



# メディア・デジタル& 絵画表現

## 1. テクノロジーアートの系譜

- ◆ メディアとは？
- ◆ キネティック ・ ライト ・ オブ ・ ビデオ

## 2. コンピュータとデジタル表現

- ◆ 2D-CG ・ 3D-CG

## 3. 絵画メディアのメッセージ

- ◆ 「見れば分かる」 絵画 と 「視えない意味を持つ」 絵画
- ◆ 絵画メディアとメッセージ  
祈り・物語・記録・写真・感情・実験

<課題> 以下のひとつを選び、中学生レベルが理解できるような解説をしてください。

・パソコン ・ Mac ・ DTP ・ IT 【A4用紙 2枚使用（表紙不要）】

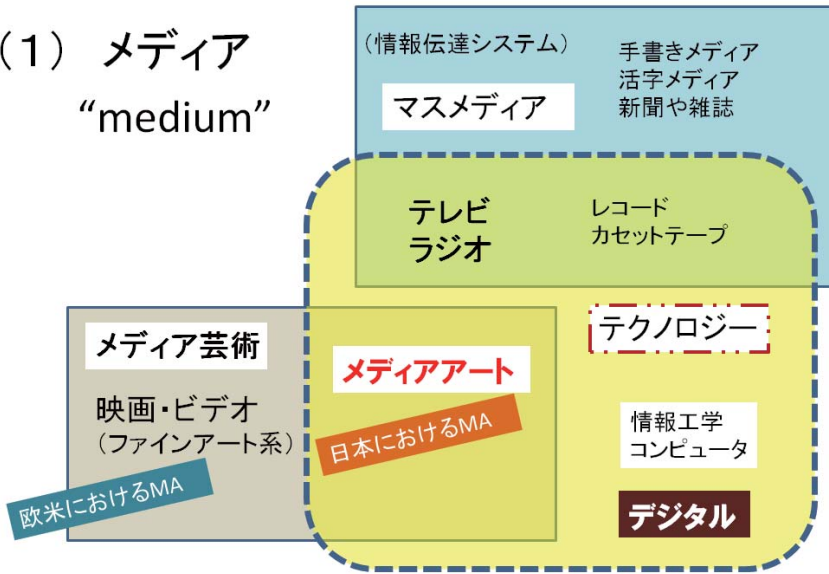
### はじめに <デジタル・グラフィックへの視点>

- 視覚情報のデジタル化とマルチ化は今日の環境を特徴づけるキーワードである。私たちがとりまく環境としての情報の洪水、複製メディアの氾濫によるヴァーチャルイメージはさまざまな問題を人間にひきおこしている。高度化された機械および電子テクノロジーを基盤とした「グラフィック＝映像」環境に対して、表現機能と伝達機能とを統一的に把握し、批判的な態度とともに実際的な利用方法を模索していく姿勢が最も望まれているのだろう。
- この一世紀にわたって視覚偏重型の文化を形成し、さらに現在の情報化社会の強力な推進力となってきたものは、写真的映像を媒介させた多様なメディアである。今日のコミュニケーションメディアの特徴は、従来のそれぞれのメディアが決定した表現構造・伝達構造を超えた、ワクを持たない「グラフィック＝映像」情報を中心に展開されているところにある。グラフィックデザインやイラストレーションは、写真や印刷メディアと一体となり現代の視覚的表現の中心的位置にある。
- われわれは今日、絵画とイラストレーションおよびグラフィックデザインや写真、さらには映画やテレビの画面に至るまで、それらをいちいち区別して受け取ったりはしない。もはや多様なコミュニケーションメディアは、ヨコのつながりとして浸透しながら今日のイメージ環境を作り上げているのであって、イラストレーションの中に絵画的要素を発見し、ポスターの中に写真を、テレビの中に名画を見ることはごく自然な状況となっている。
- 一時期喧伝されたマルチメディアは、文字・映像・音声などをデジタル技術をもって統合的に処理することを意味していたが、絵画、版画、写真、グラフィックデザインは、コミュニケーションの観点からは、グラフィック＝映像情報として、すでにデジタル技術出現以前に統合化を済ませていた。これらは、従来の観点あるいは表現者の側からいえば形式的相違を持っているが、伝達形式としては内容を区別することはもはや困難であり無意味になりつつある。
- マルチ化したメディアの中では、従来のような表現領域による区別はさして重要ではない。最も重要なことは、絵画・映像・グラフィックデザインが、ひとつのグラフィックメディアとしての意識を持って、デジタルメディアとの共存化の中で、ヒューマンなコミュニケーション環境の形成に務めることであろう。
- グラフィックは、今後ともこれまで以上にコミュニケーション・メディアの中核となり、視覚文化を形成していく重要な位置にある。グラフィック表現に関係する者は、文化環境の未来を担っていることへの責任と誇りとを、もっと強く認識せねばならないだろう。

