

모던 아트 설명서

Reiner Knizia

할리우드 영화에서는 명화를 사고 파는 것이 굉장히 수익성 좋은 사업처럼 그려집니다.

실제로도 수익성이 좋은 사업인지 평범한 우리들은 알기 어렵지만, 그런 셈 치고 이 게임의 세계로 들어가 봅시다.

모던 아트는 세계적으로 유명한 화랑의 운영자가 되어, 다섯 명의 근대 거장 화가들이 그려낸 작품들을 사고 팔면서 수익을 올리는 게임입니다.

최대한 돈을 많이 버는 것이 게임의 목표이기 때문에, 가격을 가장 높이 부른 사람에게 자신이 소유한 그림을 팔아서 이윤을 남깁니다. 한편으로는 다른 사람들이 경매에 내놓은 그림을 자신이 직접 구매하기도 합니다. 그림을 구매할 때는 나중에 가격이 오르게 될 작품을 골라서 신중히 입찰하는 것이 좋습니다.

경매 시즌이 끝나면 각자 이번 시즌에 낙찰 받은 그림을 시세에 따라 판매합니다. 어떤 화가의 작품이 고가에 거래될 것인지, 여러분의 안목을 시험해 보세요.

게임 목표

이 게임은 네 번의 경매 시즌으로 이루어져 있습니다. 자신의 차례가 되면 자기 손에서 경매에 출품할 그림을 골라서 다른 사람들에게 공개하고, 경매를 진행합니다. 다섯 명의 화가 중에서 한 화가의 작품이 다섯 점째 출품이 되면 한 번의 경매 시즌이 끝납니다.

경매 시즌이 끝나면 각자 낙찰받은 그림들을 판매하는데, 그 시즌 동안 어떤 화가의 그림이 얼마나 많이 출품되었는지에 따라 그림의 가치가 결정됩니다.

경매 시즌을 거듭하면서 이전 시즌에 누적된 순위에 따라 그림의 가치가 올라갑니다.

네 번의 경매 시즌이 끝났을 때, 돈이 가장 많은 사람이 승리합니다.

게임 구성물

• 시세 보드 1개 (양면)



• 시세 마커 12개



• 가림막 5개



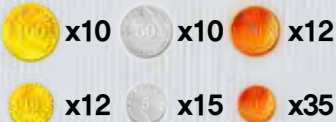
• 미니 이젤



• 경매봉과 받침판



• 코인 6종 94개



• 주머니 1개



• 모던아트 카드 70장



• 르네상스 카드 70장



• 게임 설명서 1부

참고하세요: 이 게임에는 두 가지 버전의 작품 카드 세트가 있습니다. 설명서는 근대 화가의 작품 카드를 기준으로 되어있습니다. 원하는 카드 세트를 선택하고, 시세 보드를 그 카드에 맞는 면으로 사용하세요.

게임 준비



1 시세 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2 카드를 잘 섞고, 게임 인원수에 따라 카드를 나눠 받습니다.

• 3인 게임: 각자 10장씩

• 4인 게임: 각자 9장씩

• 5인 게임: 각자 8장씩

3 남은 카드는 더미를 만들어 앞면이 보이지 않도록 시세 보드 옆에 놓습니다.

4 각자 시작 자금을 100씩 받습니다. 나머지 코인은 한 쪽에 쌓아 놓고, 공급처로 사용합니다.

5 각자 가림막 1개를 받습니다.

이 가림막은 자신이 보유한 자금을 숨기는 데 사용합니다. 게임이 끝날 때까지 각자 가지고 있는 자금이 얼마인지 다른 사람에게 알려주지 않습니다.

6 가장 나이가 어린 사람이 경매 진행자가 되어, 경매봉과 받침판을 받습니다.

게임 진행

나이가 가장 어린 사람부터 차례를 시작하고, 시계 방향으로 진행합니다.

자신의 차례에는 경매 진행자가 되어 그림 하나를 경매에 출품하며, 다음의 방법으로 경매를 진행합니다.

