの絵画で使われている遠近法は、

手前は大きく、遠くなるほど小さく緻密に描かれる形遠近法と、手前は彩度と明度が高い色彩、奥まるほど逆にそれを抑えて表現する色彩遠近法である。この効果を試すため、まず絵画の白っぽく明るいものだけを取り出し、絵画を視てみる。そして同じく茶色系のみを取り出して視てみるとそれらの微妙な変化が解るだろう。大きさもそうである。手前のもものと奥まったものの面積の取り方も大・中・小、そして雷のシャープな線の極小。この作品の空間性は、色彩とももの大きさの配置が基本となっていて解る。

たたか だいろ たたか イツスの戦い、アレクサンダー大王の戦い

アルブレヒト・アルドルファー



視 点

絵画を鑑賞する時そこが美術館なら、絵画を視る者は、美術館の床に立って絵画を視てると設定されているとは限らない。このアルドルファーの雄大な戦いの絵画は、視る者がまるで山の頂に立っているか、または空に浮いているような目の高さで描かれている。つまり、一旦絵画の世界に入ってしまうと視る者の足は床から離れ、画家が描き表した絵画世界を最も良く見える位置から眺められるのである。またこの絵画を視る最良の位置は、画家が設定しているのである。絵画を視る者は、絵画の前に立ちながら、時に山の頂から、時に海の

上から、時に地に座しているということになる。

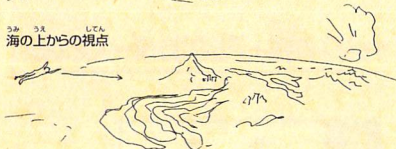
びじゅつかん してん
美術館での視点



やま いたてから
山の頂からの
視点



うみ うえから
海の上からの視点



れる。この作品では、視る者は戦士達の川のような流れに沿って徐々に奥へと視線は導かれ、そして天空の太陽や月へと引き寄せられていくように構成されている。

たいし 大使たち

ハンス・ホルバイン(子)

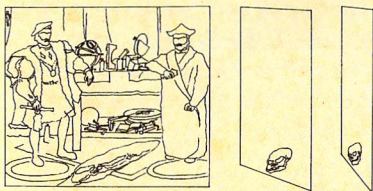
えん きん ほう 遠近法

この絵画の中に描かれている長く引き伸ばされたドクロは、遠近法の発明の中で見いだされた技法の応用によって描かれている。人はものの形を正確に捕らえようとする時、実際の形と見えている形が異なっていることに気付く。つまり、縦・横・奥行きが同じ立方体でも(図1)のようになるはずであるが、(図2)のように描いた方がより本当らしくみえる。人がみている形をより正確に捕らえて再現しようとする時よく用いられる方法がある。まず枠に糸を等間隔に張り、方眼をつくる。そして紙の上にも同じ方眼を描いておく。そして枠の方眼越しにみえる(図3)ものの形を写し取っていくのである。この写し取ったものの方眼の縦・横の比率を変えると、そこにある形は長くも短くも自由に変形できるのである。(図4)このホルバインの長く引き伸ばされたドクロはこうして描かれたのである。

し じ りん 視 順

アルトドルファーのこの作品ほど宇宙的広がりを強く印象づける絵画はそう多くない。大自然の中に蟻のように描かれた戦士達。しかし、手前から奥に向かう戦士達の流れに沿ってよく見ると、力強く勢いを持って描かれていることがわかる。そして、この地球規模の風景の中で、1つの事を起こしている人間の力というものが感じら

てんかいす
【ドクロ展開図】



ア 【図1】



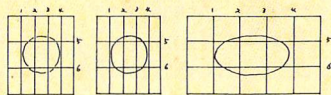
イ 【図2】



ウ 【図3】



エ 【図4】



視 順

ホルバインの作品の中で最も有名なものは、この「大使たち」であろう。この絵画はドクロのぼうが主役である2人の大使より多く人々の興味を引きつけているが、これ以外にもみごたえのあるものはたくさんある。静物の正確な形、細部まで入念に描いている潔癖性こそこの

作品のもう一つの見どころである。2人の大使の学問的知識の裏付けとして描かれているが、当時の学問の水準を伺い知ることができる。これら1つ1つの静物を丹念に見ていくことで、ホルバインの真価を確かめられるだろう。

