

時間地理学と音楽コレオグラフィーによるモビリティーズ映画探究

——『アベンジャーズ／エンドゲーム』（2019）分析におけるエンタングルメント概念の効用——

小川（西秋） 葉子



序：モビリティーズをリ・アッセンブルする／ナイジェル・スリフトのように映画を観て聴く

本稿では、近年コミュニケーション研究と物流研究において注目を集める「モビリティーズ (mobilities)」という概念（小川〔西秋〕2017b, 2020a；吉原 2022；伊豫谷 2021；町村 2020）の成り立ちを概説する。これは、移動性と可塑性をあわせもつ集合体という世界観の成立を意味する。それによって、映画分析への応用（小川 1988, 小川〔西秋〕2013b, 2017a, 2019）がモビリティーズ研究において、いかにあらたな方向性をひらいているのかがあきらかになると考えられる。

狩猟採集をなりわいとしていた太古から、モビリティーズは社会変革の根幹であり続けてきた（Ingold 2000）。20 世紀においては、そのような現象に注目する 2 つの学術的な伝統をみてとることができる。第一に、人文地理学と文化人類学の影響を受けたアメリカ起源の「文化伝播」概念であり、第二に、ヨーロッパで発展した歴史学と心理学をもとにアメリカで花ひらいた「国民性研究」であると想定できる（森 2021；小川〔西秋〕2013a）。後者においては、アメリカ国民に内在的な特徴として、他国からの移民経験を共有し、国内においても馬や自動車のような交通手段によってたえず移動をつづける人間像が描かれてきた。ここに社会学におけるモビリティーズ概念の萌芽をみることができよう。

ただし、21 世紀前夜にモビリティーズにあたらしい含意が付加されるのには、次の 2 人の研究者の登場が必要であった。イギリスの社会学者アンソニー・ギデンズの提唱した高度近代で生命のおかれた現状がたえず推移する「脱埋め込み」と「再埋め込み」（Giddens 1991）を、発達した情報網が助長するマニエル・カステルによる「ネットワーク社会」（Castells 1996）において考察する学術傾向の興隆である。このことが示唆するのは、貨幣に代表される価値の脱コンテクスト化と再コンテクスト化を、言語のみならず人・知・財やその他の生物にまで拡張する分析の誕生である（小川 1996, 小川〔西秋〕2007, 2021b）。

その背景となったのは、欧州統合という国をこえたリージョナルな組織連合と、アメリカ

ナイゼーションのあらたな局面としてのプラットフォームやインフラストラクチャーの普及にみられるグローバル化の2つの波である(小川〔西秋〕2017b)。1970年代以降に、その2つの機運がエンタングルメントとしてもつれ合いをみせるなか(Ogawa Nishiaki 2017a)、文化のモビリティーズと科学のモビリティーズに着目した研究が次々と発表されていった。前者は、イギリスの社会学者であるジョン・アーリによって、後者は、フランスのイノベーション研究者ブルーノ・ラトゥールによって担われることとなった(Urry 2000)。

モビリティーズ概念の主唱者であるアーリによれば、モビリティーズ・パラダイムとは以下の13の特徴をもつ。

- 1) あらゆる社会諸関係はさまざまな「つながり (connections)」を伴っており、つながりにはさまざまな程度の「距離の隔たり」、固さ、強さがあり、しばしば物理的な動きが見られること、
- 2) 5つの相互に依存し合った「移動」があり、そうした移動が、隔たりを越えて組織される社会生活 (social life, 社会的生命, 邦訳筆者) を生み出し、その輪郭を形成して (さらには再形成して) いること、
- 3) 物理的な旅行には、動かしにくい身体、傷つきやすい身体、老いた身体、ジェンダーや人種による差別を受けた身体などが見られ、これらの身体が他の身体、物、物理的世界と多感的に遭遇していること、
- 4) 決まった時期や断続的になされる対面でのつながりと会合が、しばしば長距離を移動することで起きていること、
- 5) 塊状の身体を有し、断続的に動く人口集団に「統治心性 (governmentality)」を及ぼそうとする国家に対して、距離の隔たりが大きな問題を投げかけていること、
- 6) 物、人、情報を直接的ないし間接的に動かしたり妨げたりするさまざまな有形物 (「自然」と「テクノロジー」を含む) を通して社会生活が構成されていること、
- 7) この関係を分析する上で決定的に重要なのが、変わりゆく環境が行動、運動、信念やさまざまな機会をどのように「アフォード (afford)」しているのかということ、
- 8) 人、活動、物を時空間のなかで時空間を通して散開 (distribute, 分散, 邦訳筆者) させているさまざまなシステムの分析が必要であること、
- 9) 移動システムの組織化の中心には、さまざまな空間的範囲と速さで人、物、情報を循環させるプロセスがあること、
- 10) 以上のさまざまな移動システムとその経路は、しばしば強力な空間的固定 (spatial fixity, 空間的回避性, 邦訳筆者) によって時が過ぎても消えることなく残存していくこと、
- 11) 移動システムを支える知識形態が次第に専門性と疎外性を高めていること、
- 12) 相互に依存し合う「不動 (immobile)」の物質世界のシステムと、このほか動きのないプラットフォーム (送信機, 道路, ガレージ, 駅, アンテナ, 空港, ドッグ) が複雑的適応系の形成を通して移動の経験を構造化していること、
- 13) 最後に、シリーズ・システム (series systems) とネクサス・システム (nexus systems) の区別が重要であること (アーリ 2015: 400-401)。

本稿では、このうち13項がもっとも重要であるとともに他の項目を包含している要件であるととらえることとする。さらに、イギリス出身でオーストラリアをへて帰英した地理学者であるナイジェル・スリフトが1970年代終わりから1990年代にかけておこなった考察を再評価する。それによると、スリフトはスウェーデンの地理学者トーステン・ハーエルトランド (Hägerstrand 1970) があたかも音楽を記録するかのように人々の行動を可視化する時間地理学と命名した発想を支持し (Thrift 1999)、ギデンズの社会学理論における時間—空間にみられる構造化概念 (Giddens 1984) と多大な影響をあたえあった。当時から40年以上の時をへた現在こそ、このような視点がモビリティーズ研究にあらたな息吹を吹きこむことができると筆者は考える。

時間地理学という研究分野では、人々が1日にたどる時系列的な「経路 (path)」と特定の時間滞留する行為の場における「プロジェクト (project)」に着目する。そういったばらばらの「経路」と「プロジェクト」をもつ人々が1ヶ所に集まるようなシリーズとネ

クサスがまとまった「束 (bundle)」によって、時間と空間が統合されると考える (Thrift 1983, 1984, Parkes & Thrift 1980, Thrift & Pred 1981)。本稿ではこのような「経路」「プロジェクト」を「束」としてひとまとめにしたものを「エンタングルメント、包絡 (entanglements)」としてあつかうこととする。このエンタングルメントが様々な形に発展する諸様相 (伊藤・浅野・赤堀・浜・高田・粟谷 2013) を「モビリティーズ」と呼ぶこととする。このきわめてシンプルな用法によって、アーリがしめした13項にみられるシリーズ・システムとネクサス・システムの統合が可能となる。また、時間芸術である映画や音楽の分析への適用が格段に容易になる。

以下では、まず、これまでのモビリティーズ研究の発展史に、スリフトに触発された本稿のアプローチの独自性を位置づける。次に、都市という地理空間をあつかった既存の映画からモビリティーズとそのエンタングルメントをみつけだす予備的な考察を『丹下左膳餘話 百萬兩の壺』(1935)『ウエストサイド物語』(1961)といった音楽・振りつけともに興味深い名作映画をもとにひきだす。さらに、アメリカの人気コミックを原作とするSF映画『アベンジャーズ/エンドゲーム』(2019)における筋立てのエンタングルメントとそこに振りつけられた音響的な特徴をあきらかにする。そのうえで、『踊る大紐育』(1949)『巴里のアメリカ人』(1951)といった黄金期のミュージカル映画との共通点や差異を探り、そこで人・モノ・それ以外の生命が再結合させられる実態を図式化する。最後に、エンタングルメントや音楽コレオグラフィといった概念を古典的な劇作法やアンリ・ルフェーヴルの思想と関連させ、今後の研究方向のもつ意義をかんがえる。それによって、モビリティーズ研究が、メディア・コミュニケーションや都市研究 (Amin & Thrift 2017; 町村 2020; 近森 2021; 平田・仙波 2021) にもたらす可能性をしめすことができると確信している。

1: モビリティーズ研究とアクター・ネットワーク理論の結節点

本節では、メディア分析の前提として、アーリとラトゥールらの相互作用から、モビリティーズ研究が進展していった経緯をさぐり、そこにジョン・ローやアネマリー・モル、さらには、本稿で重視するスリフトの視点のユニークさを学説史に位置づける。

21世紀にはいり、遺伝子や生物資源、著作権などの知財をめぐる熾烈な争いを繰りひろげるデータ・ビジネスが席卷してゆくなか、生物と文化の多様性が声高にさげられるようになる (伊藤・浅野・赤堀・浜・高田・粟谷 2013)。さらに、地球環境の不可逆的な変化を警鐘する「人新世」(立川 2019) という流行語があらわれる前夜に接近したアーリとラトゥールの研究関心は、ヨーロッパ圏とアメリカ大陸でのそのような変動をそのまま具現化しているようである。たとえば、ユネスコによる認証を前提とした文化・産業遺産の選定と再発見はアーリに、生命科学技術分野における新技術や製品開発、およびその規格化や標準化の法的規制による統一はラトゥールに、研究対象の選定において影響をあたえているようにみえる (小川 [西秋] 2017b)。

一方で、ケンブリッジ大学で経済学と社会学を専攻したアーリは、ミシェル・フーコーによる「まなざし (regard)」概念を地域開発と文化・自然・産業遺産をめぐる観光分析に応用した (Urry 1990; Urry & Larsen 2010)。「社会など存在しない」と豪語したマーガレット・サッチャー政権による規制緩和と民営化推進路線から転じて、デザイン重視のグローバル国家ブランディング戦略「クール・ブリタニア」に取り組むトニー・ブレア政権に至るまで、たえず争点となったのは変化に対する寛容さである (Urry 2000)。

「革新 (起業) (enterprise) と伝統 (継承) (heritage)」のあいだのバランスを、古い歴史をもつ国家や地方の価値創出といかに結びつけるかについて、斬新な考察が展開され

た。たとえば、一見、時代遅れにもみえるヘリテージの価値を再発見させるきっかけとなるのは、その場所の外部から訪れる観光客のまなざしである。このように、アーリの指摘は、デイヴィッド・マッキヤネル (MacCannell 1976) らと共に、地理学・文化人類学のみならず、観光政策にも多大な影響をあたえ、世界社会学会の「研究会 50：国際観光」においても理論的な支柱のひとつとなった。

