

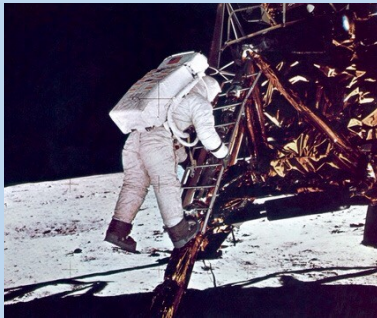


In orbit³.

Il viaggio⁴.

La passeggiata⁵.

Il finale⁶.



La partenza¹ e l'atterraggio².

“SIRIUS” e STOCKHAUSEN

- C'è musica nello Spazio? -

Per la scuola secondaria

Eleonora Crippa

1 Foto reperita su: http://www.nasa.gov/images/content/369046main_jsc2009e143031.jpg

2 <http://www.telesanterno.com/20-luglio-1969-dove-eravate-quella-notte-facile-eravano-tutti-sulla-luna-0720.html>

3 <http://www.poureuxlelivre.fr/le-langage-des-batisseurs/>

4 <http://www.energynnovation.it/lenergia-delle-navi-spaziali-arrivera-dalle-vibrazioni/2014/12/31/>

5 <http://sploid.gizmodo.com/rare-photos-reveal-unique-view-of-the-apollo-11-moon-la-1606760479>

6 http://www.nationalgeographic.it/scienza/spazio/2010/04/07/news/moon_exploration-3688/

STORIE STELLARI

Presentiamo ai ragazzi una serie di immagini fotografiche reperite in rete, che rappresentino quelli che saranno alcuni dei momenti di una storia che loro stessi andranno a creare. Le fotografie, di cui qui ho presentato degli esempi, possono essere proposte sotto forma di carte plastificate oppure mostrate alla LIM attraverso una breve presentazione.

Iniziamo col far descrivere ai ragazzi quello che vedono in queste fotografie, passando in rassegna velocemente le foto in un primo giro di ricognizione e soffermandosi in particolar modo sulla descrizione oggettiva delle immagini. Di quando in quando si comincino però a stimolare delle ipotesi interpretative, da cui si possa prendere spunto per una successiva elaborazione del racconto.

Guardando la foto 1 i ragazzi ad esempio possono dire di vedere uno shuttle sulla rampa di lancio, pronto per la partenza. I motori non sono ancora accesi. Il punto di vista della fotografia è una prospettiva da lontano, possiamo ipotizzare dalla cabina dei comandi della base spaziale. Il cielo è terso, ma non riusciamo a capire altro del paesaggio circostante. Nella foto 2 si vedono la terra e la luna. La navicella sta gravitando proprio sopra l'Europa e l'Africa. Si vedono distintamente foreste, deserti, nuvole, ma il colore che prevale è il blu del mare. In questa foto la prospettiva avviene da dentro la navicella. Pensiamo a che sensazioni proveremmo nel riuscire a vedere la Terra da questa angolazione privilegiata. La foto 3 mostra lo shuttle che, uscito dall'orbita terrestre, viaggia verso una meta non precisata: un pianeta, una stella, una galassia sconosciuta? All'interno della navicella quanti astronauti ci saranno? Staranno già galleggiando in assenza di gravità? L'atterraggio della foto 4, mostra l'astronave ben ancorata a terra e un astronauta nella sua tuta spaziale che scende la scaletta. I suoi movimenti sembrano goffi, probabilmente per via della tuta e forse anche perché si muove in un ambiente completamente nuovo. Immaginiamo come si dovrà sentire: agitato, emozionato, felice, col cuore in gola. Sullo sfondo si intravede la superficie del pianeta/ stella. Com'è? Quali colori prevalgono? Per alcune di queste risposte ci viene in aiuto la foto 5, che mostra il primo passo sul nuovo pianeta. Il piede dell'astronauta lascia la sua impronta sulla superficie polverosa. Non affonda molto nella sabbia; sotto un primo strato più morbido, c'è un fondo più compatto. Quale rumore farà sotto i piedi quel terriccio? Somiglierà più alla sabbia con un suono leggero ma pungente, avrà un suono morbido come quando si affondano i piedi nella neve, oppure sarà "croccante" come il ghiaccio? Nella foto 6 l'astronauta con la bandiera segna il passaggio su quel pianeta. Sta in

pedi salutando mentre si rivolge verso un ipotetico compagno o verso la persona che lo sta fotografando.