さいご しんばん
最後の審判

ミケランジェロ・ブオナルローティ



視 順

この偉大な彫刻家ミケランジェロの描いた大壁画は、大面積に展開される壮大なドラマが描かれている。そして、この肉体を顕示するような迫力ある人体の群れ。視るものはこの迫力と人体の群れに戸惑い、視るべき視線の道筋を見いだしかねてしまう。しかし、やはり一番最初に目が引き寄せられるのは、画面中央の右手を上げる神の姿であろう。そこに始まってここでは左回りに視ていく流れを想定してみた。この道筋をたどりながら視ていくと、それぞれの人体の群れはグルーピングされ、大きなうねりを伴った流れを持っていることがわかるだろう。

せい しょうれい
聖マタイの召令

ミケランジェロ・メリジ・ダ・カラヴァッジオ



ライティング

より強い光を表すために闇をより深くする。カラヴァッジオがこの明暗法を最も効果的に使っているのがこの作品である。キリスト自身は闇に隠され、マタイを示す右手だけが光の中に浮かび上がり、光はその右手の方向からマタイに向かって差し込んでいる。ここでは、光の設定がキリストのマタイを指し示す意志そのものを表している。そこでこの効果を確かめるために、原画に手を加えて光の設定をまったく逆方向に変えてみると、マタイを指し示すキリストの意志は、差し出す右手のポーズだけになってしまい、光による効果を失ってしまうことがわかる。この作品のカラヴァッジオの光の扱いは、まさに演劇的であり、ドラマティックな演出力の巧みさが端的に表されている。

じがそう 自画像

レンブラント・ファン・レイン



ライティング

明暗法の画家、レンブラントの描く光は黄金色に輝き、温かみのある正に高貴な光である。このレンブラント特有の光とは別に、絵画において光のあて方、光源の設定は大変重要である。ここではモデルの顔に下から光をあてた場合と上から光をあてた場合を見てみよう。

下から光をあてた場合では、よく人が懐中電灯で人を脅かす時の、まるで恨みを持ったような表情になり、上からの光では目が光で隠れ、無表情になってしまう。レンブラントのこの作品での光設定は、明暗法としての強い特長を持つが、人物の表情を一番よく表す典型であり、基本である。

がしつ 画室

ヤン・フェルメール



ライティング

フェルメールは、詩情性溢れる作品で有名である。この作品では、明るい光が差し込む窓辺でポーズをとる人物が描かれている。この暖かみを持った光は、室内の空気を表現し、空間表現にまで至っている。この作品は、近景・中景・遠景の3つの構成でできており、手前の緞帳はこの作品空間を2つの世界に分ける役目を果たしている。画家とモデルの空間は光に満ち、引間区の手前の絵画を見るものの世界では、その光が届ききれない。光が届いている空間を光の届ききれない空間にいる者が覗く。画家とモデルの世界は覗かれるのみで、立ち入ることはできないようだ。

グランド・オダリスク

ドミニク・アングル



視 順

この横たわる裸婦像を見る者は、最初にどこを見るだろうか…。この絵画は、1人の裸婦像であるにもかかわらず見るべきものがたくさんある。それは画家が各部分に見せ場を作っているからである。その各部分の見せ場がバラけないよう、全体として大きな流れをつくってまとめあげている。この大きな流れは、絵画を見る者の見るべき順序でもある。最初、顔に視線を集め、首・肩・背中・腰・手・扇子・足・パイプ・カーテン、そして顔に戻る。この見る者の視線を導く大きな流れの設定の巧みさこそ、この絵画のもう一つの特徴である。

メデューズ号の筏

テオドル・ジェリコ



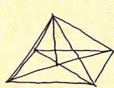
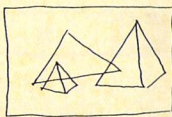
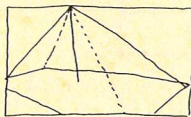
構 図

ジェリコの名を不滅なものとしたこの作品は、非常に入念に考えられた構図によってできている。絵画は静止画像の表現であるから、動きを見る者に感じさせる場合、計算された高度な構図が求められる。筏に立つて、マストを頂点にピラミッド型の構造を僅かに傾け、漂流者達も波の上のピラミッド型と同じく小さなピラミッド型のグルーピングを作る(図1)。すると漂流者の死と

