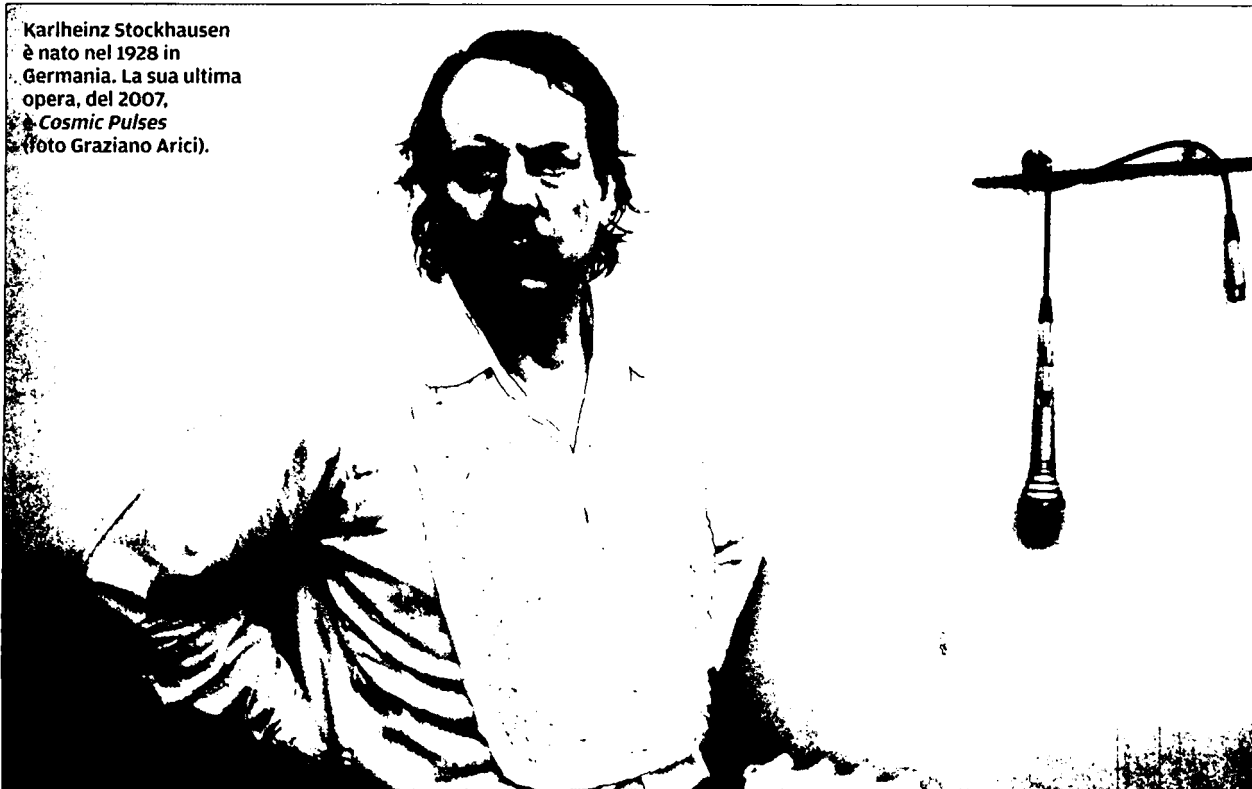


# Come suona un atomo

Il pioniere dell'elettronica racconta la genesi della musica spaziale. In un dvd che uscirà il 15 novembre. E in anteprima su "RS"

DI KARLHEINZ STOCKHAUSEN

Karlheinz Stockhausen è nato nel 1928 in Germania. La sua ultima opera, del 2007, è *Cosmic Pulses* (foto Graziano Arici).



