

作曲家に訊く vol.1

松平頼暁 —システムと感性の間—

1-1

総音列技法として引用

2015年7月26日(日) 18:30 ~ 21:30

1-2

ピッチ・インターヴァル技法とその展開

2015年8月2日(日) 18:30 ~ 21:30

出演者

松平頼暁

石塚潤一 (プレゼンター、聞き手)

※開場時間は、両講座ともに 18:00

【会場】BUNCADEMY (東急東横線 学芸大学駅 東口から徒歩1分)

【住所】〒152-0004 東京都目黒区鷹番 3-1-3 リエール鷹番303号

【受講料】一般:各講座 2,500円 / 学生:各講座 2,000円

★ 2回通し券: 一般 4,000円 / 学生 3,000円

【ご予約／お問い合わせ】 info@buncademy.co.jp

・・・松平頼暁に感性について訊く・・・

松平頼暁はシステムの作曲家だと見做されている。

これまで松平は、自身による作品解説にてシステムや素材についての簡素な説明以上のことを決して語ってこなかったし、その創作にシステムが果たす役割が極めて大きいことも確かである。加えて、立教大学で長く生物学を講じた科学者としての貌が、数理的知の作曲家としての印象を一層強いものにしてもある。しかしながら、12音技法や総音列技法といった音楽史上のシステムが、作曲の自動化を意味しなかったように、松平作品においても、システムの構築が創作の全てとなることは決してない。システムとは、多少の比重の違いこそあれ、作曲家の美学や感性を表現／拡張する手段にすぎないのだ。

ならば、松平頼暁のシステムの背後にある、美学や感性とはどのようなものか。自身が語ることはないそれらが、楽曲内のシステムを詳細に分析することで浮かび上がってくる。たとえば、システムが提案するパターンを、自らの美意識・感性のうちに処理するのか。あるいはむしろ、自らの美意識・感性を、提案を機に刷新してみるのか。そうした境界上での数々な決断が、松平作品に新鮮さをもたらしていること気付くだろう。

今回、この二回の、詳細な作品分析を前提とした対話を通じて目標とするのは、いままで語られることがなかった、松平頼暁作品における、システムと感性とのスリリングな関係を明らかにし、その創作についての知見を新たな段階へと引き上げることである。かつてない試みであろうと思う。奮ってご参加されたい。

(石塚潤一 記)

～出演者プロフィール～

◆ 石塚 潤一

(いしづか じゅんいち)

評論:「松平頼則が残したもの」で、2002年度柴田南雄音楽評論賞奨励賞。以後、音楽批評家、制作者。読売新聞、音楽現代、洪水、ユリイカ別冊、ミュージック・マガジンなどに、音楽批評、時評、書評などを執筆。演奏会制作者として、2008年と09年「101年目からの松平頼則」を単身企画、制作。11年「松平頼暁 80歳の肖像」、12年「篠原真電子音楽演奏会」、13年「平山美智子 90歳の軌跡」を共同制作。東京都立大学理学研究科修士課程修了(物性物理:理論)。代表的な書き物として、以下の三点を挙げる。

■「標柱 シリンガーとパークリーの理論を巡って」(菊地成孔・大谷能生『憂鬱と官能を教えた学校』河出書房新社、所収) ■「豊饒なる音響の海へと船出せよ」(川崎弘二編著『日本の電子音楽 増補改訂版』愛育社、所収) ■「誤用・分節・カタストロフィー 松平頼暁の管弦楽曲を概観する」(『洪水』第13号 洪水企画、所収)

◆ 松平 頼暁

(まつだいら よりあき)

作曲家に訊く

Vol.1

松平頼暁

——システムと感性の間——

1931年東京生まれ。東京都立大学理学部卒。その間、ピアノと作曲を独学。58年、総音列主義による作品、変奏曲(1957)で国際現代音楽協会 ISCM 主催音楽祭(現、世界音楽の日々)に入選。61-66年、不確定性に関心を持つ。67年から10年間、画家ロバート・ラウシェンバーグのいうコンバインド・アートに触発され、新しい引用音楽を書き始める。76年から旋法による作曲を始める。その後、その延長としてピッチ・インターヴァル技法を開拓した。58、67、72、75、84、87、91、93、2009年に ISCM 主催の音楽祭に入選。90年、レコレクションによって、第3回 K.セロツキ国際作曲家コンペティションでメック出版社特別賞を受ける。1999-2002年、日本現代音楽協会委員長、その間、01年には ISCM 主催「世界音楽の日々・イン・横浜」の大会会長を勤める。2008年、ISCM 名誉会員となる。

[主要作品]

オーケストラ:尖度1/室内オーケストラ:ミセル/室内楽:コヘレンシー/合唱曲:レクイエム/独奏曲:ピアノのための24のエッセイズ/歌曲:サブステイテューション/電子音楽:トランジェント'64/コンピュータ音楽:コアーズ/シアター・ピース:What's next? /エスニック・ピース:カインの犠牲者達のために 等 150作品。