絶望・生への喜び、そしてその両者をつなぐグループを絶えどれにわけられて構成され、巧みに全体が関連づけられていることがわかる。

【ピラミッド型構図】

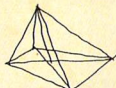
【図1】



安定したピラミッド



パースのついた
ピラミッド



視 順

この凄惨な光景を描いた作品は、見るものを強く引きつけて離さない。絵を見る者は、まず作品全体から強い印象を受け、次に1人1人を細かく見たくなる。この作品ではまず右上の救助船を発見し、狂喜して布を振る人から、その様子に何事だと気付く人、そしてまだ助かることに気付かず絶望の中にいる人、そしてもはや死に至ってしまった人。この絵画は、右上から左下への対角線上に生かす死、死から生への流れが巧みに構成されている。そしてその視線は、画家によって設定されているものである。

つどう あめ じょうき そくど グレートウエスタン鉄道、雨、蒸気、速度

ジョーゼフ・マラード・ウィリアム・ターナー



視点

この作品を見る者の位置は曖昧である。見る者は鉄道橋の手前側の岸に立っているようだ。そして少し高い位置である。地平線が機関車の煙突より少し高いということは、この情景を視ている者の目の高さも煙突より少し高い位置にあるということである。つまり、地平線・水平線は、見る者の目の高さを示しているのである。絵の中に入って機関車の後ろから眺めてみよう。機関車を視ている者はこの位置にいるわけだ。(画面に現れている青い人物は絵画を視ている人物を表している。)

ばんしょう 晩鐘

ジャン・フランソワ・ミレー



ライティング

ミレーのこの作品では、光の設定が大きな役割を持っている。夕暮れの逆光の中、2人は自らの影に包まれている。夕日に背を向けた2人の祈りは、その影の中ゆえに光を増している。太陽の位置を3つのパターンで変えて

みるとよく解るはずである。昼、真上から光が2人を照らし、影は小さい。3時頃、陽は傾くがまだ十分明るい。そして夕方、影が長く伸び、2人は影に包まれ大地と共に神秘性を増してゆく…。農夫の2人の祈りは、正に傾く陽の光の弱まりによって深まっていくように見えるだろう。

おもて モルトフォンテーヌの思い出

ジャン・パティスト・カミュー・コロー



遠近法

コローのこの風景画は、近景・中景・遠景と大きく3つに分けられる。近景は右側の大きな樹木と左側の痩せた木と人々。そして中景はかすんで見える対岸。遠景は最も曖昧に描かれた左奥の景色。この3つの色彩の彩度を変えることによって生じる進出感と後退感をうまく利用することで、絵画の平面世界に立体世界を表している。さらに、この基本に筆触の遠近法が加えられる。近景は細部まで明確に、遠景は曖昧な筆触で描く。この空間表現を空気遠近法といい、大気の中を通る光が遠くに行くに従って通過しにくくなり、色彩が弱まって見える原理を利用しているのである。

ラ・ジャポネーズ

クロード・モネ



色 彩

この日本趣味を大胆に取り入れたモネの力作は、かなり強い色彩をたっぷり使っている。主な色彩は、赤・黄・青・黒を使っており、赤・黄・青によって活動的・華やか等のイメージが生まれる。またそこに黒が加わると、豪華なイメージが出てくる。この絵画は色彩による解放感の好例といえる。モネの使っている主な色彩を別々に抜き出して、それぞれの関係を確認め、主な色の使われている面積を見てみよう。やはり赤が一番広い面積に使われ、他の黄・青・黒は赤を引き立てる役目をしているのが良くわかる。

めがみ

シリアの女神アスタルテ

ダンテ・ガブリエル・ロッセッティ



構 図

この作品のテーマは、古典を題材としており、色彩も控えめではあるが、とても近代的に感じられる。それは縦方向を中心とした構図のとおりから生じている。構図として水平方向を重視した画面作りをすれば、落ち着きある安定感が生まれる。この作品は垂直方向を強くすることによって、シンボル性が強調されている。画面中央とその両脇の垂直線。この3本の垂直線は、3人の人物そのものであり、この3人の垂直線に変化をつけ、平坦にならないようにしているのが腕のポーズである。構図と

してはシンプルであるが、明確な意図である近代的象徴性をストレートに感じるものとなっている。



色 彩

ロッセッティのこの作品における色彩は、モネやゴッホとは異なり地味である。モネやゴッホの作品にみられる赤と緑、青と黄といった対照的な色彩補色関係の組み合わせではない。ロッセッティの色彩の組み合わせからは、幽玄・渋い・伝統的というイメージを受ける。これは、女神アスタルテの性格付けにもなっており、ラファエロ前派の色彩についての考え方にも合致している。ロッセッティの原作に手を加え、茶色などの位使われているのか、茶と肌色の関係はどうか、また全体を単色に変えてみると作品の印象はどのように変わるのかを試してみよう。