- 자신의 손에서 원하는 카드 한 장을 모두가 볼 수 있게 테이블 가운데에 내려놓습니다. 이 작품은 경매에 출품되었습니다.
- 내려놓은 카드의 경매 방식에 따라 경매를 진행합니다. 일반적으로 차례를 진행하는 사람이 경매 진행자이지만, 더블 경매는 예외입니다.
- 입찰할 때는 반드시 1 이상을 불러야 합니다. 자신이 가림막에 현재 보유하고 있는 금액 내에서만 입찰할 수 있습니다.
- 입찰가를 가장 높게 부른 사람은 경매 진행자에게 해당 금액을 지불하고, 낙찰 받은 카드를 자기 앞에 펼쳐 놓습니다. 가장 높은 금액을 부른 사람이 경매 진행자 본인이면 은행에 금액을 지불합니다. 만약 입찰자가 아무도 없으면, 경매 진행자가 해당 카드를 공짜로 가져갑니다.(정찰가 경매는 예외입니다.)

카드의 판매가 끝나면 경매 진행자의 왼쪽 사람이 다음 경매의 진행자가 되어, 경매봉과 받침판을 가져갑니다.

경매 시즌이 끝날 때까지 같은 방식으로 돌아가며 경매를 진행합니다.

경매 방식

경매 방식은 다섯 가지입니다. 작품 카드의 왼쪽 위에 5가지 경매 표식 중 하나가 그려져 있습니다. (다음 그림을 참고하세요.)



공개 경매



주먹 경매



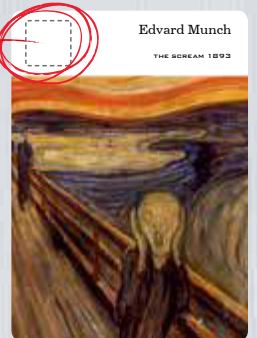
한바퀴 경매



정찰가 경매



더블 경매



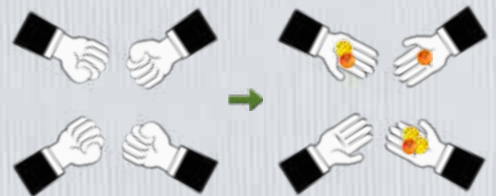
공개 경매

경매 진행자를 포함한 모두가 특정 순서 없이 원하는 대로 입찰할 수 있습니다. 자신이 부를 금액을 크게 말하면서 입찰합니다. 정해진 순서가 없기 때문에, 경매 진행자는 입찰가가 어떻게 나왔는지 계속해서 주의를 기울여야 합니다. 더 이상 높게 입찰할 사람이 없으면 경매가 끝납니다. 경매를 끝내기 전에 경매 진행자는 "하나, 둘, 셋, 낙찰되었습니다!" 등의 마감 멘트로 다른 사람들에게 경매가 끝나간다는 것을 알립니다.



주먹 경매

경매 진행자를 포함한 모두가 동시에 비공개로 한 번 입찰합니다. 자신이 입찰한 금액을 다른 사람이 알 수 없도록, 입찰하고자 하는 금액을 손에 들고 주먹을 쥅니다. 입찰을 원하지 않으면 빈 주먹을 쥐면 됩니다. 모두 준비되면 동시에 주먹 쥅 손은 공개합니다. 빈 주먹이더라도 공개해야 하며, 입찰한 금액을 바닥에 떨어뜨리지 않도록 손바닥을 천장을 향해서 펼칩니다. 입찰가를 가장 높게 제시한 사람이 여러 명이면, 경매 진행자로부터 시계방향으로 가장 가까운 사람이 낙찰 받습니다. 최고 입찰가를 제시한 사람 중에 경매 진행자가 있으면, 경매 진행자가 낙찰 받습니다.



한바퀴 경매

각자 한 번씩 입찰할 수 있습니다. 경매 진행자의 왼쪽 사람부터 입찰을 시작해서 시계방향으로 돌아가며 패스 또는 입찰 중에 하나를 선택해야 합니다. 입찰을 원하면 앞서 나온 금액보다 높은 금액을 부르고, 원하지 않으면 패스합니다. 경매 진행자는 제일 마지막에 입찰 기회를 얻습니다. 경매 진행자가 입찰하거나 패스하면 경매가 끝납니다.



정찰가 경매

경매 진행자가 해당 그림의 가격을 책정하고, 정찰 가격을 큰 소리로 알립니다.

왼쪽 사람부터 시계 방향으로 돌아가며 정찰가에 카드를 살 기회가 있습니다. 아무도 낙찰받지 않으면 경매 진행자 본인이 정찰가에 카드를 사야 합니다. 경매 진행자가 현재 가지고 있는 금액보다 정찰가를 높게 불러서는 안됩니다.