## (1) メディア【media】

- ◆語義（ことばの元々の意味） 「メディア」は、媒体、媒質、伝達手段、中間などの意味を持つ英単語。“medium”の複数形で本来、化学反応などの媒体や媒介を意味する。また、社会生活の中で、人間が情報を得て、これを活用しながら豊かな生活を送るための、コミュニケーション（情報伝達）の核となる機構や伝達システムをいう。
- ◆情報伝達システム 情報を人々に伝える機関や事業、新聞や雑誌、テレビ、ラジオなどのマスメディア（mass media）システムなどをメディアという。
- ◆その他の用語使用 その他、マルチメディアから、手書きメディア、活字メディア、電気メディア、デジタル・メディア、メディア・ミックス、メディア・リテラシー、ミニ・メディアなど、多くは無意識に真の意味を正しく理解しないまま使用しているのが現状のようである。

## (1) メディア “medium”



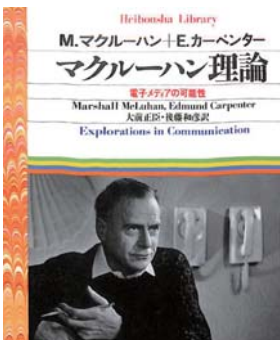
19世紀までは、日常使っている言語、手で書かれた文字、新聞や雑誌、本に印刷された活字や写真・絵・イラストレーションなどが、情報を伝えたり得たりする手段の主要な部分を占めていた。

20世紀に入ると、科学の発展により電信電話の音声のメディアが登場、次いでラジオが一般家庭に入りこみ、一躍大衆のメディアとなった。

第二次大戦後はテレビジョンが音声と映像の複合メディアとして登場、公共的な新しいメディアとなった。

現在では、光ディスクや磁気ディスク、フラッシュメモリなどの記憶装置のデータ保持部品（記録メディア）ストレージメディア情報やデータを記録、伝送するのに使われる物理的実体、装置などもメディアという。

先史的空間概念と現代の芸術は、共通の多くのものをもっている。  
抽象化、透視化、象徴化は先史芸術と現代芸術の構成要素である。



- ◆先史時代の芸術は背景をもたない。  
われわれには逆さに立っているように見える動物でも、先史時代の人間の限にはひっくりかえっているように映らないのである。動物はいわば引力の影響を受けずに空中に浮いているからである。
- ◆垂直と水平の関係もない  
ルネサンス芸術をみるとそこではすべてが観察者の眼によって支配される。それは平らな表面にのった楕長の遠近法的投影法によって拙かれた空間概念である。人は見るものすべてを垂直なもの、水平なもので見ると。それは一九世紀まで続いた。

## (2) メディアアート (多様な理解の現状)

メディア (情報媒体) を方法や手段とするアートというだけなら、絵画や彫刻のような伝統芸術でも、画材や石材自体がメディアの一種なのだから、**すべてのアートはメディア・アート**だといってもおかしくはない。

(坂根巖夫:メディアアート創世記、P.2)

メディア・アートとは、**デジタル・メディアを表現媒体とする芸術**であり、人間存在のメディア・コンディションについての批評であり、その創造性は、芸術実践を通して文字通り「新しいメディア」を生み出すことにある。

(藤幡正樹著『不完全な現実』をめぐって:シンポジウム)

「基本的に**コンピュータを中心とするメディアテクノロジーを作品に内包**することによって成立したひとつのジャンル」

(白井雅人他(編)『メディアアートの教科書』  
フィルムアート社、2008年)

電子を媒体として制作された作品は、従来の絵画や彫刻などのイメージの固定(定着)により表現されたものとは異なり、インタラクティブ(相互)性や可変性などの特性をもっている。すなわち、メディアアートの多くの作品は、**直接触れて体験することができ、そこには作品と観客との対話が生じ、観客の働きかけにより容易に変化するもの**である。

(宮田一乗:知識科学教育研究センター)

## (3) 欧米と日本の相違

### 欧米におけるメディアアート

コンピュータなどの**デジタル技術以外に、映画やビデオを含めた幅広い意味でのメディアを対象とした作品を意味しているのが特徴**。基本的に**ファインアートの範疇で、現代美術の一分野**として取り扱われることが多い。

### 日本におけるメディアアート

コンピュータなどの**電子機器を用いた表現に限られる傾向**がある。また、エンターテインメント性の高い作品もメディアアートに含まれるとされるため、**ファインアートとしての扱いを受けないことが多い**。

