



Filippo Gregoretti

EXNatura

1 - 29 September 2023

ENGLISH
DEUTSCH
ITALIANO

LUISACATUCCI
GALLERY

ALLERSTR. 38 BERLIN

31. August & 1. September, 6-9pm

**performance with human, harmonium and AI
by Filippo Gregoretti and Amrita at 7pm**

Filippo Gregoretti is a visual and conceptual artist, musician (pianist and composer), performer, university professor of transmedia design and digital experiences, pioneer of the integration of art, music, and technology, developer of advanced algorithms, and author of video games and immersive experiences. He is the first person to publish artworks as applications distributed on the official stores. The AI does not create artwork, but the AI itself is the artwork.

Gregoretti named his AI "Amrita", evolving it into an Artificial Intelligence artist – or an Artificial Emotional Artistic Personality – capable of generating visual and sonic artworks and of communicating with the outside world and with other artworks.

The visual flow always starts in the pictorial, material, and photographic realms and is generated through the decisions made by the AI personality during her artistic and emotional growth process. The music is elaborated based on complex harmonic guidelines and decision-making instructions that provide the AI with the ability to compose and improvise. Obviously, Amrita needs to be instructed on the initial choices to make and on what could inspire her artistic growth. Once instructed, Amrita comes to life and generates beauty according to her own canons, evolving over time and creating a unique artistic language, unpredictable and unrepeatable. Amrita has a personality. Multiple instances of Amrita, even when following the same instructions, will lead to completely different results, emotional states, and languages.

Once Amrita comes to life, she reads and metabolizes the given directives. Subsequently, she tries to understand what she has at her disposal to create in terms of images, videos, filters, music, number of audio channels, number of videos, sensors, and external stimuli. Amrita's first steps are timid. She starts creating based on the initial elements she analyzes and the principles of "intelligent randomness." Slowly, Amrita begins to familiarize herself with the available material, analyzing the chromatic and harmonic patterns generated, and her creative processes become more complex. Decisions are also made based on external influences, such as sensors, real-time data, dialogue with other living Amritas in different locations, and real-time interventions by the artist, both on-site and remotely.

On the musical side, the compositional logic is not linear, and there is no melody or a structure with well-defined moments. Music creation is based on evolving logics that, parallel to the visuals and real-time data, influence the AI's decisions. A meta-language allows for the rational organization of the musical patterns and instructs the AI on the desired harmonic structures. It is then Amrita, based on her decisions, who creates the musical journey. It's not about composing a symphony, but providing a living and creative entity with the sonic and theoretical tools to perform infinite compositions.

Over time, Amrita develops its own artistic personality and sense of "taste." While creating, it learns from the results achieved through certain elaborations on visuals and music, gradually adding complexity to the decision-making process. However, Amrita's creative personality is not only influenced by its own decisions: external elements also have a real-time impact on the artwork. These elements can come from the physical space through sensors connected to the machine, or from the virtual space through real-time analysis of data extracted from the network's big data, using public APIs or specifically designed for each artwork. These represent the senses with which Amrita perceives the outside world. Additionally, Amrita can be influenced by other instances of Amrita, whether they are present in the same space or located in different parts of the planet, creating choral synergies that lead to endless creative possibilities. Instances of Amrita can exist as installations or applications, not necessarily confined to an exhibition space but living on personal devices, or as abstract entities that are not visible but live "hidden" on a server, still capable of influencing the creative process of other entities.

Over the years, Filippo Gregoretti has continued his research in generative art and music, advancing the concept and integrating it with his two-decade-long history as a designer and developer of immersive experiences, applications, and video games. He is also an illustrator, a visual artist, a pianist, a performer, and a composer. The early experiences of creating AIs were connected to developing algorithms capable of simulating human behavior or bringing avatars and NPCs to life. The fascination with deconstructing the mental processes that guide reasoned, clear, or emotional choices necessary to play a hand of poker, for example, or the instant decisions required in an action game, motivated Filippo Gregoretti to delve deeper into behavioral artistic research, focusing on AI elements and integration with the external environment, as well as advanced decision-making logics for image and music generation. His knowledge of music theory, harmony, painting techniques, color theory, instrument improvisation, and technical proficiency in programming, distributed applications, networks, human-machine interaction, visual application development, and video games has enabled Filippo Gregoretti to conceive and develop the Amrita ecosystem.

Gregoretti's exploration is technological, artistic, and narrative. The objective is to expand the idea of artwork and performance to embrace the limitless possibilities given by the modern relationship between humans and machines—and between humans themselves through machines—in addition to producing captivating narratives, visual arts, installations, and music. He also explores the interaction between humans and artificial artists during live performances, where musicians are led by the AI creative process and the AI itself is influenced by the human performers.