Dopo questa prima fase, la descrizione oggettiva delle immagini prenderà sempre più la forma di una vera e propria narrazione, arricchendosi di dettagli particolareggiati, descrittivi e narrativi. Bisogna però innanzitutto capire il taglio da dare alla storia: fantastico, fantascientifico, storico. Aiutandosi con le esperienze fatte dalla classe, le letture svolte e magari con l'aiuto dell'insegnante di italiano, predisponiamo uno svolgimento dell'azione secondo gli schemi narrativi conosciuti. Ipotizzando che i ragazzi decidano per un taglio fantascientifico, possiamo ora individuare i momenti principali dello sviluppo narrativo; ad esempio: la partenza, un lungo viaggio in cui possono avvenire inconvenienti che ostacolano il raggiungimento della meta (incontri particolari, peripezie varie, ...), il cosiddetto "ristabilimento dell'equilibrio" e la situazione finale a chiusura del racconto.

Una volta impostata, se pur genericamente, la trama degli eventi, i ragazzi potranno lavorare in piccoli gruppi ad una elaborazione più dettagliata della storia. Chiederemo ad ogni gruppo di mettere per iscritto la propria versione del racconto, mediante frasi che procedano per punti, che somiglino più ad una lista concatenata di eventi che ad un vero e proprio racconto. La forma più discorsiva la otterremo dalla collazione dei racconti dei vari gruppi. Chiediamo inoltre ai ragazzi di porre particolare attenzione all'aspetto sonoro degli eventi. Ci sono sicuramente degli elementi del racconto che senza ombra di dubbio possiamo dire producano un suono o un rumore: il motore dello shuttle, l'atterraggio della navetta, le voci degli astronauti. Ci sono però altri elementi più inconsueti, su cui generalmente poniamo meno attenzione che producono anch'essi un suono; essendo meno comuni non vuol dire siano meno importanti, anzi caratterizzano un'ambientazione facendoci capire esattamente la situazione in cui ci sto trovando (tasti dei computer di bordo, allacciare le cinture di sicurezza, tuta spaziale, piedi che affondano sulla superficie del pianeta, rumore dell'universo). L'insegnante porti i ragazzi al ragionamento anche in tal senso.

Un esempio di elaborazione narrativa potrebbe essere: Lo shuttle sta per partire. Dalla cabina di pilotaggio gli uomini si assicurano che tutto sia pronto. Si sentono rumori di tastiere di computer, mentre un uomo parla con gli astronauti. Inizia il conto alla rovescia. I motori dello shuttle si accendono. Gli astronauti sono partiti. Il rumore è assordante. Dopo qualche minuto il rumore svanisce pian piano e lo shuttle non resta che un piccolo puntino nel cielo. Una volta entrato in orbita è

silenzio. Dentro la navicella, c'è solo il ticchettio dei pulsanti e il respiro affannoso degli astronauti. [...]

A questa fase di scrittura farà seguito una lettura delle varie storie, che la classe commenterà elencando pregi e difetti di ognuna. Si cercherà di trovare, attraverso la discussione ed il confronto, una trama narrativa finale intersecando le varie idee emerse nei singoli gruppi. Sarà la storia della classe. Attraverso il dibattito che ne scaturirà, non solo potranno emergere ulteriori spunti, idee, particolari, ma si creerà motivazione, coinvolgimento nel progetto stesso; dovendo difendere la bontà delle proprie idee, portandole avanti nella discussione, il racconto andrà formandosi sotto i loro occhi e nelle loro orecchie. L'insegnante infine, attraverso gli elaborati dei vari gruppi e in base alle scelte collettive della classe, è in grado di redigere la storia definitiva attraverso le parole stesse e le frasi usate dai ragazzi. Nella lezione successiva si potrà leggere il risultato finale del lavoro della classe, che potrà comunque essere ulteriormente modificato e sistemato dai ragazzi stessi.

CRE-AZIONI SONORE

Una volta familiarizzato con il contesto, l'ambiente e la storia in tutti i suoi particolari, i ragazzi sono ora pronti a sonorizzarla. Iniziamo esplorando le possibilità sonore degli strumenti che abbiamo a disposizione. Ogni ragazzo si sceglie uno strumento e dopo averlo suonato, ne analizza le caratteristiche ipotizzando un'associazione con i momenti sonori della nostra storia. Ne potrà emergere una discussione interessante. Ad esempio: il suono del triangolo può andare bene per descrivere lo scintillio di una stella; proviamo vari modi in cui possiamo suonarlo. Percuotendo velocemente il battente o suonando il triangolo dolcemente con colpi lenti?