### (\*) メディア芸術

「映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術」

2010(H22)年度のメディア芸術振興施策に対する各事業の対象部門は、以下とされている。

- (1) デジタル技術を用いて作られたアート  
(インタラクティブアート、インスタレーション、映像等)
- (2) アニメーション
- (3) マンガ

## (4) 最先端



池田亮司



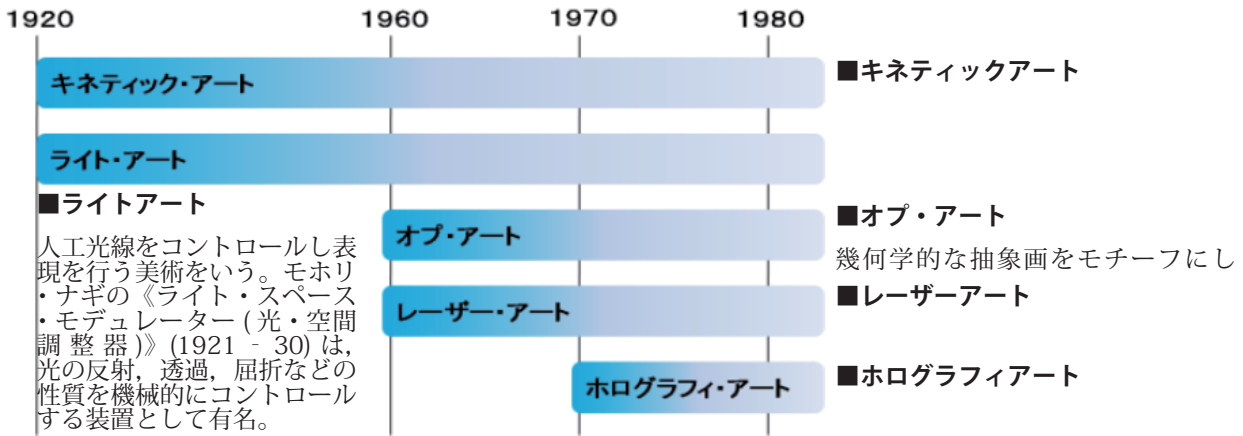
CARSTEN NICOLAI



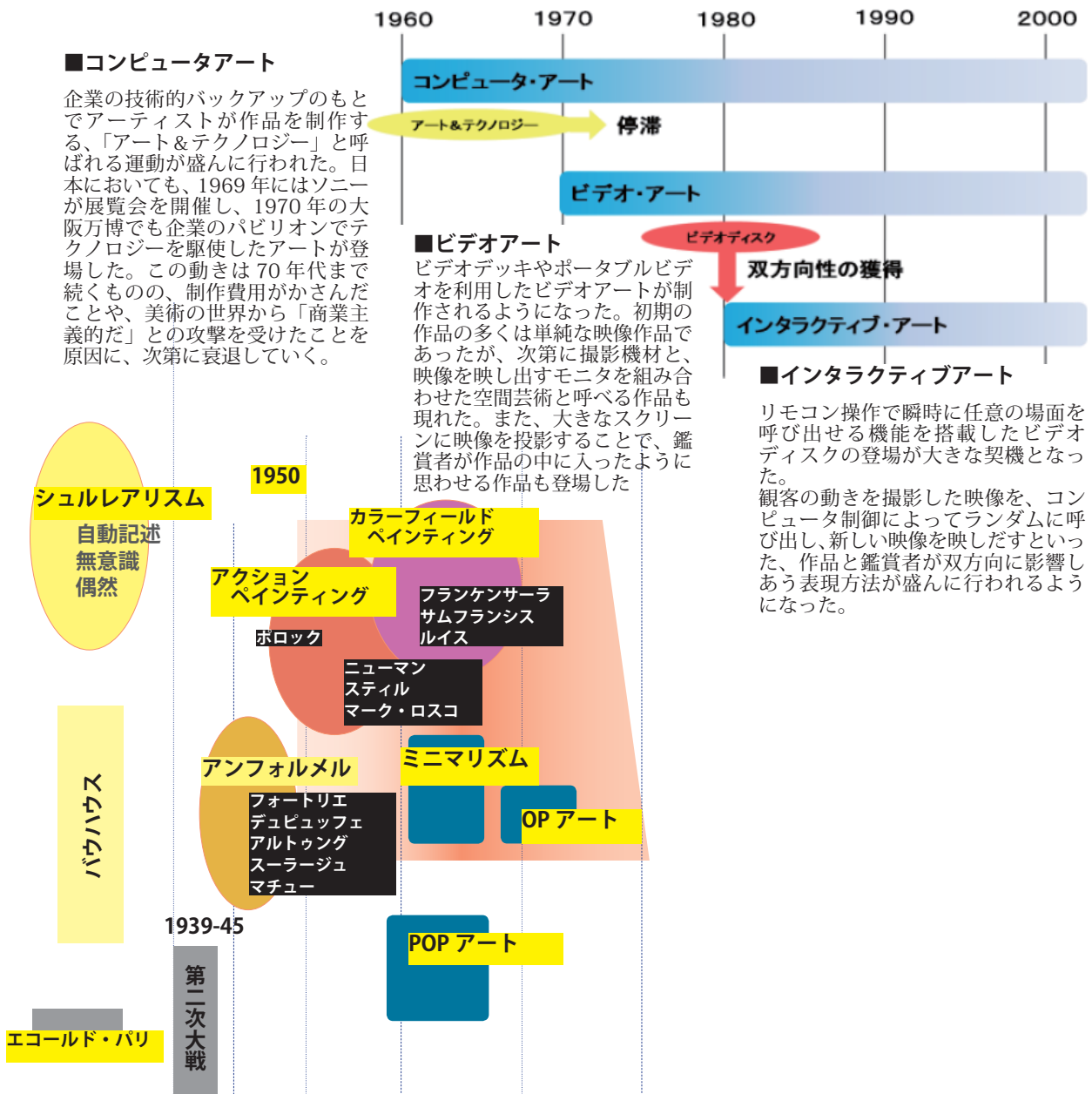
ノト(カーステン・ニコライ)  
ドイツ

# 1 テクノロジーアートの系譜

## ■アート&テクノロジー



## ■今日のメディアアートに直接つながる芸術分野



■ キネティックアート



▲カルダー

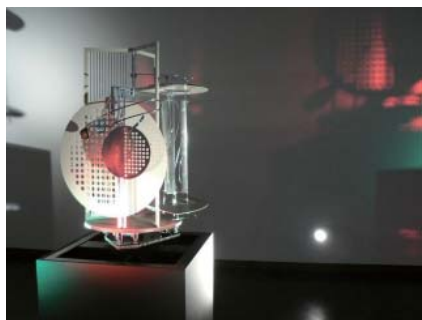
キネティック・アートという用語が定着したのは1950年代

物理的な意味で実際に「動く作品」。動力源としては自然の力(風や水流など)、電力や磁力、人力などさまざま。自然の風力を応用したアレクサンダー・カルダーのモビール作品は、計算不能な偶発的な動きを採りこんだもの。動く作品の場合は立体作品(彫刻)となる。



▲ジャン・ティンゲリー

■ ライト・アート



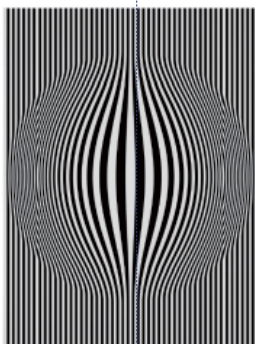
▲モホリ・ナギの「ライト・光・空間調整器」



▲ Otto Piene

