

現代日本における「シュール」という概念とその特性

1. 研究背景

戦後から現在に至るまで定着してきた「シュール」という言葉で表される事象は、多様多岐にわたっている。そして現代日本で頻繁に使用される口語ないし俗語は、具体的な定義をもたない場合が多く、漠然としたニュアンスで表現される。一方、日本固有の思想や感受性等を色濃く反映しているとも考えられる。

シュルレアリスムから派生した「シュール」という言葉は、本来の意味や歴史的背景から切り離され、定義不可能な領域であるにも関わらず、頻繁に用いられている。

2. 研究目的

「シュール」と表現される言葉のイメージに内包される要素を検討し、アート分野でいうところの「シュルレアリスム」という概念と本論でいう「シュール」の相違点・共通点を明らかにする(図1)。

3. 研究対象

「シュール」と呼ばれるジャンルとして得られる、現代日本のサブカルチャー、ハイカルチャー、建築、都市的現象等を研究対象とする。また研究材料として、写真やインターネット画像等を事例として含む。

4. 研究仮説

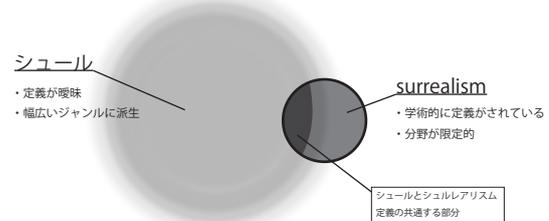
ジャンルに関わらず「シュール」と認識できる題材について、それらが共通に持つ要素を抽出する。その要素の構成からシュルレアリスムと「シュール」の違いを明確化する。

5. 研究方法

- ①シュルレアリスム運動が日本社会の文脈から逸脱させる方法について分析し、「シュール」という言葉が用いられた当時の状況を解説する。(5-1)
- ②年代ごとの「シュール」に対し、その定義の変遷について分析する。(5-2)
- ③現在シュールと捉えられているものについてイメージ素材等を収集し、それをもとにシュールの事例についてカテゴライズする。またそれぞれの事例に内包する「シュール」としての要素について詳細に分析することで、シュールのもつ性質を抽出する。(6-1)
- ④①～③の内容をもとに「シュール」という言葉について、

シュルレアリスムの概念との共通点・相違点について考察する。(6-2, 6-3)

⑤得られた結果をもとに、「シュール」という概念がもつ特性について論じる。(7)



▲図1 シュールとシュルレアリスムの相関図

5-1. シュルレアリスム運動とその意味

シュルレアリスム運動は事実上、アンドレ・ブルトンの著作「シュルレアリスム宣言」によって始まった(表1)。その後運動に参加していた日本人シュルレアリストらによって日本へそれらが伝えられたが、側面的で偏った部分のみ取り入れられ、その根源的概念が市民に浸透することはなかった。

5-2. 現代的な「シュール」の変遷

「シュール」の概念は雑誌やメディア等を媒体にして大衆に広がった(図2)。ここで、60年代に発表された「ねじ式」という漫画作品と、90年代に発表された「ウゴウゴルーガ」という映像作品をもとに、両者の年代における「シュール」の定義およびニュアンスの違いについて分析する。

- ・ねじ式：薄暗い世界観の中に不条理を描いている。夢と現実が交錯したようなストーリーであり、人の無意識下にある何かを現出しようとする意志を感じる。死の恐怖とギャグが相対していることに魅力的なギャップが生まれている。
- ・ウゴウゴルーガ：CGを活用し、常識外の展開を繰り返す前衛的な番組。「シュール」を「意味不明な笑い」と

1968	月刊「ガロ」増刊号で、つげ義春「ねじ式」(漫画)が発表される(「シュール」の起源説)
1990	パスワード(流行語)として「シュール」が用いられるようになる
1992	フジテレビ系列局で子供向けバラエティ番組「ウゴウゴルーガ」放送。登場人物に「シュール君」



▲図2 シュールの変遷



▲図3 多様なシュール(左)、シュルレアリスム(右)

▼表1 シュルレアリスム運動と日本への派生 年譜

年	事項
1924	アンドレ・ブルトン「シュルレアリスム宣言-溶ける魚」を発表
1927	日本初のシュルレアリスム詩誌「馥郁タル火夫ヨ」刊行(西脇順三郎)
1928	「超現実主義詩論」刊行(西脇順三郎)
1930	滝口修造「超現実主義と絵画」(アンドレ・ブルトン) 翻訳 西脇順三郎「シュルレアリスム文學論」
1938	日中戦争にともない国家総動員法成立
1940	神戸詩人事件→「神戸詩人クラブ」のモダニズム詩人ら7人が警特高課により検挙
1941	滝口修造、福沢一郎が治安維持法違反の容疑で逮捕
1945	第2次世界大戦終結
1960	滝口修造のデカルコマニーによる創作活動
1966	アンドレ・ブルトン死去

して周知させた番組とされている。ギャグ要素が多くを占め、その脈絡のなさから、束縛的な思考からの解放感を視聴者に与えた。

両作品を比較すると、前者はシュルレアリスムの概念に近く、後者は現代的な「シュール」として確立されている。ここからシュルレアリスムと「シュール」の共通項を解説すると、どちらにも文脈的な「ズレ」が存在することが分かった。記号論的にいえば、デノテーションから意味をずらしており、あるいはシニフィアンとシニフィエの関係を解体しているのだと考えられる。