Dopo aver provato gli strumenti, proponiamo ai ragazzi la possibilità di introdurre nella storia dei suoni "autoprodotti", ovvero registrati dal vivo e poi rielaborati al computer⁷. L'uso della tecnologia sempre poco sfruttata nella didattica musicale, sarà uno stimolo ulteriore per tutti i ragazzi, anche per quelli di difficile

⁷ La rapida diffusione tecnologica degli ultimi anni, offre la possibilità ad ogni ragazzo di accedere ad innumerevoli strumenti di registrazione audio, non da ultimo un qualsiasi telefono cellulare. Attraverso software di editing audio è possibile inoltre importare tracce audio, effettuare operazioni di taglia, copia, incolla, e applicare filtri. Audacity è uno di questi programmi, è *open source* e di facile utilizzo.

coinvolgimento. Di non secondaria importanza il fatto che in questo modo i ragazzi replicano il vero e proprio processo di creazione della musica elettronica contemporanea e di gran parte della musica pop-rock.

Procediamo ora con il nostro lavoro di sonorizzazione chiedendo ai ragazzi di individuare per ogni momento principale del racconto, l'ambiente sonoro, andando nei dettagli della natura di questo suono. A stimolo di questa ricerca, poniamo alcune domande riguardanti il tipo di suoni che loro pensano possano sentirsi in quel determinato momento. Sono suoni cupi, acuti, lunghi, brevi, striduli, rombanti, cristallini, quasi impercettibili? Ogni espressione sinestesica che ne emergerà contribuirà ad arricchire l'immaginario della narrazione. E' importante sottolineare che la sintesi perfetta operata dal linguaggio musicale, che viene messa in atto evocando situazioni complesse attraverso pochi elementi, è un aspetto non così ovvio e consapevole nei ragazzi. Lavorando in classe sul cosiddetto "paesaggio sonoro", renderà i ragazzi più consci di questo processo di formazione e li renderà ascoltatori più attenti ed educati.

Possiamo creare una vera e propria tabella in modo da schematizzare i vari momenti della nostra storia. Riportiamo a sinistra il momento della narrazione a cui ci si riferisce, al centro i suoni che posso sentire (dettagliati nella loro descrizione) e nella colonna di destra un esempio dello strumento da utilizzare. Si ritenga la tabella qui sotto solo un esempio da cui prendere spunto. La ricerca sonora ed il risultato sono del tutto personali e potrebbe addirittura risultare diversi anche se proposti allo stesso gruppo classe, ma in momenti differenti.

SITUAZIONE	SUONI	STRUMENTO/I
Lo shuttle sta per partire, dalla cabina di pilotaggio gli uomini si assicurano che tutto sia pronto.	Rumore di tasti del computer, persone che parlano, passi	Dita sul tavolo, voce, battito piedi a terra
Inizia il conto alla rovescia.	Voce alla radio conta in inglese	Voce distorta
I motori dello shuttle si accendono.	Suono via via sempre più assordante.	Gong
In orbita	Il silenzio dell'universo, suono costante e scuro, velato, quasi un vento	Soffio nelle bottiglie
Pioggia di meteoriti	I meteoriti colpiscono la navicella con colpi brevi e	Legnetti, claves

	secchi	
Incontro con il pianeta	Magia della scoperta, il pianeta è luminoso e emette un suono chiaro, cristallino	Triangoli, chiavi
Atterraggio	La navicella con un colpo unico, si poggia pesante sul suolo, i motori si spengono pian piano. La porta si apre e l'astronauta scende la scaletta	Tamburo, tubo flessibile per i motori che si spengono, raganella per la porta che si apre, battito di piedi su superficie metallica
Prima passeggiata	Piedi affondano nella sabbia morbida, con movimenti lenti e cadenzati	Palloncini con sabbia
Dono al pianeta	L'astronauta porta con sé un cellulare, prova i tasti per verificare il funzionamento e lo ripone su una duna di sabbia	Tasti di cellulare, sasso su sabbia
Ritorno a casa	L'astronauta risale la scaletta, chiude la porta e riaccende i motori	Battito di piedi su superficie metallica, raganella, tubo flessibile sempre più veloce. Gong che si perde in lontananza

PERFORMING...

