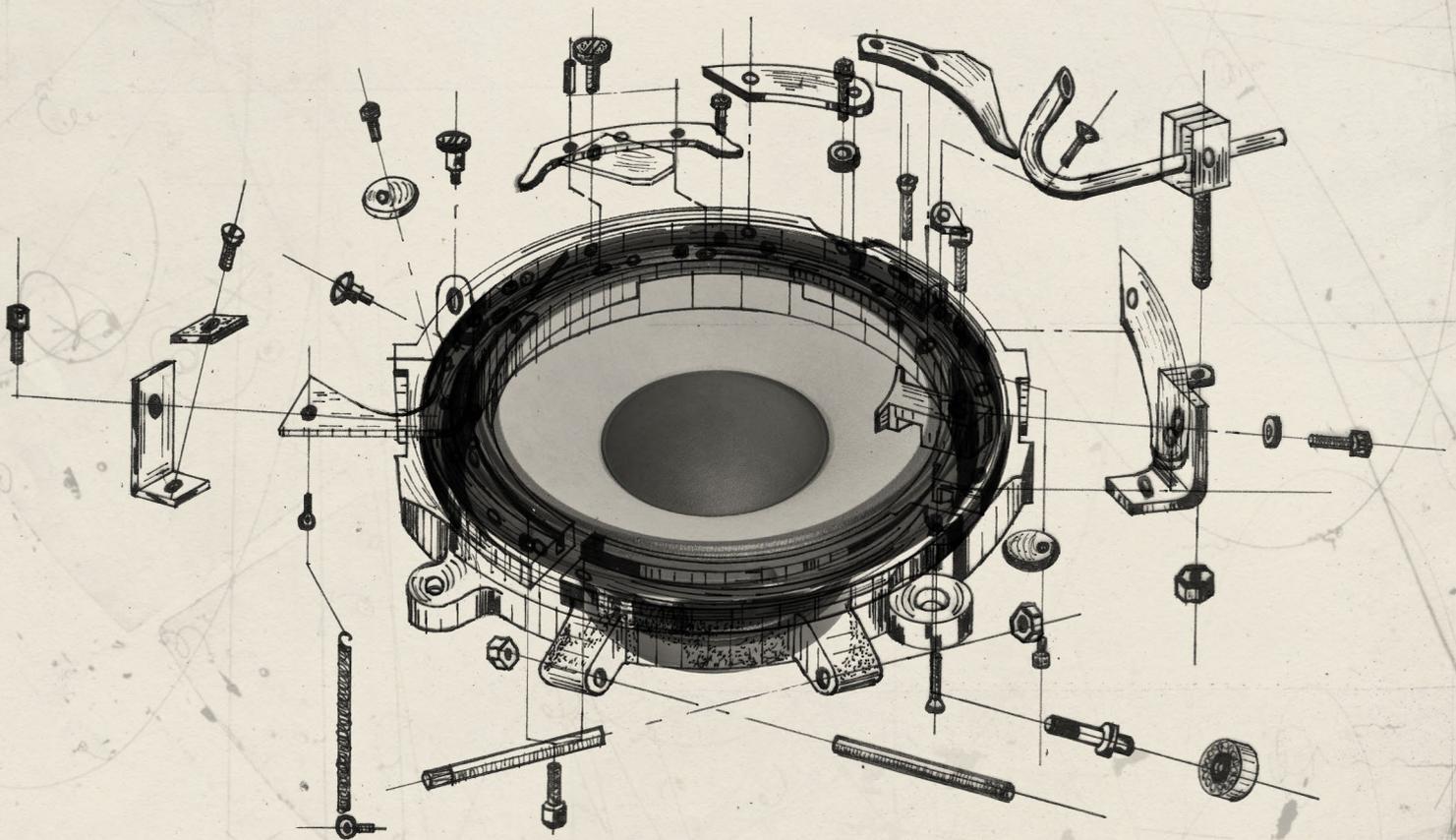


# Corrado Saija & Giorgio Presti

Portfolio 2007-2019



# Nacre de Son

2018 - Scultura cimatica (80x80x100cm)

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



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.

“ ”

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

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.

