

音楽分析と可能世界

矢向正人

九州芸術工科大学
〒815 福岡市南区塩原 4-9-1
092-553-4549
yako@kyushu-id.ac.jp

あらまし 音楽分析を十分に行うには、楽譜上の音符の分析に加えて、楽譜上に選択されなかったにもかかわらず、選択されることが可能であった音符をも考慮する必要がある。楽譜上の音符の動きがサンギュリエ（一回的で特殊）である場合、選択されなかった音符は、楽譜上の音符の動きに効果をもつと仮説をたてた。選択されなかった音符の効果を、楽譜上の音符を用いて聴き手に伝えられるかは、演奏の課題でもある。一方、暗意—実現モデル、代償的グルーピング論は、選択されなかった音符のもつ効果を考慮に入れている。

キーワード 音楽分析, 可能世界, 偶有性, 暗意—実現モデル, 代償的グルーピング

Musical Analysis and Possible World

Masato Yako

Kyushu Institute of design
Minami-ku 9-1 Shiobaru 4-chome Fukuoka-city, Fukuoka 815 Japan
+81 92 553 4549
yako@kyushu-id.ac.jp

Abstract In order to analyze musical works satisfactorily, we should take the notes not selected in notations but might have been selected in them into consideration in addition to the notes really selected. We presume that if the note progressions really selected in notations have singularities, the notes not selected have effects on them. It is important for performers to communicate these effects to listeners through the selected notes. Implication- realization model and compensatory grouping hypothesis take these effects consideration.

key words musical analysis, possible world, contingency, implication-realization model, compensatory grouping hypothesis

1 選択は最善か？

音楽作品を正しく捉えるには、それ以外にはありえないというところまで聴き込む、あるいは、それ以外にはありえないという印象を聴き手に抱かせるような演奏することが必要である。こうした理想的な音楽体験を行っている間、楽譜に書かれた音符の選択が最善でないなど思いもよらないであろう。演奏に際しても、「この旋律が、この演奏方法がベストだ」という確信がなければ、聴き手を納得させられない。つまり、なぜほかの選択肢でなくこれを選んだのか知ることが楽曲の理解につながる。

一方、音楽体験を終えて、冷静に楽譜を眺めるときには、ひょっとしたら別の表現もあるかもしれないと考えることがある。音楽を外側から客観的に見るときには、「これしかない」という断定を回避し、もとの複雑で曖昧な状態に引き戻して認識しようとする思考がはたらく。

(1) 

(2) 

譜例 1 (3) 

譜例(1)の旋律は、スタイルを考慮しなければ、(2)の上下行音階型の旋律と、(3)の上下行の分散和音的旋律の組み合わせと認識できる。上のような書き換えは、変奏の手法では、常套的である。

さて、他でもありえたとすることは、偶有性 (Contingency) , すなわち、可能であるが必然ではないことである。そして、この偶有性の支配する世界が可能世界である。たまたま現実世界ではXを満たしているが、別の世界ではXのいくつかを満たさないことがある。この別の世界を可能世界と呼ぶ。本報告では、音楽作品、あるいは演奏が、すでに現実化しているにもかかわらず、なお、他でもありえたものどどのような認識的関係にあるのかを検討してみたい。また、他でもありえたかもしれないという可能性が、現実を選択された音に何らかの効果を持つのではないかとこの仮説についても考えてみたい。

2 「ただある」と「たまたまある」

ものを見たり聴いたりするとき、視点が個々の現実世界に固定されるならば、その世界の在り方のうち、実在しか見えてこない。しかし、可能世界の導入によって世界が複数化しているならば、実在に相関する他の世界ではどうであるかと高次の視点から眺めることができる。旋律パターンの組み合わせにより一曲が構成される場合、別のパターンでもありえた可能性の中で、たまたまあるパターンが選ばれたと考えることができる。また、モチーフが変形されて一曲が構成される場合、別の変形でもありえた可能性の中の、たまたまこの形が選ばれたのだと考えることができる。可能世界は、現実世界の「ただある」在り方を「たまたまある」在り方へと変化させる。そして、現実世界が単層の秩序体であるという前提を崩す。

