

Project	Alexander Scriabin's LUCE System
Customer	Salzburger Festspiele
Format	Realization of the synesthetic Luce-Part (Light) in Alexander Scriabin's symphonies "Prometheus" and "Prelude to the Final Mystery"
Task	Musicologic research Production concept for "Prometheus" Architecture and Implementation performance software Design and implementation light control system System integration
Status	Concerts with the Danish National Symphony Orchestra Conductor: Gerd Albrecht
Display	Danish Radio Symphony Hall Copenhagen 2003 Salzburger Festspiele, Passagen Edition 2003

Concept (available in German)

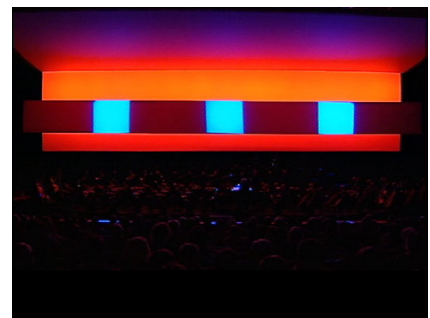
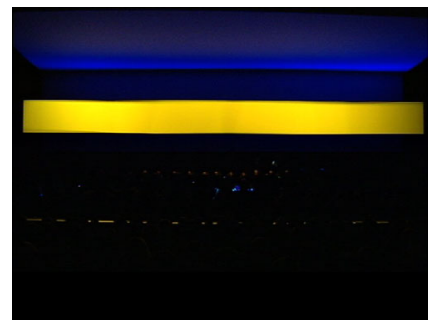
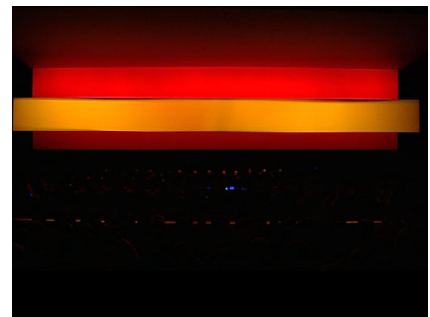
Nachdem Alexander Scriabin in seiner sinfonischen Dichtung "Prometheus" op. 60 erstmals den Versuch unternommen hatte, eine Lichtstimme zu komponieren und in die Orchesterpartitur zu integrieren, kam er 1913 mit der sogenannten "Vorbereitenden Handlung zum finalen Mysterium" auf dieses Verfahren der Einbindung von Licht in die musikalische Aufführung zurück. Sie hatte zum Ziel, die Künste zumindest teilweise zu vereinigen, z.B. die Musik mit einer der begleitenden Künste, dem Farbenspiel.

Für die Interpretation unter aktuellen technischen Bedingungen wurde von dataphonic im Anschluss an die wissenschaftliche Aufarbeitung der Gedanken Scriabins hinter seiner Luce-Metaphysik ein System aus Keyboard, eigens geschriebener Steuersoftware und Lichtpult konzipiert. Der Luce-Pianist wird im Konzert in die Lage versetzt, durch musikalische Gestaltung des Tasten-Anschlags sowie mittels zusätzlicher Spielhilfen wie Pedalen das komplexe Lichtsystem so nuanciert wie ein Musikinstrument zu spielen. Der Luce-Part wurde auf diese Weise nahtlos in das Orchester integriert.

Hintergrund

In seinen letzten Jahren, in denen die Skizzen "Vorbereitende Handlung" entstanden, träumte Scriabin von Lichtspielen, die in ihrer Komplexität die LUCE-Stimme, wie er sie für seinen "Prometheus" geschrieben hatte, weit hinter sich ließen. Dies fußte auf den Erfahrungen, die der Komponist mit den Aufführungen der "Prometheus"-Sinfonie mit ihren aus heutiger Sicht recht einfachen Lichtspielen gesammelt hatte. Scriabin verwarf in der Folge das ursprüngliche LUCE-Konzept des "Prometheus" und erweiterte es über die schlichte farbige Illumination des Aufführungsraums hinaus um bewegte Figurierungen und Formen aus farbigem Licht, um der LUCE-Stimme eine zunehmend wichtigere Rolle zuzuweisen.

Die Farbensymphonie des Prometheus ruht auf dem Prinzip der korrespondierenden Klänge und Farben. Jeder Tonart wird eine Farbe zugeordnet, jeder Harmonienwechsel hat einen korrespondierenden Farbenwechsel. Basis dieser Zuordnung ist das synästhetische, freilich höchst subjektive, Farbenempfinden Scriabins, das nicht unbedingt als für alle Menschen gleichermaßen gültig anzusehen ist.



Die Funktion, die das Licht in den Licht-Symphonien Scriabins übernehmen soll, war die Unterstützung und Intensivierung des musikalischen Eindrucks. Scriabin arbeitete zu diesem Zweck in seinem mit "LUCE" bezeichneten System mit zwei Lichtstimmen, die einen homophonen Satz bilden. Dabei haben beide durchaus verschiedene Aufgaben zu erfüllen: Richtet sich die eine Stimme - in der Regel die Oberstimme - ganz nach dem Verlauf der Musik und ändert ihre Farbe bei jedem Wechsel eines Klangzentrums, ist die zweite Stimme - in der Regel die Unterstimme - vom harmonischen Geschehen unabhängig und durchläuft orgelpunktartig fast das gesamte Farbenspektrum.

Mit seinem LUCE-System ist Scriabin eine stimmige Vereinigung von Musik und farbigem Licht geglückt. Abgesehen vom musikalischen Neuland, das Scriabin ohnehin in seinen späten Kompositionen betreten hat, nimmt sein LUCE-System überhaupt eine Sonderstellung in der Musikgeschichte des 20. Jahrhunderts ein. Die Schwierigkeiten, die sich mit dieser unkonventionellen Synthese zweier Künste für die Nachwelt ergeben, sind evident. Und zwar nicht nur bezogen auf die geschilderte Problematik der Interpretation des zweistimmigen LUCE-Parts, sondern auch bezogen auf die Frage nach deren damaligen wie gegenwärtigen Realisationsmöglichkeiten.