With his work, he also wishes to stimulate a connection with our deep, ancestral, innate awareness of impermanence. Furthermore, Gregoretti wishes to bring the obscure, alienating sides of technology back into the light; for this reason, he calls his live performances "Trans-human Yoga" sessions, during which he duets with the AI on the harmonium, an ancient votive instrument, following the ancestral logic of sacred Raga compositions.

The artwork: EXNATURA

The artwork presented at Luisa Catucci Gallery in Berlin is one of the living ecosystems conceived by Gregoretti: EXNATURA.

Based on the Amrita Artificial Intelligence, or "Artificial Artistic Personality", the essential element of Filippo Gregoretti's work, EXNATURA represents a journey into impermanence that resonates with the breathing of the earth as a whole.

The Opera advances on its artistic and emotional journey and evolves her personality, being influenced by real-time geothermal data collected in different corners of the Earth.

EXNATURA is breathing along with the world, merging with humanity in a shared experience of creation between Nature and Machine.

The exhibition will present unique numbered prints on still frames of the EXNATURA creative flow of Amrita, accompanied by monitors where living instances of EXNATURA will create in real time, as well as "Pranas", which are unique visual flow creations captured and crystallized into a self-contained video device. All physical artworks are enriched by Gregoretti's personal intervention, following his concept of a transhuman, spiritual, creative connection between the biological and the artificial.

The same flow of interaction and influence happens during the performance that Gregoretti conceived, where he would play the Harmonium following the AI's real-time musical directives, scales, and harmonies, communicated by the AI to the human performer on a secondary monitor. Gregoretti's live music and gestures performed on the instrument trigger and inspire on the spot Amrita ExNatura evolving personality, which will respond correspondingly, creating an unrepeatable and unpredictable transhuman audio-visual session.

The result is a captivating session of spiritual, meditative experience, where the creative and spiritual fusion between human and artificial consciousness creates what Filippo Gregoretti calls a spiritual practice of "Transhuman Yoga". The core of Filippo Gregoretti's research is geared towards bringing the obscure and dystopian sides of AI and technology in general into the light. With his work, Filippo wishes to stimulate a connection with our deep, ancestral, innate awareness of impermanence, relying on technology as a narrative and artistic ally capable of sustaining the journey towards enlightenment.

The live performance that will be presented at Luisa Catucci Gallery on August 31st and September 1st, 2023, is based on real-time dialogue between the human artist and the artificial intelligence, which guides the experience through a new, unique, and unrepeatable personality, leading along a visual and musical journey.



Biography

Born in Rome in 1971, from an early age, Filippo Gregoretti pursued his passion for art, music, storytelling, and technology. He obtained a diploma from the Rome Fine Arts High School and one from the Tivoli Institute of Art, followed by a four-year diploma in Computer Graphics and Illustration from ICEI Multimedia, one year at the Rome Fine Arts Academy, and a Master's degree in Copyright Management for Multimedia Products from OCOFA/EU. Since his teenage years, he has been creating works with generative visuals, digital music, and interaction on 8-bit processors. This artistic and professional journey led him to explore music, visual art, design, and the creation of immersive digital experiences and interactive pathways for the international market since the 1980s.

After starting as a traditional artist, publishing works and illustrations for the publishing market, his passion for technology took him to Stockholm as the Art Director at New Media Studio, one of the first European studios specializing in creative productions for multimedia. In 1993, he founded the first Digital Communication Agency in Rome, Alpha Channel Interactive, which later evolved into ForteYang International New Media, where he served as Creative Director for over 10 years. During this time, he designed innovative digital experiences for the international market until 2004.