3 計算機と可能世界

ここで、計算機による音楽認識について考えてみる。計算機は、人間に近い感覚をシミュレートするのにも用いられる。しかし、本来、計算機には、一つに集中するよりも、無限定なアルゴリズムの方が容易なはずである。可能世界論から見ると、すべての可能な組み合わせという計算機的契機は、未知の世界への扉を開く。むしろ、可能なすべての順列組み合わせを計算すると、天文学的な数字になる。そうでなく、楽譜情報の大きなデータベースを作り、それを参照しながら音符の組み合わせを再考することは、音楽認識の新しい枠組みを作ることになる。注意すべきことは、人間の思考でたどれる範囲のものをくっきりと描きながら、その背後に存在するであろう「何か」に絶えず注意を向けること。まだ認知されておらず、認知されるかどうかかわからない論理を受けいれる枠組みを用意することである。可能な組み合わせを絶えず考えるという計算機的契機により、まだ思考の境界線上に現われていないものの範囲を広げていくことができる。予期できなかったデータを提示するかもしれないし、それをもとに新しい論理を構築することも可能である。

さて、音楽の規則は、基本的に、習慣化され共同規範化された規則である。これらの規則は、楽曲を自由に生成させる一方、それに、認知的、様式的制約を加えるものとなっている。ところで、楽譜情報データベースは、ある程度の量に達すると、そこに自ずと一つや二つの筋ができて上がり、特定の知識が紡がれる。したがって、始めに予想つきかねた知識が獲得される場合もある。音楽作品では、作曲家が念頭に置いたのは別の解釈が原理的には可能である。さて、ある条件が満たされたら知覚されるのが可能世界であるとする、if-thenによる楽曲の記述は、そのまま可能世界を構成することになる。音楽は、多階の複数の規則から構成されているので、条件が変われば、知識も変わる。そこで、楽曲分析においてifを強く出して、現実の一面を切り取ったり、歪めたり、意図的に何かを付け加えることによって出すデータも意味を持つ。

4 知覚を超えたもの

人が音楽と接触する場合でも、現実の選択、現実の知覚がすべてではない。現実の旋律が、語りうることをすべて語ってしまうのではない。知覚の想像力により、認識能力は拡大し、これまで知覚されなかった知覚の彼岸に広がる世界が見え、聞こえてくる。現実を選択された音のほかに、目に見えない糸、論理を拒絶した関係によって強く密接に結ばれた音と音との無数の組み合わせが、埋没し眠っている。現実の音との接触の仕方によりこのような音と音との隠れた相が呈示され、新しい世界が姿を見せる。しかし、選択されなかった音は、知覚の想像力に参入する一方、その反作用として、自体的な沈黙をはらまざるを得ない。いわば、音楽によって触発された暗黙の形式であり、反物質のようなネガティブなものとして音楽空間の構成要素となる。こうした暗黙の知識は、現実の選択としばしば分ち難く混在している。人が客観的リアリティーと思うものも、実は暗黙の知識を参照することによりそう見えているだけということがある。その分ち難く混在している部分を、体験が進行している最中に何らかの手段によって振り分けることができればよいが、通常はできない。

楽曲分析の本当の役割は、現実を選択された音と背後にある音との関係を発掘し、拡大し、明確に表現して見せることであると考えられる。たとえば、モチーフの反復・変形により曲が展開する場合、モチーフの提示の段階で、変形は、可能的に予示されている。ならば、モチーフの変形の過程を進行するのみならず、始めのモチーフと予示された変形とを比較することによって、現実に現われなかった他の変形を提示するような分析ができるはずである。音楽分析を十分に行うには、記述的説明により関連する事象系列をすべて抽出した後、反事実的状況、つまりありえたかもしれないことに関わる系列を規則化することによって、作品という特殊な事象を再評価することが必要であると考えられる。