6.4 要素による分析

6-1. イメージ素材による事例のカテゴリ分けと分析

「シュール」と捉えられているイメージ素材を収集し、5-2 で得られた「文脈とのズレ」という歪曲性を観点にして、各素材から要素を抽出し、カテゴリ分けした。その結果、各素材は以下の4つの要素項目に分割された。

- ・論理的ズレ… [不可解、矛盾]
- ・感覚的ズレ… [スケール、錯覚、コラージュ]
- ・機能的ズレ… [無為、機能外]
- ・状況的ズレ… [奇行、擬人]

6-2. シュルレアリスムの技法の分析

シュルレアリスムで用いられる代表的な技法として、以下の6つがある。

- ・オートマティスム：自動筆記。無意識の世界を反映する。
- ・デペイズマン：意外な組み合わせを行う。
- ・フロッタージュ：凹凸のある表面に紙を重ね、上から擦る。
- ・コラージュ：性質とロジックのパラバラな素材を組み合わせる
- ・デカルコマニー：絵具等を素材から素材へ転写する。
- ・トロンブリユ：錯視等、トリックアート全般。

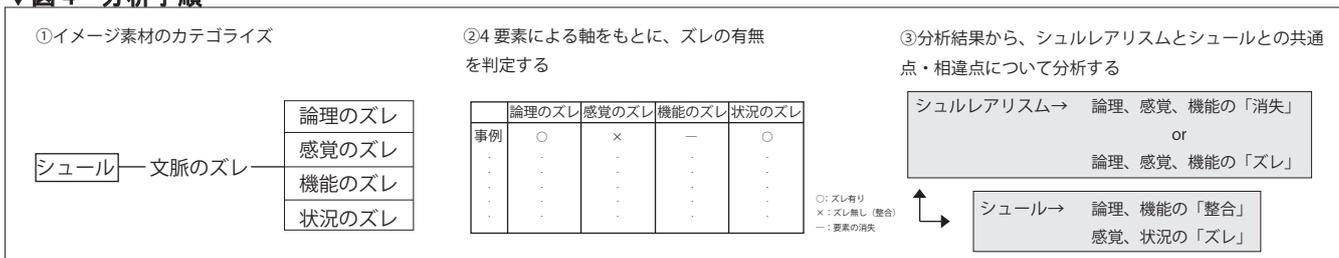
これらの技法について、6-1 で得られた4つの要素を軸として、それぞれに対しズレの有無を分析する。

	論理的ズレ	感覚的ズレ	機能的ズレ	状況的ズレ
オートマティスム	—	×	—	—
デペイズマン	○	○	○	○
フロッタージュ	—	—	—	×
コラージュ	○	○	○	×
デカルコマニー	—	—	—	×
トロンブリユ	○	○	○	○

▲表2 シュルレアリスムの技法に関するズレの有無の分析

表2の○はその要素がズレを有すること、×は整合していること、—は消失していることを示している。これから分かるように、シュルレアリスムの技法は、論理性や機能性、または感覚を消失させているもの（オートマティスム等）と、それらの要素ををずらしているもの（デペイズマン等）に、概念が二分されている。

▼図4 分析手順



6-3. シュルレアリスムに含まれない「シュール」の分析

シュルレアリスムの概念から離れていて、日本独自に生まれた「シュール」について、代表的な事例を挙げる。それらについて6-2と同様の4軸を用いて、ズレの有無を分析する。

- ・超現実トマソン：不動産に付属されている無用の長物。
- ・ダウントウン：お笑いコンビ。シュールな漫オスタイルを確立。
- ・森の安藤：サイト「むっちり村」で公開されているアニメ動画。「超シュールアニメ」として紹介されている。
- ・コスプレ：サブカル作品の人物に扮する、またはアイテムとして身につける行為。

	論理的ズレ	感覚的ズレ	機能的ズレ	状況的ズレ
トマソン	○	×	○	○
ダウントウン	×	○	×	○
森の安藤	×	○	×	×
コスプレ	×	○	×	○

▲表3 「シュール」の事例に関するズレの有無の分析

表3から分かるように、事例の多くは論理的に整合しているにも関わらず、感覚や状況にズレが生じている。これは6-2で得られた、デペイズマン等の性質に近いが、論理性を伴っているという点で大きく異なっている。

以上の分析プロセスを図4に示す。

7. 結論

6での分析結果から、現代的な「シュール」のもつ特性として、論理に整合性がありながら、状況・感覚をずらしているということが明らかになった。

また側面的な性質としては、事例に対して過剰なデノテーションが持たれていることが挙げられる。さらに、コスプレ等を例にとると、サブカル文化を通して虚構から現実への転送が図られており、これは日本から発祥した都市的「シュール」現象といえる。

8. 展望

得られた分析結果をもとに、各要素間の関係性を把握し、それらのズレ方のもつ法則について分析することで、「シュール」という概念が人から与えられる評価基準について考察する。デザイン等の分野における、評価手法としてのシュールの可能性を示す。また、空間表現への活用を目指す。

[参考文献]

- ・「シュルレアリスムとはなにか 超現実主義講義」巖谷 國士 ちくま学芸文庫
- ・「シュルレアリスム簡約辞典」アンドレ・ブルトン、ポール・エリュアール編 江原順訳 現代思潮新社
- ・「シュルレアリスム 終わりなき革命」酒井健