Dopo aver così stabilito i passaggi in cui articolare la sonorizzazione, decidiamo le modalità di esecuzione. Queste sono potenzialmente infinite e sono i ragazzi a mettere in atto la scelta per configurare la loro performance finale. Compito dell'insegnante sarà quello di elencare le varie possibilità alla classe e guidarli interpretandone le idee emerse dalla discussione collettiva.

Si potrà decidere di inserire la voce narrante, oppure ometterla lasciando all'ascoltatore il compito di decodificare la sequenza di suoni. Si potrà decidere anche di inserirla solo in alcuni punti, in alternanza o come una parte effettiva del tessuto sonoro. Questa possibilità è quella che troveremo anche nel brano di ascolto *Sirius* di Stockhausen. Le parti "vocali" qui non hanno però funzione narrante, ma sono dei veri e propri discorsi diretti dei personaggi che interagiscono nella storia. In continuità con la scelta di Stockhausen, anche i ragazzi possono decidere di inserire dei dialoghi o dei monologhi per i protagonisti della loro storia, magari arricchendo le possibilità espressive attraverso la registrazione e la manipolazione audio degli stessi.

Tra i vari aspetti della performance, si potrà decidere anche se avere una base audio preregistrata. Questa base audio potrà essere formata da un suono di sottofondo, potrà presentare dei suoni che completano la sonorizzazione della narrazione, potrà durare per tutto il brano o per una parte di esso. Un gruppo di ragazzi sarà addetto alla registrazione e "all'esecuzione" delle tracce audio, che andranno performate dal vivo assieme agli altri elementi della sonorizzazione. I ragazzi poi si suddivideranno i compiti, chi suonerà gli strumenti, chi (se ci sarà) eseguirà la/e voce/i; qualcuno dovrà anche fare da "direttore d'orchestra" e verificare che i momenti della narrazione e della sonorizzazione rispettino lo schema stabilito insieme. Un altro gruppetto di ragazzi avrà il compito di registrare dal vivo tutta l'esecuzione; si potrà decidere, anche in base ai mezzi a disposizione della scuola, che questa registrazione avvenga solo in audio o anche in video. Quest'ultima possibilità ritengo sia migliore, predispone ad una maggior attenzione da parte dei ragazzi ad ogni aspetto della performance. Essa darà una motivazione ulteriore nell'esecuzione del progetto. Il potersi rivedere oltreché ascoltare, contribuirà infatti a dare maggiore forza agli aspetti sonori, che purtroppo risultano spesso essere secondari o quantomeno collaterali a quelli visivi.

Questa registrazione sarà inoltre funzionale ad un ulteriore sviluppo di questo progetto.

META-ASCOLTI

Il progetto della classe così formato (titolo, performance, registrazione) è ora pronto per essere presentato ad altri gruppi di ragazzi, che potranno essere altre classi dello stesso istituto o anche scuole della primaria.

I ragazzi potranno dapprima far ascoltare l'audio del loro brano, porre delle domande relative a quali tipi di suoni si riescano a riconoscere, raccontare il processo di creazione ed infine mostrare il video completo della loro performance.

Il lavoro di presentazione può essere corredato da una breve presentazione alla LIM che mostra, attraverso delle fotografie, le varie fasi della creazione del brano.

Tutti questi elementi (organizzazione degli interventi, presentazione fotografica, testo della presentazione, questionari, ecc...) vengono pensati ed elaborati dai nostri stessi ragazzi, che dopo essere stati i creatori di questo processo sonoro, avvieranno un processo inverso di verifica che partirà dal prodotto finale per arrivare all'origine del nostro progetto. Gli altri ragazzi diventeranno cioè ascoltatori di un processo che è esso stesso di ascolto, nato, creato e sviluppato dal nostro gruppo classe.

Ne uscirà un lavoro che apre a competenze trasversali importantissime: risoluzione delle problematiche relative alla presentazione a ragazzi loro coetanei del progetto, verifica incrociata del lavoro svolto, revisione del processo di lavoro per i ragazzi autori dello stesso.