5 サンギュリエなるもの

音楽にともなわれる偶有性を見てきた。ここから、現実の選択と選択されなかった領域の構成を注意深く見ていこう。

まず、現実の音楽作品、現実の演奏というのは、諸々の可能世界（像）の間を貫通するリジット・デジグネーターである。作曲は選択されなかった音符に対する、演奏は選択されなかったその他の演奏表現に対するそれぞれ唯一無比であるものの刻印となる。これらの選択は、現実の時間と音響とに刻印されたことにより、確かなリアリティーをもつ。ここで、現実化された音楽を、サンギュリエ（一回的で特殊）なものと考えることができる。可能世界は、サンギュリエである現実の近傍に構成される。サンギュリエであることを特徴づけるものは、変更不可能な刻印、とりかえしのつかなさである。音楽作品と演奏の現前（Presence）は、こうしてサンギュリエなものに把持されている。確率や蓋然性のみによって音楽の特徴を捉えることはできない。

6 演奏ルール

サンギュリエなるものは、楽曲レベルよりも演奏レベルで顕著である。演奏は、時間と音響の中に明確に刻み込まれる。演奏により、楽曲のサンギュリエな性質はさらに強められる。ところで、演奏変数ルールには、楽曲の輪郭を強調するルールと、表情生成のためのルールとが知られる。しかし、どちらも楽曲レベルで選択されてしまった音のリアリティーをさらに強めるためのルールである点では変わらない。ここでも、演奏されなかったその他の可能な演奏表現の可能領域が、サンギュリエな刻印としての演奏表現の近傍を包んでいる。

選択されてしまったという刻印による可能領域の歪みについて言えば、ソシュールのラングとランゲージュは、近傍の空洞化を回収するための概念装置であった。いずれにしても、可能世界は、楽曲分析のレベルのみならず、演奏のレベルでも考えられるべきである。

7 可能世界の考え方

ここで、可能世界のもつ性質について述べる。たまたま現実世界ではXを満たしているが、別の世界ではXのいくつかを満たさないことがある。この世界を可能世界と呼んだ。では、現実の世界を構成する因子と可能世界を構成する因子は、同じかなのか？

- ・可能世界とは、現実を選択されたものとは区別されるが、現実の選択と調和しなければならず、論理的矛盾を含まず、首尾一貫したものでなければならない。また、没人称的、集合的な過程であり、自他いずれにも帰属することがない。可能世界で知識が集合的に展開する過程は、予見できる過程ではない。むしろ発見的な過程であり、出発点で予想できないものを含む。
- ・可能世界は、知識の中で不連続で切断されたものなので、もしそれを現実の音の連りのように連続的に配置したとしても、それによって現実に接近はしない。にもかかわらず、現実世界は可能世界と無関与で

あることはできない。すなわち、可能世界は現実世界を周囲から彩るのでなく、現実世界に動的相貌としての偶有性を与える。

8 可能世界の効果は？

可能世界が現実世界に効果をもたらすと見られる例もある。現実の選択がサンギュリエな選択であるとき、可能世界の効果により、他でも可能であった選択肢が一時的に参照される。この他でもありえた選択肢は、現実の選択に対して、特殊ならざる一般的な選択であり、この参照によって、逆に現実を選択された音符の輪郭が浮かび上がる結果となる。いずれにしても、可能世界の効果には、こうしたポテンシャルが前提とされる。ここで、可能世界が効果する次の二種のケースを考えることができる。

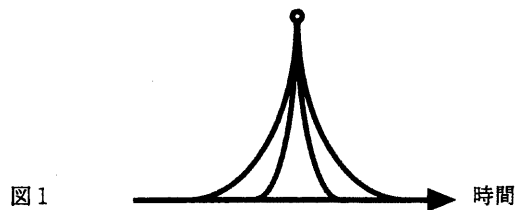
- 1) 楽曲内である音が選択されたとき、選択可能であった他の複数の音が参照される。複数の選択肢は、一時的に参照され、認知されるが、現実を選択された音のリァリティーが優勢になることにより、すぐに消える。記憶に留められるのは、選択された現実の音である。しかし、参照されるが忘れられた複数の選択肢は、完全に消去されるのではなく、ポテンシャルとして残る。そして、現実を選択された音に対しどこかではたらきかけてくる。
- 2) 音楽は、まだ楽譜に書かれておらず作曲家の頭の中にあるコンセプチュアルな状態、楽譜化された状態、演奏データなど、さまざまな状態で対象化されている。それぞれは別々の情報濃度を持つが、写像の関係になっており、音楽をめぐる行為の中での操作的に変換されると考えることができる。音楽をこうした像の操作的な変換と考えると、楽譜化された状態、演奏データなどの像の間で、可能世界のポテンシャルの受け渡しが生じているのではないか。