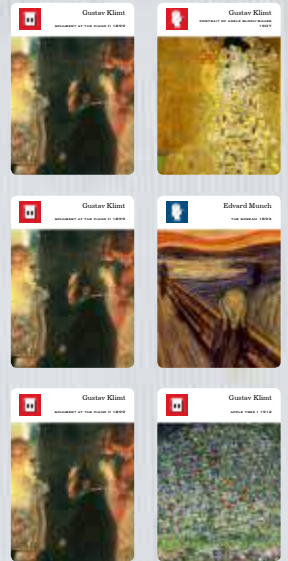




더블 경매 자기 차례에 더블 경매 카드를 내려놓으면, 두 번째 카드를 내려놓을 수 있습니다. 두 번째 카드는 처음 내려놓은 카드와 같은 화가의 그림이어야 하고, 경매 방식이 더블 경매가 아니어야 합니다. 두 번째 카드를 내려놓으면 두 장의 카드를 묶어서 한 번에 경매를 진행합니다. 두 번째 카드의 경매 방식으로 경매를 진행하고, 낙찰자가 두 장의 카드를 모두 가져갑니다.

경매 진행자가 두 번째 카드를 내지 않거나 낼 수 없으면, 그 왼쪽 사람이 두 번째 카드를 낼 기회를 가집니다. 마찬가지로, 첫 번째 카드와 같은 화가의 카드 중에서 더블 경매가 아닌 카드만 낼 수 있습니다. 왼쪽 사람이 카드를 내지 않거나 낼 수 없으면 시계방향 순서로 다음 사람이 두 번째 카드를 낼 기회를 가집니다. 아무도 두 번째 카드를 내지 않고 처음 카드를 내려놓은 사람까지 차례가 돌아오면, 그 사람은 해당 카드를 공짜로 가져갑니다.

다른 사람이 두 번째 카드를 냈다면, 그 사람이 새로운 경매 진행자가 되어 카드 두 장의 경매를 진행합니다. 경매 방식은 두 번째 카드의 표식을 따릅니다. 일반적인 규칙대로 최고가로 입찰한 사람이 두 장의 카드를 모두 가져갑니다. 낙찰 금액은 새로운 경매 진행자(두 번째 카드를 낸 사람)가 모두 가져갑니다. 첫 번째 더블 경매 카드를 냈던 사람과 낙찰 금액을 나눠 가지지 않습니다. 경매가 끝나면 두 번째 카드를 냈던 경매 진행자의 왼쪽 사람의 차례가 됩니다. 따라서, 원 경매 진행자와 새 경매 진행자의 사이에 있던 사람들은 자기 차례를 잃게 됩니다.



경매 시즌 종료

경매 시즌을 진행하는 동안, 화가들의 작품이 얼마나 팔렸는지 주의를 기울여야 합니다. 한 화가의 다섯 번째 카드가 등장하는 순간 경매 시즌이 끝납니다.

다섯 번째 카드의 경매는 진행하지 않으며, 그 카드는 누구에게도 팔리지 않은 채 남게 됩니다. 만약 그 카드가 더블 경매의 두 번째 카드인 경우, 이번 경매 시즌에는 팔리지 않은 카드가 한 장이 아니라 두 장이 됩니다. 더블 경매의 첫 번째 카드가 어떤 화가의 다섯 번째 카드라면, 더블 경매에 추가될 두 번째 카드를 내리지 않고 바로 시즌이 끝납니다.

대체로 경매 시즌이 끝나면 각자 자신의 손에 카드가 몇 장씩 남게 됩니다. 손에 남은 카드는 그대로 가지고 있다가, 다음 시즌에 사용합니다.

예시.



이번 시즌동안 고흐 4장, 뭉크 3장, 세잔 2장, 마네와 클림트의 작품이 각각 1장씩 팔렸습니다.



다음 경매 카드에 따라 시즌이 종료될 수도 있습니다.



다음 경매 카드가 고흐의 카드 중, 정찰가 경매라면: 고흐의 카드가 다섯 장이 되었기 때문에, 이 카드는 경매를 진행하지 않습니다.



다음 경매 카드가 고흐의 카드 중, 더블 경매라면: 고흐의 카드가 다섯 장이 되었기 때문에, 이 카드는 경매를 진행하지 않습니다. 따라서, 더블 경매의 두 번째 카드도 추가하지 않습니다.



