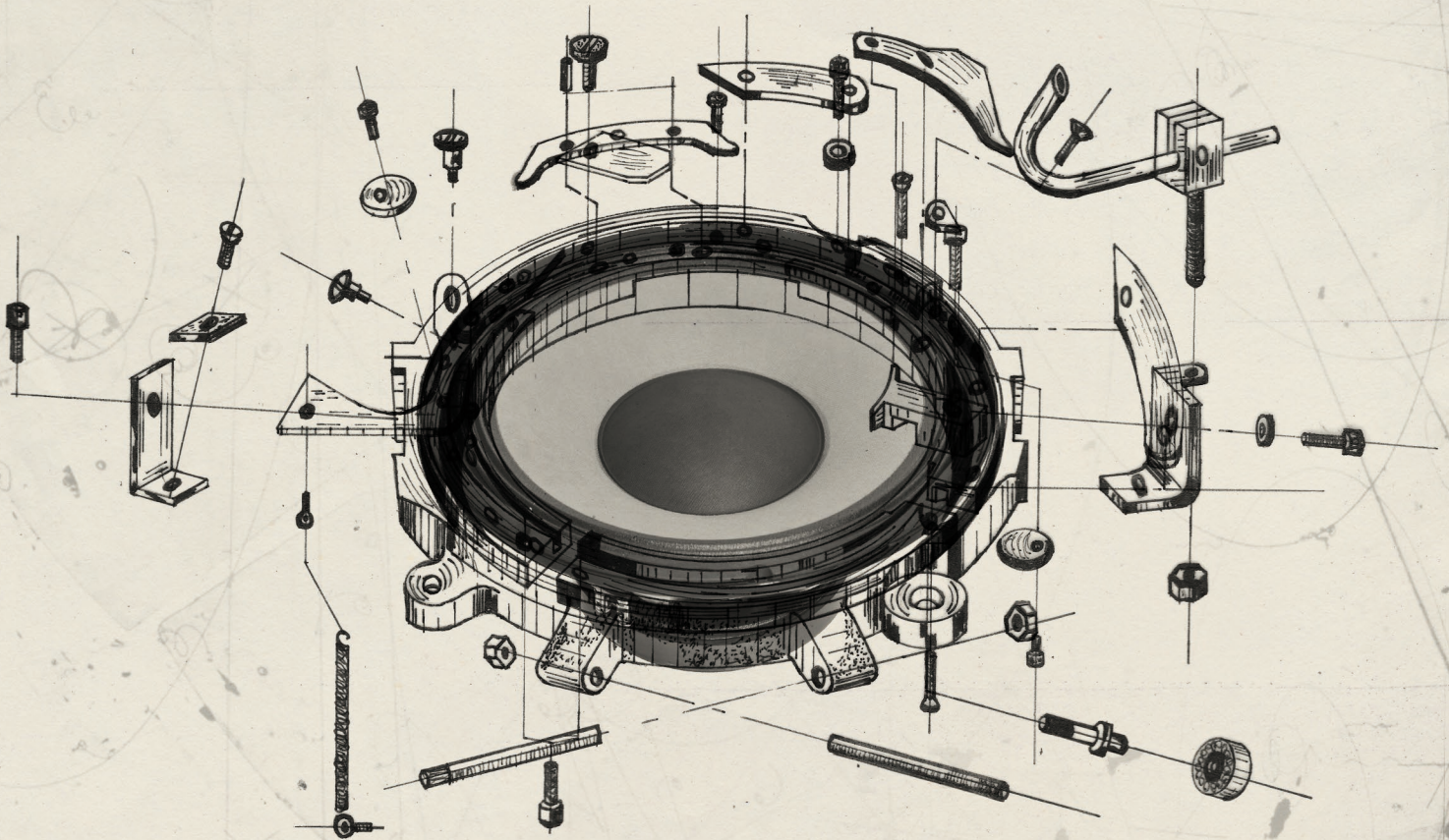


Giorgio Presti

Portfolio 2007-2023



Sonic Maze

G. Presti, C. Saija - 2023 - Ambiente sonoro (site-specific)

Altoparlanti, spazio, sistema di elaborazione digitale



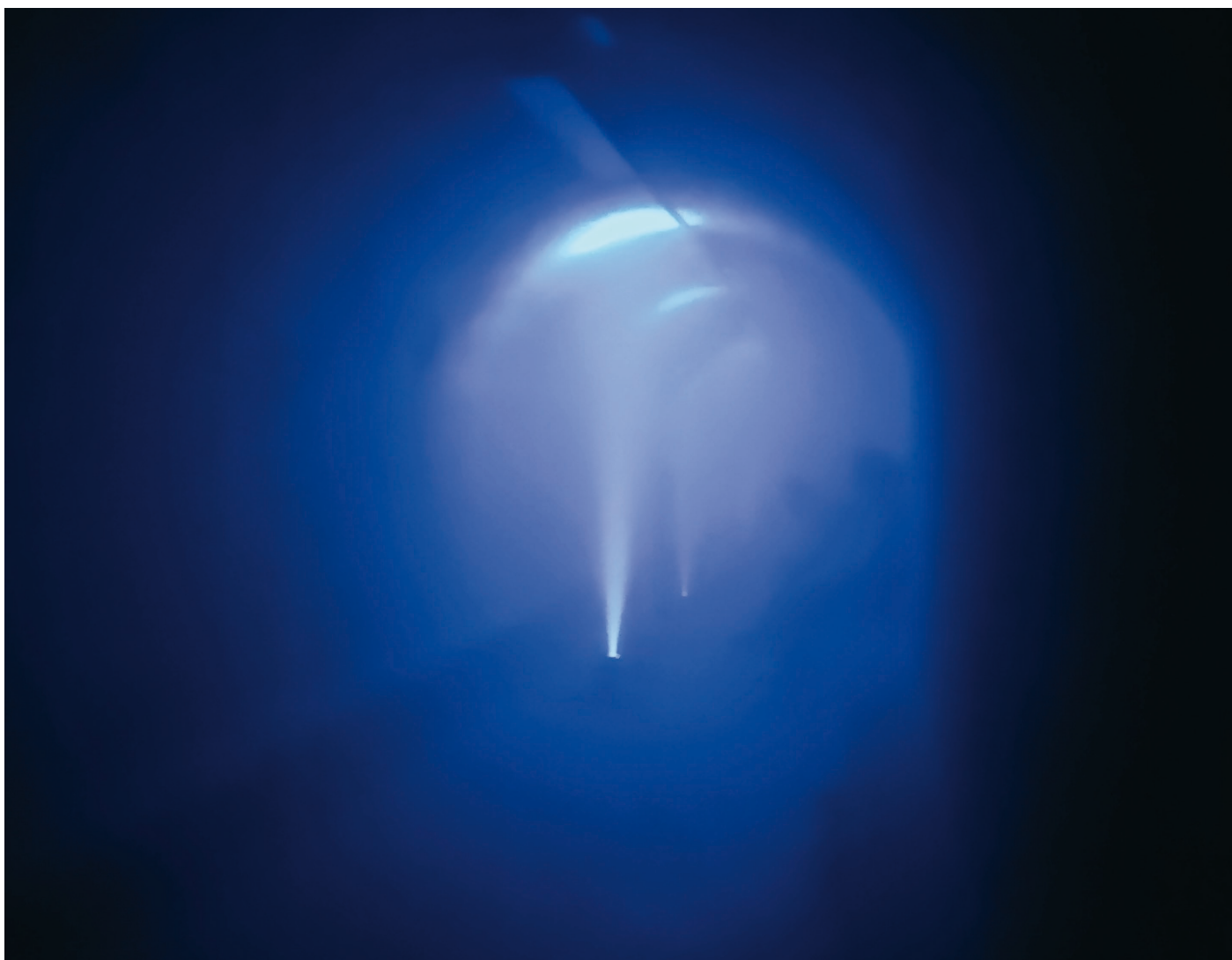
Installation view, Piazza Bruno Boni, Brescia, 2023