9 音楽理論と可能世界

ところで、可能世界の領域を満たしているものがどのようなものか知るには、和声学、対位法など作曲理論に示される音の選択規則と禁則とを考えればよい。同一の和音進行や定旋律のもとで、規則に則った旋律を複数選択することができる。しかし、作曲理論の規則では、規則が楽曲に先験しており、そこからサンギュリエなるものは導かれない。一方、楽曲分析を主体にした音楽理論では、楽曲のサンギュリエなるものを解体するところから理論が展開していく。それぞれの認識で可能世界は捉えられている。以下、主要な音楽理論で可能世界がどのように捉えられているかを考える。

10 時間への外在

シェンカー派の階層モデルでは、現実の旋律から装飾的な音を切り落とすことにより、骨組みを抽出しようとする。シェンカーは、この抽象化の最終段階に原構造Ursatzを仮定している。したがって、どの旋律を分析しても、同じ構造に到達する。シェンカー派のモデルでは、抽象化の道筋が明確であるので、分析の過程で同じ構造を持つ別様の表現がいくらでもあらわれる。つまり、現実の旋律の階層を前景から中景へと一旦引き上げて（Prolongation）抽象化する。そして、再び中景から前景へと現実世界の旋律に引き戻す。この二段階の操作の過程で、他でもあった可能性が間接的に指示される。



ところで、シェンカー式階層モデルでは、原構造Ursatzは、現実の旋律を圧縮することにより導かれるのであるが、圧縮が完了した段階での原構造Ursatzは、図1のように、現実の旋律に対して監査点の位置におかれる。この位置は、現実の旋律の時間に外在する位置となっている。つまり、分析の中に超時間的審級が仮定されている。そして、現実の旋律の時々刻々の選択は、外部から持ち込まれたこの超時間的原構造を参照しながら遂行される。

11 可能世界と暗意—実現モデル

マイヤーとナムアの暗意—実現モデルは、ある音が後続する別の音の出現を予示する場合の、その暗意度を客観化しようとする。マイヤーは、後続する音の予示を傾向性として捉え、さらにそこから逸脱した音をも標準化しようとした。傾向性が高いということは、選択の幅が狭められていることである。旋律は、暗

意を前提として、その暗意が遅延するように作られている。そして、マイヤーは、暗意の実現あるいは逸脱と、情動の喚起とが強い対応関係を持つと主張する。マイヤーの考え方は、一見して、可能世界を否定しているように思われる。一方、ナムアは、旋律中の連続する3音を取り出し、3音目の音程の動きを暗意として分類する(Narmour, 1990)。この暗意の否定が、クロージャーであり、暗意とクロージャーの相互作用により旋律のグルーピングを記述する。暗意-実現モデルによると、先行音と後続音のそれぞれを決める条件は複数ある。これらの条件は、不一致である場合も多い。この場合、暗意度は総合判断によらるべきとされる。また、現実には、暗意と実現とが同時に同じ音符の中に現われる場合も多い。期待が充足された時、すでに次の期待が生じている。

さて、人間が音楽を聴いたり演奏するとき、1音1音順番に音を追っているのではない。聴いている最中に、瞬間的に未来を予測したり、意識を過去に遡らせたりすることもある。譜面を読みながら演奏するときわかりやすい。演奏している部分に目が釘付けになって、フレーズの大きな流れを捉えにくくなる。視界を広げ先のほうに反復記号が入ってきたら、そこまで行ったらここに戻るのだと記憶しておく。そうすることで、戻る段階になったときあわてずすむ。演奏家は、無駄のない目の動きが習慣づけられている。演奏することとは1音1音を音を出す行為であると同時に、意識を常に先に向ける行為でもある。こう考えると、聴くメカニズムと演奏するメカニズムとは異なる。聴くメカニズムにおいては、現実の意識とは別に、理想化された意識の流れというものが仮定されている。