他方、哲学と認知科学に発想を得たラトゥールはアメリカ合衆国カリフォルニア大学サンディエゴ校に近いソーク研究所においてフィールドワークをおこなった。「科学のレトリック」という論文では、記号論や語用論を多角的に応用させたイタリアのウンベルト・エコの流れをひく研究者と先端生命科学実践のレトリック分析に成功した (Latour et Fabbi 1977)。記号論に触発されて人もモノも意味のネットワーク上の行為主、すなわちアクタンとみる大胆なテーゼ (Latour 2004) は、のちに「アクター・ネットワーク理論」として発展したといえる。ラトゥールは、『ラボラトリー・ライフ』と題されたステイヴ・ウールガーとの著作において、研究室のエスノグラフィ (Latour & Woolgar 1979) に取り組む。こんにち振りかえってみれば、このような試みは、イノベーション研究を凌駕して科学技術社会論やテクノサイエンス研究とよばれる研究分野のさきがけとなったといえよう。ここでは科学社会学と認知科学の交錯がみられる (松本 2021)。

加えて、アーリとラトゥールはともに、モビリティを国是とするアメリカ合衆国の学術組織とはやくから交流をもち、文化と科学技術におけるアメリカの世界戦略を受け入れ、その推進力を積極的に活用する立場をとっていた。たとえば、自動車による移動文化や産官軍複合体による先端科学技術を研究対象とする戦略も、そのあらわれであろう (小川 [西秋] 2017b)。それゆえに、両者の理論は、先ほど述べたフーコー、エコ、ウルリッヒ・ベック、アンソニー・ギデンズらに続き、北米においても広く受容されていったといえる。

次第に、アーリとラトゥールの研究の軌跡はもつれ合い、エンタングルメントの様相をみせはじめる。すなわち、人間以外のモノ、サイボーグ、動物や植物をまじえたハイブリッドな集合体 (assemblage) を根幹にすえた行為体とネットワークの分析という視点 (Latour 1987, 1997, 2005) を、アーリはラトゥールから導入をはかる (Urry 2000, 2007)。アーリの論ずる文化のモビリティーズとラトゥールによる科学技術のモビリティーズは、この瞬間に交錯することになるのである。両者の軌跡は、単に学術研究のレベルではなく、グローバルな知の市場という平面においても包絡し、再帰的に言及しあう。

その後、アクター・ネットワーク理論を組織化の観点から発展させたジョン・ローとアネマリー・モルは、世界を人間と非人間が織りなす異なる形態の相互作用が共存するものとみなすアプローチを提唱している (Urry 2000)。ローたちは医療現場の観察によって、「社会的なるもの」はラトゥールたちが主張する「流体」だけでなく、「リージョン」「ネットワーク」「火」という重層する位相において達成されると主張する (Mol & Law 2001)。すでにこれに類似した指摘は、カリフォルニア大学バークレー校において 1990 年代直前に認知言語学者ジョージ・レイコフによってなされていた。すなわち、「危険なもの」という概念は、「女性」「火」「危険物」といった比喩によって言語化されるという発想である (Lakoff 1987)。

アメリカの西海岸に位置するカリフォルニア大学サンディエゴ校にはラトゥールが幾度となく滞在し、のちに世界科学社会学会会長となるスーザン・リー・スターも教育学者のユーリア・エンゲストロームらとコミュニケーション学部において分散認知研究をおこなっていた。カリフォルニア大学の各校はおたがいに研究交流も多く、ローらの主張にはそういった影響もみてとれる。さらに、ローはその後の時期、アーリや、アメリカから転じてスターののちに世界科学社会学会会長のポストを引きつぐルーシー・サッチマンらと同ジャンカスター大学の学部にも所属していた。ここでもモビリティーズとアクター・ネットワー

ク理論の研究者たちは学際的な交流を深めることとなる（小川〔西秋〕2020a, 2020b）。

地理学において最もはやくアクター・ネットワーク理論に注目したのは、ナイジェル・スリフトと考えられる。彼は1984年の時点ですでにアーリが地理学者のデレク・グレゴリーとともに編集した社会と空間をめぐる論集（Gregory & Urry 1984）にドリーン・マッシーらとともに寄稿したのち、グローバルな空間編成をめぐる書籍（Thrift 1996）で先駆的な業績をのこした。その後、アーリがモビリティーズ研究の直前にとりこんでいた複雑系理論やラトゥールと当時の同僚のミシェル・カロンの推進させたアクター・ネットワーク理論をまとめて「非表象理論（Non-Representational Theory）」と呼んで評価する（Thrift 2008）。

この書籍は、カール・マンハイムによって創設されアーリが責任編集をつとめたラウトレッジ社による国際社会学ライブラリー・シリーズのうちの1冊として上梓された。スリフトは自動車のモビリティーズについても論じ（Thrift, 1996, 2004）、のちに「オートモビリティーズ」という概念によって結実する交通手段や物流をめぐるアーリの研究（小川〔西秋〕・是永・太田2020）を先導したといえる。こういった視点は、同シリーズにおけるニック・クロスリーの『関係性の社会学にむけて』（Crossley 2010）やアーリとアンソニー・エリオットの共著『モバイル・ライブズ』（Elliot & Urry 2010）のほかに、都市の音響、航空、船舶、エネルギー、気候変動などの研究（小川〔西秋〕2017b）へとさらなる展開をみせることとなる。そのなかには、ラトゥールがのちに滞在するハーバード大学における科学技術社会論の泰斗シーラ・ジャサノフの編著（Jasanoff 2004）もふくまれている。

スリフトによれば、それまでメディアやテキストにおける場所の表象を探究していた地理学にたいし、行為、身振り、振りつけ（choreography）（Hägelstrand 1970; Pred 1977）、表現文化（expressive culture）をみるうえで、人・モノなどの連関が重視される（Thrift 2008）。このようなスリフトの主張は、アーリとラトゥールの接近をいっそううながす契機となったといえるだろう。さらに、スリフトの指摘は記号論から出発したアクター・ネットワーク理論（小川〔西秋〕2020b; Sonnenberg-Schrank 2020）による映画分析の可能性を再考させるものである。特に、ミュージカル映画における振りつけとしてのコレオグラフィと音楽の有無やタイミングに着目することは、スリフトがすくいとろうとした人々の振る舞いとモノとの関係についての探究をきりひらく。

結論として、アーリとラトゥールによって提出された視点の功績は、人・知・財およびその他の生命をめぐるモビリティーズが従来それらのおかれたコンテキストや価値を変容させるダイナミズムを描ききったことにある（小川〔西秋〕2020a）。さらに周囲の研究者たちが競って発展を目指す、汎用性の高い学際的な研究視点を提示したことにあるといえるだろう。そこにみえかくれするのが、本稿で注目するスリフトの貢献である。

2: ジョン・アーリとブルーノ・ラトゥールとの比較による映画モビリティーズの予備的考察

前節で紹介したモビリティーズを具体的な映画分析に応用するために、大都市を描いた映画にみられるモビリティーズを本節以下で抽出する。それらは、都市という物理的環境と音楽と映画のストーリーを一体化させる役割をはたす。

カナダに生まれアメリカに転じた社会学者のアーヴィング・ゴフマンの日常行為分析が、演劇や写真撮影に似たアспектをもつとするならば（Ogawa Nishiaki 2019）、アーリとラトゥールのアプローチはともに動画のようであるといえる。社会的な行動規範にもとづいたアクターたちのふるまいをスナップショットのようにとらえるゴフマンにたい

し、アーリとラトゥールはともに人・知・財を「モビリティーズ (mobilities, 移動性あるいは可塑性)」や「トランスレーション (translation, 翻訳, 昇天あるいは並行移動)」において再発見する (小川 [西秋] 2020b)。その結果、人・知・財やその他の生命は、映画のように時間と空間のうえを流れてゆくように描かれる。

アーリとラトゥールの研究手法には、やや違いもみられる。その両者の差異を際立たせるために、ここでは山中貞雄監督による1930年代日本映画不朽の名作『丹下左膳餘話 百萬兩の壺』(1935)を例に、2000年代前夜の2人の関心を反映してその内容を要約しておこう。この映画は新聞連載された林不忘の小説のスピノフ作品であり、大江戸とよばれる八百八町全域を舞台としている。

一方で、アーリはスコット・ラッシュとの共著のなかで、当時話題をあつめていた音楽専門テレビ局MTVに注目し、空間における意味のフローを素描する (Lash & Urry 1994)。この見地からすれば、大江戸八百八町を舞台に繰りひろげられるこの人情喜劇では、百萬兩にもものぼる大量の埋蔵金のありかをしめす地図を塗りこめたとされる「こけ猿の壺」が映画の展開をたすける。これは、アルフレッド・ヒッチコック監督の映画などにおけるストーリーを牽引するモノとしてのマクガフィンに相当する (ヒッチコック・トリュフォー 1990)。ただし、本映画では、この壺は大名から庶民、大人から子どもにいたるまで、さまざまに眺められ、崇められ、そして看過される。まさに、時代遅れの遺物とおもわれていたモノが観光資源や文化資源として反転するアーリの洞察 (Urry 1990; Urry & Larsen 2010) が、本映画には体现されている。

もう一方で、ラトゥールは、時間を横断する物語構造の主語となりうるアクタンの変容を記述することに主眼をおく (Latour 1997)。『丹下左膳餘話 百萬兩の壺』では、くだんの壺が金魚やせんべいの入れ物となったり、孤児のちょび安 (宗春太郎) のおもちゃとなったりすることで、他のアクタンと結合を繰り返す。さらに、丹下左膳 (大河内傳次郎) や壺の所有者の柳生源三郎 (沢村国太郎) といった壺探しのアクタンたちを奔走させ、宝と無用物のあいだで価値を変転させながら、映画の牽引役となる。それは、人情喜劇という映画ジャンルにおける感情の機微をいづる役割もはたしている (Ogawa Nishiaki 2008)。

以上のような考察も魅力的ではあるが、本稿ではすでに述べたスリフトが1980年代から推奨した時間地理学を応用した「エンタングルメント」によって、さらなる飛躍をこころみる。それにふさわしい作品は、アメリカ映画アベンジャーズ・シリーズの最後をかざり、2021年の時点で映画史上歴代1位の興行成績をほこる『アベンジャーズ/エンドゲーム』と考えられる。これは、実はニューヨークというアメリカ随一のグローバル都市を主な舞台としている。

映画にみる未来都市像では1920年代のニューヨークがその原型となったことが、のちにロンドン・オリンピックと都市計画を考察した地理学者のジョン・R・ゴールドによってしめされている (Gold 1985)。これはSFプロトタイピングという未来予測のシナリオ分析への道をきりひらいた (Franklin 2000; Urry 2016; Ogawa Nishiaki 2019; 日比野・鈴木・福島 2021)。また、シカゴ学派の社会学者アンセルム・ストラウスはアメリカ文学におけるニューヨーク像の諸要素を抽出している (Strauss 1968b, 1968a; 小川 1988)。