다음 경매 카드가 뭉크의 카드 중, 더블 경매라면: 더블 경매의 두 번째 카드가 나오면 뭉크의 카드가 다섯 장이 됩니다. 이 경우, 두 장 모두 경매를 진행하지 않습니다.

낙찰 그림 판매 정산

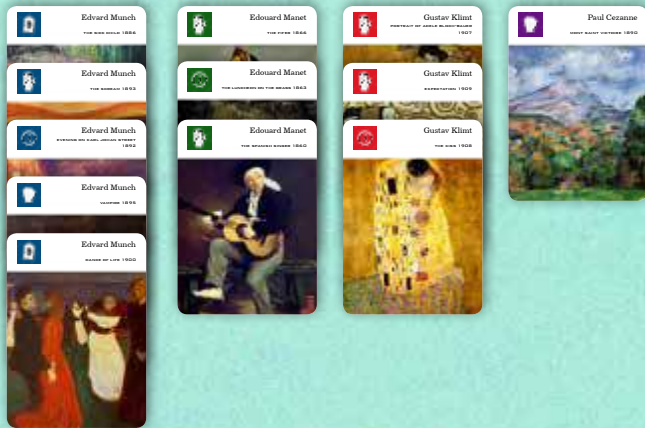
우선, 화가마다 이번 경매 시즌에 출품된 카드의 장수를 셉니다. 시즌이 끝날 때 등장한 카드는 팔리지 않았지만, 출품된 카드의 수에 포함합니다.

이번 경매 시즌에 많이 팔린 순서대로 1위, 2위, 3위까지 화가의 순서를 정합니다. 이 순위가 각 화가의 작품의 가치를 결정합니다. 이번 시즌에 출품된 카드가 전부 두 명 이하의 화가의 작품이라면, 그 둘만 1, 2위 순위를 가립니다. 두 명 이상의 화가가 같은 순위면 시세 보드에서 왼쪽에 있는 화가일수록 높은 순위를 차지합니다.

주의하세요: 어떤 화가는 시세 보드에서의 위치 때문에 항상 동률일 때 우선이라서, 다른 화가들에 비해 더 좋은 것처럼 보입니다. 이런 점 때문에, 시세 보드에서 왼쪽에 가까운 화가일수록 카드 장수가 적습니다. 카드가 12장으로 제일 적은 에두아르 마네는 항상 동률일 때 우위에 있게 됩니다. 그 다음 차례로 폴 세잔은 13장, 빈센트 반 고흐는 14장, 에드바르트 뭉크는 15장, 구스타프 클림트는 16장이 있습니다. 카드 장수가 많은 오른쪽 화가들은 동률 순위에서 밀리는 대신, 카드가 경매에 출품될 확률이 더 높습니다.

예시.

첫 번째 시즌을 진행하는 동안, 12장의 카드가 출품되었습니다. 뭉크의 작품이 5장 나와서 1위를 차지합니다. 마네와 클림트의 작품이 각각 3장씩 팔렸는데, 마네가 시세 보드의 왼쪽에 가까운 화가여서 2위, 클림트는 3위가 됩니다. 세잔의 작품은 한 장만 팔렸습니다. 상위 세 명의 화가가 정해졌고, 이번 시즌에서 세잔은 순위에 오르지 못했습니다.



화가의 순위는 그 화가의 작품 가치를 결정합니다. 시세 보드에서 해당 화가의 첫 번째 칸에 오른쪽 그림처럼 시세 마커를 놓습니다.



- 1위: 30 2위: 20 3위: 10
- 그 외의 화가들: 아무것도 놓지 않습니다.

시세 보드에는 화가마다 세로로 4개의 빈 칸이 그려져 있는데, 한 칸은 한 시즌을 나타냅니다. 따라서, 첫 번째 시즌에는 제일 윗 줄에 시세 마커를 놓고, 두 번째 시즌에는 그 아래 줄에 놓습니다. 시세 마커는 게임이 끝날 때까지 시세 보드에 남아있기 때문에, 후반 시즌에는 화가의 가치가 더 높아질 수 있습니다.

시세 보드에 마커를 놓은 다음, 이번 시즌 동안 구입했던 카드를 모두 판매합니다. 아무 가치가 없는 카드여도 반드시 팔아야 합니다.