Ambiente sonoro generato da un ensemble di otto altoparlanti che concertano tra di loro nello spazio. Questi creano un paesaggio variegato e multiforme, un labirinto sonoro dove elementi naturali, atmosfere elettroniche e suggestioni musicali dialogano con l'allestimento e l'ambiente esterno ("Perdersi per Ritrovarsi", labirinto sensoriale a cura di Silvia Ghirelli). L'opera di sound art invita il fruitore ad esplorare percettivamente il paesaggio e ad abbandonarsi alla suggestione, ispirando nuove chiavi di lettura dello spazio che lo circonda.

SoniCosmos

S. Bardelli, C. Ferretti, G. Presti, M. Rinaldi, S. Mazzanti - 2021 - Sonificazione (20x3x2m)

Altoparlanti, luci, sistema di elaborazione digitale



Un viaggio attraverso il tempo e lo spazio in cui il suono e la luce raccontano la storia dell'Universo, SoniCosmos è la traduzione in suono (in gergo una "sonificazione") dei dati raccolti dal Very Large Telescope situato nel deserto del Chile, un database chiamato zCOSMOS, accompagnata da luci che sottolineano gli avvenimenti cosmici per dar vita a un'esperienza multisensoriale e immersiva.

È il risultato di più di un anno di ricerca svolta da un team che ha unito scienziati e artisti, con la partecipazione dell'Istituto Nazionale di Astrofisica (Inaf) e del Laboratorio di informatica Musicale Università degli Studi di Milano.

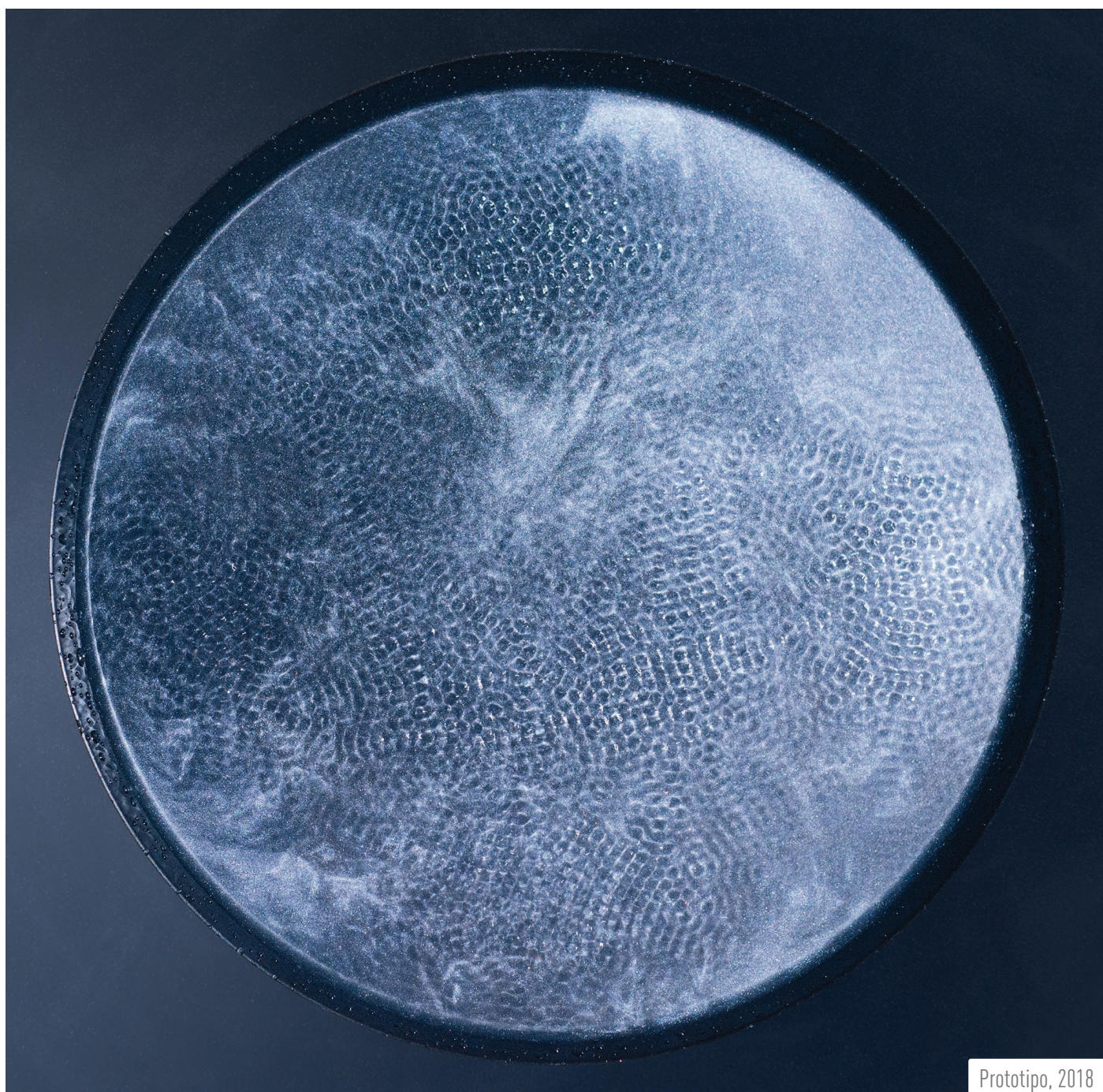
Un'installazione luminosa formata da fasci di luce che si muovono – a volte perfettamente in sincrono e su base scientifica, altre secondo percorsi autonomi – raccontando la storia dell'universo, muovendosi dalle galassie più vicine fino a quelle più lontane nello spazio-tempo, portando chi vi si immerge in un viaggio multisensoriale attraverso l'evoluzione dell'Universo.

Arte e scienza si fondono per coinvolgere attraverso la bellezza chi vive l'esperienza, e imprimere nella memoria l'emozione della conoscenza.