**S**ono stato uno dei primi compositori che si siano confrontati con nuove scoperte acustiche. Come dare forma ai suoni, come sintetizzarli, come proiettarli nello spazio, come scoprire nuovi principi della ritmica, nuove scale di timbro. A 22 anni avevo già iniziato a studiare i timbri. Ero andato in un museo a Parigi e avevo inciso tutti i suoni degli strumenti esotici, poi li avevo analizzati con i filtri. Il che significa che la mia curiosità, in termini di scoperta acustica, di ricerca acustica e di scienza, è iniziata nel 1950, quando ho cominciato gli studi al conservatorio. Per cui, i miei ultimi 55-56 anni da compositore sono direttamente correlati allo sviluppo dell'elettroacustica, allo sviluppo del ritmo. Nel 1951 decisi che ogni nota avrebbe dovuto essere isolata e contenuta. Così a ognuna di esse assegnai una durata, un tono, un grado dinamico, una modalità di attacco. Lo feci con gli strumenti tradizionali come il clarinetto, l'oboe, le percussioni. Ma la cosa più sorprendente fu il risultato: una

musica in cui ogni nota individuale esiste da sé e io, naturalmente, durante la composizione, utilizzo tutti i toni differenti fra loro. Questa è stata chiamata, anche da me, "musica puntuale", cioè non più fatta di melodie, di frammenti di melodie o di accordi, ma una musica di punti. Ogni nota era un punto nel tempo e nello spazio. Poi è stata sviluppata la cosiddetta musica seriale, non solo per ogni singola nota, ma anche per ogni altra caratteristica: significa che il ritmo, le melodie, gli accordi, le armonie e i movimenti spaziali, le scale di timbro, di colore, erano organizzate in serie. Una serie è un insieme di proporzioni, diciamo 12 o 24, come nel mio ultimo lavoro, *Cosmic Pulses*, del 2007. Servono molto metodo e inventiva per usare una serie al fine di creare una composizione del tutto nuova. Ad esempio, la mia opera intitolata *Light*, che ho composto

## Nelle 29 ore di "Light" c'è l'idea che l'universo si sia sviluppato da un unico piccolo atomo

per 27 anni, è sviluppata da una formula seriale a 3 strati. Tutto quello che sentite e vedete in questa serie di spartiti che arrivano a 29 ore di musica, è stato sviluppato da quel nucleo elementare di proporzioni. È l'idea che l'universo si sia sviluppato da un unico piccolo atomo. E poi, al giorno d'oggi, lo spazio è tanto importante quanto l'armonia, la melodia, il ritmo, la dinamica, il timbro. È una dimensione a sé. Tradizionalmente la musica non si muove: i musicisti suonano stando seduti sul palco, raramente si muovono nello spazio con i loro strumenti, anche se sanno a memoria i loro pezzi. Ciononostante, la posizione di un determinato suono in un determinato spazio è diventata importante quanto tutte le altre

caratteristiche di un suono. Questo è uno sviluppo che avevo già iniziato a portare avanti nelle mie primissime composizioni, quando decisi dove doveva stare esattamente un musicista mentre suonava.

Dopodiché ho sviluppato la composizione a 4 tracce o 4 canali, che prevedeva la sistemazione di 4 casse ai 4 angoli della stanza. I suoni potevano provenire da ogni direzione e si potevano muovere a ogni velocità intorno al pubblico. Poi ho sviluppato la cosiddetta musica spaziale octofonica, che significa che in *Oktofonie*, ad esempio, ci sono 4 gruppi di casse agli angoli, sul soffitto, e 4 gruppi di casse al livello dell'orecchio del pubblico, per cui tutti i suoni possono muoversi verticalmente a ogni velocità, oppure in diagonale, a spirale eccetera. Mi ci sono voluti almeno 3 anni per sviluppare lo spazio octofonico nella musica. Oggi, quindi, lo spazio e le composizioni nello spazio sono per me tanto importanti quanto il tempo. E questa è un'assoluta novità nella storia della musica.

**DOVE VEDERLO**

L'intervista integrale (e video) con Stockhausen fa parte dei contenuti extra presenti nel dvd *Tech Stuff* (ISBN Edizioni), in uscita il 15 novembre. Si tratta della prima serie tv ideata da un utente del progetto multimediale QOOB (Giorgio Sancristoforo) e prodotta dalla QOOB Factory.