# Poesie Sonore

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

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

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

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. Comprendere implica l'essere in relazione, per questo la conoscenza è sempre incompleta se fondata solo sul soggetto conoscente o sull'oggetto del conoscere. Le radici della consapevolezza sono tanto più profonde quanto più chiara è la visione della relazione fra sé ed il mondo.

Ciò che ci lega al mondo investe i nostri sensi e le nostre capacità razionali, mettendoli ora in accordo, ora in disaccordo: schemi logici, precognizioni, pregiudizi si sovrappongono, concordano o combattono con simboli, allegorie, narrazioni; in tale ricchezza naufraga l'io del soggetto moderno.

Il funzionamento stesso di *Parallel* si basa su riflessioni di questo tipo: 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.

Per vivere il fenomeno estetico partiamo dal sospendere il giudizio, ci mettiamo in ascolto, in parallelo, questa parola proviene appunto dal greco parà allélois, che significa l'uno di fronte all'altro. Dai concetti di frontalità e interazione si innesca un processo di conoscenza interiore che stimola riflessioni sulla relazione tra il sé ed il mondo. Dalla caverna di Platone fino ad oggi, tale relazione è esprimibile come la tensione inevitabile verso una verità nascosta e la difficile ricerca di un vivere etico che vi si accordi.

Possiamo uscire da una stretta ed umida caverna piena di echi, ove abitudini e falsi convincimenti legano l'uomo come un prigioniero? Se la risposta è sì, questa è di fronte a noi.

# Calabrosa

2012 - Scultura sonora (300x200x80cm)

Legno, altoparlanti, sistema di elaborazione digitale



Locandina rappresentante un render dell'opera, 2012

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 inteso 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

2011 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, PLC, sistema di elaborazione digitale



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.

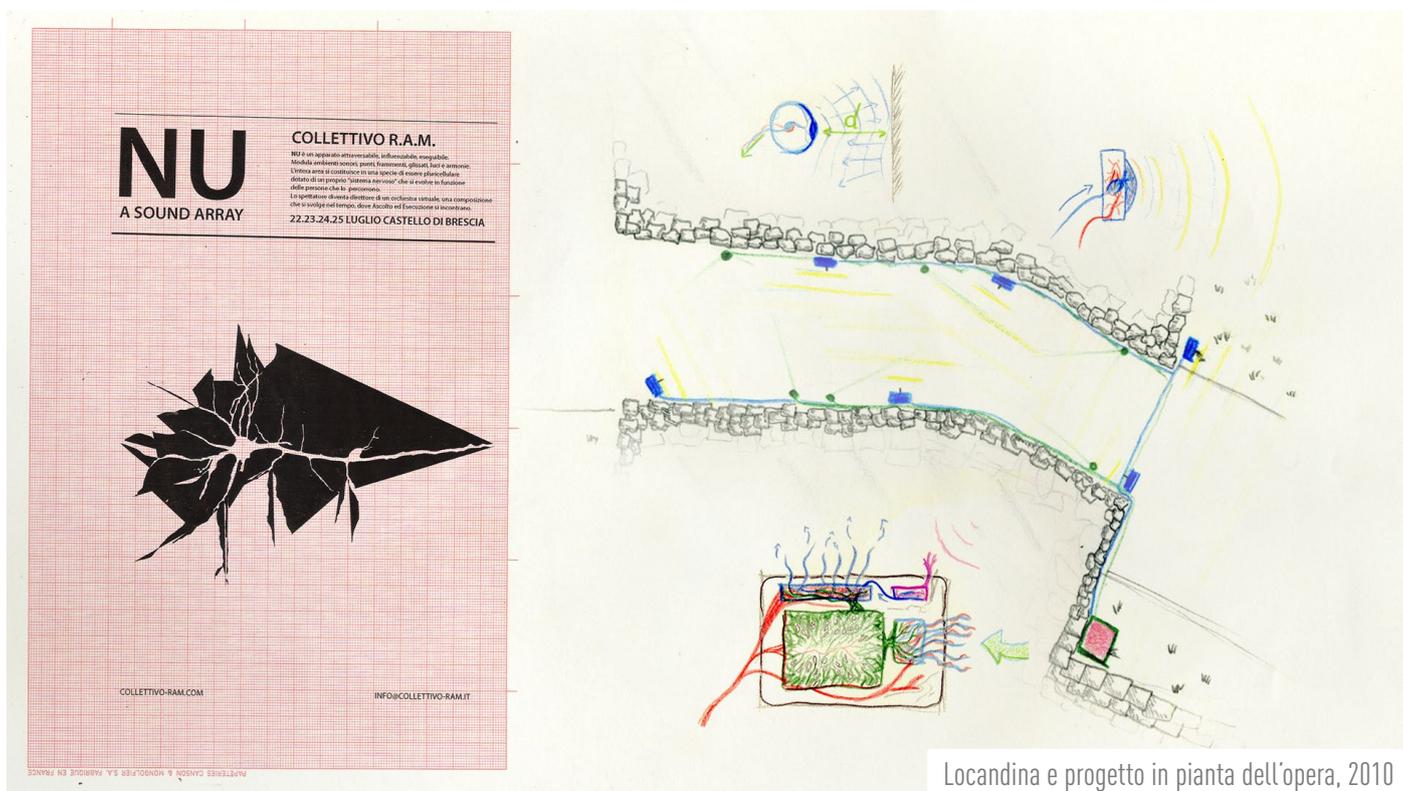
In questo modo si è svelato un senso sociale intrinseco a *Zoon*: l'elemento sorpresa crea stupore in chi innesca i meccanismi sonori, il quale porta il fruitore a considerare (o meglio a ri-considerare) l'ambiente circostante, arricchito da sonorità furtive, che aggiungono una dimensione fantastica, 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