시세 보드의 가치에 따라 판매하는 카드의 금액을 정산 받습니다. 예를 들어 첫 번째 시즌에 클림트의 그림이 가장 많이 팔렸다면, 시세 보드에서 클림트 칸의 제일 윗 칸에 30짜리 시세 마커가 놓이게 됩니다. 자신이 구입한 카드 중에 클림트 카드가 전부 두 장이라면, 두 장 모두 팔고 공금처에서 60을 받습니다.

이번 시즌에 경매로 낙찰 받은 카드를 다음 시즌까지 가져갈 수 없습니다. 구입했던 카드의 수익금을 모두 정산한 뒤, 카드를 모두 버립니다. 가치가 없어서 정산 받지 못한 카드도 버립니다. 단, 손에 남은 카드는 버리지 않습니다.

다음 경매 시즌 준비

낙찰 받은 카드를 팔고 카드를 버린 다음, 새 경매 시즌을 시작합니다. 사용하지 않은 카드 더미에서 각자 새 카드를 받습니다. 이전 시즌에서 정산했던 카드를 다시 사용해서는 안됩니다. 게임 인원 수와 몇 번째 시즌인지에 따라 새로 보충 받을 카드 장수가 다릅니다.

원래 손에 가지고 있던 카드에 새로 받은 카드를 추가합니다. 그런 다음, 새 경매 시즌을 시작합니다.

지난 시즌의 마지막 그림을 냈던 사람의 왼쪽 사람이 경매 진행자가 되어, 경매봉과 받침판을 받습니다. 앞서 설명한 방법으로 경매를 진행합니다.

그림의 가치는 시즌을 거듭할수록 올라갈 수 있습니다. 이번 시즌에 3위 안에 든 화가의 작품당 가치는 그 화가의 시세 마커 총합과 같습니다. 그러나, 아무리 지난 시즌에 시세 마커가 누적했던 화가여도 이번 시즌에 3위 안에 들지 못하면, 이번 시즌에는 그 화가의 작품이 가치가 없습니다.

경매 시즌을 진행하는 동안에는 카드가 다 떨어져도 새로 보충을 받지 못하기 때문에, 자신의 차례가 돌아와도 경매에 출품할 수 없습니다. 손에 카드가 없더라도 다른 사람들이 출품하는 카드에 입찰해서 경매에 참여할 수 있습니다.

게임 인원수	시즌 1	시즌 2	시즌 3	시즌 4
3인	10장	6장	6장	0장
4인	9장	4장	4장	0장
5인	8장	3장	3장	0장

네 번째 시즌이 끝나기 전에 모두의 손에서 카드가 다 떨어지면, 마지막 카드가 출품된 순간 그대로 시즌을 끝내고 최종 정산을 합니다. 마지막 카드의 경매는 진행하지 않고, 누구도 가져갈 수 없습니다. 마지막 카드까지 포함해서 경매에 나온 화가의 카드 장수에 따라 화가의 순위를 정하고, 각자 낙찰 받은 카드를 판매해서 수익금을 받으면 게임이 끝납니다.

예시.



첫 번째 시즌에 클림트는 3위를 해서, 작품당 가치가 10이었습니다. 클림트는 두 번째 시즌에서 1위를 했습니다. 시세 마커 30이 추가되어, 클림트의 작품당 가치는 40이 되었습니다. 마네와 몽크의 작품은 두 번째 시즌에는 가치가 없습니다. 이전 시즌에 놓인 시세 마커가 있지만, 두 번째 시즌에 3위 안에 들지 못했기 때문에 두 번째 시즌에는 작품의 수익금을 받지 못합니다.



클림트의 인기가 떨어져서 세 번째 시즌에서는 3위 안에 들지 못했습니다. 이전 시즌 칸에 시세 마커가 총 40이 놓여있지만, 이번 시즌에 클림트의 작품은 가치가 없습니다. 네 번째 시즌에 다시 클림트는 2위가 되었습니다. 시세 20이 더 추가되어, 네 번째 시즌에 클림트의 작품은 하나당 60에 판매됩니다.

게임 종료

네 번째 시즌을 마치고 모든 그림을 판매하면 게임이 끝납니다. 손에 남은 카드는 아무 효과가 없습니다. 각자 소지한 돈을 공개하여, 금액이 가장 큰 사람이 승리합니다.

3인 게임 변형 규칙

다음의 변형 규칙을 적용해서 3인 게임을 좀 더 흥미진진하게 할 수 있습니다.