しかしここでは、まずは、ニューヨーク映画、とりわけ音楽やダンスといったコレオグラフィを重視する具体的な作品批評から「エンタングルメント」考察の端緒を抽出することとする。すなわち、のちに論じる初のニューヨーク現地ロケーションによるミュージカル映画『踊る大紐育』(1949)と同じくレナード・バーンスタイン作曲の映画『ウエストサイド物語』(1961)である。1961年といえば、都市研究の金字塔ともいえるジェーン・ジェイコブズの『アメリカ大都市の死と生』が出版され、「歩道のバレエ (sidewalk ballet)」(Jacobs 1961)という創発的な身体連関が注目される時期である。

このニューヨークを異なるエスニック集団間の抗争におけるロマンスとロケーション撮影によって描いた主な場所は、マンハッタン西部に位置するスラムである（小川 1988；チャキリス 2021）。従来のミュージカルにおける常識をくつがえしたジェローム・ロビンスの大胆なコレオグラフィと、ささやくように歌われる楽曲のアソシエーションによる「クールに行こう（Cool）」の群舞は、まさに「歩道のバレエ」を体現する集合的な動作となっている。この「クール」概念は、のちに「クール・ブリタニア」さらには「クール・ジャパン」といった本稿第1節で論じた国家文化政策にも影響をあたえたといえる（伊藤・浅野・浜・高田・粟谷 2013）。近年では、スティーヴン・スピルバーグ監督による同タイトルのリメイク作品『ウエスト・サイド・ストーリー』（2021）も製作されている。

アメリカのミュージカル映画『ウエストサイド物語』は、16世紀イギリスのウィリアム・シェイクスピアの戯曲『ロミオとジュリエット』をもとにした舞台作品を原作としていることで知られている。このような戯曲から映画への転用であるアダプテーションを論じるコートニー・レーマンは、そのダンス音楽とコレオグラフィにおける特徴を以下のように評している。

このミュージカル映画のダンス楽曲は、跳躍（leaping）と凋落・上陸（landing）のあいだのたえない緊張によって特徴づけられている。跳躍は逃避志向をしめし、凋落は現実のもつ重力のような引力を反映している。それは、登場人物たちが貧困、レイシズム、家族によるネグレクト、そして都市の衰退という生命・生活（life）へとひきずりおろされるためである。そのようにして、『ウエストサイド物語』は、シェイクスピアの戯曲を社会批評として急進させる（Lehmann 2016：1000, 邦訳筆者）。

レーマンの指摘は、音楽のみならず人々の身体やカメラワークの動き、ひいては、都市と映画がつくりだすモビリティーズのもつ跳躍（leaping）と凋落・上陸（landing）という2つの特徴をあきらかにしているといえよう。それらに加えて本稿では、冒頭でしめしたエンタングルメント・包絡（entanglements）、そして時間芸術としての映画ならではのナラティブを創出するタイムラグ（time lag）をさらなる2つのモビリティーズとして提唱したい。

まず、包絡（entanglement）のモビリティーズとはいかなるものか。都市には周辺の小都市からみた魅力といろいろなモノや人をひきつける引力がみてとれる（近森 2021；Amin & Thrift 2017）。その様態は、複雑系のアトラクタのような特定の場所における自己組織化をうながすものである（Ogawa Nishiaki 2018）。ニューヨークをめぐるこの映画の場合、この包絡は地方や海外からの移民やその二世世代、三世世代にあたる者たちの人生が、音楽や楽曲とともによくわからぬままに都会のリズムと躍動に巻き込まれてゆくプロセスと不可分である。

次に、タイムラグ（time lag）というモビリティーズが、映画のストーリーと音楽を混乱させ、さらにそれらの予想外の展開を増幅させる。映画においては、それはくすれ違いとハプニングの多発という形式をとる（日比野 2020）。たとえば、それらはあるときにはモノや人をめぐる搜索という古典的な物語のフォーマットを踏襲する。また、別のときには、つかまえられそうで、つかまえられない相手を求める恋のさやあての形をみせる。それらがニューヨークの各所を露出させ、その場所に特有の効果音や音楽を提供する契機となる。観客たちはたいてい半歩遅れで、都市と音楽がつかずはなれずに繰り出すインタープレイを主人公たちのうしろから追体験することになる。

以上のようなモビリティーズを図式化してみると、図1のようになるとかんがえられる。その詳細を今後の節において検討することとしたい。

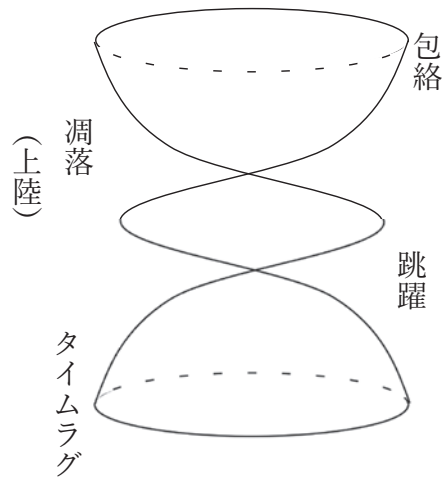


図 1



3：SF 映画『アベンジャーズ／エンドゲーム』（2019）にみられるモビリティーズ

本節以下では、これまで論じてきた4種類のモビリティーズをさらにエンタングルさせて、史上最高の興行成績を誇るハリウッド映画の分析に応用することとする。

永らく人気を博してきたアメリカのコミック雑誌であるマーベル・シリーズにおいては、アイアンマン、スパイダーマンをはじめとして、数多くのヒーローやヒロインたちが活躍してきた。異なる主人公たちの活動領域が交錯するアベンジャーズ・シリーズをしめくくるSF映画『アベンジャーズ／エンドゲーム』は、その人気キャラクターたちが一堂に会し、いったん地球上の生命の約半分が失われたディストピアから生気を回復させてゆく様子を描く。

そもそも『アベンジャーズ』シリーズの主要作品はすべてニューヨークという大都市の各所が主要な舞台となっている。たとえば、アベンジャーズの基地もニューヨーク内に位置し、アイアンマン（ロバート・ダウニー・ジュニア）が代表をつとめる軍事関連企業はマンハッタン地区にメイン・オフィスを置く。また、スパイダーマン（トム・ホランド）はクイーンズ地区の高校生、アベンジャーズを率いる元軍人のキャプテン・アメリカ（クリス・エヴァンズ）はブルックリン地区出身という設定である。

このように登場人物たちの活躍する場がニューヨークであるためか、さきほど『ウエストサイド物語』の批評をもとに抽出した4つのモビリティーズがたやすくみとれる。ただし、そのうち2つずつを組み合わせた対になった構造であると考えるともっとも説明がしやすい。

第一のペアは<包絡—凋落・上陸>のモビリティーズがもつれあったものである。すなわち、6つの不思議な力をやどす石がはめ込まれた武具である籠手（防御用の手袋）をつけた片手で指を鳴らした悪党サノス（ジョシュ・ブローリン）によって、地球は壊滅的なダメージを受けていた。その結果、世界中の生命はいやおうなしに惨禍に巻き込まれる（包絡）。映画が描くのは、大切な者たちを失って悲嘆にくれることになった（凋落）その5年後、サノスに報復すべく超人的な能力をもった主人公たちが再集結する様子である（包絡）。まさにニューヨークという地のりゆえに集まり、悲劇的な状況を打開すべくアベ

ンジャーズたちが基地に（上陸, landing）することで、シリーズ最終話のストーリーは展開してゆく。

第二のペアは〈跳躍—タイムラグ〉が絡み合う展開を示す。ヒーローたちが試みるのは、別の時代と場所にばらばらに散らばった6つの石を手に入れるためにタイムリープし（跳躍）、いま一度ひとつの籠手に集結させて死者たちを再生させることである。そのうち、3つの石はニューヨーク、残りの3つは異次元の世界にあるとされ、ヒーロー軍団は3つのグループに分かれて、時空をこえる（タイムラグ）冒険に旅立つ（跳躍）。その捜索の過程で多くの仲間を失うといった犠牲をはらいながらも、やっと6つの石は集められる（跳躍）。地球の半分の使者達を生還させることに成功したアベンジャーズのメンバーたちは、それぞれ元の自分たちの居場所へと戻ってゆく（跳躍とタイムラグ）。

このようなプロットの構造においては、散逸したアベンジャーズたちが参集し、異なった時空へのリープを経て不思議な力をもつ石を奪還する。すなわち、困難を克服し、失われた秩序を回復する「プロジェクト」ののちに、散開するというものである。ここにおいて、すでに述べた4つのモビリティーズは、〈包絡—凋落・上陸〉〈跳躍—タイムラグ〉の2つのペアに組み合わせられる。その2つの「経路」がもつれあい、そしてほどかれる。そのような「束」をつくることで、物語世界はさきほどのジェイコブズが「歩道のバレエ」が踊られる路上に散乱していると評したキャンディの包み紙（Jacobs 1961）のような形状として、映画のプロットを画定するといえる。

歴史の布置編成を「星座」にたとえたウォルター・ベンヤミンやラトゥールよりもはるか昔に「星座（constellations）」や「閃き（fulgurating）」にみられる人とモノのアソシエーションに注目したのはアメリカの心理学者ウィリアム・ジェイムズである（James 1907）。近年、ジェイムズからの影響が指摘される哲学者のルドウィヒ・ヴィトゲンシュタインのいう「アスペクトの閃き（Aufleuchten）」（ウィトゲンシュタイン 2016）とは、このようなキャンディの透明な包み紙が開かれたり、閉じられたりするときにみせる平面のきらめきによってつくられる光景や地平のちがいと解釈できる。

そもそも2つのエンタングルメントが創出されるきっかけとなるのは、色の異なる6つの石探しである。神話や民話の基本構造を反映したこのころみは、主人公たちをニューヨーク、そしてその外部の空間にいざなう動機となる。同様に、本稿の冒頭で言及したアリーの著作『観光のまなざし』において、特定の場所を訪れることは、その土地の「真正性（authenticity）」を探す旅であり、それが近代以降の観光を興隆させる要因のひとつとなったと論じられている（Urry 1990）。虹の7色のうち6色をとりいれたパワー・ストーンとは、「ソウル」「マインド」「パワー」「スペース」「タイム」「リアリティ」という6つの要素を自由にあやつる力を授けるとされている。まさに、モビリティーズを創出するオーセンティックな場所性や精神性、身体性などをうみだす源泉を体現しているといえるだろう（Zukin 2009）。

『アベンジャーズ／エンドゲーム』の音楽についてみると、巨額な製作費を投入したヒーロー映画ならではの3つの特徴もみてとれる。第一に、タイム・スリップ映画の古典『バック・トゥ・ザ・フューチャー PART2』（1989）と同じアラン・シルヴェストリが音楽を担当し、この映画がSF映画の範疇に属するというジャンル画定において重要な役割をはたしている。第二に、〈包絡—凋落・上陸〉のモビリティーズを不自然に感じさせずに、映画内で実現する音響的なテクニックがみてとれる。すなわち、観客だけに聞こえる「情景外音楽」として、登場人物（ヒーロー、ヒロイン）それぞれにわりあてられたテーマ音楽が各自の出演シーンに使用され、多彩なキャラクターたちの判別を容易にする工夫がなされている。