Nacre de Son

G. Presti, C. Saija - 2018 - Scultura cimatca (80x80x100cm)

Timpano, fluido reoscopico, trasduttore elettromeccanico, riproduttore digitale, faretto



Prototipo, 2018

Che forme può assumere il suono? La superficie dell'acqua diventa il riflesso di una realtà mutevole: *Nacre de Son* è un prototipo che non solo permette di aprire lo sguardo sull'aspetto materico e spaziale di un fenomeno acustico (esplicitando la sua natura fisica, tangibile, visibile), ma usa il suono come strumento e processo per modificare la realtà, come uno scalpello che genera sculture dinamiche. Un portale magico per riflessioni sul pragmatismo del suono.

“ ”

G. Presti, C. Saija - 2018 - Ambiente sonoro (site-specific)

Oggetti, trasduttori elettromeccanici, riproduttori digitali



Installation view della mostra *Scintille*, Fondazione Leonesia, Puegnago del Garda, 2018

“ ” è un ibrido tra installazione e scultura sonora, un piccolo ensemble elettroacustico che genera uno spazio percettivo multiforme e invisibile, composto da diverse ambientazioni acustiche. L'opera è realizzata mediante le tecniche più classiche dell'elaborazione elettroacustica, portate nel contesto installativo tramite appositi algoritmi di riproduzione, che permettono di generare un immenso e infinito flusso di scene, in modo imprevedibile.

Il risultato è diffuso da un sistema multicanale che fa suonare gli oggetti preesistenti sulla scena, un ensemble di fonti distinte che può essere solo udito, e non visto, creando così un'aura che trascende spazio e tempo, e portando il fruitore in una dimensione nuova.

Seges: Dove sta il mio occhio cresce il mio grano

G. Presti, C. Saija - 2018 - Ambiente sonoro sensibile (400x300x240cm)

Acciaio, ferro, canapa, trasduttori elettromeccanici, sistema di elaborazione digitale



Installation view della mostra *Scintille*, Fondazione Leonesia, Puegnago del Garda, 2018

Seges: Dove sta il mio occhio cresce il mio grano è un'installazione sonora, un ambiente sensibile, il cui aspetto e suono consistono in riflessi e deformazioni di ciò che accade al suo interno. L'opera gioca con il concetto di "distorsione percettiva" e con la possibilità di esperire il suono come vibrazione: un labirinto di specchi vibranti che converge verso un luogo di riflessione.

Come nella maggior parte dell'arte, l'opera nasce dall'intento di suscitare significati ed emozioni, fornire alla persona un linguaggio estraneo a quello quotidiano, per permettere di formulare e rappresentare concetti altrimenti incastrati nei limiti della lingua.

Temi come spirito, morte e abisso, in filosofia spesso si diluiscono in discorsi retorici, più legati alla cultura che alla realtà. In quest'opera si vuole superare l'aspetto verbale proponendo una unificazione di questi concetti. Il concetto chiamato "spirito" è qui rappresentato come risultato del più profondo dei contrasti: quello tra l'abisso (potenzialmente spaventoso, ma infinito, uniforme e comune) e il nostro sentire, che per la natura mortale dell'uomo è finito, fallibile e carico di tensioni sociali. Un sentire che si configura come proiezioni di sé intersecate con le proiezioni di altri. L'esito estetico di queste intersezioni dipende dal comportamento di ognuno e sottolinea come il senso di bellezza possa fornire una forma di bussola morale che contrasti il buio.

Standing in Waves

G. Presti - 2018 - Ambiente sonoro (site-specific)

Altoparlanti, spazio, sistema di elaborazione digitale



Ingresso dell'installazione, Bunkervik, Brescia, 2008

L'opera nasce dall'intento di rendere percepibile lo spazio, inteso non come un particolare luogo, ma come il palco scenico della realtà. Sfruttando il principio delle onde stazionarie si vuole porre il fruitore nella condizione di poter interagire con l'ambiente senza l'ausilio di sensori, bensì con il solo porsi in ascolto in diversi punti di un campo pervaso da vibrazioni acustiche. In questo modo è possibile avvertire le peculiari caratteristiche di ogni punto dello spazio semplicemente muovendo la testa (o il corpo) all'interno del volume dedicato all'opera. Esplorando queste caratteristiche si possono infine carpire le peculiarità dello specifico luogo dell'installazione.

Oltre al rendere lo spazio protagonista, l'opera vuole anche porre l'accento su come i nostri sensi possano essere facilmente ingannati. Questo aspetto viene realizzato grazie all'utilizzo di illusioni acustiche come materiale grezzo per la composizione procedurale (calcolata cioè in tempo reale da un computer nascosto) di una musica sempre diversa e mutevole, caratterizzata dall'estetica della musica contemporanea, al quale è donato un ulteriore livello di personalizzazione attraverso l'interazione motoria del fruitore.

Imparando istintivamente a riconoscere ventri e nodi dello spazio e a cogliere gli indizi che sottendono inganni sensoriali, l'ascoltatore dovrebbe poter riprodurre l'esperienza vissuta grazie all'opera anche in altri contesti, come ad esempio durante l'ascolto di musica o di paesaggi sonori naturali, migliorando così le proprie capacità di ascolto, aspetto cardine della ricerca artistica dell'autore.

Poesie Sonore

G. Presti, C. Saija - 2017 - Workshop / Ambiente sonoro (site-specific)

Aula scolastica, altoparlanti, videoproiettore, sistema di elaborazione digitale



Installation view della mostra *Artescuola*, Scuola Primaria di Villanuova sul Clisi, 2016

Sotto la guida di Presti e Saija e in collaborazione con gli studenti dell'Università Cattolica, i ragazzi delle classi terze della scuola Secondaria di primo grado di Villanuova sul Clisi hanno lavorato al fine di creare un Ready-Made dadaista affiancando tecniche e tecnologie della produzione musicale contemporanea con l'estetica della sound art, facendo particolare attenzione alle esperienze pionieristiche dei dadaisti. Gli studenti, divisi in gruppi, ognuno con funzioni specifiche, hanno lavorato in parallelo.

Ogni gruppo aveva compiti precisi:

- i "cattura suoni": con l'utilizzo di strumenti di registrazione professionali e un po' di fantasia, hanno catturato suoni creati da oggetti comuni o interagendo con l'ambiente circostante;
- i "liberi parolieri": dall'interpretazione di poesie dadaiste, hanno ricavato frasi prive di un apparente senso, ma che assumono fondamentale significato all'interno dell'opera;
- i "collagisti": "distruggendo per ricostruire", hanno creato collage d'impronta dadaista grazie ad immagini, parole e frasi ricavate da riviste, giornali, volantini, incollate poi su più pannelli;
- la redazione sonora: i materiali raccolti sono stati montati in forma di "ready-made aiutato" al fine di ottenere delle piccole "poesie sonore";

I risultati sono esposti e riprodotti con tecnologie elettroacustiche insieme agli elaborati grafici realizzati.

Oggetti Sonori

G. Presti, C. Saija - 2016 - Workshop / Ambiente sonoro (site-specific)

Aula scolastica, altoparlanti, sistema di elaborazione digitale



Installation view della mostra *La Materia dell'Arte*, Scuola Primaria di Villanuova sul Clisi, 2016

Il progetto *Oggetti Sonori* consiste nella composizione di una scultura sonora, realizzata per mano degli studenti della scuola primaria di Villanuova sul Clisi, assistiti da Presi & Saija e da alcuni studenti dell'Università Cattolica di Brescia. Si tratta di un'aula fantasma, in cui i rumori della scuola danno vita ad una memoria sonora diffusa mediante diversi altoparlanti nascosti.