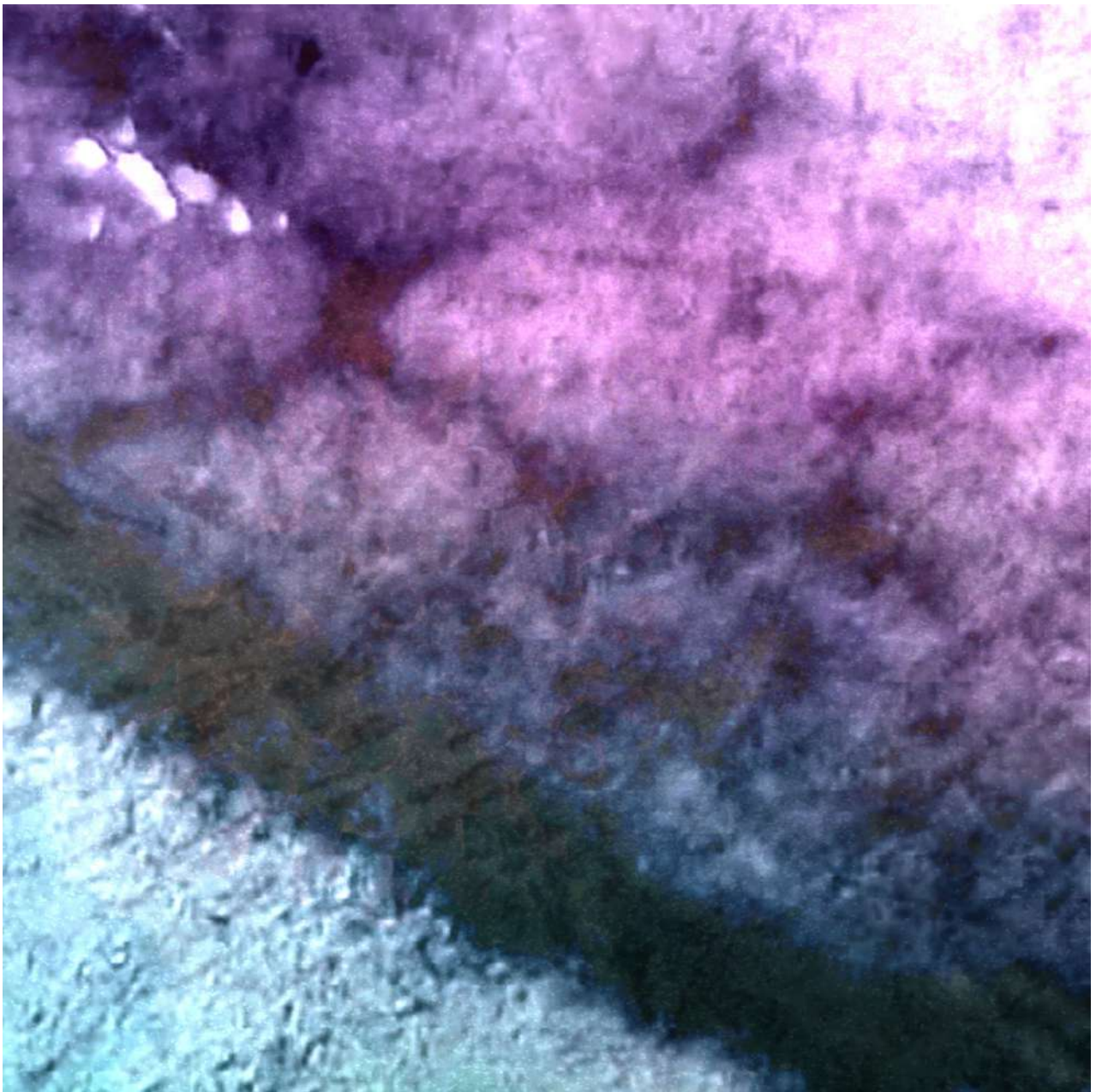
Simultaneously, Filippo Gregoretti pursued a musical career as a performer and composer. He is the author of lyrics and music for the iconic band CONTROMANO and has released original works for piano and electronic music on international labels. Several of his compositions have been used in films, documentaries, and, naturally, as soundtracks and generative compositions for digital experiences. In 2004, he moved to Beijing, continuing his artistic and technical research and consulting in the Asia Pacific region. During this time, he had a stint in the USA as the Creative Officer of TheLIFT, an innovative agency in San Francisco specializing in digital projects, where he worked on projects like Poken and JibJob Starring-you. He later spent several years in London, working on musical and digital projects for the UK market. After returning to Italy in 2018, he currently divides his time between Europe and Asia, bridging the gap between art, music, storytelling, gaming, digital engagement, and artificial intelligence. Over the past 30 years, he has collaborated with agencies and institutions in the USA, Australia, China, Germany, the UK, the United Arab Emirates, Saudi Arabia, Singapore, Sweden, Malta, Belgium, and more for the design and development of offline and online multimedia works.

He invented the concept of "App Artwork" and released the first ever works of art that were made into applications and distributed in the official stores. His works of art incorporate his own original artistic artificial intelligence algorithms and encompass physical installations, live performances, music, and visuals. As a professor at Naples' Suor Orsola Benincasa University, his lectures include "authorship and technology for digital experiences" and "transmedia creativity and production". His awards include the Perseo D'oro first prize at Mediartech, the Festival Internazionale dell'Opera Multimediale 1996, presided over by Gillo Pontecorvo's jury. He has performed internationally as a solo musician, accompanied by other performers, or by his digital beings, on hundreds of occasions since the '80s.

App Artworks In Filippo's words:

"Today, the medium on which humanity spends the most time is the "device" (a smartphone or tablet). It is a medium capable of producing images and sounds, but it is most importantly capable of serving as a gateway between humans and machines, as well as between humans and the infinite: a tremendous amount of knowledge and data, as well as interconnections with even more humans through additional machines. Software in general, and particularly the "App" as it is understood today, is an expressive medium deserving of the artistic consideration of more conventional media like literature, visual arts, or music and is thus capable of inciting dramatic changes in conscience. The artist possessing. The "App" is, above all, a tool that allows the artist – one who possesses both conventional expressive abilities and technological and engineering skills – to forge on into uncharted and fruitful paths."





