

氏名	CHOE Gon (チェ ゴウン)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	甲第 74 号		
学位授与日	平成 31 年 3 月 23 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
論文題目	グラフィック・ウィット研究 その定義とイラストレーションにおける表現に関する研究		
審査委員	主査	教授	本江 邦夫
	副査	教授	濱田 芳治
	副査	武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科 教授	新島 実
	指導教員	教授	秋山 孝

内容の要旨

筆者は、イラストレーションを含む視覚コミュニケーション分野及びグラフィックデザイン分野におけるウィットの表現を追求している。グラフィック・ウィットという用語に注目し、この用語を一つの表現手法として提示し、その定義と表現の枠組みを明確化することに本論文の目的をおく。昨今の視覚コミュニケーション分野及びグラフィックデザイン分野において様々な用語で語られてきたウィットの表現をグラフィック・ウィットという用語で統一し、その概念を提示することにより、ウィットの表現がいかに重要であり、効果的な手段であるかを改めて喚起することに本研究の意義がある。

筆者は視覚コミュニケーションの分野及びグラフィックデザイン分野においてウィットのある表現が統一されずに混在されている理由は、ユーモアとウィットという概念に関する明確な理解がなされていないことに起因すると判断し、本研究では、ユーモアとウィットの基礎的研究も重要であると考えた。

第 1 章では、ウィットの上位概念であるユーモアの一般的な概念と代表的なユーモア形成の理論、優越・非難理論、覚醒理論、不調和理論を概観しながらウィットの根底にある遊戯の反応と認知過程に関して確認する。また、ウィットの類似概念である諧謔、風刺、アイロニーとの比較とともにフロイトとベルクソンの機知に関する研究に基づき、ウィットの概念について理論的な考察を行った。その結果、ウィットは言語的装置においてしか表現できず、節制性、社会性、意図性という特徴を持ち、知的遊戯による快を楽しむ行為であることを見出すことができた。

本研究の第 2 章では、用語の考案者、スティーヴン・ヘラーの著書に記述された内容を通じて彼が、グラフィック・ウィットについてどこまで語っているかを確認し、彼の記述から不十分なところを指摘し、第 1 章で研究した一般的なウィットに関する筆者の考察を基にして、改めてグラフィック・ウィットという用語の定義とその成立条件を提示した。筆者は、グラフィック・ウィットとは、“平面の視覚伝達媒体における知的感性を刺激する視覚的な遊戯表現”であると定義し、その成立条件には、1) 印刷・複製が前提とされた一枚の平面イメージで 2) 親密な二つ以上の要素の予想外の組み合わせにより、3) 視覚的な興味誘発とともに連関関係を探る解釈を通じ、知的な快を与えるものであり、4) 作家の遊戯本能を元にした専門的な視覚

的操作が必須であると提示する。そしてフロイトとベルクソンのウィットの理論に基づいてグラフィック・ウィットの表現類型を1) Visual Pun、2) パロディー、3) パラドックスの3つに分けて、各類型の性格について論じた。作例の分析では、各作例で使われた複数の要素は何か、どのような表現類型を複合して表現されているか、何が視覚・知的興味を刺激させているかに重点をおいて分析した。作例分析の結果、形態を単純化し、視覚化が可能な2つの要素が組み合わせられたイメージ、表現類型としては、Visual Punの類型がグラフィック・ウィットの表現に最も適していると確認し、効果的なグラフィック・ウィットの表現方法の提示をすることができた。

第3章ではこのような理論的研究を通じて自作表現方法の枠組みを立てることができた。このような枠組みを作ることができるようになるまで、筆者は理論的研究を通じて習得した事実を作品で試してみることから得られたものを理論研究に再度反映するという実験的な態度で作品制作を行ってきた。その過程で、単純な形で、メッセージを込めながら、視覚的に遊戯操作が可能なグラフィック・ウィットを最も効率よく表現できる要素として、シンボルやサインに注目した。シンボルやサインの活用は、自作のグラフィック・ウィットの表現に最も適した要素となり得ることを認識した。それらを要素として、テーマと関連のある二つの要素を一つのイメージに組み合わせる視覚的な遊戯操作を行うのが妥当だと判断し、制作を進行した結果、メッセージの伝達の安定性を保ちながら、自作の視覚的な表現を豊かにできたと感じることができた。

最終的には、視覚コミュニケーション分野及びグラフィックデザイン分野におけるウィットの表現を意味する用語としてグラフィック・ウィットという用語を使用することにより、今まで、直観に頼る傾向が強かったウィットの表現とは如何なるものであるのか理論的な提示をすることができた。また、それを反映した作品表現を通じ、改めてウィットの効用性と役割が確認できた。視覚コミュニケーション分野及びグラフィックデザイン分野においてグラフィック・ウィットの社会文化を洗練させる手段であることを喚起し、今後、グラフィック・ウィットに関する後続研究が続けて行われることを期待しながら、論を結ぶ。