Una riflessione a posteriori aiuterà così i ragazzi a fissare le varie fasi di creazione, esplicitare i punti di forza del progetto e quello che poteva essere modificato, valutare l'impatto del progetto presentato alle altre classi, discutendo anche sulle difficoltà di riconoscimento di suoni quando la fonte stessa del suono è sconosciuta.

QUESTIONARIO

Ascoltiamo ora il brano *Sirius* di Stockhausen nella versione reperibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=PuP1CJtOsyg>. Proponiamo ai ragazzi l'estratto del brano fino a 5:23 circa. In questa sezione si sente l'arrivo di quattro navicelle spaziali, è l'arrivo dei quattro emissari di Sirius. Ognuno di essi rappresenta ciascuno un elemento, una stagione, un periodo della vita. A 3:21 entra la voce di Basso che si presenta attraverso suoni intonati che dal grave si estendono fino all'acuto. Pronuncia frasi in inglese su un suono di fondo costante. La voce si interrompe dicendo "*I am the night, the seed, winter [...]*"; si sentono poi suoni di passi sulla neve e di ghiaccio che si rompe. A 4:47 entra la tromba, mentre la voce di basso spiega chi sia questo personaggio "*Trumpet is East, Fire, the Youth. Trumpet is the morning, the bud... spring*".

- 1) L'idea di musica nello spazio di Stockhausen coincide con la tua idea?

- 2) Quali sensazioni ha suscitato in te questa musica ad un primo ascolto?
 Paura Ansia
 Sonnolenza Nervosismo
 Agitazione Perplessità
 Rilassatezza Felicità

- 3) Quale uso faresti di questa musica?
 Sottofondo al supermercato
 Colonna sonora documentario sugli alieni
 Pubblicità per bambini
 Musica per manifestazione sportiva

- 4) Dove ti immagini venga suonata questa musica?
 In chiesa
 Concerto rock
 Concerto in alta quota
 Moderna sala da concerti

- 5) Quale di questi musicisti potrebbe suonare la musica che hai ascoltato?



Foto1⁸



Foto2⁹

8 <http://www.mirrordaily.com/rock-out-with-rock-band-on-oculus-rift-vr/25799/>

9 <http://stockhausenspace.blogspot.it/2014/11/opus-41-musik-im-bauch-tierkreis.html>



Foto3¹⁰



Foto4¹¹

6) Ci sono degli strumenti musicali nel brano ascoltato? Se sì, quali?

- Pianoforte
- Chitarra
- Tromba
- Flauto

7) La voce che sento:

- Canta in italiano
- Canta in inglese
- Parla in italiano
- Parla in inglese
- Canta e parla alternandosi

8) Ascoltiamo ora questi tre brani musicali. Uno tra questi è *Tierkreis*, un brano dello stesso Stockhausen dal quale il compositore prese spunto per scrivere *Sirius*. Indica secondo te di quale musica si tratta e spiega il perché della tua scelta.

- K. Stockhausen, *Tierkreis*¹²
- C. Debussy, *La Mer*¹³
- I. Stravinskij, *Les Noces*¹⁴
- G. Mahler, *Sinfonia n. 5*¹⁵

10 <http://www.medioevoinumbria.it/associazioni/gruppi-musicali/>

11 <http://www.lastampa.it/2013/03/21/edizioni/asti/l-orchestra-sinfonica-di-asti-cerca-nuovi-sostenitori-in-vista-di-tosca-TjmN5Q1PYIGv3InTCs3H2M/pagina.html>

12 <http://www.youtube.com/watch?v=uqlMEhGlc6Y>

13 <http://www.youtube.com/watch?v=SgSNgzA37To>

14 <http://www.youtube.com/watch?v=QAXanZ1B7wl>

15 <http://www.youtube.com/watch?v=E9D1svZ9Y0s>

9) Dopo aver ascoltato più volte il brano Sirius, quali sensazioni mi fa provare questa musica? È cambiato qualcosa rispetto al primo ascolto? Se sì, cosa?

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Paura | <input type="checkbox"/> Ansia |
| <input type="checkbox"/> Sonnolenza | <input type="checkbox"/> Nervosismo |
| <input type="checkbox"/> Agitazione | <input type="checkbox"/> Perplexità |
| <input type="checkbox"/> Rilassatezza | <input type="checkbox"/> Felicità |

UN PO' DI STORIA – SIRIUS di K. STOCKHAUSEN

Sirius del compositore tedesco Stockhausen è un brano di musica elettronica per tromba, clarinetto basso, voce di soprano e basso, composta tra il 1975 e il 1977. Venne eseguita per la prima volta all'apertura dell'*Albert Einstein Spacearium* a Washington D.C. il 15 luglio 1976 e in totale dura 1 ora e mezza circa.