ところで、暗意-実現モデルによると、和音進行の解決に向かう動きでは、結果のほうから選択可能性を評価している。すなわち、選択するとき視点は現実を追い越しており、未来のほうから事態を遡行して選択する。暗意は、諸条件を加味した事後的な判断となっている。暗意-実現といっても、その図式は音楽に接触している時々刻々でなく、事後的に了解される。すなわち、複数の選択が可能であったにもかかわらず最終的には楽譜のとおりが選択されてしまったことを事後的に承認する手続きでもある。ずっと遠方に実現される旋律進行が、すでに現前に組み入れられている。言い替えば、暗意-実現モデルは、過去、現在、未来にわたって、同質な時間を仮定する。暗意され実現されるべき音に対してどの位置からでも、同様の対応をする。こうして、差し迫った未来と、過ぎ去ったばかりの過去が、時間線上にある領域を形成する。未だに到達しないという現実が、克服されないとすれば、反転して現実の知覚へと遡行する。選択されざるものの効果がこうして現われる。

12 可能世界の時間

ここで、可能世界を構成する時間を考えてみる。

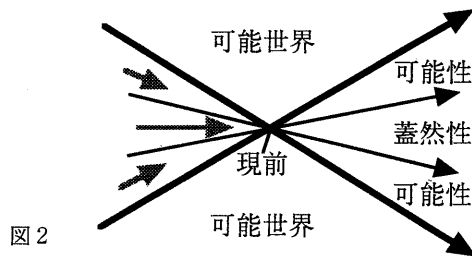


図2で、横軸は時間、縦軸は、現実を選択された音からの距離である。図2で、現前から分岐する時間領域は3分割される。まず、2本の線ではさまれた前方の領域は、可能性、あるいは、より限定された蓋然性として選択できる領域である。一方、現前を上下からはさみ込む領域は、現実には選択されない領域、すなわち、可能世界の領域である。また、2本の線ではさまれた後方の領域は、現実を構成できた過去の領域を示す。図2では、情報が現実のものとして流通する圏内と、流通しない圏内とに二分されている。こうして、音楽という時系列に沿った情報空間に、場所論的な濃淡が与えられる。2本の線ではさまれた前方の領域では、知覚が波及する流路の様相を見通すことができる。一方、禁則のような自覚的な規則は、知覚から隔てられており、可能性の領域の背後に暗黙のうちに封じ込められる。禁則は、ある情報が伝達される範囲と伝達され得ぬ範囲を区画する。この区画は、事前的で規範的な性格を帯びており、可能性と不可能性の境界に波及を通路づける。図2で、暗意は現前の前方の領域に、一方、実現は後方の領域から現前に至る道筋である。暗意-実現モデルとは、未来に選択されるかもしれない可能性の領域内に、実現するべき音の傾向性を仮定することである。傾向性が高い音とは、蓋然性の領域内に示されていることである。蓋然である選択肢は暗意されている。むしろ、暗意あるいは期待されたとおりに実現しない場合、すなわち、二つ領域の境界線の近辺に到達したり、また、境界線の近辺から現前に到達する例もある。一方、図2で現前を交差する2本の線を閉鎖させる要因は、楽曲の持つ自律的傾向である。楽曲の構成に自律的傾向が強い場合は、曲の前方に見通しのきく状態となり、前方の可能性の領域は狭められる。一方、楽曲の構成に偶然性・不確定的な

要因が強い場合は、前方の可能性の領域は広がる。

図1の超時間的審級とは反対に、図2は現前から過去と未来を見渡すモデルとなっている。したがって、未来は、その都度現前に先取りされている。図2では、現前と先取りされた未来により生み出される選択可能領域の伸縮が、その都度の現前の特徴を形成する。