카드를 분배할 때, 네 번째 가상의 인물이 있는 것처럼 카드를 나눕니다. 가상 인물이 가진 카드들은 아무도 보지 않은 채, 보드 옆에 따로 놓습니다. 경매를 진행하면서, 카드를 낙찰 받은 사람은 원한다면 가상 인물의 맨 위 카드를 공개할 수 있습니다. 이렇게 공개된 카드는 경매에 부쳐지거나, 누군가 가져가거나 할 수 없습니다. 단, 출품된 작품으로 간주하기 때문에, 시즌이 끝나는 조건인 한 화가의 5번째 그림이 될 수도 있고, 화가의 순위를 정하는 카드 장수에도 들어갑니다. 가상 인물의 카드가 더블 경매여도 두 번째 카드를 내지 않습니다. 시즌이 끝나고 수익금을 정산한 후, 공개된 가상 인물의 카드도 모두 함께 버립니다.

비공식 2인 게임 규칙

by Mark Mayer

2인 게임 규칙은 비공식 규칙이지만, 모던아트를 2인으로도 충분히 즐길 수 있게끔 만들어 줍니다.

게임 규칙은 3인 게임과 비슷합니다. 카드를 분배할 때, 2명의 가상의 인물이 있는 것처럼 카드를 나눕니다. 가상 인물이 가진 카드들은 아무도 보지 않은 채, 각각 플레이어 사이에 놓습니다. 자신의 차례를 마칠 때, 자기 왼쪽에 있는 가상 인물의 카드 더미에서 위 카드를 펼칩니다. 이렇게 공개된 카드는 경매에 부쳐지거나, 누군가 가져가거나 할 수 없습니다. 단, 출품된 작품으로 간주하기 때문에, 시즌이 끝나는 조건인 한 화가의 5번째 그림이 될 수도 있고, 화가의 순위를 정하는 카드 장수에도 들어갑니다. 가상 인물의 카드가 더블 경매여도 두 번째 카드를 내지 않습니다. 시즌이 끝나고 수익금을 정산한 후, 공개된 가상 인물의 카드도 모두 함께 버립니다.



Designer: Dr. Reiner Knizia
Editing & Graphic design: DiceTreegames
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

© Boardpia Co.,Ltd., 2017. © Dr. Reiner Knizia, 2017. All rights reserved.



화가 소개

Modern Art

모던 아트: 대략 1860년대부터 1970년대까지 대두된 예술 양식입니다. 특히, 미술가들이 의식적으로 고전적이고 전통적인 표현 방식과 결별한 회화 양식을 나타냅니다.



Edouard Manet

국적 프랑스

인상주의의 아버지 에두아르 마네
오늘날 현대미술을 창시한 분수령으로 여겨지고 있는 에두아르 마네는 〈기타 연주자〉, 〈풀밭 위의 점심〉, 〈올레피아〉, 〈폴리 베르제르의 술집〉 등의 걸작들을 그려냈습니다. 이처럼 그의 작품들은 주위에서 흔히 접할 수 있던 주제들로 활기 있는 현실속의 이야기들을 세련된 도식적 감각으로 표현하며 전통과 혁신을 연결한 유례없는 화가였습니다.



Paul Cezanne

국적 프랑스

근대회화의 아버지 폴 세잔
그는 당시의 인상파에서 주목했던 광선에 관심을 가지면서 빛과 명암의 표면적인 분석을 넘어 기본이 되는 사물의 형태에 주목하였고 인상파를 벗어나는 독자적인 화풍을 개척하며 야수파와 입체파에 큰 영향을 주었고 고전주의 회화와 당대의 발전된 미술 사이의 연결점을 제시했으며, 피카소, 브라크 같은 입체파 화가들에게 지대한 영향을 주어 '근대회화의 아버지'로 불리게 되었습니다.



Vincent van Gogh

국적 네덜란드

"빛을 그린 화가" 빈센트 반 고흐
자신의 작품성에 불만을 가져 스스로 자신의 귀를 잘라버렸다는 이야기도 유명한 빈센트 반 고흐! 특유의 선명하고 강렬한 색채와 정서적인 감화로 20세기 예술의 인상파, 야수파, 초기 추상화, 표현주의에 큰 영향을 주었습니다. 살아 있던 동안에는 거의 알려지지 않았지만, 사후에 비로소 세상에 알려지게 된 그의 작품들은 오늘날 세계에서 가장 비싼 작품들로 각종 기록들을 남기고 있습니다.



