

論文の要約

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されたイメージ、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もできた。

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。