Nella fase di realizzazione gli studenti sono stati divisi in 3 gruppi, occupandosi parallelamente di registrazione, composizione e montaggio di diverse componenti del materiale. In particolare, in queste tre fasi, il compito degli alunni è stato:

- raccogliere il materiale sonoro in modo da soddisfare dei temi specifici;
- registrare diversi suoni ed aiutare il programmatore ed il compositore a definire le regole di riproduzione in modo da ottenere gli effetti desiderati;
- assistere manualmente l'assemblaggio dell'elettronica necessaria alla diffusione sonora.

I suddetti compiti avevano l'obiettivo di stimolare lo sviluppo di diverse competenze, tra cui: la coordinazione del corpo, l'ascolto critico del paesaggio sonoro, la capacità di pianificare il lavoro, la cooperazione tra gruppi e la capacità di astrarre processi di una certa complessità.

Parallel

G. Presti, C. Saija - 2015 - Scultura sonora interattiva (148x100x240cm)

Acciaio, ferro, canapa, trasduttore elettromeccanico, PLC, sistema di elaborazione digitale



Installation view della mostra *Scintille*, Fondazione Leonesia, Puegnago del Garda, 2018

In quest'opera il fruitore è invitato a toccare la sua immagine riflessa sulla lastra di acciaio, questo scatenerà una risposta sempre diversa, proporzionale alla superficie coperta. Parallel è come uno specchio magico, che permette di toccare, vedere e manipolare il suono, talvolta consentendo di modularne il volume e altre volte l'altezza. Per ottenere una sensibilità maggiore si provi a sfiorare con una mano anche il sostegno in ferro.

L'udito può fondersi con il tatto, così come nella vita esiste una continuità tra il sé ed il mondo esterno. Tuttavia queste continuità si manifestano solo a dimensioni imperscrutabili. La nostra opera vuole indagare queste relazioni, portando il fruitore a riflettere su di sé e sulla sua immagine nel mondo, attraverso meccaniche meravigliose.

Parallel apre lo sguardo sulla sfera della consapevolezza del sé tramite la relazione con l'alterità, sfruttando meccaniche che coinvolgono vista, tatto e udito.

Attraverso l'interazione con un aspetto impalpabile della realtà (il campo elettromagnetico) viene riconosciuta l'intenzione del conoscitore di interagire con l'immagine riflessa di sé. Dal desiderio di esplorare il proprio riflesso scaturiscono stimoli tattili ed acustici: un intreccio di fenomeni paralleli che sorprendentemente riescono ad incontrarsi, quasi a sottolineare la natura non euclidea del nostro universo.

Calabrosa

G. Presti, C. Saija - 2012 - Scultura sonora (300x200x80cm)

Legno, altoparlanti, sistema di elaborazione digitale



Il nome *Calabrosa* viene da una parola originaria dell'Italia settentrionale che indica il fenomeno meteorologico in cui la nebbia si solidifica sugli oggetti, creando una compatta crosta di ghiaccio. Allo stesso modo, nella nostra installazione, un elemento evanescente come il suono si solidifica in immagini sensoriali, restituendo una particolare visione poetica della calabrosa.

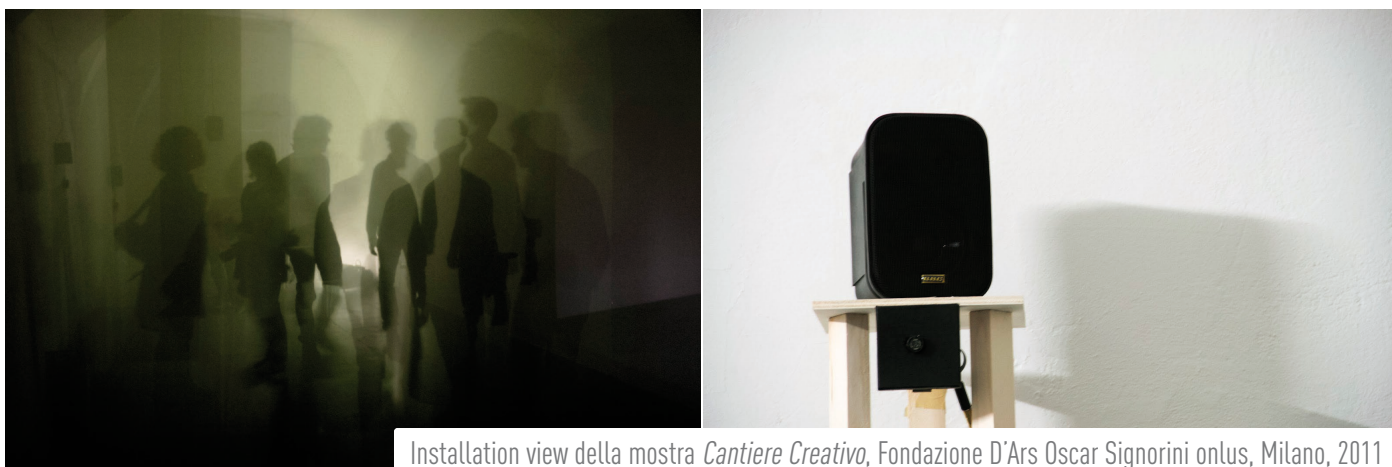
Si tratta di un ibrido tra installazione e scultura sonora, un ensemble elettroacustico che genera uno spazio percettivo multiforme, composto da diverse ambientazioni acustiche. L'opera è realizzata mediante le tecniche più classiche dell'elaborazione elettroacustica, portate nel contesto installativo tramite appositi algoritmi di riproduzione, eseguiti da un computer nascosto. Questi algoritmi permettono di generare un immenso flusso di scene, che si sviluppano in modo imprevedibile nell'arco di diverse ore. Il risultato è diffuso da un sistema esafonico, nel quale le sorgenti sono disposte come un ensemble di fonti distinte, piuttosto che nella classica modalità "surround". Questa disposizione consente di proiettare il suono nello spazio in maniera creativa, fornendo una possibile lettura acustica dell'ambiente, indispensabile per trattare il suono in maniera scultorea.

Il concetto di scultura sonora può essere intenso in diversi modi: da un lato in senso materiale come un oggetto con peculiarità acustiche o come strumento musicale, dall'altro come un qualcosa di intangibile. Il suono non è solo il prodotto dell'opera, ma ne è anche il corpo, uno strumento utilizzato per scolpire forme e volumi nello spazio virtuale della percezione. Questo avviene facendo leva sulle sinestesie sensoriali che scaturiscono dall'evocazione di immagini tattili, dalla manipolazione timbrica, dalla distribuzione del suono nello spazio e dall'interpretazione del tempo come dimensione spaziale. In questo caso l'opera si può configurare come un'espansione del concetto di composizione verso il terreno dell'installazione multimediale. Attraverso un sistema multicanale controllato da un computer si stratificano stocasticamente vari elementi, che vanno a creare diversi paesaggi sonori. Nella contemplazione di questi paesaggi, spazio mentale e fisico sono in congiunzione, palesando il continuo scambio tra immaginazione e percezione, fornendo un'esperienza d'ascolto dinamica e mutevole.