1950年代に新しい芸術概念を確立しようとしたドイツの芸術家グループ「ゼロ(ZERO)」

■ オプ・アート



「動くように見える作品」の場合は、平面作品でもありうる。それらの多くは人間の錯視作用が綿密に計算された作品であり、動いて見えたり、点滅が見えたりする。こうした錯視を応用した作品はオプ・アートとも呼ばれる

■ レーザーアート



新しい光線といわれるレーザー光を利用し、小型のコンピューター制御による光のディスプレイを行うレーザー・アートは、大きな空間のなかで音響と結びついた新しいライト・アート

■ ビデオ・アート



●ナム・ジュン・パイク＝韓国系アメリカ人の現代美術家。

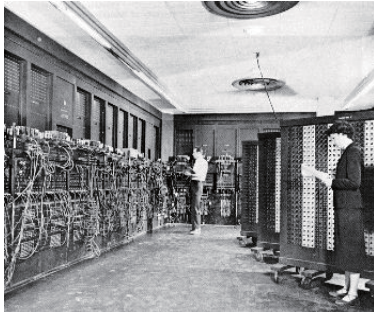
世界初のビデオ・アート作品は、1963年にナム・ジュン・パイクが西ドイツのヴッパータールのパルナス画廊で展示したインスタレーションといわれている。

発売されたばかりでまだ画質が低く高価だった個人用ビデオテープレコーダをいち早くアートの世界に持ち込み、ビデオ・アート流行の先鞭をつける。



## 2 コンピュータとデジタル表現

### ■最初の、コンピュータ



#### エニアック

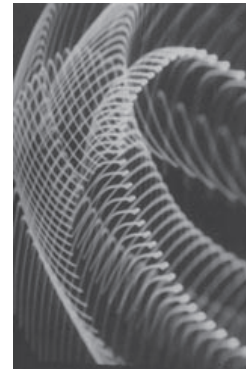
コンピュータは1946年、アメリカのペンシルバニア大学のジョン・w・モークリーとジョン・p・エッカートによって開発された。第二次大戦中、大砲やミサイルの弾道計算を行う必要上、陸軍から開発の要請を受けていたのである。第一号機「エニアック」は、重さ30トン、真空管一万八〇〇〇本、所要電力150キロワット、100畳のスペースを必要とした巨大な鉄の箱であった。