2010 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, PLC, sistema di elaborazione digitale



Locandina e progetto in pianta dell'opera, 2010

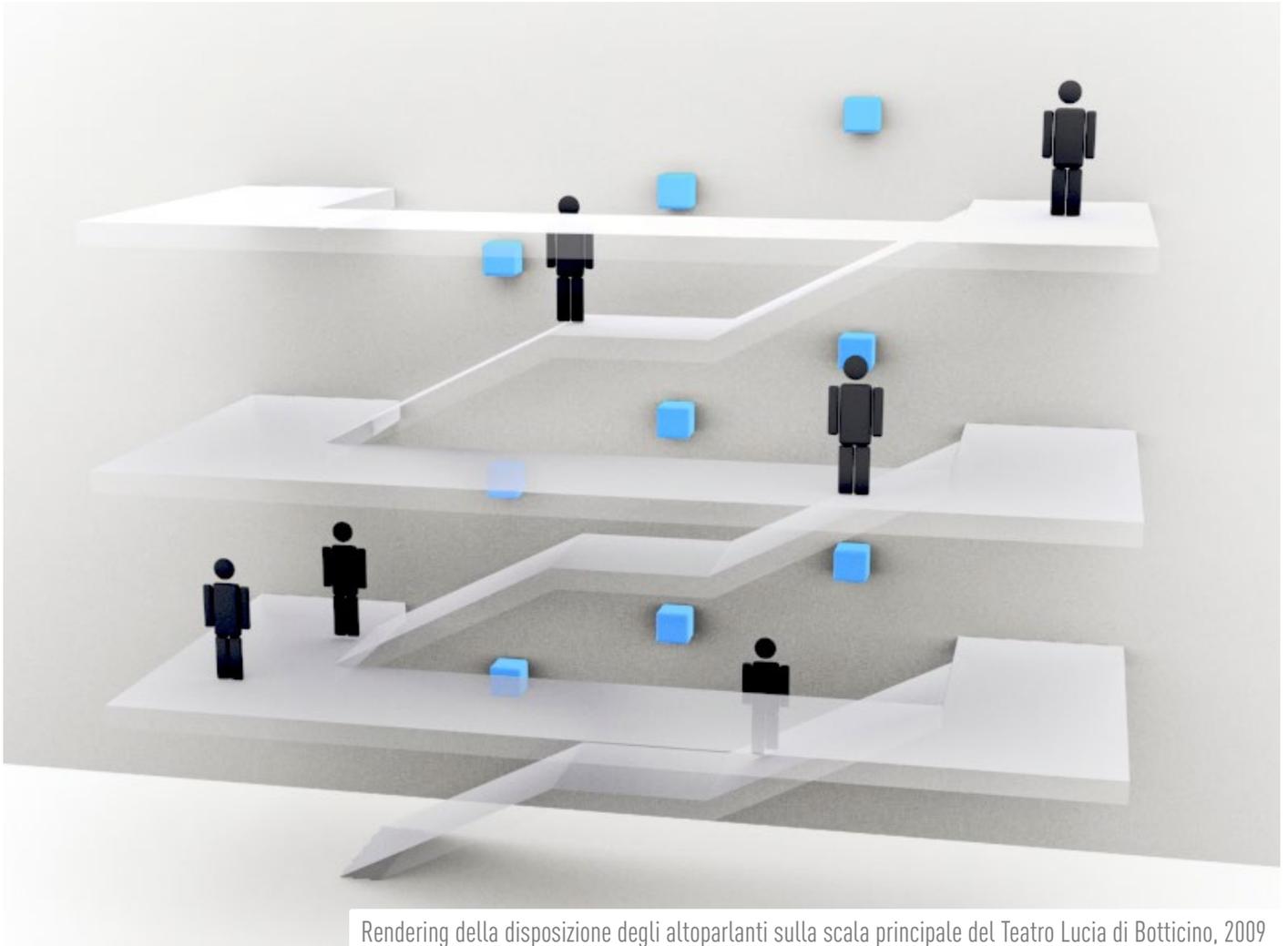
Installata nel corridoio di roccia del Castello di Brescia dal Collettivo RAM, l'opera rappresenta una sorta di essere pluricellulare con il suo sistema nervoso e i suoi sensi, che si evolve in funzione dei fruitori che lo attraversano. Questo essere si manifesta attraverso il suono, come fosse quella 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