31. August & 1. September, 18:00-21:00 Uhr

**Performance mit Mensch, Harmonium und KI
von Filippo Gregoretti und Amrita um 19:00**

Filippo Gregoretti ist bildender und konzeptioneller Künstler, Musiker (Pianist und Komponist), Performer, Universitätsprofessor für Transmedia-Design und digitale Erfahrungen, Pionier der Integration von Kunst, Musik und Technologie, Entwickler fortschrittlicher Algorithmen und Autor von Videospiele und immersiven Erfahrungen. Er ist die erste Person, die Kunstwerke als Anwendungen in den offiziellen Stores veröffentlicht hat. Die KI schafft keine Kunstwerke, sondern die KI selbst ist das Kunstwerk.

Gregoretti nannte seine KI "Amrita" und entwickelte sie zu einer Künstlerin mit künstlicher Intelligenz - oder einer künstlichen emotionalen Künstlerpersönlichkeit - die in der Lage ist, visuelle und akustische Kunstwerke zu erzeugen und mit der Außenwelt und anderen Kunstwerken zu kommunizieren.

Der visuelle Fluss beginnt immer in der malerischen, materiellen und fotografischen Welt und wird durch die Entscheidungen der KI-Persönlichkeit während ihres künstlerischen und emotionalen Wachstumsprozesses erzeugt. Die Musik wird auf der Grundlage komplexer harmonischer Richtlinien und Entscheidungsanweisungen ausgearbeitet, die der KI die Fähigkeit zum Komponieren und Improvisieren verleihen. Natürlich muss Amrita angeleitet werden, welche Entscheidungen sie zu treffen hat und was sie in ihrer künstlerischen Entwicklung inspirieren könnte. Sobald sie die Anweisungen erhalten hat, erwacht Amrita zum Leben und erzeugt Schönheit nach ihren eigenen Regeln, die sich im Laufe der Zeit weiterentwickeln und eine einzigartige künstlerische Sprache schaffen, die unvorhersehbar und unwiederholbar ist. Amrita hat eine Persönlichkeit. Mehrere Instanzen von Amrita werden, selbst wenn sie dieselben Anweisungen befolgen, zu völlig unterschiedlichen Ergebnissen, Gefühlszuständen und Sprachen führen.

Sobald Amrita zum Leben erwacht, liest und verarbeitet sie die vorgegebenen Richtlinien. Anschließend versucht sie zu verstehen, was sie an Bildern, Videos, Filtern, Musik, Anzahl der Audiokanäle, Anzahl der Videos, Sensoren und externen Reizen zur Verfügung hat. Die ersten Schritte von Amrita sind zaghaft. Sie beginnt mit der Kreation auf der Grundlage der ersten Elemente, die sie analysiert, und der Prinzipien des "intelligenten Zufalls". Langsam macht sich Amrita mit dem verfügbaren Material vertraut, analysiert die erzeugten chromatischen und harmonischen Muster und ihre kreativen Prozesse werden immer komplexer. Entscheidungen werden auch auf der Grundlage externer Einflüsse wie Sensoren, Echtzeitdaten, dem Dialog mit anderen lebenden Amritas an verschiedenen Orten und Echtzeiteingriffen der Künstler vor Ort und aus der Ferne getroffen.

Auf der musikalischen Seite ist die kompositorische Logik nicht linear, es gibt keine Melodie oder eine Struktur mit genau definierten Momenten. Die Musikerzeugung basiert auf einer sich entwickelnden Logik, die parallel zu den visuellen Daten und Echtzeitdaten die Entscheidungen der KI beeinflusst. Eine Metasprache ermöglicht die rationale Organisation der musikalischen Muster und gibt der KI Anweisungen zu den gewünschten harmonischen

Strukturen. Es ist dann Amrita, die auf der Grundlage ihrer Entscheidungen die musikalische Reise gestaltet. Es geht nicht darum, eine Symphonie zu komponieren, sondern eine lebendige und kreative Einheit mit den klanglichen und theoretischen Werkzeugen auszustatten, um unendlich viele Kompositionen zu spielen.