第三の特徴として、この用途で使用される楽曲は、時空を超えて集結したヒーローたち

の生まれたオリジナルな時代設定、当時流行した音楽、さらには登場人物の性格やこの映画以外の過去の出演作というスター俳優たちをとりまくコンテキスト (Ogawa Nishiaki 2017a) を顕示する選曲がなされ、〈跳躍—タイムラグ〉のモビリティーズを映画に導入する役割をになっている。それは、登場人物たちが実際に耳にし、それに合わせて身体を動かし、ダンスに興じる音楽、すなわち「情景内音楽」である。これは、映画のスクリーン内部の物語世界でも聴きとれる音源と仮定されている。

最後の特徴を補足する事例として、本映画のラスト直前の感動的なダンス・シーンを取りあげる。ここでは、第二次世界大戦終了時のアメリカで1945年前後にいくつかのヴァージョンがレコード・リリースされた当時のオリジナル音源のひとつが使用されている。それは、主人公でリーダー役のキャプテン・アメリカが6つの石を元の時空に戻すタイム・リープの際に、70年間生き別れになった愛するペギー (ヘイリー・アトウェル) と当時の自宅でチーク・ダンスを踊る場面にみられる。

ここで古いアナログのレコード・プレイヤーが奏でるスローテンポのジャズ・ボーカル楽曲は、「イッツ・ビーン・ア・ロング・ロング・タイム (It's been A Long, Long Time)」のうち、オーケストラを率いる著名な音楽家ハリー・ジェイムズ指揮、キティ・カレン歌唱によるEP盤のリマスター音源と特定できる。それは、ノスタルジックでエモーショナルな歌声と伴奏を響かせる効果をもつ。次節で詳しく論じる水兵たちを主役に配した映画『踊る大紐育』の原作舞台ミュージカル『オン・ザ・タウン (On The Town)』初演は、第二次世界大戦中の1944年のクリスマスの時期であったが (小川 1988; 辻 2021)、その直後の終戦帰還兵をめぐる世相と重なる音楽と映画の時空をめぐるモビリティーズがここに実装されているといつてよいだろう。

さらに、本作の終盤で展開されるこのシーンは、『アベンジャーズ／エンドゲーム』のモビリティーズを端的に凝縮するだけでなく、映画における音響研究の先駆ともいえるミシェル・シオンの次のような記述をも体現していると考えられる。

音楽は時間／空間装置である。つまり、音楽は時間と空間を処理する機械であり、音楽は、思いのままに、それを膨張したり圧縮したり、凝固したりできる。

映画にはこうした機械がまさに必要なのだ。映画は、演劇とは反対に、長く続く現実の時間のうえで機能することはめったになく、むしろ、1日とか数人分の人生をめぐる展開され、長短の出来事を表現するには短い、あるいは中庸の長さのシーンの積み重ねによって機能する。そして映画は、時には、幸福だった年月を30秒の映写時間で表現し、現実にはほんの数秒の劇的状況を5分間にわたって持続する必要から、場所を重ね合わせ、時間を消し去る (シオン 1993: 209, 傍線筆者、強調点削除筆者)。

また、『アベンジャーズ／エンドゲーム』で多用されているように、現実には数秒のタイムリープが、過去においては数分にわたって息をのむシーンにたびたび変換されている。それでもなお、観客を飽きさせない演出の効果は、映画全編を通して流れる効果音を含めた音響、音楽によるところが大きいと考えられる。

本節では、映画『アベンジャーズ／エンドゲーム』が本稿のめざす音楽と時空をめぐるモビリティーズの2つのエンタングルメントを体現していることを確認してきた。そのような前提のもと、次節と次々節では、他の名作ミュージカル映画との比較により、さらに考察を深めてゆく。

4: エンタングルメントからみた『アベンジャーズ／エンドゲーム』 と『踊る大紐育』(1949)の共通性

本節では、同じくニューヨークを描いた1940年代映画最盛期のミュージカル映画『踊る大紐育』との関連において、『アベンジャーズ／エンドゲーム』にみられるエンタングルメントをあきらかにしてゆく。

たとえば、「浪人」となった主人公の一人ホークアイ（ジェレミー・ブレンナー）が東京に出現し、ヤクザのアキヒコ（真田広之）と殺陣をみせるシーンに代表されるように『アベンジャーズ／エンドゲーム』は、『丹下左膳餘話 百萬両の壺』のほか『鴛鴦歌合戦』（1935）、『人情紙風船』（1939）といった大江戸八百八町を舞台にした日本映画との共通点もかいまみられる。しかし、その一方で、本作はニューヨークを主要な状況として設定しており、『踊る大紐育』さらには、セミ・ドキュメンタリー映画『裸の町』（1948）ときわめて類似した特徴をもった映画作品ということが出来る（小川〔西秋〕2021a）。

第一の特徴は、大都市の多様性をみせるという目的のためか、多彩なバックグラウンドをもつ複数の登場人物たちが織りなす群像劇であるという点である。『踊る大紐育』ではニューヨークに上陸した3人の水兵（ジーン・ケリー、フランク・シナトラ、ジュールス・マンシン）がミス地下鉄たる美女（ヴェラ＝エレン）、第二次世界大戦の男性不足のうちに駆り出された女性タクシー・ドライバー（ベティ・ギャレット）、女性人類学者（アン・ミラー）とともに、大都市の名所めぐりをするという筋立てである。その際、不注意にも損壊させた化石の恐竜標本を放置したり、スピード違反をしたりした罪に問われるが、終盤にはニューヨーク市警とのカーチェイスや大立ち回りののちに、女性2人の名スピーチにより救われ、名誉を回復して海軍軍艦に乗船してフィナーレとなる。

『アベンジャーズ／エンドゲーム』でも、前節で示したようにヒーローたちが一度失われた地球上の半分の生命を蘇らせるために奔走する。そのような過程においてそれぞれの登場人物が愛する者たちの喪失感をどのように克服するかがこの映画にとって大きなテーマとなっている。生き返った主人公たちが集結し、地球に壊滅的なダメージをあたえた悪党一味との最終決戦に臨むリーダーの一人、キャプテン・アメリカは「アベンジャーズ、アッセンブル」と号令をかける。これはまさに、本稿冒頭で述べたモビリティーズが一国社会をこえ、人間以外のサイボーグや動物、さらには植物をまじえたハイブリットな構成＝集合体（*assemblage*）の誕生を体現するシーンであるといえよう。さらには、都市社会運動をになうフラッシュ・モブのように、一瞬にして大量の死者が召喚され、なだれのような戦闘ムーブメントがひきおこされる点では、群像劇の象徴ともみることが出来る。

舞台がニューヨークを起点として、様々な時空にリープし、再集結する『アベンジャーズ／エンドゲーム』とニューヨーク5区（マンハッタン、クイーンズ、ブルックリン、ブロンクス、スタテン島）をまたにかけて展開する『踊る大紐育』は、さらに、第二の特徴を共有する。それは、＜事件（破壊・喪失）－搜索－別々に行動－参集－秩序の回復－解散＞という一連の流れである。『踊る大紐育』においても、一目みて心を奪われたミス地下鉄を是非とも探し出したいゲイビーら3人の水兵は、大はしゃぎののち自然史博物館の標本を破壊し、警察から追われる身となる。その過程で知り合った女性たちと3人の水兵は三手に分かれてニューヨークをめぐる。一度はシンフォニー・ホールでロシア人女性教師マダム・デロウスカ（フローレンス・ベイツ）からバレエ・レッスンを受けるミス地下鉄をみつけることに成功し、3組の男女は当時最高峰のエンパイア・ステート・ビルディングの展望台で踊りあかす。そののち、舞台版原作にはなく、ロジャー・イーデンスが映画版のために作曲した、映画の原題と同じタイトルの「オン・ザ・タウン（On the Town）」という楽曲に合わせ、文字どおり街にくりだしてひと騒ぎする。しかし、ミス

地下鉄はまた行方をくらます。

ミス地下鉄へおもいを馳せつつ、「バレエ：ニューヨークの1日 (A Day in New York Ballet)」という舞台の看板をみかけたゲイビーは同名の楽曲にあわせ、想像上の世界で彼女とダンスを踊る。ひとときの異なる時空間でのたわむれののち、現実では、ゲイビーはミス地下鉄の身体のかわりに看板をいまく自分に気づく。これは、『踊る大紐育』の原作バレエ『ファンシー・フリー (Fancy Free)』および舞台ミュージカル『オン・ザ・タウン』作曲者のレナード・バーンスタインのインストルメンタル楽曲をもとに構成されたシークエンスである。『アベンジャーズ／エンドゲーム』でも、異なる時代と場所に散逸したパワー・ストーンを捜索する際、ニューヨークと他の2カ所にそれぞれチームでタイムリープする。マンハッタンのオフィスビルや軍事研究基地などの異なる風景、壮大なオーケストラ楽曲や1960年代のクールなジャズなどの異なる音楽によって異次元の空間におけるシークエンスが次々と展開されたのち、アベンジャーズのメンバーの多くは、現実の時空に帰還してくる。

すでに論じたとおりアベンジャーズたちが求める6つの石がおさめられるべき装置は輝く籠手であり、それをはめて指を鳴らすことによるのみ死者が生還し、秩序が回復される。また、時空移動マシンの初期モデルは中古のワゴン車である。『踊る大紐育』の場合は、第二次世界大戦に召集された男性の代わりに女性運転手が操縦し、ニューヨーク市内を走りまわるイエロー・キャブが、『アベンジャーズ／エンドゲーム』におけるタイムマシンと石の収納装置である籠手の両方の役割をはたしている。このように、群像劇とチーム行動による捜索のみせるモビリティーズが、両映画にみられる共通の特徴として指摘できる。古くはギリシャ・ローマ神話の「金毛羊皮」探しにみられるアルゴ船の乗船員のイアソンやヘラクレスたちは「アルゴノート」と呼ばれ、宇宙飛行士(アストロノート)の語源となった(ブルフィンチ 1978)。もとをたどれば『アベンジャーズ／エンドゲーム』も『踊る大紐育』も貴重な宝を物流によって主人公たちが複数で捜索する冒険譚と位置づけられる。