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 Saija tra quelli operati al Teatro Centro Lucia di Botticino dal collettivo RAM di Brescia.

# 31.03.1849

2009 - Ambiente sonoro sensibile (site-specific)

Altoparlanti, sensori, faretto, 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.

# Nuove Tendenze Sonore '08

2008 - Intervento di arredo sonoro (site-specific)

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



Installation view del festival *Nuove Tendenze Sonore '08*, Parco Peppino Impastato, Brescia, 2008

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

2018	Scintille	Fondazione Vittorio Leonesio	Puegnago del Garda (BS)
2018	Premio Paolo VI per l'Arte Contemporanea	Collezione Paolo VI	Concesio (BS)
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 (3° Festival Gardesano della Creatività Giovanile)	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	Nuove Tendenze Sonore '08	Parco Peppino Impastato	Brescia

# Performances

## Elenco di alcune performance significative

12/01/2019	Nove	Correnti	CoArtCo (Bagnolo Mella, BS)	Con parte della Filarmonica di Bagnolo
04/11/2018	Incursione sonora	Scintille	Leonesia (Puegnago d.G., BS)	Con Vittorio Guindani
16/10/2018	Incursione sonora	Scintille	Leonesia (Puegnago d.G., BS)	-
16/11/2017	Sonosfera	Chunk3	Carme (BS)	Con Elia Piana
11/07/2013	-	Villa Primo	Villa No (BS)	Con Francesco Fonassi e Michele Marelli
17/04/2009	-	Ground Night	Morya (Cellatica, BS)	-
19/07/2009	Home	Blue Festival	(Remedello di Sopra, BS)	Con Vittorio Guindani e Michele Marelli
09/06/2007	Sonosfera	Z.T.S.	Piazza Moretto (BS)	Con Maurizio Rinaldi e Fabrizio Saiu