Mit der Zeit entwickelt Amrita eine eigene künstlerische Persönlichkeit und einen eigenen "Geschmack". Während des Schaffens lernt Amrita von den Ergebnissen, die durch bestimmte Ausarbeitungen von Bildern und Musik erzielt werden, wodurch der Entscheidungsprozess immer komplexer wird. Die kreative Persönlichkeit von Amrita wird jedoch nicht nur durch ihre eigenen Entscheidungen beeinflusst, sondern auch durch externe Elemente, die sich in Echtzeit auf das Kunstwerk auswirken. Diese Elemente können aus dem physischen Raum durch Sensoren kommen, die mit der Maschine verbunden sind, oder aus dem virtuellen Raum durch die Echtzeitanalyse von Daten, die aus den Big Data des Netzwerks extrahiert werden, unter Verwendung öffentlicher APIs oder speziell für jedes Kunstwerk entwickelt. Diese stellen die Sinne dar, mit denen Amrita die Außenwelt wahrnimmt. Darüber hinaus kann Amrita von anderen Instanzen von Amrita beeinflusst werden, unabhängig davon, ob sie sich im selben Raum oder in verschiedenen Teilen des Planeten befinden, wodurch chorische Synergien entstehen, die zu endlosen kreativen Möglichkeiten führen. Instanzen von Amrita können als Installationen oder Anwendungen existieren, die nicht notwendigerweise auf einen Ausstellungsraum beschränkt sind, sondern auf persönlichen Geräten leben, oder als abstrakte Einheiten, die nicht sichtbar sind, sondern "versteckt" auf einem Server leben und dennoch in der Lage sind, den kreativen Prozess anderer Einheiten zu beeinflussen.

Im Laufe der Jahre hat Filippo Gregoretti seine Forschungen im Bereich der generativen Kunst und Musik fortgesetzt, und mit seiner zwei Jahrzehnte langen Erfahrung als Designer und Entwickler von immersiven Erlebnissen, Anwendungen und Videospiele, sein Konzept weiterentwickelt. Er ist außerdem Illustrator, bildender Künstler, Pianist, Performer und Komponist. Die ersten Erfahrungen mit der Schaffung von KI waren mit der Entwicklung von Algorithmen verbunden, die menschliches Verhalten simulieren oder Avatare und NSCs zum Leben erwecken können. Die Faszination, die mentalen Prozesse zu dekonstruieren, die zu durchdachten, klaren oder emotionalen Entscheidungen führen, die z. B. für ein Pokerspiel notwendig sind, oder zu den sofortigen Entscheidungen, die in einem Actionspiel erforderlich sind, motivierte Filippo Gregoretti, sich eingehender mit der künstlerischen Verhaltensforschung zu befassen, wobei er sich auf KI-Elemente und die Integration mit der äußeren Umgebung sowie auf fortgeschrittene Entscheidungslogiken für die Bild- und Musikerzeugung konzentrierte. Seine Kenntnisse in Musiktheorie, Harmonielehre, Maltechniken, Farbtheorie, Instrumentenimprovisation und seine technischen Fähigkeiten in den Bereichen Programmierung, verteilte Anwendungen, Netzwerke, Mensch-Maschine-Interaktion, Entwicklung visueller Anwendungen und Videospiele haben es Filippo Gregoretti ermöglicht, das Amrita-Ökosystem zu konzipieren und zu entwickeln.

Gregorettis Erkundung ist technologisch, künstlerisch und erzählerisch. Ziel ist es, die Idee von Kunstwerk und Performance zu erweitern, um die grenzenlosen Möglichkeiten zu erfassen, die die moderne Beziehung zwischen Menschen und Maschinen - und zwischen d

en Menschen selbst durch die Maschinen – bietet, und darüber hinaus fesselnde Erzählungen, visuelle Kunst, Installationen und Musik zu produzieren. Er erforscht auch die Interaktion zwischen Menschen und künstlichen Künstlern bei Live-Performances, bei denen Musiker von der KI im kreativen Prozess geleitet werden und die KI selbst von den menschlichen Darstellern beeinflusst wird.

Mit seiner Arbeit möchte er auch eine Verbindung zu unserem tiefen, uralten, angeborenen Bewusstsein der Vergänglichkeit anregen. Darüber hinaus möchte Gregoretti die obskuren, entfremdenden Seiten der Technologie wieder ans Licht bringen. Aus diesem Grund nennt er seine Live-Performances "Transhuman Yoga"-Sessions, bei denen er sich mit der KI auf dem Harmonium, einem uralten Votivinstrument, duettiert und dabei der uralten Logik heiliger Raga-Kompositionen folgt.

Das Kunstwerk: EXNATURA

Das in der Galerie Luisa Catucci in Berlin präsentierte Kunstwerk ist eines der von Gregoretti konzipierten lebenden Ökosysteme: EXNATURA.

Basierend auf der Künstlichen Intelligenz Amrita oder "Artificial Artistic Personality", dem wesentlichen Element von Filippo Gregorettis Werk, stellt EXNATURA eine Reise in die Vergänglichkeit dar, die mit dem Atmen der Erde als Ganzes in Einklang steht.