同じニューヨークでもモノクロで撮影された『裸の町』にくらべ、当時のテクニカラーかつワイド・スクリーンの『踊る大紐育』は、ニューヨーク現地のロケーションとスタジオ・セット撮影の混在が現在みても目につく。それに加え、3人の水兵たちの白帽子、黒スカーフ、幅広ズボンによる白いセーラー服と3人の女性たちのまとうピンク、緑、黄色、赤といった服装のコントラストは、「総天然色映画」の魅力を倍増させている。さらに、ミス地下鉄が実は場末のダンサーとして働くニューヨーク郊外の歓楽地コニー・アイランドまでたどりつき、警察の追手をまくため、金とピンクのチュールのオリエンタルな衣装で女装した水兵たちのダンス・シーンなど、キャラクター造形における圧巻のビジュアルが印象的である。

ここでは、この遊園地シーンの背後でながれる名曲「アラビヤの唄」(瀬川・蓮實 2020)を短調に転調したような情景内音楽が記憶にのこる。これは原作の舞台版ミュージカル『オン・ザ・タウン』のために、作曲家で指揮者でもあるレナード・バーンスタインが作曲し、コニー・アイランドの客引き役の声優もつとめている「ダンス：現実のコニー・アイランド (Dance: The Real Coney Island)」を模したような曲調となっている。このように、音楽との連関によってひきたたされる『踊る大紐育』の色彩デザインは、『アベンジャーズ／エンドゲーム』のパワー・ストーン捜索の小道具と色彩設計に共通しており、第三の特徴として指摘できよう。

以上論じてきた3つの特徴は、<包絡—凋落・上陸><タイムラグ—跳躍>というエンタングルメントにおいて、4つのモビリティーズを映画のなかでリ・アSEMBルさせる効果をもつ。次節では、このようなエンタングルメントに振りつけられる音楽的な側面

を、別の映画もふくめて検討する。

5：音楽コレオグラフィからみた『踊る大紐育』『巴里のアメリカ人』(1951)との差異

本節では、『アベンジャーズ／エンドゲーム』における音響デザインを、すでに前節で論じた『踊る大紐育』、パリを舞台にしたミュージカル映画の名作『巴里のアメリカ人』と比較する。

別稿で詳しく述べるように、同じくニューヨークをロケ撮影により描いたセミ・ドキュメンタリー映画『裸の町』には1948年公開当時、その特徴を「メロドラマ」として捉える映画批評が多くみられた。それは、冒頭のナレーション、全体的なセリフのテンポ、終盤のクライマックスにおいて感情を高めるインストルメンタル音楽という3つの要素がジャンルを知覚させるアコースティックな指標として機能していたためと考えられる（小川〔西秋〕2020b, 2021a）。

スリフトも参照していたであろう現象学的地理学者のイーファー・トゥアンは話すという行為において、音と距離が関係づけられ、オリエンテーションがしめされる点を以下のように指摘する。

われわれは、自分と他者との間の物理的、社会的距離を把握していくのに合わせて、自分の声を小声から大声に、私的な調子から公的な調子に変えていく。語ろうとしている内容だけでなく、声の量と言葉遣いも、常に近さや遠さを示すものなのである。（略）音楽学者のロベール・ジュラトは次のように述べている。「音楽における形態とは、あらゆる時間に自分がいる位置を正確に知ることを意味している。形態に対する意識とは、まさに、方向定位の感覚のことなのである。」（トゥアン1993：33-34、強調点削除筆者）

この示唆をくみとるならば、上記の3つの音響マーカーは、映画がエンディングにむかうまでの残りの時間と距離、さらにはエンタングルメントにみられる心理的なアスペクトの閃きの瞬間を観客に提示すると考えられる。

これをもとに以下で考察する『踊る大紐育』と『巴里のアメリカ人』は、ニューヨークとパリという違いはあるものの、ともにアメリカを代表する俳優でダンサーのジーン・ケリーを主演に配し、文化の中心地たる大都市を舞台にしたMGMミュージカルである。都市の吸引力が、そこに憧れる若者たちを包絡してゆくモビリティーズを、後者では主演のジーン・ケリーとレスリー・キャロンが踊りと歌で堪能させてくれる。

この2本のミュージカル映画にも、メロドラマというジャンルを知覚させる音響のマーカーがともにみられる。それだけでなく、このような音響デザインはジャンル画定という知覚の共有のみならず、図1でしめしたようにもつれあう2つのエンタングルメントに4つのモビリティーズが適宜、振りつけられて、感情における昂揚感を創出するとかんがえられる。その内容を概観したのちに、『アベンジャーズ／エンドゲーム』と比較することで、70年をへだてた大都市映画の音声的な特徴の推移をみてとることができるであろう。

まず、『巴里のアメリカ人』において、『裸の町』にみられた3つのマーカーが顕著にみとれる。本作は、ヴォードヴィル・ショーの経験をもつヴィンセント・ミネリという大御所監督がこちらもアメリカ・ジャズ音楽の代表的な作曲家ジョージ・ガーシュインの楽曲「パリのアメリカ人（An American in Paris）」をもとに映画化した作品である。戦争後にパリの文化に魅了され、画家をめざしてその都市に残る元アメリカ兵とパリ娘をめぐるの恋のさやあてを描いた本作はアメリカ映画ミュージカルの金字塔であるとともに、近年舞台ミュージカルとしても世界中でリヴァイヴァルならびに新演出による上演がひきも

きらない。

第一の冒頭のモノログやナレーションは、主役のジェリー（ジーン・ケリー）によって、彼が住むパリのアパートメントの一室から朝の情景が語られる。彼の一日のはじまりの様子がいささかダンスのような振りつけをまじえたアクションの連続によって描かれ、ジェリーがなぜパリに残ることにしたのか、今どのような日常をおくっているのかを解説するような口調になっている。それに対し、『踊る大紐育』のオープニングは、ニューヨーク埠頭の朝からはじまり、沖中士（バーン・ホフマン）がゆったりと歌いながら歩いてくる。そこでは、レナード・バーンスタインの楽曲「ニューヨーク、ニューヨーク（New York, New York）」の前ふりとして、まだ眠りからさめやらぬ気分がオペラとブルースをハイブリッドさせたような唄と台詞の間であるレシタティーボ（日比野 2020）のように歌われる。この部分は、アメリカを代表するジョージ・ガーシュインの舞台オペラ『ポーギーとベス（Porgy and Bess）』（1935）の名曲「サマータイム（Summertime）」を連想させる曲調である。そのテンポが一転してゲイビー（ジーン・ケリー）、チップ（フランク・シナトラ）、オジー（ジュールス・マンシン）ら3人を含む水兵たちが、戦艦の上陸とともに待ちきれぬように駆け足で港からまちに繰りだし、ニューヨーク観光への期待を同曲をひきつぎながらもよりアップテンポな唄にのせて語る。いや、むしろ、しゃべりまくるようにたたみかけて唱うとってよいだろう。

さらに、『アベンジャーズ／エンドゲーム』では、簡単な状況説明のシーンののち、宇宙空間に漂うスペースシップのなかでアイアンマンであるトニー（ロバート・ダウニー・ジュニア）が自分のヘルメットの録画装置にむかって、なぜ自分がここにいる、何日めに何をしているのかを、離ればなれになってしまった家族そして観客に向かって語りかける。もうひとりの主要キャラクターである元アメリカ軍兵士のキャプテン・アメリカ（クリス・エヴァンス）は、人口の半分が失われたニューヨークで開かれたグリーンケアのセルフ・ヘルプグループにおいて『踊る大紐育』の港湾労働者に似たゲイの男性のセルフ・モノログに答えて、自分の喪失感を語ったのち、ハドソン河からアベンジャーズ基地に帰還してくる。

第二の台詞のテンポの特徴については、3作とも歌とトークの違いはあれ、冒頭のナレーションの語り口にくらべて、軽妙で、ひとつひとつの単語や文が短く発話されている点のみ指摘しておくことにする。ただし、『アベンジャーズ／エンドゲーム』1作のみが、全編にわたって情景外音楽と効果音の分量がきわめて多い。その印象は『裸の町』と同年に製作されたサイコスリラー『蛇の穴』（1948）における音の密度に匹敵するといえる。『踊る大紐育』『巴里のアメリカ人』ともミュージカル映画の楽曲自体は約10曲程度だが、『アベンジャーズ／エンドゲーム』は上映時間が約3時間という長丁場で音のないシーンはほとんどみられない。

第三の終盤におけるクライマックス音楽の昂揚感が顕著なのは、『巴里のアメリカ人』である。主役のジェリーが思いをよせるリズ（レスリー・キャロン）との想像上のダンス・シークエンスという時空が約17分半にわたって挿入される。パリの風景にアンリ・トゥールーズ＝ロートレックをはじめとする印象派の絵画の色や形象が折り込まれる圧巻のシークエンスは、卓越した色彩感覚をもつ監督ヴィンセント・ミネリのメロドラマ演出技法のたまものといってよい。『踊る大紐育』では、マンハッタンからコニー・アイランドへ水兵たちが乗るタクシーとパトカーのカーチェイス・シーンから、踊り子に扮した水兵たちのアラビア風ダンス、彼らの正体の発覚ののち、人類学者とタクシー運転手の感動的なスピーチによって無罪放免になり、冒頭と同じ埠頭のシーンに立ち戻る。同じ楽曲「ニューヨーク、ニューヨーク」により乗船する3人と入れ替わりで上陸し、ニューヨーク体験に胸おどらせる新しい水兵たちの歌までアップテンポで演奏される。

ここで述べる『アベンジャーズ／エンドゲーム』では、似たような音楽構成がやや異なった展開によって示される。悪党との最終決戦では、いったん消滅したもののスーパー・ストーンの力で蘇ったヒーローたちのテーマ曲や戦意とサスペンスをかきたてる名作曲家アラン・シルヴェストリによるインストルメンタル音楽「ポータルズ (Portals)」が息も切らせぬ展開にあわせて鳴りやまぬなか、アベンジャーズたちの勝利に終わる。それぞれのヒーローたちがもとの時空に戻り、キャプテン・アメリカが6つの石さえもともと存在した時代と場所に返すタイムリープから帰還してくる。『アベンジャーズ／エンドゲーム』では、近年顕著になってきた長尺のエンドロールにあわせて、アメリカ映画音楽の歴史をふりかえるかのように、オーケストラ楽曲・1960-1970年代のジャズ・1980年代以降のロックといった異なる種類、異なる楽器、異なるテンポの音楽が複数演奏される。このような手法の先駆は、本稿第2節で論じた1961年の映画版『ウエストサイド物語』のようである。これは、映画の名場面を短時間で数珠つなぎに再演するような役割を音響的に実現しているといえよう。