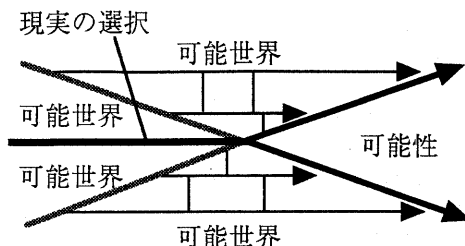


図3

次に、図3に、現実には選択されなかった領域の構成を示した。現前の上方と下方の領域、そして、後方の領域のうち現実に選択されていない部分が可能世界の領域となる。縦軸は、現実に選択された音からの距離である。現前から上下に遠ざかるにつれて、現実に選択された音と、外部からもたらされた知識との区別がなくなる。さて、可能世界の領域内は、現実に選択されなかったものの、現実の選択と論理的な矛盾を含まないような音の動きで満たされている。領域内の構成規則は、現実の選択を行った規則と同じものである。これらの音の動きは、可能世界の領域内にあって、上下から現前をはさみつけている。

さて、音楽聴取において、知覚が、瞬時にして知識化されている全域へと波及して行くような段階を仮定できる。知覚は時間的要素を取り去られ、空間表象されることにより、増幅しイメージの中によみがえる。こうして、聞こえない音へと注意が差し向けられる。むしろ、音楽は、イメージが喚起する空間に落ち込まないようにするためのメカニズムをも内在させている。仮に、一時的に落ち込んでもリアリティーを回復させるための連続性を、音の現前は保持している。

ところで、演奏とは、楽曲の構成レベルで選択された音のリアリティーを強調し、選択されなかった音を消しさる方向にはたらく運動であることを述べた。しかし、このリアリティーの強調のためには、何をどうすれば良いのか？

13 可能世界と階層性

現実世界が単層である限り、可能世界への分岐は見えず、可能世界の効果は現実世界に現われてこない。可能世界は、現実世界からは、階層的な過程の中のみ参照される。この過程を知るためには、シェンカーのように高階に超時間的審級を仮定するのでなく、選びとられた旋律の上下の階層に思いをめぐらし、別様の現実を構成することができないかを探る作業が有効となる。ここで、階層処理過程とは、一旦階層的に操作した（上下動させる）後、逆方向に引き戻す（上下動させる）処理過程である。階層を上下させて可能世界の領域を参照し、ふたたび現実に選択された音に立ち帰ること。この二段階の操作により、現実の選択が可能世界を経由して反射的に認識される。

14 拍とアクセントの階層的契機

音楽を構成するパラメータのうち、階層処理過程の契機となり可能世界の扉を開くのに大きな役割を果たすものは、拍とアクセントである。音は、音として自己運動し、音との関係においてのみ存在を強固にする。この反復する自己運動が、拍の源泉となる。拍は恒久的な持続を志向する。言い換えれば、拍はそれ自体伸び広がり高階に達しようとする運動である。一方、拍のもう一つの役割は、旋律のフレームとなることである。拍は、不連続なアクセントを妨げない。アクセントは拍をとおして透けて見える。ところで、拍は、強勢になることもあれば、ならないこともある。したがって、拍節アクセントは、それ自体でアクセントであるとともに、その他のアクセントをフレームの外部から指し示すという二つの側面をもつことになる。

一方、アクセントは、拍節アクセントを除けば、統語レベルのアクセントと演奏変数としてのアクセントに二分されることが知られている。統語レベルのアクセントは、和声や旋律パターンの反復により生じるアクセント。一方、演奏変数としてのアクセントは、アーティキュレーションやアゴギング、長勢、強勢、音色によるアクセントである。これらのアクセントは、旋律の持続を断ち切り差異づけコントラストをつける役割と、グルーピングを助ける役割とを果たす。アクセントのコントラストをつける役割りが強くなりすぎると、音がフレーズを形成しようとする傾向に逆行する結果となる。ところで、アクセントの作るコントラストは、前後の音に対して持つ「対照」の意味のコントラストでない。音の現前の中で、それ自体を分割し差異化しようとする「瞬間」のコントラスト (Deleuze, 1969) である。この「瞬間」のコントラストの契機