Zoon

Collettivo RAM - 2011 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, PLC, sistema di elaborazione digitale



Installation view della mostra *Cantiere Creativo*, Fondazione D'Ars Oscar Signorini onlus, Milano, 2011

Respirando al suo interno si ha l'impressione di creare impalpabili bollicine, muovendo un magma di suono che sembra opporre una resistenza. Si manifestano cambi di scena: come se oggetti enormi e immateriali, in sottile equilibrio, venissero portati al collasso da una carezza. Forti sbuffi di vapore sfuggono tra le dita di ambienti saturi di persone e melodie pantonali emergono dall'interazione tra gli uomini.

Zoon è una creatura artificiale che manifesta la simbiosi tra ambiente e fruitore, è tecnologia applicata per leggere la relazione tra contesto e presenza. Attraverso il dialogo tra suono e movimento si interpretano i tratti essenziali delle dinamiche di un luogo: *Zoon* si nutre degli aspetti salienti di ogni ambiente per manifestare acusticamente le proprietà emergenti dal comportamento dei fruitori. La musica viene dunque usata come nuova dimensione (o linguaggio) attraverso cui ognuno può percepire la continuità che lo lega agli altri.

L'installazione è allestita in modo da distogliere l'attenzione dall'aspetto visivo, nel contesto sono disseminati alcuni altoparlanti (che concretizzano la dimensione musicale) e una rete di sensori dedicati alla lettura del comportamento dei fruitori. Questi "organi" sono collegati ad un computer che ne combina i segnali e li utilizza per controllare processi di sintesi sonora, creando così il materiale musicale diffuso.

In principio, presupponendo che lo spazio sia popolato da pochi elementi, si utilizzano determinati eventi sonori per introdurre il materiale sonoro e gli stili di interazione con cui è possibile modularlo. Mano a mano che la popolazione aumenta, diminuisce l'interazione diretta con i sensori ed aumenta la dipendenza dei processi di sintesi dal comportamento globale del pubblico. In questo modo la struttura musicale dell'opera non si sviluppa in funzione del tempo, ma in funzione della densità con cui è popolato l'ambiente e della conoscenza che questa popolazione ha sul sistema in cui è immersa.

La migliore espressione di *Zoon* si è ottenuta in grandi spazi, caratterizzati da dinamiche di frequentazione variabili, articolate nel tempo (come ad esempio l'atrio di una scuola) e con la presenza di un contesto sonoro caratteristico non troppo rumoroso, dove i fruitori possono anche essere inconsapevoli della presenza dell'opera.

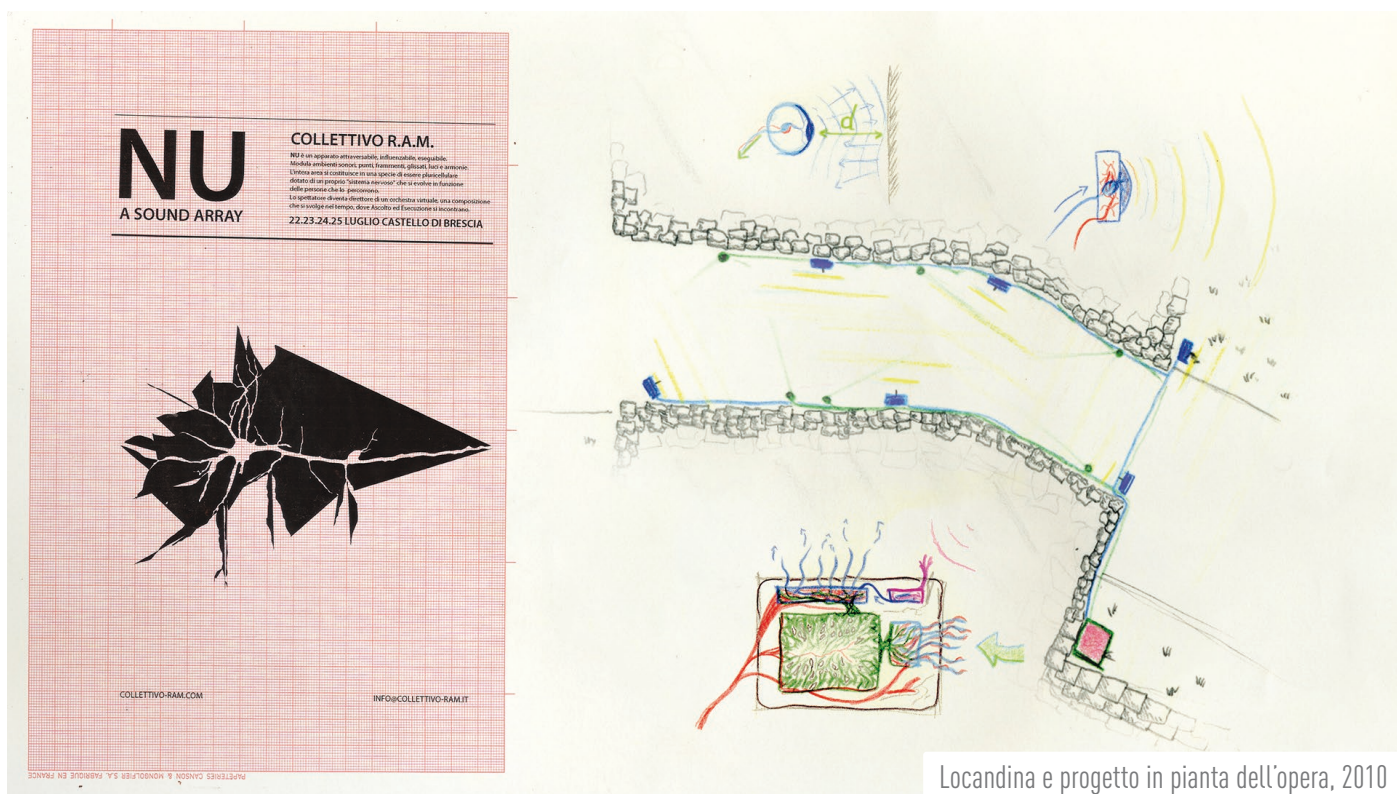
In questo modo si è svelato un senso sociale intrinseco a *Zoon*: l'elemento sorpresa crea stupore in chi innesca i meccanismi sonori, il quale porta il fruitore a considerare (o meglio a ri-considerare) l'ambiente circostante, arricchito da sonorità furtive, che aggiungono una dimensione fantastica, quasi magica, incrementando e semantizzando la qualità timbrica del mondo sonoro preesistente.

In quest'ottica *Zoon* si può rivelare strumento di riscoperta dell'ascolto, oltre che espressione di alcuni meccanismi principi del vissuto elettroacustico contemporaneo, come l'attenzione alla percezione estetica del suono.