### ■科学者による コンピュータアート作品（最初期）

ベン・ラボスキー



ヘルベルト・W・フランケ



コンピュータ・グラフィックスの発展とヴィジュアルライゼーションの進化 (三井秀樹)

1960年代	1970年代	1980年代	1990年~
ワイヤーフレーム・モデリング	サーフェイス・モデリング	ソリッド・モデリング	リアルタイム・ソリッド・モデリング (リアルタイム・レンダリング)
2次元の設計図面 製図図面	3次元の表示、透視図 構造解析 シミュレーション 部品設計、形状設計	コンピュータ・レンダリング シミュレーション プレゼンテーション 意匠設計	リアルタイム・シミュレーション リアルタイム・プレゼンテーション リアルタイム・レンダリング
線表示 ベクトルスキャン型CRT	面表示 ベクトルスキャン型CRT ストレージ型CRT	物体表示 ラスタースキャン型CRT	物体アニメーション表示 ラスタースキャン型CRT 立体視CRT

### ■第1期のコンピュータアート

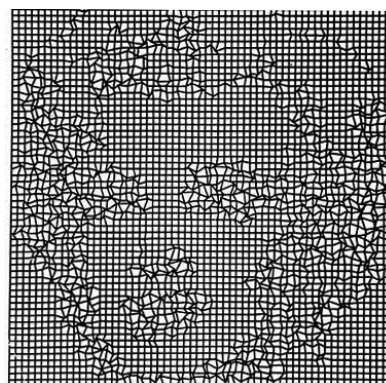
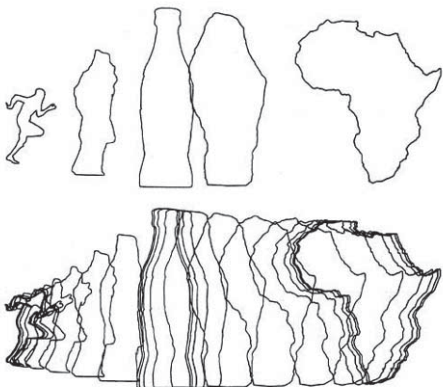
二次元の設計図面、線表現

<http://translab.burundi.sk/code/vzx/>

**CTG (Computer Technique Group) 1966 ~ 1969**

当時、複数の大学の学生が集まり、日本で始めて美術作品としてコンピュータ・グラフィックス（以下CG）を制作したグループ

#### ワイアー・フレーム・モデリング (1960年代)



CTGは日本IBMの大型計算機（IBM7090）とCALCOMP社のプロッタ（CalComp563）を利用して、CG作品を制作した。プロッターで出力されたドローイングは、その多くがシルクスクリーンやオフセット印刷を通じてマルチプルとして発表された。また、ベクトルスキャン型グラフィック・ディスプレイ（IBM2250）に映し出されたCGを16mmフィルムに1コマずつ管面撮影して、CGアニメーションを作成した。およそ3年間に及ぶCTGの活動は、各自がコンピュータの社会的活路を見出す方向に帰結し、CTGは1969年10月、発展的に解散した。CTGはその作品と活動を通じて、コンピュータがアートのメディアにもなり得ることや、単なる科学技術計算以外の全く異なる分野にも有用であり、やがてメディアを統合するメディアになる潜在能力を持つことを示唆した

## ■第2期のコンピュータアート



「雪山」ローレンス・カーペンター 1979  
写真と見分け難うばかりのリアルな描写は当時の研究者を驚かせた。



「ガスのかかった膨大な山岳風景」リチャード・ボス(BMワトソン研究所) 1979

### フラクタル理論を応用した山脈シミュレーション (1978)



「麗なる山岳」ベノーワ・マンデルブロ(BMワトソン研究所) / F. マスグレイブ 1982



アンシー・ポルソン 1982(SIGGRAPH 82学会発表)。従来でとらえられなかった人間の男性と女性の顔のビデオ映像をコンピュータ処理(画像処理)し、その平均値で自動生成された顔の原像。女性っぽさがやや優勢。

1970年代に入ると、表現の幅が線から面へと広がった。これがサーフェイス・モデリングである。(ワイヤーフレーム状の表面に紙が貼られた張りぼてに、色が着いた状態)



ポリゴン

曲線はなく、直線で構成された三角面の集合で立体を定義する



サーフェス

曲線と曲面、曲面同士の関係で立体を定義する



ソリッド

サーフェスに加え、裏表情報、体積情報などを持ち、塊りとして立体を定義する

三次元形状の3つの表現形式

## ■CGの展開

### 1950年代：CGの誕生

XYプロッタの誕生(1958)  
オシロスコープによるリサージュ図形アニメーション

### 1960年代：実験期

サザランドによるスケッチパッドシステムの開発(1963)  
航空機メーカーによるCGの研究

### 1970年代：実用化のはじまり

ストレージ型CRTの開発 CAD/CAMの普及  
2次元ペイントアートの誕生  
映画の特殊撮影への利用  
マンデルブロによるフラクタル理論を応用した山脈シミュレーションの発表(1978)  
木星探査衛星ボイジャー1号のシミュレーションCG(1979)