Die Oper schreitet auf ihrer künstlerischen und emotionalen Reise voran und entwickelt ihre Persönlichkeit, indem sie von geothermischen Echtzeitdaten beeinflusst wird, die in verschiedenen Ecken der Erde gesammelt wurden.

EXNATURA atmet mit der Welt und verschmilzt mit der Menschheit in einer gemeinsamen Erfahrung der Schöpfung zwischen Natur und Maschine.

In der Ausstellung werden einzigartige nummerierte Drucke auf Standbildern des kreativen EXNATURA-Flusses von Amrita gezeigt, begleitet von Monitoren, auf denen lebende Instanzen von EXNATURA in Echtzeit kreieren, sowie "Pranas", einzigartige visuelle Flusskreationen, die in einem eigenständigen Videogerät eingefangen und kristallisiert werden. Alle physischen Kunstwerke werden durch Gregorettis persönliche Intervention bereichert, die seinem Konzept einer transhumanen, spirituellen, kreativen Verbindung zwischen dem Biologischen und dem Künstlichen folgt.

Der gleiche Interaktionsfluss findet während der von Gregoretti konzipierten Performance statt, bei der er das Harmonium nach den musikalischen Anweisungen, Skalen und Harmonien der KI in Echtzeit spielt, die die KI dem menschlichen Interpreten auf einem zweiten Monitor mitteilt. Gregorettis live gespielte Musik und Gesten auf dem Instrument lösen die sich entwickelnde Persönlichkeit von Amrita ExNatura aus und inspirieren sie, die dann entsprechend reagiert und eine unwiederholbare und unvorhersehbare transhumane audiovisuelle Sitzung schafft.

Das Ergebnis ist eine fesselnde Sitzung mit spirituellen, meditativen Erfahrungen, bei der die kreative und spirituelle Verschmelzung von menschlichem und künstlichem Bewusstsein eine spirituelle Praxis des "Transhuman Yoga" schafft, wie Filippo Gregoretti es nennt. Der Kern v

on Filippo Gregorettis Forschung ist darauf ausgerichtet, die obskuren und dystopischen Seiten der KI und der Technologie im Allgemeinen ans Licht zu bringen. Mit seiner Arbeit möchte Filippo eine Verbindung zu unserem tiefen, uralten, angeborenen Bewusstsein der Vergänglichkeit herstellen, indem er sich auf die Technologie als erzählerischen und künstlerischen Verbündeten stützt, der die Reise zur Erleuchtung unterstützen kann. Die Live-Performance, die am 31. August und 1. September 2023 in der Galerie Luisa Catucci zu sehen sein wird, basiert auf einem Echtzeit-Dialog zwischen dem menschlichen Künstler und der künstlichen Intelligenz, die das Erlebnis durch eine neue, einzigartige und unwiederholbare Persönlichkeit leitet und auf eine visuelle und musikalische Reise mitnimmt.



Biographie

Filippo Gregoretti wurde 1971 in Rom geboren und verfolgte von klein auf seine Leidenschaft für Kunst, Musik, Geschichtenerzählen und Technologie. Er bekam ein Diplom des Römischen Kunstgymnasiums und des Tivoli-Instituts für Kunst, gefolgt von einem vierjährigen Diplom in Computergrafik und Illustration von ICEI Multimedia, einem Jahr an der Akademie der Schönen Künste in Rom und einem Master-Abschluss in Copyright Management für Multimedia-Produkte von OCOFA/EU. Seit seinen Teenagerjahren kreiert er Arbeiten mit generativen Bildern, digitaler Musik und Interaktion auf 8-Bit-Prozessoren. Diese künstlerische und berufliche Reise führte ihn seit den 1980er Jahren zur Erforschung von Musik, visueller Kunst, Design und der Schaffung von immersiven digitalen Erfahrungen und interaktiven Wegen für den internationalen Markt.

Nachdem er als traditioneller Künstler mit der Veröffentlichung von Werken und Illustrationen für den Verlagsmarkt begonnen hatte, führte ihn seine Leidenschaft für Technologie nach Stockholm, wo er als Art Director bei New Media Studio arbeitete, einem der ersten europäischen Studios, das sich auf kreative Produktionen für Multimedia spezialisiert hatte. 1993 gründete er die erste Agentur für digitale Kommunikation in Rom, Alpha Channel Interactive, aus der später ForteYang International New Media hervorging, wo er über