# Multimedia

## Collegamenti a contenuti multimediali

### Video:

<a href="https://youtu.be/yQvXXovH0ks">https://youtu.be/yQvXXovH0ks</a>	Correnti (CoArtCo, Bagnolo Mella, BS) 2019	Nove
<a href="https://youtu.be/CnMC0tvpt1k">https://youtu.be/CnMC0tvpt1k</a>	Scintille (Leonesia, Puegnago del Garda) 2018	Parallel, " ", Nacre de Son, Seges
<a href="https://youtu.be/P4nQHE0PGQ0">https://youtu.be/P4nQHE0PGQ0</a>	La Materia dell'Arte (Villanuova sul Clisi) 2016	Oggetti Sonori
<a href="https://youtu.be/qsgNsiBp5Ec">https://youtu.be/qsgNsiBp5Ec</a>	Meccaniche della Meraviglia (Brescia) 2015	Parallel
<a href="https://vimeo.com/18998589">https://vimeo.com/18998589</a>	Musical ZOO (Castello, Brescia) 2010	NU
<a href="https://vimeo.com/7418298">https://vimeo.com/7418298</a>	Musical ZOO (Castello, Brescia) 2009	31.03.1849
<a href="https://vimeo.com/4854459">https://vimeo.com/4854459</a>	Teatro Lucia (Botticino) 2009	Out/In' Theatre (overview)
<a href="https://vimeo.com/4855499">https://vimeo.com/4855499</a>	Teatro Lucia (Botticino) 2009	Out/In' Theatre (band improvisation)

### Audio:

<a href="https://soundcloud.com/kuig/poesie-sonore-stereo-reduction-sample">https://soundcloud.com/kuig/poesie-sonore-stereo-reduction-sample</a>	Poesie Sonore (stereo reduction sample)
<a href="https://soundcloud.com/kuig/calabrosa-stereo-reduction">https://soundcloud.com/kuig/calabrosa-stereo-reduction</a>	Calabrosa (stereo reduction sample)
<a href="https://soundcloud.com/kuig/zoon-stereo-walkthrough">https://soundcloud.com/kuig/zoon-stereo-walkthrough</a>	Zoon (Random walkthrough stereo simulation)
<a href="https://soundcloud.com/kuig/outin-theater-stereo-reduction">https://soundcloud.com/kuig/outin-theater-stereo-reduction</a>	Out/In' Theater (stereo reduction sample)

## Ringraziamenti

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

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

# Biografia



Corrado Saija



Giorgio Presti

**Corrado Saija e Giorgio Presti** sono due musicisti e sound artisti attivi da diversi anni sul territorio bresciano. Insieme hanno realizzato diverse installazioni multimediali (prima con il Collettivo RAM e poi in coppia), approfondendo il concetto di "scultura sonora" e interazione tra fruitore, suono e ambiente circostante. Hanno partecipato a diversi e importanti eventi esponendo le loro opere in contesti come Meccaniche della Meraviglia (Festival Gardesano della Creatività Giovanile), Associazione Artisti Bresciani (Giovani presenze nella ricerca artistica a Brescia), Museo Paolo VI (Finalisti del Premio Paolo VI), Carme (CHUNK3), Università Cattolica di Brescia (Percorsi), Fondazione D'Arts Oscar Signorini (Cantiere Creativo), Centro Arti e Tecnologie, Centro Lucia di Botticino.

**Corrado Saija (Manerbio, 1983)** dopo aver conseguito la maturità artistica, approfondisce lo studio del pianoforte jazz, segue un corso al SAE institute (School of Audio Engineering) e consegue da privatista la licenza di teoria e solfeggio, per frequentare poi il conservatorio di Milano dove ottiene a pieni voti il diploma in musica elettronica e nuove tecnologie.

Interessato alla creazione di una nuova estetica musicale radicata nella tradizione della musica elettroacustica colta, indaga il rapporto fra le forme del rumore e la composizione. La sua musica trova terreno fertile nell'immagine e nelle arti multimediali per le sue caratteristiche "sinestetiche". Compone musica per il teatro, realizza diverse colonne sonore per corti, documentari, audiovisivi commerciali e spot radiofonici.

**Giorgio Presti (Brescia, 1982)** è Dottore di ricerca in Informatica ed è attualmente titolare di un assegno di ricerca post-doc nel Laboratorio di Informatica Musicale all'Università degli Studi di Milano, dove 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 sfuggitivi della mente.

Tastierista autodidatta 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 opere generative, composizioni e performance elettroacustiche, in cui si interrogano le correlazioni tra arte scienza e linguaggio.

**Contatti:** [giorgio.presti@gmail.com](mailto:giorgio.presti@gmail.com)  
[corradosaija@gmail.com](mailto:corradosaija@gmail.com)