じ が そ う 自 画 像

ポール・セザンヌ



タ ッ チ

近代における絵画表現では、現実を忠実に再現する写実技法よりも画家の感性を絵画に表現していく方向に進み、その手段の1つとして筆跡は重要な表現方法として生まれた。いかに画面に触れていくか、これは新たな絵画の表現の可能性として認められていったのであ

る。ゴッホはゴッホ独自のタッチで自己の内面性を表し、モネはモネのタッチで自然を描く。それぞれの個性あふれるタッチは、画家固有のものであり、確立されている。ここでは、セザンヌの自画像を、ゴッホのタッチで描いた場合を、シミュレートしてみました。

すいよく アニエールの水浴

ジョルジュ・スーラ

遠近法

スーラのこの作品は、もの大きさや色彩によってこの空間をうまく表現している。手前の人物は大きく、そして奥に行くほど小さくなるが、それぞれの関係が絶妙なバランスで成り立っているのが解るだろう。この精緻に考えつくされた人物の形が、この絵画を見飽きないものになっている。色彩による遠近法、いわゆる空気遠近法も使われているが、これよりも目立つ技法は、タッチの大きさである。この作品は、手前は少し大きめの筆跡で、また遠いものは細かい筆跡で描かれている。もの大きさだけでなく、タッチによる密度の変化もこの作品の遠近法として使われている。

はばし アルルの跳ね橋

フィンセント・ファン・ゴッホ



視点

この有名な作品は、橋のたもとで洗い物をする女性達を岸辺より高い位置から視ているように描かれている。ゴッホが画題を探しながら土手を歩いていて、ふと見つけた光景といった感じだ。明確な色調と安定した構図。もしゴッホがそのまま歩いて橋を渡り、向こう岸から洗い物をする女性達を眺めたとしたら…。視点を変えてみると、絵画の世界が3次元的に広がって1つの絵画世界の周辺まで新たな気持ちで眺めることができる。これは1つの新鮮な驚きである。



色彩

この作品はゴッホの他の作品に比べ、構図のとり方から、見る者に最も落ち着いた印象を与える。しかしこの作品は、安定感だけでなく、色彩からくる印象も大きい。この作品には青・黄・赤茶・緑が使われているが、この4色によって、活動的かつ賑やかなイメージが生じている。つまり、力強い筆跡と、色彩の対比関係からこの作品の魅力が生まれているのである。またこの豊かさや充実感こそゴッホの色彩のもつ力である。原画の色を変えて確かめてみる。例えば寒色と暖色に整理してしまうと活気は失せてしまう。しかし、この作品での主な色面の構成がこれでわかるだろう。

じ が ろう 自 画 像

フィンセント・ファン・ゴッホ



タ ッ チ

ゴッホの作風の中で最も有名なものは、独自のタッチである。近代における絵画表現では、現実を忠実に再現する写実技法よりも画家の感性を絵画に表現していく方向に進み、その手段の1つとして筆跡は重要な表現方法として生まれた。いかに画面に触れていか、これは新たな絵画の表現の可能性として認められていったのである。ゴッホはゴッホ独自のタッチで自己の内面性を表し、モネはモネのタッチで自然を描く。それぞれの個性あふれるタッチは、画家固有のものであり、確立されている。しかし、レンブラントやセザンヌ、レオナルドの自画像がゴッホのタッチで描かれていたら…。

いっかくじゅう 一 角 獣

ギュスターブ・モロー



色 彩

この幻想的で優美な作品は、色彩の使い方がとても印象的である。この作品に使われている主な色彩は、白・赤・緑・青・黒の5色であるが、中でも白は、作品の

主役といってもいいほど象徴的である。赤と白、緑と赤、白と青の組み合わせで2色づつ残り、他の色を取り除くとそれぞれの色がどれだけ使われ、単色同士がどういった関係にあるかわかる。尚、赤・白・青・緑・茶の組み合わせで生じるカラーイメージは、開放的で気ままな楽しさのイメージで、白はクリアーでシンプル、そして純粋なイメージを持っている。

まはな・ノ・マナウア(神々の日)