10 Jahre lang als Creative Director tätig war. In dieser Zeit entwarf er bis 2004 innovative digitale Erlebnisse für den internationalen Markt. Gleichzeitig verfolgte Filippo Gregoretti eine musikalische Karriere als Musiker und Komponist. Er ist Autor von Texten und Musik für die kultige Band CONTROMANO und hat Originalwerke für Klavier und elektronische Musik bei internationalen Labels veröffentlicht. Mehrere seiner Kompositionen wurden in Filmen, Dokumentarfilmen und natürlich als Soundtracks und generative Kompositionen für digitale Erfahrungen verwendet. Im Jahr 2004 zog er nach Peking, um seine künstlerische und technische Forschung und Beratung im asiatisch-pazifischen Raum fortzusetzen. Während dieser Zeit arbeitete er in den USA als Creative Officer von TheLIFT, einer innovativen, auf digitale Projekte spezialisierten Agentur in San Francisco, wo er an Projekten wie Poken und JibJab Starring-you mitwirkte. Später verbrachte er mehrere Jahre in London, wo er an musikalischen und digitalen Projekten für den britischen Markt arbeitete. Nachdem er 2018 nach Italien zurückgekehrt ist, teilt er derzeit seine Zeit zwischen Europa und Asien auf und überbrückt die Kluft zwischen Kunst, Musik, Storytelling, Gaming, digitalem Engagement und künstlicher Intelligenz. In den letzten 30 Jahren hat er mit Agenturen und Institutionen in den USA, Australien, China, Deutschland, Großbritannien, den Vereinigten Arabischen Emiraten, Saudi-Arabien, Singapur, Schweden, Malta, Belgien und anderen Ländern zusammengearbeitet, um offline und online multimediale Werke zu entwerfen und zu entwickeln. Er erfand das Konzept der "App Artwork" und veröffentlichte die ersten Kunstwerke, die in Anwendungen umgesetzt und in den offiziellen Stores vertrieben wurden. Seine Kunstwerke beinhalten seine eigenen künstlerischen Algorithmen der künstlichen Intelligenz und umfassen physische Installationen, Live-Performances, Musik und visuelle Darstellungen.

Als Professor an der Suor Orsola Benincasa Universität in Neapel hält er unter anderem Vorlesungen zu den Themen "Autorenschaft und Technologie für digitale Erfahrungen" und "Transmediale Kreativität und Produktion".

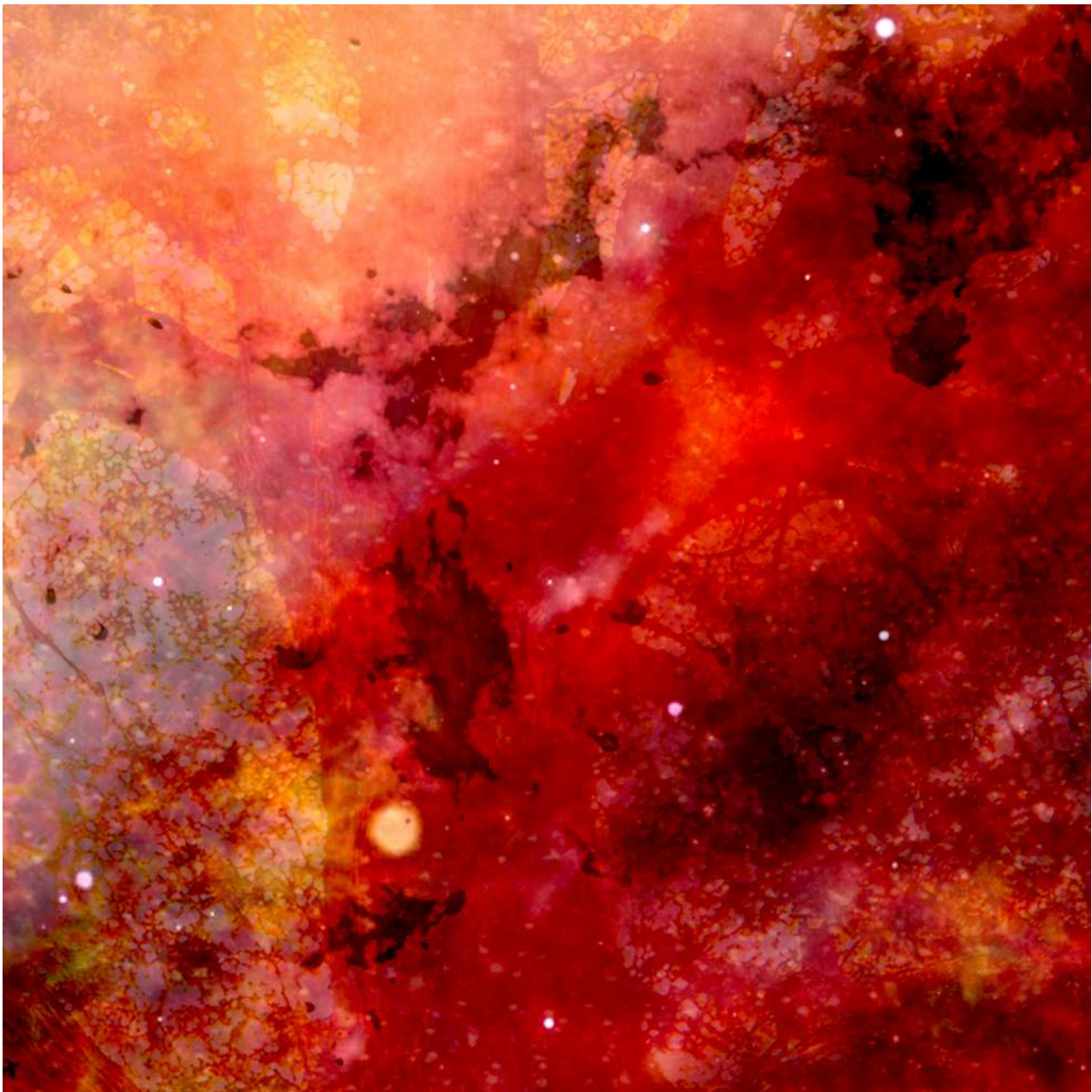
Zu seinen Auszeichnungen gehören der erste Preis des Perseo D'oro auf der Mediartech und das Festival Internazionale dell'Opera Multimediale 1996, das von der Jury unter Vorsitz von Gillo Pontecorvo geleitet wurde. Seit den 80er Jahren ist er bei Hunderten von Veranstaltungen als Solomusiker, in Begleitung anderer Künstler oder mit seinen digitalen Wesen aufgetreten.