審査結果の要旨

「デザイン」(design)は特に定義も無く、一般的に使われている言葉ですが、その原義はイタリア・ルネサンスの *disegno* まで遡ります。これは何よりもまず素描、すなわち自然模倣の技術であり、あくまでもフィレンツェの美術が中心でしたが、世界で最初の「美術史」を著わしたヴァザーリは「*disegno* は我らが三つの芸術、建築、彫刻、絵画の父である」と言っています(『美術家列伝』[第2版] 1568年)。この言い方からも分かるように、*disegno* にはまた世界とか全体にたいする「構想図」の意味合いがありました。これは今も残っていて、たとえば「未来社会をデザインする」といい、そこにはある見通しの下に建築は当然として、美術一般が関与してきます。デザインは美術の上部概念と言うこともできるでしょう。

一方、「グラフィック」はなかなか厄介な言葉です。ギリシア語の *graphein* (書く) に由来しています。西欧的な文脈では *drawing* (線描、素描) も *print* (版画) も共に *graphic art* と呼ばれ、私たちにちょっと意外なのですが、前者は頭と指先、後者は原版と刷りの、共に直接性、いやむしろ「一対一対応」に根ざしていることを考えればこれは当然のことです。地震計や統計の「グラフ」はまさに「一対一対応」を体現しています。

両者が合体した「グラフィック・デザイン」にかんしてはたいした面倒はありません。「主として平面的に提示されたイメージ、文字、色彩等を通じて情報なりメッセージを伝達する手段であり、典型的なのはポスター、装幀、ロゴマーク、包装紙等」ということになります。

今回のチェ・ゴウンさんの論文が異色なのは、「グラフィック・デザイン」のこうした一般性のために「ウィット（機知）」(wit) といういわば「メス」で切り込んだことです。発端となったのは S. Heller と G. Anderson の共著『Graphic Wit』(1991) のようですが、ここで大変に興味深い事態が起きます。しかもそれは、すぐにではなく、じわじわと自覚されてきたのです。結論を先に述べることとなりますが、ある本の表題がそうになっているからといって、そのなかにその厳密な定義があるとは限りません。チェさんには Heller/Anderson に「グラフィック・ウィット」のちゃんとした定義が無いとの不満、もしくは非難があるようですが、これはいささか見当違いのように思えます。それというのも、この言い方の真意は「グラフィック・デザインは機知に富むべし」といった程度のことで、ここには色と形の無駄を省いて単刀直入にメッセージを語るべきデザインと、当意即妙の知性の明晰な働き、つまり機知とを同一視する、至極まっとうな立場の反映があります。一般的な（定義無用の）用語としての「機知」を認めたくえで、それをグラフィックに見ていこうというわけです。

チェ・ゴウンさんが非凡なのは、以上の観点から誰もが読み飛ばすはずの「機知」に本能的に反応し、「グラフィック的な機知」の定義を求めて奔走し、とりわけ「機知的なグラフィック・デザイン」にかんする豊かな語りと実制作を達成したことです。ただし、今いちど強調しておきますが、グラフィック・デザインに「機知」のメスで腑分けできるものはなく、そのすべてが機知的だということです。その意味で、機知はグラフィック・デザインの生命と言えるかもしれません。

ところで、チェ・ゴウン論文において真っ先に評価すべきは、「機知」を考察する前提として「諧謔（ユーモア）」の歴史的かつ概念的な精査に取り組んだことです。諧謔の内なる愛他性を示す素晴らしい作例として金弘道の、階級差を超越した《打作》（18世紀、国立博物館、韓国）が出てきたのはとても新鮮です。「機知」そのものにかんする多方面からの学術的接近も、制作系のこの種の論文としては用意周到なものであり、読みごたえがあります。

とはいえ、最大の収穫はチェ論文を精読することにより、「美術」とは一味違った「デザイン」の、あまりに自明で隠されていた魅力を再確認することにあるかもしれません。たとえば、高名なポール・ランドの IBM の社内ポスター《EyeBeeM》(1975) の天啓にも等しい革命性は、機知的な観点の導入により初めて納得できるものとなるでしょう。

実制作者がある程度は学術的な論文を書くことについてはいろいろな考え方があります。論文に没頭するあまりに作品が希薄になる、といったこともあるでしょう。しかし、その最大の利点は、頭を論理的に働かせることにより、モチーフと手法の取捨選択が迅速になり、作品の密度、深度が強まることではないでしょうか。この意味で、チェ・ゴウンさんの最近作《Fragile》—赤いハート型（心臓）を両手が垂直に支えている—には博士論文執筆の最良の成果が結実しているように思われます。

(本江 邦夫)