### 1980年代前半：実用普及期

ラスタスキャン型CRTが表示装置の中心になる  
「トロン」「スタートレック」等CG映画の発表  
1984 Macintosh

### 1980年代後半：パソコンの登場

8bitCPUパソコンの登場から16bitへの発展  
つくば万国博覧会(1985)  
CGによるTVCFの普及

### 1990年代前半

#### ：マルチメディア時代のはじまり

デザインのデジタル化  
ワークステーションの低価格化  
CGアニメーションゲームの登場  
画像処理の一般家庭への浸透

### 1990年代後半～：インターネット、ブロードバンドの大衆化

Windows98の登場 JAVAの普及全編CG映画「トイストーリー」(1997) デジタルカメラの普及





### 3 絵画メディアとメッセージ

#### 「見れば分かる」絵画 と「視えない意味を持つ」絵画

ああ！勘違い 高橋由一

みえるがままにリアルに描く＝西洋画の神髄？



ああ、思い出した、あの鮭だ。

高橋由一が非常に大きなカン違いをしたために、日本におけるリアリズムは、西洋とは別の意味で、かなり禁欲的なものになっています。



荒又宏の「図像学入門」より

みなさん、日本で最初に描かれた西洋画として思い出されるのは、どういう絵でしょうか。

これは、高橋由一という人の絵ですが、この人が最初に描いたのは鮭の絵なんです。新巻鮭を、半分を切って上からぶら下げている絵。日本の油絵、リアリティーを

もった西洋油絵は、この鮭の図から始まったといってもいいかも知れません。

ところがこの鮭の図を、ただ「鮭だ」ということで喜んでるわけには、実はいかないんですね。鮭は魚ですから西洋の寓意図を見慣れた人は、

「これはキリストだ」というふうに見ます。しかも半分身を切られてますから、受難の相です。その上、ぶら下げられている。これは見まごうべくもなく、十字架にかけられたキリストとして、モロにキリストの処刑の図です。当時日本にやって来た西洋人がもしこの図を見たら、みんなひれ伏して涙を流したに違いない、というような寓意図なんです。

ところが残念なことに、日本人そうは思いませんでした。「わあ、すごくリアルな鮭ね」なんて喜んで、本物のダミーとして、こういうものを商店の壁にかけた。高橋由一自身もリアルに描くということは自分の魂がそこに乗り移ることであり、自分の精神が洗われるということである、ものをくもりなく目で眺めて、鮭が鮭として描かれることは非常に重要なことなんだ。これこそ美術なんだ！という、大きなカン違いをしたわけです。

#### シンボル キリスト教徒の象徴としての魚



Ι	Ιησους	=	Jesus	イエス
Χ	Χριστός	=	Christ	キリスト
Θ	θεός	=	God	神
Υ	υιός	=	Son	子
Σ	σωτήρ	=	Savior	救い主



カタコンベ内で見られるシンボル



車のおしりにもよって付いている

ΙΧΘΥΕ(イクスース)＝ギリシア語で「魚」

迫害され、シンボルを用いて、お互いがキリスト教徒であることを確認

#### 「象徴」とは

本来かかわりのない二つのものを何らかの類似性をもとに関連づける作用。

「伝えたいモノ」を如何にして表現するのか？  
「意味：内容」 → 絵・図

象徴＝絵画そのもののはず

しかし、日本では「象徴」はあまり問題にされなかった

#### 西洋絵画における 象徴表現の変化



#### 学生の作例

2. 学生作品の意味表現

目に見える要素 意味  
形式 + 内容 = 象徴

# キリスト教図像学

文字が読めない人に意味を伝える

# 寓意画

抽象的な概念の記号化



**18世紀までの象徴**

キリスト教図像学

近代的象徴

寓意

**キリスト教図像学**  
中世のキリスト教美術では、教義を伝えるために図像が用いられた。ルネサンス期になると、従来の図像に加えて、ギリシア・ローマ神話に由来する図像も定着するようになり、多様なイメージが生まれた。

**寓意**  
Allegory 解説  
神秘的な道徳 伝えるため  
ギリシア・ローマ神話の人物や動物、植物などを取り入れ、キリスト教の教義を分かりやすく表現する。また、作者の個性や感情を表現する目的でも用いられる。

意味=図 記号



ブロンジーノ「愛のアレゴリー」

「五感の寓意」 隠された主題



## 図像解説集 Emblemata

擬人像 + アトリビュート (属性 attribute)

16から18世紀に流行



リボ「イコノロギア」 (1593初版)



## 近代的象徴 (19世紀)

1780-1830頃

### ロマン派の象徴

個人の主観性  
感情・個人体験  
神秘的・永遠なもの・  
はてしないものを求める

未完成の形式を喜ぶ=割りだす喜び



(ことわざ・格言)