È una composizione musicale a metà strada tra un racconto scientifico e un dramma musicale, in cui si racconta la storia di quattro emissari del pianeta satellite della stella Sirio, i quali portano un messaggio alla Terra.

Stockhausen partì dall'ispirazione che gli venne leggendo un libro di Jakob Lorber. Egli dava una visione personale di Sirio, descrivendola come il Sole al centro del nostro universo. Questa descrizione colpì particolarmente Stockhausen, che nella sua immaginazione trasformò Sirio in un pianeta musicale: "Tutto è musica, l'arte di co-ordinare e armonizzare le vibrazioni... L'arte è sviluppata in maniera sublime qui ed ogni composizione su Sirius è legata ai ritmi della natura... le stagioni, i ritmi delle stelle¹⁶." La composizione di Stockhausen quindi è basata sui ritmi e i cicli della natura, delle stagioni, ecc... Basti pensare che, al tempo della prima esecuzione dell'opera, commissionata dal Governo della Germania dell'Ovest per celebrare il bicentenario della nascita degli Stati Uniti d'America, Stockhausen aveva completato solo la parte dal titolo "Estate". La parte de "L'autunno" venne aggiunta successivamente per le rappresentazioni in Giappone, Francia, Germania e Italia.

La forma della composizione infatti non è stabilita, ma può variare a seconda della stagione in cui viene eseguita, creando in questo modo quattro forme diverse:

- versione invernale che inizia con il brano "*Capricorn*";
- versione primaverile inizia con il brano "*Aries*";
- versione estiva inizia con il brano "*Cancer*";

¹⁶ Stockhausen K., *Towards a Cosmic Music*, 1989; citazione tratta da Wikipedia.en, Sirius (K. Stockhausen). Traduzione dall'inglese della scrivente.

- versione autunnale inizia con il brano "*Libra*".

La prima esecuzione assoluta di *Sirius* nella sua forma completa avvenne l'8 agosto 1977 al Festival di Aix-en-Provence.

Sirius si compone di quattro parti principali: "Presentazione", "La ruota" (suddivisa in 4 sezioni, corrispondenti alle quattro stagioni), ponte prima dell'Annunciazione, e "l'Annunciazione"¹⁷. Ognuna di queste parti presenta un testo scritto dallo stesso Stockhausen tranne per un testo di Jakob Lorber usato nell'Annunciazione. Per quanto riguarda la musica, il compositore riutilizzò le dodici melodie legate ai segni zodiacali del suo brano *Tierkreis*, originariamente composte per idiofono a pizzico o carillon. Quattro di queste melodie fungono da motivo conduttore e ognuna di esse è associata a uno dei protagonisti. Queste melodie all'interno del brano vengono variate, si trasformano e si fondono le une con le altre, così come avviene nel naturale processo di passaggio da una stagione ad un'altra. Nel brano "Presentazione", i quattro personaggi si presentano ed elencano le loro caratteristiche:

- Nord (Basso): Terra, Uomo, Notte, Inverno, Seme;
- Est (Tromba): Fuoco, Giovinezza, Mattino, Primavera, Boccioło;
- Sud (Soprano): Acqua, Donna, Mezzogiorno, Estate, Fioritura;
- Ovest (Clarinetto basso): Aria, Innamoramento, Sera, Autunno, Frutta.

La musica elettronica può essere eseguita da sola senza la necessità dei quattro solisti, e ci sono anche tre versioni di brani estratti da essa, ognuna per ogni solista con una versione speciale preparata di musica elettronica: *Aries* per tromba (Nr. 43 1/2, 1980), *Libra* per clarinetto basso (Nr. 43) e *Capricorn* per voce di Basso (Nr. 43 3/4).

17 Sulla suddivisione in tre o quattro parti esistono pareri discordi. La struttura quadripartita risulta più convincente e viene confermata dalle intenzioni di Stockhausen stesso espresse nei suoi appunti e nella copertina stessa della partitura. Cfr.

<http://stockhausenspace.blogspot.it/2014/11/opus-43-sirius.html>