
エドガー・ドガのモノタイプ

——1870年代における制作理由と役割について——

神津有希(東京大学)

プレートに直接描画し、それを紙に写し取るモノタイプは、複数刷ることのできない特異な版画技法である。19世紀後半は大量生産可能な複製技術が進歩した時期であり、版画の複数性が重視されなくなったことから、多くの美術家がモノタイプを制作した。なかでも、この技法に執心した人物が、エドガー・ドガ(1834-1917)である。

ドガは生涯に約450点のモノタイプを制作したとされるが、その多くは1875年頃から1880年代半ばに制作された。制作方法の手軽さ、刷りに伴う独特の緊張感、黒と白の大胆なイメージがドガを魅了したと思われるが、彼の制作の最たる特徴は、パステルをのせたことである。この行為はとりわけ1870年代の作品に顕著であり、時にはパステルをのせる際に元のイメージが改変されることもあった。では、なぜドガはモノタイプにパステルをのせたのであろうか。

この問題について、先行研究においては、モノタイプはパステルの下絵(base、basis)として制作されたと考えられてきた。その理由は、「光の効果」が得られるためであるという。しかし、ドガが人工的な光に関心を抱いていたことは確かであるが、必ずしもモノタイプの明暗表現に忠実にパステルをのせているわけではない。さらに、モノタイプが「線」を欠いた表現であることからパステルで形態を与えたとする説が近年提出された。この見解は注目に値するものの、なぜデメリットのある技法に積極的に取り組んだのかという疑問が残る。以上のことからみて、モノタイプの制作理由と役割、パステルとの関係について、未だ十分に解明されているとはいえない。

本発表では、これらの問いに答えるため、まずエッチングやリトグラフといった他の版画技法による作品と比較し、モノタイプの表現の特徴を明確にする。その上で、モノタイプ以外の版画では線による表現が可能なため、パステルの利用が「手彩色」の域にとどまっていることを指摘する。次に、ドガがモノタイプの二つの制作方法、即ちライトフィールドとダークフィールドで異なるアプローチを取ったことを示し、前者は完成作、後者は未完成作として見做されたことを明らかにする。これまでモノタイプとパステルの関係は一律に語られてきたが、ライトフィールドは手彩色である一方、ダークフィールドはパステルで形態を与えることにより完成に至ったと指摘することができる。さらに重要なことは、元のイメージが度々改変されたことである。この改変を考察することにより、モノタイプの不鮮明な表現が画家の想像力を刺激し、創作意欲を掻き立てる役割を果たしたこと、そして画家の創意を実現しうる手段がパステルであったと結論付ける。多くの美術家にとってモノタイプがその不鮮明さゆえに余技にとどまったのに対し、ドガはそこに新たな可能性を見出し、創作の出発点として利用したのである。