『踊る大紐育』や『巴里のアメリカ人』が製作された1940年代から50年代においては、オープニングにおいて序曲(オヴァーチャー)と題して、これから上映される映画の楽曲の一部を少しずつ聞かせる工夫がなされていた。さらに、本編においてレナード・バーンスタインやジョージ・ガーシュインのインストルメンタルの名曲をまるまる一曲バレエで踊りきり、台詞を介さずに映画の世界観を凝縮する効果もたらされていた。とりわけ、『巴里のアメリカ人』では、終盤にこの時空が配置され、映画の終わりのどんでん返しまで観客の興味をひきつけたまま、感情を昂揚させ、印象づける構成となっている。『アベンジャーズ／エンドゲーム』では、エンドロールという映画本編のフレーム部分において、映画楽曲の再演と登場人物のシルエットや過去の映画のショットも挿入されている。同じ資本下のディズニー・ミュージカル映画『美女と野獣』(2017)実写版においても同様の技巧がみられ、こういった手法が1940年代や50年代に対し近年の音楽を重視する映画をわかち、ひとつの特徴となっていることが理解できる。

以上のような検討をもとに、モビリティーズをうみだすヒトと非人間のハイブリッドな構成=集合体について次のような示唆をひきだすことができよう。小川〔西秋〕(2017b)でも示したように、観光や科学的な実践、自動車による移動などを生み出すのは、人間とそれ以外のモノや生物とのコミュニケーションである。アクター・ネットワーク理論においては、それはハイブリッドな構成=集合体をかたちづくり、モビリティーズ研究に大きな影響をあたえた(Latour 2005)。すでに、『アベンジャーズ／エンドゲーム』と『踊る大紐育』が同じニューヨークを舞台にした群像劇であり、搜索と他の時空と色彩デザインが挿入されるという共通性をもつと述べた。それらの論点をふまえたうえで、この2作を含め、本稿であつかう映画すべてのアセンブリ、すなわち人物相関においてコミュニケーションの中心となっているのが「兵士」「退役軍人」「武士」「浪人」さらには「刑事」「ギャング」といった共通のアクターであることを指摘しておこう。

フィルム・ノワールの私立探偵といった職業の主人公たちに対抗して(小川 1988)、1940年代から50年代にかけて制作された『踊る大紐育』や『巴里のアメリカ人』が第二次世界大戦前後のプロパガンダ映画における兵士礼賛の傾向をひきついでいるのは理解できる。しかし、それから70年をへた現在においても『アベンジャーズ／エンドゲーム』は同様に戦士をたたえる構成になっていることは特筆にあたいする。

さらに、ここで小道具などのモノや動物や昆虫などの非人間アクター、加えて、移動手段としての自動車についても注目しておく。『踊る大紐育』のみならず『裸の町』の人物相関をみると、人物写真、宝石などのモノが、過去の思い出や利益創出のための集合的行為などによって異なった人物や時空をむすぶモビリティーズをうみだしていることが

みてとれる。これらと同じ写真入りのペンダントや机上の写真立てといった小道具は、『アベンジャーズ/エンドゲーム』でも、キャプテン・アメリカと彼の愛するペギーが70年間はなればなれであった時空を飛びこえ、寄りそってダンスをするラストに近いシーンに結実させるきっかけとなる。

このようにしてリ・アッセンブルされた都市におけるつながりのかたちは『アベンジャーズ/エンドゲーム』と『踊る大紐育』においてほぼ相同形をとる。図2において、そういった連関をしめすこととする。

『踊る大紐育』における自動車運転手ヒルディ（ベティ・ギャレット）と人類学者クレア（アン・ミラー）は、その体の大きさの対比そのままに『アベンジャーズ/エンドゲーム』における企業経営者でもあるエンジニアのアイアンマン（ロバート・ダウニー・ジュニア）と科学者であるハルク（マーク・ラファロ）と同様の連関をもち、それぞれ水兵と元軍人たちを助けている。身体の高さや存在する時空をかえられるアントマン（ポール・ラッド）やホークアイ（ジェレミー・レナー）は、蟻や鷲という生物に由来した名前と性質をもち、移動手段や武器といった道具に等しい役割をはたしているといえる。そういった異なるアクターを結びつけるキーワードとして、『踊る大紐育』では水兵たちと恋におちた人類学者クレアと女性運転手ヒルディの終盤のスピーチにおける「文化」「われわれのネーションのバックボーン」という愛国心をかきたてる台詞が事態を収束させる。それと同様に『アベンジャーズ/エンドゲーム』では、ロシア出身の元諜報・戦闘員であ

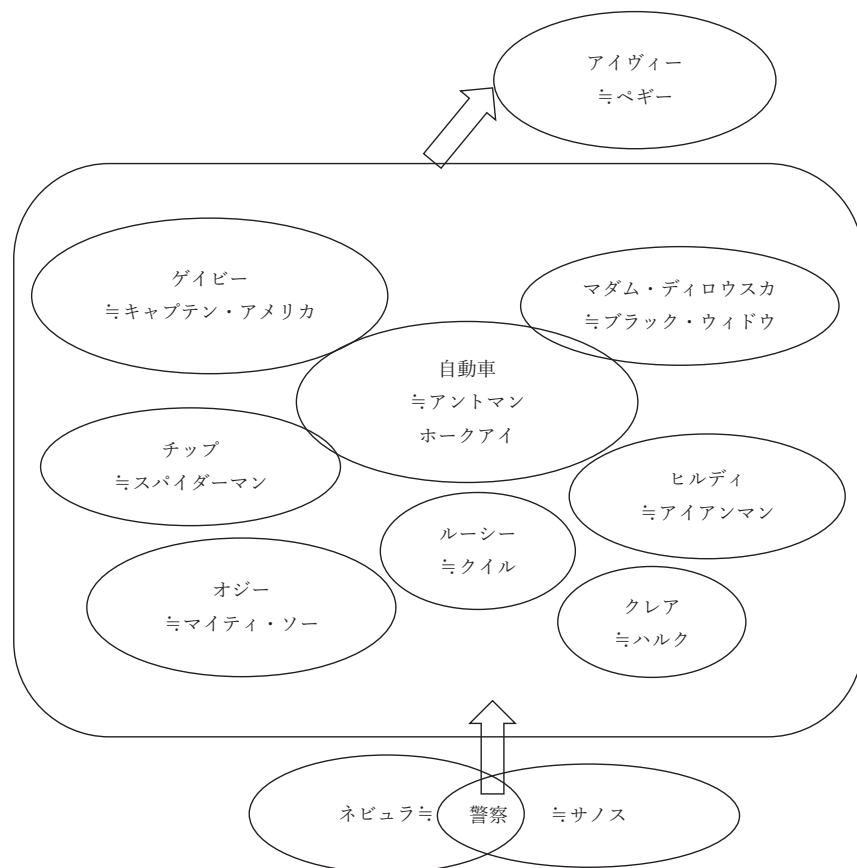


図2

り、女郎蜘蛛という意味の名をもつブラック・ウィドウ（スカーレット・ヨハンソン）が口にする「私たちはファミリーなのよ」といった擬似生命体をあらわす比喩（小川・太田 2016）が重要となる。

つまるところ、都市とは、平和にせよ、正義にせよ、愛する者にせよ、ほうびを勝ちとるための「闘争の場」である。それによって映画のモビリティーズは、さまざまな動物や生物や植物や自動車という移動体までも含めたひとつの集合的な生命体（小川 [西秋]・太田 2016；Thrift 2020；奥野 2021）としてむすばれ、ほどかれ、またむすばれるといったエンタングルメントをめぐる諸様相を映像と音響によって表現してゆくといえるであろう。このような「アスペクトの閃き」が映画における醍醐味のひとつであろうことはいまでもない。それは常にスクリーンの最前列に陣取っていたとされる哲学者のヴィトゲンシュタインをも魅了したであろうことは容易に想像できる（小川 [西秋]・川崎・佐野 2010）。以上のような洞察は、モビリティーズをリ・アッセンブルすることと、ナイジェル・スリフトのように映画を観て聴くことという、本稿の企てによってはじめて意識されるといえよう。

結：モビリティーズ研究におけるエンタングルメント概念の効用

本稿では、ナイジェル・スリフトに触発され、モビリティーズ概念の適用において最重要とかがえられる「エンタングルメント」とそこに音楽がどのように振りつけられるのかに注目して映画『アベンジャーズ／エンドゲーム』の考察をすすめてきた。そこでは、〈包絡一凋落・上陸〉と〈タイムラグー跳躍〉という動態変容が、時系列な「経路」やなんらかのイベントがおこなわれる場としての「プロジェクト」となるとともに、交差して「束」になる様子がみてとれた。さらに、音響的な側面に着目すると、序盤のモノローグかナレーション、その後全編とおしての台詞のフラットなテンポ、終盤のオーケストラ楽曲によるフィナーレという3種類の様相が観察された。ついには、そこに人・モノや感情の機微が振りつけられ、アスペクトが閃き、さらには気分づけられ、転調されることをしめした（Urry 2007；小川 [西秋] 2020b, 2021a, 2021b）。

以上のような発見をさらに進展させるための今後の課題として、たとえば、アリストテレスの『詩学』にみられる劇作法との比較がかがえられる。なぜなら、アリストテレスは悲劇においてはできごとの「結びあわせ」とそのときほぐしである「解決」という、本稿でしめした展開が特徴的であると述べるためである（アリストテレス 2012：68）。さらに、プロローグにみられる説明、複数回のエピソードにおける台詞のリズム、役者の退出、合唱隊による音楽といった4つの要素を指摘している（アリストテレス 2012：49）。映画においては、そのうち最初の2つは必須だが、スクリーン上の映像が消えることによって3つめの要素は、自動的に4つめの音楽と合体させることが可能であろう。メロドラマ・ジャンルを画定させるための音響の振りつけというデザイン（小川 [西秋] 2021a）、すなわち音楽コレオグラフィは、演劇における伝統との比較によって、その重要性を歴史的にたどることができるだろう。

さらには、筆者がこれまで取り組んできた、はなれた空間や時間をこえる（at a distance）コミュニケーション様態である「グローバル・テレポイエシス（global telepoiesis）」（Ogawa Nishiaki 2017a, 2018, 2019）についての一連の研究成果を、エンタングルメントと音楽コレオグラフィという両概念によって劇作法として位置づけることができる。そこにおいては、ミシェル・セールやシェイクスピアの史劇にみられる「イモータル・タイトル（immortal title, 天使）」（シェイクスピア 2015）からラトゥールが命名したと見られる「イミュータブル・モバイル（immutable mobile, 不変の可動物あるい

は使者)」(Latour 2004) という、ことなる時空を行き来する存在も検討する必要がある。たとえば、『アベンジャーズ／エンドゲーム』にみられるカラー・ストーンのように、ユニヴァーサルな色彩分類カードの束であるマンセル・チャートがその一例である。これらは、今後の研究方向において核心となるとかんがえられる。