NU

Collettivo RAM - 2010 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, PLC, sistema di elaborazione digitale



Locandina e progetto in pianta dell'opera, 2010

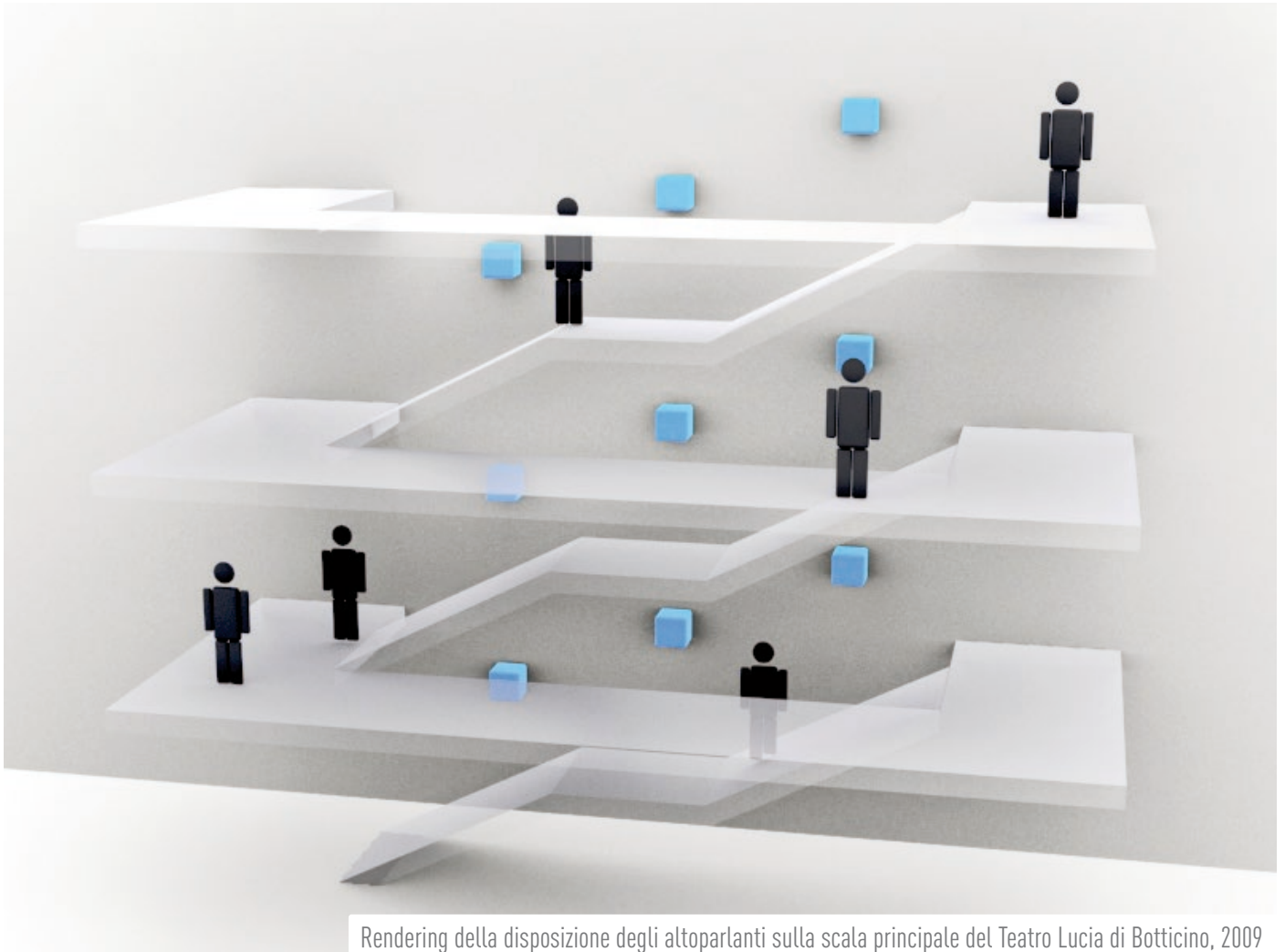
Installata nel corridoio di roccia del Castello di Brescia dal Collettivo RAM, l'opera rappresenta una sorta di essere pluricellulare con il suo sistema nervoso e i suoi sensi, che si evolve in funzione dei fruitori che lo attraversano. Questo essere si manifesta attraverso il suono, come fosse quella la dimensione in cui vive. Si nutre di persone e movimenti per generare suono: modula ambienti, punti, fasce sonore, frammenti, glissati, luci e armonie in funzione dei fruitori nel percorso, agendo su parametri come spettro, ampiezza, posizione, altezza e densità.

Lo spettatore ha l'impressione di essere il direttore di un'orchestra virtuale, una composizione che si svolge nel tempo seguendo i flussi di persone che attraversano il sistema (è dunque assolutamente imprevedibile il suo svolgersi e la sua durata). L'ambiente diventa insieme vita e musica, viene modulato dallo spettatore ed al tempo stesso modula lo spettatore.

Out/In' Theater

Collettivo RAM - 2009 - Intervento di ricodifica strutturale (site-specific)

Altoparlanti, sistema di elaborazione digitale



Rendering della disposizione degli altoparlanti sulla scala principale del Teatro Lucia di Botticino, 2009

Un array di nove altoparlanti, disposti su una rampa di tre piani, diffonde un ambiente sonoro multicanale generato in tempo reale e pilotato dagli artisti. Questo l'intervento di Presti e Sajja tra quelli operati al Teatro Centro Lucia di Botticino dal collettivo RAM di Brescia.

31.03.1849

Collettivo RAM - 2009 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, faretti, sistema di elaborazione digitale