Edvard Munch

국적 노르웨이

절망에서 피어난 "영혼의 화가" 에드바르 뭉크
뭉크는 노르웨이 출신의 표현주의 화가이자 판화 작가입니다. 빈민가에서 태어난 그는 어린 시절 어머니와 사별하고 누이동생까지 잃은 그는 가족의 죽음으로 인한 공포를 안게 되었습니다. 이후 죽음은 뭉크의 전 생애에 걸친 작품의 주제가 되었습니다. 그는 인물화를 통해 생과 죽음의 문제, 그리고 인간의 근원에 존재하는 고독, 질투, 불안 등을 응시하는 인물을 표현했습니다.



Gustav Klimt

국적 오스트리아

"황금빛 화가" 구스타프 클림트
클림트는 보수적인 미술 단체의 일원이었지만 낯고 판에 박힌 사상에 더 이상 의존하지 않고, 순수하고 융통이라는 이분법을 넘어선 총체적인 예술을 지향했습니다. 관능적인 여성 이미지와 찬란한 황금빛, 화려한 색채가 특징입니다. 그는 성(性)과 사랑, 죽음에 대한 풍성하고도 수수께끼 같은 알레고리로 많은 사람들을 매혹시켰습니다.

Renaissance Art

르네상스: 고전주의의 부활과 인본주의를 특징으로 하는 미술 경향입니다. 14세기 이탈리아에서 시작되어 16세기 유럽 전역을 풍미했습니다.



Jan van Eyck

국적 네덜란드

북유럽 회화의 아버지 "얀 반 에이크"
플랑드르 회화의 창시자이며, 유화 기법을 사용한 최초의 미술가로도 칭송받는 "얀 반 에이크". 그의 작품들은 조화로운 구성, 빛과 그림자의 효과에 대한 정밀한 관찰에 기반한 극도로 세밀하고 사실적인 묘사, 완벽한 마감으로 그가 선구적이고 독보적인 존재임을 보여줍니다. 그의 대표작인 〈아르놀피니 부부의 초상〉은 오늘날까지도 끊임 없이 차용되고 있습니다.



Giuseppe Arcimboldo

국적 이탈리아

'이중그림' 창시자 아르침볼도
아르침볼도는 16세기 후반, 비엔나와 프라하의 신성로마 제국 궁정에서 활동하였습니다. 그러나 그는 황제와 왕족의 공식적인 초상화 제작을 주 업무로 하던 일반적인 궁정 화가들과 달리 자신만의 예술적인 창조력을 발휘하며 계절, 원소, 직업과 관련된 사물을 조합해 구성한 알레고리적 새로운 회화 장르를 창안함으로 "모더니티의 선구자" 불리게 되었습니다.



Leonardo da Vinci

국적 이탈리아

"천재" 레오나르도 다빈치
15세기 르네상스 미술은 그에 의해 완벽한 완성에 이르렀다고 평가받는 레오나르도 다빈치. 그는 어려서부터 호기심이 많고 창조적인 사람이었습니다. 원근법과 자연에의 과학적인 접근, 인간 신체의 해부학적 구조, 이에 따른 수학적 비율 등이 그에 의해 완벽한 완성에 이르게 되었습니다. 그는 위대한 예술가일 뿐만 아니라, 건축, 토목, 수학, 과학, 음악으로도 훌륭한 업적을 남겼습니다.



Raffaello Sanzio

국적 이탈리아

르네상스 "거장", 라파엘로 산치오
레오나르도 다 빈치, 미켈란젤로 등과 더불어 르네상스 3대 화가의 한 사람으로 평가받는 화가이자 건축가 "라파엘로 산치오". 그의 작품 속 빛과 그늘을 양피적(量皮的)으로 대치시킨 명암효과는 이전에 볼 수 없었던 활기를 띠었고 화면구성에 있어서 선의 율동적인 조화라든지 인물 태도의 고요함, 용모의 청순함 등을 통해 특유의 독자성을 빛냅니다.



Sandro Botticelli

국적 이탈리아

봄을 담은 "작은 술통" 보티첼리
산드로 보티첼리는 이탈리아 초기 르네상스 시대의 대표적인 화가입니다. 본명은 알레산드로 디 마리아노 필리페피(Alessandro di Mariano Filipepi)이지만, "작은 술통"이라는 뜻을 가진 보티첼리라는 이름으로 더 잘 알려져 있습니다. 그는 특유의 시적(詩的) 정신과 우아한 선의 대가로 불리고 있습니다.