ボール・ゴージャン



ライティング

ゴージャンの描いた南の島の情景は、ゴージャン独自の色彩の扱い方によって熱帯の独特な空気の密度までも感じさせる。ここではゴージャンの色彩ではなく、光の設定をみてみよう。ゴージャンは積極的に現実の自然光をとらえ、絵画に表現しようとはしない。しかし、この南の島の人々の死生感をより際立たせるために、敢えて2刻の陽の全体に紫がかかった色調の自然光を新たに加えてみた。当然影は伸び、ロマンチズムは強調され、ゴージャンの生と死のテーマが原画とは違った形で浮かび上がってきてはいないだろうか。



色 彩

ゴージャンの作品の中で最も興味深いのは、その画題

もさることながら、やはり色彩であらう。この作品では、南の島特有の鬱陶気が、赤系・黄系・青系・紫系の色彩によって表現されている。中でもゴーガンは、熱帯の風土を、紫を使ってうまく表現している。ゴーガンのこの平坦な色の置き方を強調して、原画に使われている色とその面積をみてみよう。絵画において色彩は、使われている面積が広いほどその絵画のイメージに大きく影響してくる。さらにこの整理された画面によって、いかにゴーガンが幅広い色を使っているかがわかるだろう。

での自然や現実を再現する絵画表現とは異なる新たな表現である。



ライティング

セザンヌの絵画において外光、いわゆる自然光は、意識して描かれていない。あくまでもそこにある静物の立体感を出すための明と暗である。セザンヌは現実を再現するのではなく、絵画空間を絵画そのものの空間において自立すべきものと考え、目の前にある静物を構成し直して描いている。この意味でセザンヌは絵画に自然光を描く必要はなかった。しかし、このセザンヌの静物に光を与え、影を強調したなら…静物はより現実的に、またもともと現実的でない描かれ方がされていることがよく解るだろう。

リンゴとオレンジ

ポール・セザンヌ



構図

セザンヌのこの静物画の特徴は、構成力である。視たままを描くのではなく、画面の中で必要な全体の構成がし直されている。皿・盛り籠・水差しはテーブル上に置かれているが、そのテーブルから少し前後に傾けられて描かれている。ここでは1つの視点から見たものを画面に再現するのではなく、それぞれのものを別々な角度から見たような形(多視点的)に置かれている。それは多視点的に描く面白さを狙ったのではなく、あくまでも画面全体の構成上そうしたのである。この画面全体のバランスを優先させた考え方とその表現方法は、それま

大 水 浴

ポール・セザンヌ



構図

この大水浴と題された大作は、セザンヌが自らの絵画の表現の集大成と位置付けて描いた作品である。そこに描かれている木も人々も、それ自体の形はそれほど重要ではなく、画面全体を構成する一要素になっている。この作品は、画面全体を占める大・中・小の

さんかっけい としてそれを支える水平面によって構成されて
いる。画面は穏やかだが、巨大な空間が表されている。
この壮大な空間認識とその表現方法は、強い理論性を
前面に出して描かれている。

じ が そう 自 画 像

クロード・モネ



タ ッ チ

きんだい における絵画表現では、現実を忠実に再現する
写実技法よりも画家の感性を絵画に表現していく方向
に進み、その手段の1つとして筆跡は重要な表現方法と
して生まれた。いかに画面に触れていくか、これは新た
な絵画の表現の可能性として認められていったのであ
る。ゴッホはゴッホ独自のタッチで自己の内面性を表
し、モネはモネのタッチで自然を描く。それぞれの個性あ
ふれるタッチは、画家固有のものであり、確立されてい
る。ここではモネの自画像を、ゴッホのタッチ、スーラの
点描で表現してみました。

かんしゅう 新潟デザイン専門学校
監修 国際ファインアート科 近藤達雄
げんあん 株式会社白組 島村達雄
原案

PHOTO COORDINATOR DNP CDC

PHOTO ARTOTHEK

THE BRIDGEMAN ART LIBRARY

WORLD PHOTO SERVICE

PRODUCED BY WENET Co.,Ltd.

- 本製品のコピー、転送等の行為は禁止され
ております。また、権利者の許可なく賃貸も
しくは公衆向けに本製品を使用することは
違法行為となります。
- 本製品に含まれている絵画について、公共
の場での展示・ネットワーク上での伝送を禁
じます。

*Edy &
Disy*
Cubic Gallery

郵便がき

9 5 0 - 0 0

料 金 受 取 人 払

新潟中央局
承認

875

差出有効期間
平成10年1月
31日まで

新潟市米山1-9-3

株式会社ウイネット

マルチメディア事業部 行き