最後に、本稿冒頭で論じたアーリによるモビリティーズ概念の13項である「シリーズ・システム」と「ネクサス・システム」の統合について示唆的な論点を指摘したい。フランスの思想家アンリ・ルフェーブに依拠しつつ、ひとつの家の居住について、2つのアプローチができることをアーリは論じている。すなわち、堅固なフレームをもつ不動の存在とみるか、どんな方向やルートからもエネルギーの流れが浸透してくるものとしてみるかである(Urry 2000:20)。後者によって、不動というイメージは、「モビリティーズの複合体であり、流入し流出する導管のネクサス」(Lefebvre 1991:93)におきかえることができるという。これは、19世紀フランスの文豪ヴィクトル・ユゴーが『レ・ミゼラブル』で詳細に描写したパリの地下水道を水の巨獣のはらわたであるリヴァイアサンという集合体(Latour&Callon 1986)とみるような、都市の生命体におけるエンタングルメントの別の事例につうずる(ユゴー 2020)。

本稿ではさらにスリフトに接近することによって、上記の視点を詳細に論じることができた。それは、家の居住のかわりにニューヨークのような都市における集合的な生命のありかたとその未来(小川[西秋]・太田 2016; 小川[西秋] 2021b; Franklin 2000)、さらにはそれを介した異次元時空間の架橋をさぐるころみであった。すなわち、音響的な振りつけとしてのコレオグラフィに注意をはらいつつ、「経路」「プロジェクト」と「束」によるエンタングルメントをあきらかにするアプローチにほかならない。今後とも、このような視点の有効性をさらなる事例によって検証してゆきたいと考える。

●謝辞

本稿の発想源となった小川(西秋)2017b執筆に際し、掲載書籍(日本社会学会社会学理論応用事典編集委員会2017)編集委員の友枝敏雄先生、牟田和恵先生、片桐雅隆先生、浜日出夫先生より貴重なコメントをいただいた。記して感謝したい。

●主要フィルモグラフィ

『アベンジャーズ／エンドゲーム』 *Avengers / Endgame* (劇場映画) (2019)

製作国：アメリカ、製作会社：マーベル・スタジオ、製作者：ケヴィン・ファイギ、監督：アンソニー・ルizzo、ジョー・ルizzo、原作：スタン・リー、ジャック・カービー、脚本：クリストファー・マルクス、スティーヴン・マクフィーリー、撮影：トレント・オパロック、音楽：アラン・シルヴェストリ、出演：ロバート・ダウニー・ジュニア、クリス・エヴァンス他。

『バック・トゥー・ザ・フューチャー PART2』 *Back to the Future Part II* (劇場映画) (1989)

製作国：アメリカ、製作会社：アンブリン・エンターテインメント、製作総指揮：スティーヴン・スピルバーグ、フランク・マーシャル、キャスリーン・ケネディ、監督：ロバート・ゼメキス、脚本：ロバート・ゼメキス、ボブ・ゲイル、撮影：ディー・カンディ、音楽：アラン・シルヴェストリ、出演：マイケル・J・フォックス、クリストファー・ロイド他。

『美女と野獣』 *Beauty and the Beast* (劇場映画) (2017)

製作国：アメリカ、製作会社：ウォルト・ディズニー・ピクチャーズ、マンデヴィル・フィルムズ、製作：デイヴィッド・ホバerman、トッド・リーberman、監督：ビル・コンドン、脚本：スティーヴン・チョボスキー、撮影：トビアス・シュリッスラー、音楽：アラン・メンケン、出演：エマ・ワトソン、ダン・ステイヴンス他。

『裸の町』 *The Naked City* (劇場映画) (1948)

製作国：アメリカ，製作会社：ユニヴァーサル，製作者：マーク・ヘリンジャー，監督：ジュールス・ダッシン，脚本：アルバート・マルツ，マルヴィン・ウォルド，撮影：ウィリアム・ダニエルズ，音楽：ミクロス・ローザ，フランク・スキナー，出演：バリー・フィッツジェラルド，ドン・テイラー他。

『蛇の穴』 *The Snake Pit* (劇場映画) (1948)

製作国：アメリカ，製作会社：20世紀フォックス，製作者：アナトール・リトヴァク，ロバート・バスラー，監督：アナトール・リトヴァク，原作：メアリー・ジェーン・ウォード，脚本：フランク・バートス，ミレン・ブランド，撮影：レオ・トーヴァー，音楽：アルフレッド・ニューマン，出演：オリヴィア・デ・ハヴィランド，レオ・ジェン他。

『踊る大紐育』 *On The Town* (劇場映画) (1949)

製作国：アメリカ，製作会社：MGM，製作者：アーサー・フリード，ロジャー・イーデンス，監督：ジーン・ケリー，スタンリー・ドーネン，原案：ジェローム・ロビンス，脚本：ベティ・コムデン，アドルフ・グリーン，撮影：ハロルド・ロツソン，音楽：レナード・バーンスタイン，ロジャー・イーデンス他，出演：ジーン・ケリー，フランク・シナトラ，ヴェラ＝エレン他。

『巴里のアメリカ人』 *An American in Paris* (劇場映画) (1951)

製作国：アメリカ，製作会社：MGM，製作者：アーサー・フリード，監督：ヴィンセント・ミネリ，脚本：アラン・ジェイ・ラーナー，撮影：アルフレッド・ギルクス，全米撮影監督協会，音楽：ジョージ・ガーシュイン，出演：ジーン・ケリー，レスリー・キャロン他。

『丹下左膳餘話 百萬両の壺』 *Tange Sazen and the Pot worth of One Million Ryo* (劇場映画) (1935)

製作国：日本，製作：日活京都撮影所，監督：山中貞雄，脚本：三村伸太郎，撮影：安本淳，音楽：西悟朗，出演：大河内傳次郎，喜代三他。

『ウエストサイド物語』 *West Side Story* (劇場映画) (1961)

製作国：アメリカ，製作会社：ユナイテッド・アーティスツ，ザ・ミリッシュ・カンパニー，ゼヴン・アーツ・プロダクションズ，製作者：ロバート・ワイズ，監督：ロバート・ワイズ，ジェローム・ロビンス，原作：ジェローム・ロビンス，アーサー・ローレンツ，脚本：アーネスト・レーマン，撮影：ダニエル・L・ファップ，音楽：レナード・バーンスタイン他，出演：ナタリー・ウッド，ジョージ・チャキリス，リタ・モレノ他。

『ウエスト・サイド・ストーリー』 *West Side Story* (劇場映画) (2021)

製作国：アメリカ，製作会社：20世紀スタジオ，アンブリン・エンターテインメント，TSGエンターテインメント，製作者：ステイヴン・スピルバーグ，監督：ステイヴン・スピルバーグ，原作：アーサー・ローレンツ，脚本：トニー・クシュナー，撮影：ヤヌス・カミンスキー，音楽：レナード・バーンスタイン，デイヴィッド・ニューマン，出演：アンセル・エルゴート他。

● 引用文献

- Amin, Ash, and Thrift, Nigel, 2017, *Seeing Like A City*, Polity.
- アリストテレス, 2012, 『詩学』, アリストテレス・ホラーティウス, 2012, 『アリストテレス詩学・ホラーティウス詩論』, 岩波書店, 7-222.
- アリストテレス・ホラーティウス, 松本仁助・岡道男訳, 2012, 『アリストテレス詩学・ホラーティウス詩論』, 岩波書店.
- Bulfinch, Thomas, 1855, *The Age of Fable*, Everymans. (野上弥生子訳, 1978, 『ギリシア・ローマ神話』, 岩波書店.)
- Burgess, Jacquelin, and Gold, John, eds., 1983, *Geography, The Media and Popular Culture*, Croom Helm. (竹内啓一監訳, 山田晴道・原田ひとみ・小川葉子・廣松悟訳, 1991, 『メディア空間文化論—メディアと大衆文化の地理学』, 古今書院.)
- Castells, Manuel, 1996, *The Rise of the Network Society*, Blackwell.
- Chakiris, George, with Harrison, Lindsay, 2021, *My West Side Story: A Memoir*, Books Crossing Borders. (戸田奈津子訳, 2021, 『わたしのウエストサイド物語』, 双葉社.)
- Chion, Michel, 1985, *Le Son au Cinema*, Cahiers du cinema. (川竹英克・ジョジアヌ・ピノン訳, 1993, 『映画にとって音とはなにか』, 勁草書房.)
- 近森高明, 2021, 『『都市』から『まち』へ：2000年代以降の都市記述について』, 『年報社会学論集』, 34 : 37-44.
- Crossley, Nick, 2010, *Towards Relational Sociology*, Routledge.
- Elliot, Anthony, and Urry, John, 2010, *Mobile Lives*, Routledge. (遠藤英樹監訳, 2016, 『モバイル・ライブズ』, ミ