1880-1900頃

### 象徴主義

Symbolisme  
フランス詩人モレアスの「象徴主義論」(1886年)に由来する



<寓意>アレゴリーは<象徴>シンボルとの区別において考えられてきた。この違いを明確に確立したのはシェリングである。彼は抽象概念である「普遍」と擬人表現として表わされる「特殊」が一体化しているとき、それをシンボルとし、ある表現において特殊が普遍を意味する、あるいは特殊が普遍を通して直観される場合をアレゴリーであるとした。

個人的な象徴の登場

# 絵画におけるメッセージの多様性

## 祈り

視えないモノを視せる



洞窟画/ラスコー洞窟画  
この絵の向こうに、自分たちを産ん  
母がいる。その母に対しての祈りが  
められている。

原始＝空間的



マサッチオ 聖三位一体  
1426 頃

ここには六人の人物が描かれている。  
苦しみに打ちひしがれた姿のキリ  
スト。神なる父はその上方に威厳  
を持って十字架を抱え、我々の目  
の前に、キリストの姿を示そうと  
しているかのようなのである。  
三位一体とは実態のない神秘であ  
る。それを分かりやすく、人間の  
な見地から見せてくれている。  
聖母マリアはただ一人、まっすぐ  
に絵の外に目を向けている。悲し  
みを表さない、冷たい、容赦のな  
い表情である。

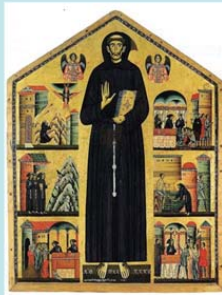
人間の衰退(死)と魂の救済が表  
されている。



祭壇画(建築の付帯として)

## 物語り

(ビジュアル解説)



1235  
聖フランチェスコの祭壇画



1427 「貢の銭」マサッチオ (フレスコ) 6 × 2.5 m

『マタイによる福音書』に書かれたペトロのエピソード。異なる時間の、三つのエピソードが同一の画面に描かれている



ビーナス解説

1490頃



イエスの家系は?

1510頃

聖アンナと聖母子



1861 ジェイン・グレイの処刑  
ドラロッシュ

アフロディーテとホーラの出でくる物語を探すと、『ホメロス讃歌』に収められている『アフロディーテ讃歌』が見つかる。『ホメロス讃歌』には三つの『アフロディーテ讃歌』があるがその二番目のもの。それに次のような場面がある：湿った西風(ゼピュロス)が激しい波を起こし柔らかな泡の中に入ったアフロディーテを運び、金の飾りを付けたホーラたちがうれしそうにアフロディーテを出迎え、ホーラたちは神々しい衣服をアフロディーテに着せる。

1554年2月19日。ジェイン姫は刑場に現れた。祈りながら歩む彼女は、毅然とした態度で処刑台に上がった。そして、手袋とハンカチと祈祷書を侍女に渡した。首切り役人が「藁の上にお立ちください」と誘導すると、ジェイン姫はちらりと首切り台に目を落して、「早く済ませてくださいね」と言った。ジェイン姫の用意が整うと、執行人は膝をつき、許しを乞う口上を述べた。彼女は「心から許します」と答えた。そして、自らハンカチをあて目隠しをした。「どうすればよろしいの。どこなの」と言った。聖職者が首切り台の上に頭をのせる



**フェリペ4世の肖像**  
(シルバー・フィリップ)  
**ベラスケス**  
(Filipe IV) 1635年頃

スペイン国王フェリペ4世の国王としての気品と威厳を保ちながらも、軽やかで自由に動く生き生きとした筆跡によって描かれている



**白い服の王女マルガリータ・テレサ**  
(マルガリータ王女：5歳)  
**ベラスケス**

数点のマルガリータの肖像は、嫁ぎ先となったオーストリアのハプスブルク家の宮廷にお見合い写真として送られたもの



**ターナー**  
「地誌的水彩画」は、実風景を克明に描くもの。写真代わりに、自分の土地や光景を記録するために、画家に依頼して描かせた。当時の英国でたいそう需要があった。



**ナポレオンのアルプス越え**  
**ドラロッシュ**

イタリア遠征の為に、1800年に4万のフランス軍を率いてアルプス山脈の峠を越えた際の姿を描いたもの。馬でアルプスを越えることは不可能で、実際はロバでアルプスを越えたといわれ、それを描いたもの。

写真と絵画

見えるモノを描く



**クールベ**

「天使は見えないので描かない」とギュスターヴ・クールベは宣言した。19世紀中ごろ、あい変わらず神話世界を描くサロンの画家たちに、彼は強く反発し、「天使は見えないので描かない」と古典絵画の主題を捨て去った。クールベは、主題を現実に向けることによって、いわば、古典絵画の「近代化」をめざしたといえるだろう。