Installation view del festival *Musical ZOO*, Castello Cidneo, Brescia, 2009

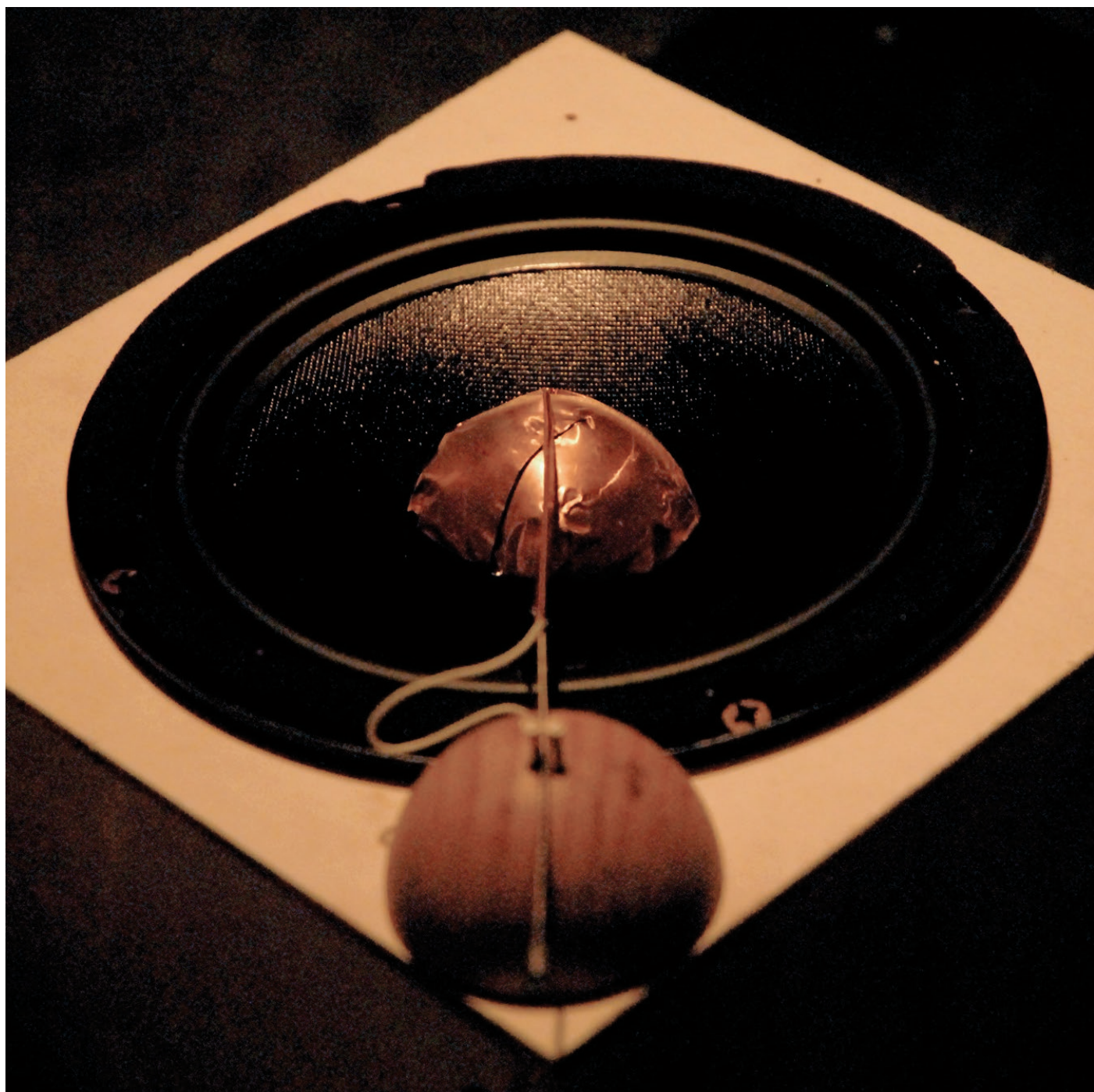
Installazione realizzata dal Collettivo RAM in occasione del Musical ZOO 2009. Si tratta di una ricostruzione audio di un evento storico accaduto nel Castello di Brescia il 31 marzo 1849, quando gli austriaci furono costretti ad una ritirata dagli abitanti della città.

Differenti sorgenti audio come suoni bellici, cariche e fanfare, sono miscelate in funzione della presenza/assenza ed entrata/uscita del pubblico, ricreando le sensazioni di quell'evento. Inoltre un sistema di luci reagisce alla fruizione da parte degli spettatori, proiettando diverse ombre sui muri, amplificando così la percezione di affollamento.

Loudscreamer

G. Presti - 2008 - Scultura cimitica (20x20x15cm)

Altoparlante, legno, rame, alimentatore



Quando ascoltiamo un disco di pianoforte, quello che sentiamo non è il pianoforte, ma un altoparlante che ne imita la voce. Il *Loudscreamer* è uno strumento musicale che sfrutta il comportamento del mezzo trasduttivo per generare il messaggio musicale (qui una riduzione estrema, già nota sin dall'invenzione dell'altoparlante).

Non si tratta di musica *per altoparlante* ma di musica *dell'altoparlante*. Si focalizza l'attenzione su uno strumento che crediamo ci fornisca una rappresentazione del paesaggio sonoro, come il tubo catodico per le immagini, ma che in realtà ne compone una parte autonoma.

Nuove Tendenze Sonore '08

Collettivo RAM - 2008 - Intervento di arredo sonoro (site-specific)

Idiofoni, altoparlanti, trasmettitore FM, dispositivi elettronici, altri strumenti musicali



Una giornata di interazione col parco Peppino Impastato di Brescia, attraverso un dialogo tra pubblico e ambienti sonori, installazioni, video ed eventi, specificatamente inseriti negli spazi verdi. Organizzato dal Collettivo R.A.M. in collaborazione con Libera e il Conservatorio Pollini di Padova, *Nuove Tendenze Sonore* vuole fare da eco al festival omonimo organizzato da Peppino Impastato a cui la giornata è dedicata, trent'anni dopo la sua morte. In particolare Presti e Saija appaiono tra gli autori delle opere:

INGRESSO INTERATTIVO/CODA: Si tratta di una composizione musicale in cui il movimento dell'ascoltatore è essenziale per lo svolgimento. Si prefigura come un ponte tra il parco e l'esterno, un' ingresso sonoro interattivo che prelude al parco; considerato come una composizione musicale lunga tutta la durata dell'evento. In questo percorso interattivo vengono date anche delle precise indicazioni di esecuzione, come ad esempio la velocità iniziale della camminata e alcune possibilità sonore a disposizione lungo la strada. (Collettivo R.A.M)

IL BANCO DEGLI OGGETTI SMARRITI: Una postazione che ha lo scopo di relazionarsi con le altre sorgenti sonore al fine di dare vita al parco inteso come "orchestra di altoparlanti". Nei momenti in cui tutte le installazioni presenti vengono "suonate" divengono non solo arredo sonoro, ma veri e propri accadimenti musicali focalizzati all'interno di una composizione più ampia. (Saija, Presti)

VICINANZE RADIO: Installazione che riporta al periodo di Radio Aut, sono state trasmesse in alcune postazioni radio all'interno del parco le registrazioni della voce di Peppino. Vicinanze Radio vuole anche essere un omaggio alla sua vena satirica, un modo per rivivere il fervente clima libertario che andava perpetrandosi in quegli anni tramite le radio libere.