- ネルヴァ書房.)
- Franklin, Sarah, 2000, "Life Itself", in Sarah Franklin, Celia Lury and Jackey Stacey, eds., 2000, *Global Nature Global Culture*, Routledge, 188-227.
- Franklin, Sarah, Lury, Celia, and Stacey, Jackey, eds., 2000, *Global Nature Global Culture*, Routledge.
- Giddens, Anthony, 1984, *The Constitution of Society*, Polity. (門田健一訳, 2015, 『社会の構成』, 勁草書房.)
- Giddens, Anthony, 1991, *Modernity and Self-Identity*, Polity. (秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳, 2021, 『モダニティと自己アイデンティティ』, 筑摩書房.)
- Gold, John, R., 1983, "From 'Metropolis' to 'The City': Film Visions of the Future City, 1919-1939", in Jacquelin, Burgess and John Gold, eds., 1983, *Geography, The Media and Popular Culture*, Croom Helm, 123-143. (小川葉子訳, 1991, 『『メトロポリス』から『都市』まで: 映画にみる未来都市像』, 竹内啓一監訳, 1991, 『メディア空間文化論』, 古今書院, 151-175.)
- Gregory, Derek and Urry, John, eds., 1984, *Social Relations and Spatial Structures*, Macmillan.
- Hägerstrand, Tolsten, 1970, "What about People in Regional Science", *Papers of the Regional Science Association*, 24: 7-21. (荒井良雄・岡本耕平・川口太郎・神谷浩夫編訳, 1989, 『生活の空間 都市の時間』, 古今書院, 5-27.)
- 日比野愛子・鈴木舞・福島真人編, 2021, 『科学技術社会学 (STS)』, 新曜社.
- 日比野啓, 2020, 『アメリカン・ミュージカルとその時代』, 青土社.
- 平田周・仙波希望編, 2021, 『惑星都市理論』, 以文社.
- ヒッチコック・アルフレッド・トリュフォー・フランソワ, 山田宏一・蓮實重彦訳, 1990, 『定本 映画術 ヒッチコック／トリュフォー』, 晶文社.
- ユゴー, ヴィクトル, 西永良成訳, 2020, 『レ・ミゼラブル』, 5部, 平凡社.
- Ingold, Tim, 2000, *The Perception of the Environment*, Routledge.
- 伊藤陽一・浅野智彦・赤堀三郎・浜日出夫・高田義久・粟谷佳司編, 2013, 『グローバル・コミュニケーションキーワードで読み解く生命・文化・社会』, ミネルヴァ書房.
- 伊豫谷登士翁, 2021, 『グローバリゼーション』, 筑摩書房.
- Jacobs, Jane, 1961, *The Death and Life of Great American Cities*, Random House. (山形浩生訳, 2010, 『アメリカ大都市の死と生』, 鹿島出版会.)
- James, William, 1907, *Pragmatism*, Longmans, Green.
- Jasanoff, Sheira, ed., 2004, *States of Knowledge*, Routledge.
- Knorr-Cetina, Karin, and Cicourel, Aaron, eds., 1983, *Advances in Social Theory and Methodology*, Routledge and Kegan Paul.
- Lakoff, George, 1987, *Women, Fire and Dangerous Things*, Duke University Press. (池上嘉彦・河上誓作ほか訳, 1999, 『認知意味論』, 紀伊國屋書店.)
- Lash, Scott, and Urry, John, 1994, *Economies of Signs and Space*, Sage. (安達智史監訳, 中西真知子ほか訳, 2018, 『フロートと再帰性の社会学』, 晃洋書房.)
- Latour, Bruno, 1987, *Science in Action*, Harvard University Press. (川崎勝・高田紀代志訳, 1999, 『科学が作られているとき一人類学的考察』, 産業図書.)
- Latour, Bruno, 1997, "On Actor-Network Theory: A Few Clarifications", Paper presented at the Centre for Social Theory and Technology Workshop, Keele University, UK, May 2, 1997
- Latour, Bruno, 2005, *Reassembling the Social*, Harvard University Press. (伊藤嘉高訳, 2019, 『社会的なものを組み直す』, 法政大学出版局.)
- Latour, Bruno, 2004, *Politics of Nature*, Harvard University Press.
- Latour, Bruno and Callon, Michel, 1986, "Unscrewing the Big Leviathan", in Karin Knorr-Cetina and Aaron Cicourel, eds., 1986, *Advances in Social Theory and Methodology*, Routledge and Kegan Paul, 277-303.
- Latour, Bruno, et Fabbli, Paolo, 1977, "La rhétorique de la science: Pouvoir et devoir dans un article de science exacte", *Actes de la recherche en sciences sociales*, 13 (1) : 81-95.
- Latour, Bruno and Woolgar, Steve, 1979, *Laboratory Life*, Sage.
- Lefebvre, Henri, 1991, *The Production of Space*, Blackwell.
- Lehmann, Courtney, 2016, "On the Film *West Side Story* (1961)", in Gary Taylor, John Jowett, Terri Bourus and Gabriel Egan, eds., 2016, *The New Oxford Shakespeare The Complete Works: Modern Critical Edition*, Oxford University Press, 1000.
- MacCannell, David., 1976, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, Shoken Books.
- 町村敬志, 2020, 『都市に聴け』, 有斐閣.
- 松本三和夫編, 2021, 『科学技術社会学』, 東京大学出版会.
- Mol, Annemarie, and Law, John, 2001, *Complexities*, Duke University Press.
- 森正人, 2021, 『文化地理学講義』, 新曜社.
- 日本社会学会社会学理論応用事典編集委員会編, 2017, 『社会学理論応用事典』, 丸善出版.
- 小川葉子, 1988, 「メディア・ディスクールと都市の認知: アメリカ映画『裸の町』(1948)と『踊る大紐育』(1949)の製作と受容にみる運用論的分析」, 一橋大学大学院社会学研究科修士論文.
- 小川葉子, 1996, 「グローバリゼーションと戦争のディスクール—海外在住日本人女性の言説における時間空間の再構成」, 『一橋論叢』, 115 (2) : 421-439.
- Ogawa Nishiaki, Yoko, 1997, "Global Time/Mobile Subject," Paper presented at Session3: Fast Forward, Time and Value Conference, Institute for Cultural Research, Lancaster University, Lancaster, UK, April 11, 1997.

- 小川（西秋）葉子，2007，「グローバリゼーションと二重らせんの時間：ハイパー・リフレクシビリティと集合的生命の解明のための批判的考察」、『社会学評論』，57（4）：763-783.
- Ogawa Nishiaki, Yoko, 2008, "The Location of (Doubly-Mediated) Sustainable Cities: Of Human and Non-Human Bondages That Stretch Apart: Towards A Hyper-Reflexive Theory of Urban Visions and Creative Designs, Paper presented at Session 11: Creative Cities in Comparative Perspectives, International Sociological Association Tokyo Conference 2008, Research Committee 21: Urban and Regional Development: Landscapes of Global Urbanism, International House, Tokyo, Japan, December 18, 2008.
- 小川（西秋）葉子，2013a，「異文化理解」，大澤真幸・吉見俊哉・鷺田清一編，『現代社会学事典』，弘文堂，67.
- 小川（西秋）葉子，2013b，「他者表象」大澤真幸・吉見俊哉・鷺田清一編，『現代社会学事典』，弘文堂，852-853.
- Ogawa Nishiaki, Yoko, 2017a, "The Use and Abuse of Global Telepoiesis: Of Human and Non-Human Bondages Entangled in Media Mobilities", *Keio Communication Review*, 39: 21-35.
- 小川（西秋）葉子，2017b，「モビリティ」，日本社会学会社会学理論応用事典編集委員会編，『社会学理論応用事典』，丸善出版，542-543.
- Ogawa Nishiaki, Yoko, 2018, "Global Telepoiesis on the Edges of Times: Cities That Matter in Media Mobilities", *Keio Communication Review*, 40: 45-59.
- Ogawa Nishiaki, Yoko, 2019, "Global Telepoiesis at Work: A Multi-Sited Ethnography of Media Mobilities", *Keio Communication Review*, 41: 15-36.
- 小川（西秋）葉子，2020a，「まえがき」，小川（西秋）葉子・是永論・太田邦史編，『モビリティーズのまなざしレーション・アーリの思想と実践』，丸善出版，iii - vi.
- 小川（西秋）葉子，2020b，「第1章『不在の存在』と音響の価値創出：アクター・ネットワーク理論，リスク論，アフォーダンスとの邂逅」，小川（西秋）葉子・是永論・太田邦史編，『モビリティーズのまなざしレーション・アーリの思想と実践』，丸善出版，10-22.
- 小川（西秋）葉子，2021a，「メディア・ジャンルと知覚のモビリティーズ：ジャーナリズム映画批評の源泉」，『メディア・コミュニケーション』，71：147-161.
- 小川（西秋）葉子，2021b，「集合的生命前史：グローバリゼーションを<転調>する」，一橋大学大学院社会学研究科博士学位論文.
- 小川（西秋）葉子・川崎賢一・佐野麻由子編，2010，『<グローバル化>の社会学－循環するメディアと生命』，恒星社厚生閣.
- 小川（西秋）葉子・是永論・太田邦史編，2020，『モビリティーズのまなざしレーション・アーリの思想と実践』，丸善出版.
- 小川（西秋）葉子・太田邦史編，2016，『生命デザイン学入門』，岩波書店.
- 奥野克巳，2021，『絡まり合う生命』，亜紀書房.
- Parkes, Don, and Thrift, Nigel, 1980, *Times, Spaces and Places*, John Wiley.
- Pred, Allan, 1977, "The Choreography of Existence", *Economic Geography*, 53: 207-221.
- 瀬川昌久・蓮實重彦，2020，『アメリカから遠く離れて』，河出書房新社.
- シェイクスピア・ウィリアム，松岡和子訳，2015，『リチャード二世』，筑摩書房.
- Sonnenberg-Schrank, Björn, 2020, *Actor-Network Theory at the Movies*, Palgrave Macmillan.
- Strauss, Anselm, L., ed., 1968a, *The American City*, Aldine.
- Strauss, Anselm, L., 1968b, "Urban Perspectives: New York City," in Anselm L. Strauss, ed., 1968, *The American City*, Aldine, 4-18.
- 立川雅司，2019，「分野別研究動向（人新世）」，『社会学評論』，70（2）：146-160.
- Taylor, Gary, Jowett, John, Bourus, Terri, and Egan, Gabriel, eds., 2016, Gary Taylor, John Jowett, Terri Bourus and Gabriel Egan, eds., 2016, *The New Oxford Shakespeare The Complete Works: Modern Critical Edition*, Oxford University Press.
- Thrift, Nigel, 1983, "On the Determination of Social Action in Space and Time", *Environment and Planning D: Society and Space*, 1: 23-57.
- Thrift, Nigel, 1984, "Flies and Germs: A Geography of Knowledge", in Derek Gregory and John Urry, eds., 1984, *Social Relations and Spatial Structures*, Macmillan, 366-403.
- Thrift, Nigel, 1996, *Spatial Formations*, Sage.
- Thrift, Nigel, 1999, "The Place of Complexity", *Theory, Culture and Society*, 16（3）：31-69.（林凌訳，2019，「複雑性の場所」，『空間・社会・地理思想』，22：179-205.）
- Thrift, Nigel, 2004, "Driving in the City", *Theory, Culture and Society*, 21（4/5）：41-59.
- Thrift, Nigel, 2008, *Non-Representational Theory: Space, Politics, Affect*, Routledge.
- Thrift, Nigel, 2020, *Killer Cities*, Sage.
- Thrift, Nigel, and Pred, Allan, 1981, "Time-geography: A New Beginning", *Progress in Human Geography*, 5: 277-286.
- 辻佐保子，2021，「ミュージカルにおける『歌の不在』の機能と意義—『オン・ザ・タウン』の劇作法について」，『アメリカ演劇』，32：22-43.
- Tuan, Yi-Fu, 1977, *Space and Place*, The University of Minnesota Press.（山本浩訳，1993，『空間の経験』，筑摩書房.）
- Urry, John, 1990, *The Tourist Gaze*, Sage.（加太宏邦訳，1995，『観光のまなざし』法政大学出版局.）
- Urry, John, 2000, *Sociology Beyond Society*, Routledge.（吉原直樹監訳，2015，『社会を超える社会学』，法政大学出版局.）
- Urry, John, 2007, *Mobilities*, Polity.（吉原直樹・伊藤嘉高訳，2015，『モビリティーズ』，法政大学出版局.）
- Urry, John, 2016, *What is the Future?*, Polity.（吉原直樹ほか訳，2019，『<未来像>の未来』，作品社.）

- Urry, John, and Larsen, Jonas, 2010, *The Tourist Gaze 3.0*, Sage. (加太宏邦訳, 2014, 『観光のまなざし (増補改訂版)』, 法政大学出版局.)
- Witgenstein, Ludwig, 1982, 1992, *Last Writings of the Philosophy of Psychology*, Vol.1-2, Blackwell. (古田徹也訳, 2016, 『ラスト・ライティンクス』, 講談社.)
- 吉原直樹, 2022, 『モビリティーズ・スタディーズ』, ミネルヴァ書房.
- Zukin, Sharon, 2009, *Naked City*, Oxford University Press. (内田奈芳美・真野洋介訳, 2013, 『都市はなぜ魂を失ったか』, 講談社.)

小川 (西秋) 葉子 (慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所専任講師)