は、アクセントづけられた音をそれ以外の音から切り離し屹立させる。アクセントは、下階を志向する契機となる。こうして、アクセントと拍とを、それぞれ反対方向を志向する階層過程とみなすことができる。

15 可能世界と代償的グルーピング

可能世界に対する理解は、村尾の代償的グルーピング論に思いをいたす時、より深められる。代償的グルーピングとは、代償アクセント (compensatory) によるグルーピングの仮説で、ゲシュタルト心理学の近接の原理にもとづく傾向的 (dispositional) グルーピングの反作用として生じるグルーピングである。傾向的グルーピングとは、演奏者や聴き手が注意するしないにかかわらず、明確に認識できるグルーピングである。村尾は、音高アクセントあるいは長勢アクセントが拍節アクセントに不一致である場合、傾向的グルーピングに対する代償的アクセント、あるいは、代償的グルーピングにより旋律に安定が保たれると主張する。

代償的グルーピング論は、暗意-実現モデルのように前方に広がる時間の中に選択されるべき音を提示するのではない。選択されなかった領域を示唆する理論モデルである。選択されなかった領域が、反作用として現実の選択に対して持つ効果を認識できるとともに、現実のサンギュリエな音の選択を、階層処理により中和させて認識することができる。具体的に、代償的グルーピングには、次の二つのケースがある。

ケース1 構造的に曖昧にされたアクセント構成から拍節アクセントを聴きとるため、認知的にアクセントを作るケース。

ケース2 拍節アクセントとその他のアクセントとの一致が明白であり、旋律がごつごつした印象を受ける箇所、アイアンブ (弱-強) を作りなめらかさを与えるケース。

(1)

(2)

(3)

譜例 2 (4)

譜例 2 の(1)は、ケース1で、拍節アクセントが、(2)音長アクセントと(3)音高アクセントに不一致である。一方、(4)はケース2で、拍節アクセントがその他のアクセントに一致する場合、アイアンブによる代償的グルーピングが形成される。ケース1の場合、アクセントは、グルーピングの契機から切り離され、瞬間のコントラストを形成する。具体的にこのアクセントをどのように演奏するかの問題はさておき、下階を志向する階層処理過程である。一方、ケース2は、上階を志向しグルーピングを作る階層処理過程である。

(1)

(2)

(3)

譜例 3 (4)

譜例 3 の(1)は、ケース1の例にあたり、拍節アクセントを持つ音が、(2)音高アクセントと(3)音長アクセントに不一致である。このDからBbへの動きは、サンギュリエな動きであり、より通常と考えられる(2)(3)(4)への参照により正しく認識される。

以上のように、代償的グルーピングとは、拍節アクセントとその他のアクセントの不一致を解消するための階層的反射過程によるグルーピングである。一般的に言えば、現実を選択された音が、サンギュリエなものである場合、可能世界内にある選択肢を参照することにより、特殊であることを相対化しようとする反射効果が生じる。この反射が、演奏表現あるいは認知過程の中で生じるケースを、代償的グルーピングは捉えて

いる。暗意一実現モデルと同様に、代償的グルーピング論でも、ポテンシャルが仮定されている。しかし、代償的グルーピング論の意義は、ポテンシャルの受け渡しに、構造レベルと演奏レベル間の階層的相互作用を仮定した点である。ポテンシャルは、構造に均衡をとりもどすため、構造レベルから演奏レベルへと引き渡される。サンギュリエなもの解決が、アクセントと拍をめぐる階層処理過程の中に求められている。

16 可能世界を探る

現実を選択された音とひょっとしたら選択されたかもしれない音との関係が、音楽理論の中でどのように捉えられているかを見てきた。具体的な楽曲分析により、選択されなかった音が選択された音に持つ効果の例を、数多く示すことができるであろう。ひょっとしたら選択されていたかもしれない音の動きを考えるポイントも次のようになる。