RIPENSANDOTI OGGI - Spunti di riflessione in musica sulla figura di Peppino Impastato: Questa performance vuole essere un modo per ricordare la figura di Peppino Impastato tramite le sue poesie e i ricordi dei suoi compagni più cari, un meta-spettacolo dove azione scenica, momenti musicali, prosa e poesia cercano di tratteggiare la sua figura, non solo gli aspetti politici e sociali, ma anche personali le sue passioni, le sue speranze e il presentimento di una fine annunciata forse da sempre. (Saija: sceneggiatura/composizione; Presti: regia/live electronics; Felice Cosmo: pianoforte; Filippo Garlanda: attore; Alfredo Masi: voce recitante)

Exhibitions

Elenco delle mostre più significative

2023	Landscape Festival	Piazza Bruno Boni / MoCa	Brescia
2018	Scintille	Fondazione Vittorio Leonesio	Puegnago del Garda (BS)
2018	Premio Paolo VI per l'Arte Contemporanea	Collezione Paolo VI	Concesio (BS)
2018	SINE	Bunkervik	Brescia
2017	CHUNK3	Carme	Brescia
2017	Artescuola	Scuola primaria	Villanuova sul Clisi (BS)
2016	La Materia dell'Arte	Scuola primaria	Villanuova sul Clisi (BS)
2015	Meccaniche della Meraviglia X	Ex Cotonificio CBO	Villanuova sul Clisi (BS)
2012	Giovani Presenze nella Ricerca Artistica a Brescia	Associazione Artisti Bresciani	Brescia
2011	Cantiere Creativo	Fondazione D'Ars, Oscar Signorini Onlus	Milano
2011	Passaggi	Università Cattolica	Brescia
2011	Zoon	Centro Stabile Cultura (CSC)	Schio (VI)
2011	Zoon	Centro Arti e Tecnologie	Brescia
2010	Musical ZOO	Castello Cidneo	Brescia
2009	Out/In' Theater	Teatro Lucia	Botticino (BS)
2009	Musical ZOO	Castello Cidneo	Brescia
2008	Accade	Scalamata Gallery	Venezia
2008	Nuove Tendenze Sonore '08	Parco Peppino Impastato	Brescia

Performances

Elenco di alcune performance significative

27/05/2023	Le Sorelle	Inedita	Villa Glisenti (Villa Carcina, BS)	Con Cecilia Rossi e Lella Costa
26/05/2023	Né vicino né lontano	Inedita	Castello Silvestri (Calcio, BG)	Con Cecilia Rossi e Lella Costa
23/10/2022	Arti Programmate	-	Archivio di Gianni (Borgosatollo, BS)	
11/07/2021	Quattro	Tessere	Pala53 (Concesio, BS)	Con C. Saija, Gisella Liberini, Banda e Coro di Concesio
12/06/2021	Così Parlò Zarathustra	Filosofarti	Museo MAGA (Gallarate, MI)	Con Alfredo Masi
12/01/2019	Nove	Correnti	CoArtCo (Bagnolo Mella, BS)	Con Corrado Saija e parte della Filarmonica di Bagnolo
04/11/2018	Incursione sonora	Scintille	Leonesia (Puegnago d.G., BS)	Con Corrado Saija e Vittorio Guindani
16/11/2017	Sonosfera	Chunk3	Carme (BS)	Con Corrado Saija e Elia Piana
11/07/2013	-	Villa Primo	Villa No (BS)	Con Corrado Saija, Francesco Fonassi e Michele Marelli
17/04/2009	-	Ground Night	Morya (Cellatica, BS)	Con Corrado Saija
19/07/2009	Home	Blue Festival	(Remedello di Sopra, BS)	Con Corrado Saija, Vittorio Guindani e Michele Marelli
09/06/2007	Sonosfera	Z.T.S.	Piazza Moretto (BS)	Con Corrado Saija, Maurizio Rinaldi e Fabrizio Saiu

Multimedia

Collegamenti a contenuti multimediali

Video:

https://youtu.be/yQvXXovH0ks	Correnti (CoArtCo, Bagnolo Mella, BS) 2019	Nove
https://youtu.be/CnMCOtvpt1k	Scintille (Leonesia, Puegnago del Garda) 2018	Parallel, " ", Nacre de Son, Seges
https://youtu.be/P4nQHE0PG00	La Materia dell'Arte (Villanuova sul Clisi) 2016	Oggetti Sonori
https://youtu.be/qsgNsiBp5Ec	Meccaniche della Meraviglia (Brescia) 2015	Parallel
https://vimeo.com/18998589	Musical ZOO (Castello, Brescia) 2010	NU
https://vimeo.com/7418298	Musical ZOO (Castello, Brescia) 2009	31.03.1849
https://vimeo.com/4854459	Teatro Lucia (Botticino) 2009	Out/In' Theatre (overview)
https://vimeo.com/4855499	Teatro Lucia (Botticino) 2009	Out/In' Theatre (band improvisation)
https://youtu.be/yXDhYqbvIQY	Museo MAGA (Gallarate) 2021	Così Parlò Zarathustra
https://youtu.be/5zTnrYk9YT4	RAAA Festival (Brescia) 2023	SoniCosmos

Audio:

https://soundcloud.com/kuig/oesie-sonore-stereo-reduction-sample	Poesie Sonore (stereo reduction sample)
https://soundcloud.com/kuig/calabrosa-stereo-reduction	Calabrosa (stereo reduction sample)
https://soundcloud.com/kuig/zoon-stereo-walkthrough	Zoon (Random walkthrough stereo simulation)
https://soundcloud.com/kuig/outin-theater-stereo-reduction	Out/In' Theater (stereo reduction sample)
https://soundcloud.com/kuig/standing-in-waves	Standing in Waves (sample)
https://soundcloud.com/kuig/loudscreeamer-sample	Loudscreeamer (sample)

Ringraziamenti

In ordine assolutamente casuale vorrei ringraziare le persone che negli anni mi hanno sostenuto (oltre ovviamente a quelle con cui ho collaborato, già citate nel testo). Un sentito grazie dunque a:

Nino Alfieri	Martina Coletti	Albano Morandi	Federica Scolari
Davide Anni	Roberto Dani	Lidia Pedron	Davide Totaro
B.P. Berti	Cristina Maccarinelli	Viola Russi	Cristina Trivellin
Paolo Bolpagni	Valeria Magnoli	Paolo Sacchini	Michela Zambelli
Laura Bosio Leonesio	Ilaria Manzoni	Corrado Saija	
Claudia Capelli	Kevin McManus	Fabrizio Saiu	

Biografia



Giorgio Presti

Giorgio Presti (Brescia, 1982) è stato un docente dell'Accademia di Belle Arti di Brescia e attualmente ricercatore del Dipartimento di Informatica dell'Università degli studi di Milano, dove svolge anche attività di ricerca nel Laboratorio di Informatica Musicale; laboratorio in cui, accanto alla creazione di nuovi strumenti digitali, vengono indagati i fenomeni naturali da cui emerge l'esperienza musicale: dalla fisica acustica fino agli aspetti più sfuggevoli della mente.

Sound designer e sound artist da sempre affascinato dalla musicalità del rumore, ha suonato in diverse formazioni musicali, ha prodotto molti gruppi locali ed ha lavorato come tecnico in importanti studi di post produzione di Milano. Autore di installazioni multimediali interattive e performance elettroacustiche, in cui si interrogano le correlazioni tra arte, scienza e linguaggio, approfondendo il concetto di "scultura sonora" e interazione tra fruitore, suono e ambiente circostante.

Ha partecipato a diversi e importanti eventi esponendo le sue opere in contesti come Landscape Festival, Meccaniche della Meraviglia, Associazione Artisti Bresciani, Museo Paolo VI, Carne, Università Cattolica di Brescia, Fondazione D'Arts Oscar Signorini, Centro Arti e Tecnologie, Centro Lucia di Botticino, Scalamata Gallery di Venezia, e diversi eventi pubblici di divulgazione artistica e scientifica, tra cui il Festival della Scienza di Genova.

Contatti: giorgio.presti@gmail.com