クールベが戦いを挑んだ相手は、サロンを牛耳る新古典主義絵画のほかに、当時普及した写真映像だった。

彼のこれでもかといわんばかりのねちっこい写実描写は写真映像のリアルさへの対抗意識から生み出されたといえるだろう。むしろ、彼は写真映像に触発されて重厚な写実絵画を生み出したとみてもよい。

実際に彼は下絵に積極的に写真を使ってさえている。



**「草上の昼食」 マネ 1863**

**写真の瞬時をめざすマネの絵画**

マネは写真の切り取る「一瞬の現在」こそが「近代」という時代のリアリティであることにいち早く気づいた画家である。古典絵画は「永遠の美」を表現する。新たな時代、「近代」においては、絵画は権威の手垢にまみれた「永遠の美」ではなく、今まで、人間が目にしながらかつて止めることのできなかった「一瞬の現在」こそが表現すべきものだ……。こうしてマネは、写真の提出する「一瞬の現在」を表現するあらたな絵画をめざした。

B 「何かの叫び」を感じとり、  
恐れおののいている両手は  
耳を塞いでいる



ムンク

A 中央の人物が叫んでいる  
両手は口にあてている

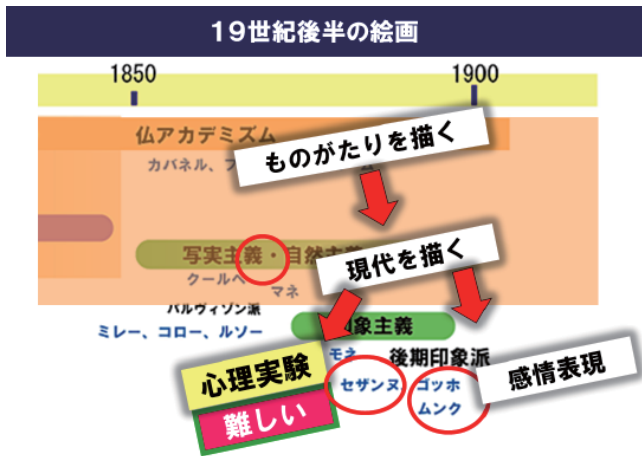


ゴッホ

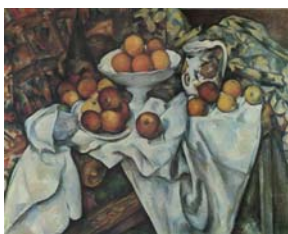
ゴッホが不幸な人生だったということとは  
ご存知でしょう。  
私たちがゴッホの絵を見るときには、ゴッ  
ホの造形性とかゴッホの描き方に感動し  
たりなんかしない。むしろ、猛烈に不幸  
な人生を送ったゴッホという人のその不  
幸な生きざまを見ようとする。  
「ああ、こんなに不幸な人がいた」って同  
情する。こうした作家個人の感情表現は、  
ゴッホの頃から始まったといえる。

どんな叫び？

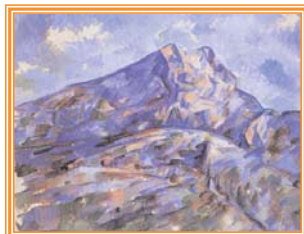
「ある夕方、道を歩いていた一方に町が横た  
わり、フィヨルドが下に見えた、僕は疲れて気  
分が悪かった—僕は立ち止まり、フィヨルド  
を眺めていた。太陽が沈んだ—雲が赤くな  
つた—血のように。／自然をつらぬく叫びの  
ようなものを感じた—叫びを聞—雲を本  
物の血のように描いた。色彩が叫び声をあげ  
た。」  
おわかりですね。ムンク自身によれば、自然の  
中に叫びを感じ取った体験がこの作品の背後に  
あることが分かります。だから、中央の人物が  
叫んでいるのではない。



心理・実験 普遍的感情効果



セザンヌ



19世紀末の印象派の絵画は、一般大衆にとって分かりやす  
いテーマでした。しかし、セザンヌによって、実験絵画が  
スタートしてしまいました。専門化した難しい絵画が登場して  
しまった。

セザンヌはこう言った。「人間が描くべきものは、人間が感  
じている実在感を描くべきだ」  
彼が当初めざしたものは、対象すなわちモチーフの「リ  
アリティ」を描写することだった。

右の図は、セザンヌが大好きで幾度も描いている「聖ビク  
トワール山」。山なんだから一番遠くにある。彼の絵画で  
はビクトワール山が写真よりずいぶん大きく扱われているで  
しょ。  
私たちが撮影した写真でも、遠くの山はこんなに小さく見  
えなかったよ、という経験は多くある。  
つまり、人間は関心をもった部分についてはその部分だけ、  
望遠レンズで拡大して意識しているような、そんな作業が  
脳の中で行われている。