まず、旋律がサンギュリエな箇所がどこかを考えてみる。サンギュリエな箇所、あるいは知らなければ予想しにくい音の動きは、連続する旋律の流れを分断する可能性をもつ。旋律の中断ないしは分断は、旋律にコントラストをもたらす一方、数個の音をくり新たなフレーズとして提示する契機をもたらす。そこで、これらの箇所が、階層処理過程をとおして別の旋律を瞬間的に参照しうる地点となっているかどうか検討する。こういった作業は、楽曲を演奏または聴取している時々刻々にはできないが、楽曲を聴き終わって楽曲分析する段階では、積極的に試みられるべきであろう。

次に、その旋律をどのように演奏するのがベストか考えてみる。演奏のように楽曲に操作的に関わることで、現実を選択された音のリアリティーが強められ、それらの音の近傍の可能世界が照射される場合がある。いずれにしても、演奏は、構造レベルの不合理な点を合理化するための契機となる。楽曲の構造が曖昧あるいは不合理で、この不合理の中にこそ美的価値があるとしても、演奏レベルでは、合理的な解釈に還元されるべきだと考えるのは自然である。しかし、演奏レベルで別の旋律に作り変えることはできない。そこで、演奏の工夫によりサンギュリエの均衡を保つ。サンギュリエを一定に保つためのメカニズムは、代償的グルーピング以外にもあるだろう。もっと一般化できるはずである。

反対に、サンギュリエでない尋常の旋律から可能世界が参照されるケースはないのか？むしろ、尋常の旋律にも可能世界への通路は隠されているであろう。しかし、もしその尋常さが、現実の選択を閉じた世界に形成するならば、可能世界への通路を見つけることは難しいように思える。むしろ、人は、特定の楽曲や旋律に、それぞれ思い入れをもって向き合っている。旋律を口ずさむにも記憶するにも、必ずしも、効率よい発声法や記憶プロセスにのっっているとは限らない。パラフレーズを考えたりして試行錯誤を繰り返している。こうした個人的あるいは主観的に特化された旋律では、尋常に見える箇所でも積極的に階層処理が行われ、可能世界が参照されているのではないか。一般化はできないであろうが、頭に留めておくべき問題ではある。

17 おわりに

音楽上のどのような選択も、選択がまさにそこからなされるような選択可能性の前提が与えられているはずである。この選択前提により、選択がなぜなされたか、という問いがもう一度発せられる。こうして、現実を選択された音から離れて楽曲を選択肢の束に還元したときに真正の音楽理解に到達できるという期待が生まれる。しかし、ここで、すでに選択されてしまったという刻印が効果するがために、選択可能性は背後に追いやられ、音楽は知覚の光の届かない暗部を含むことになる。この暗部は通常は見えないが、ある条件が加えられたとき、一時的に認識できる。

以上、可能世界と音楽分析についていろいろ考えてみた。結局、他でも有りえたということは、考えずにすまそうと思えば、それですむものである。しかし、この知覚の届かない暗部から現実世界に向けられている効果の線に気付くとき、可能世界は確かに実在すると確信を得るのである。

参考文献

- Deleuze, G. *Logique du Sens*. Minuit, Paris, 1969. 岡田弘／宇波彰訳、意味の論理学、法政大学出版局、1987。
Beach, D. *Aspects of Schenkerian Theory*. Yale Univ. Press, 1983。
波多野誼余夫編、音楽と認知、東京大学出版会、1987。
Lewis, D. *Counterfactuals*. Basil Blackwell, 1973。
Lewis, D. *On the Plurality of Worlds*. Basil Blackwell, 1986。
Meyer, L.B. *Emotion and Meaning in Music*. University of Chicago Press, 1956。
Murao, T. *Bouncing Evoked by Controlled Cognition of Rhythmic Grouping*. *Canadian Journal of Research in Music Education*, Vol. 30, May, 1989。
村尾忠廣、知りながら知らないと信じ入ることによって生じる音楽の意味と情動、日本認知学会資料、Vol.96, No.2, 1997。
Narmour, E. *The Analysis and Cognition of Basic Melodic Structure: The Implication Realization Model*. Univ. of Chicago Press, 1990。
矢向正人、階層的時間と拍節、美学、Vol. 171, No.1, 1992。