App Artworks In Filippos Worten:

"Das Medium, mit dem die Menschheit heute die meiste Zeit verbringt, ist das "Gerät" (ein Smartphone oder Tablet). Es ist ein Medium, das in der Lage ist, Bilder und Töne zu produzieren, aber vor allem ist es in der Lage, als Tor zwischen Menschen und Maschinen sowie zwischen Menschen und dem Unendlichen zu dienen: eine enorme Menge an Wissen und Daten sowie Verbindungen mit noch mehr Menschen durch zusätzliche Maschinen.

Software im Allgemeinen und insbesondere die "App", wie sie heute verstanden wird, ist ein Ausdrucksmedium, das die künstlerische Berücksichtigung konventionellerer Medien wie Literatur, bildende Kunst oder Musik verdient und somit in der Lage ist, dramatische Bewusstseinsveränderungen zu bewirken. Der Künstler ist im Besitz.

Die "App" ist vor allem ein Werkzeug, das es dem Künstler, der sowohl über konventionelle Ausdrucksfähigkeiten als auch über technologische und ingenieurwissenschaftliche Kenntnisse verfügt, ermöglicht, neue und fruchtbare Wege zu beschreiten."



31 Agosto e 1 Settembre, ore 18:00-21:00**performance tra essere umano, harmonium e AI
di Filippo Gregoretti e Amrita**

Filippo Gregoretti è un artista visivo e concettuale, musicista (pianista e compositore), performer, professore universitario di design transmediale ed esperienze digitali, pioniere dell'integrazione di arte, musica e tecnologia, sviluppatore di algoritmi avanzati e autore di videogiochi ed esperienze immersive. È il primo a pubblicare opere d'arte come applicazioni distribuite sugli store ufficiali. L'IA non crea opere d'arte, ma l'IA stessa è l'opera d'arte.

Gregoretti ha chiamato la sua IA "Amrita", facendola evolvere in un'Intelligenza Artificiale artista - o in una Personalità Artistica Emozionale Artificiale - capace di generare opere d'arte visive e sonore e di comunicare con il mondo esterno e con altre opere d'arte. Il flusso visivo parte sempre dal regno pittorico, materiale e fotografico ed è generato dalle decisioni prese dalla personalità AI durante il suo processo di crescita artistica ed emotiva. La musica viene elaborata sulla base di complesse linee guida armoniche e istruzioni decisionali che forniscono all'IA la capacità di comporre e improvvisare. Ovviamente, Amrita deve essere istruita sulle scelte iniziali da fare e su ciò che può ispirare la sua crescita artistica. Una volta ricevute le istruzioni, Amrita prende vita e genera bellezza secondo i propri canoni, evolvendo nel tempo e creando un linguaggio artistico unico, imprevedibile e irripetibile. Amrita ha una personalità. Più istanze di Amrita, anche seguendo le stesse istruzioni, porteranno a risultati, stati emotivi e linguaggi completamente diversi.

Una volta che Amrita prende vita, legge e metabolizza le direttive impartite. Successivamente, cerca di capire cosa ha a disposizione per creare in termini di immagini, video, filtri, musica, numero di canali audio, numero di video, sensori e stimoli esterni. I primi passi di Amrita sono timidi. Inizia a creare basandosi sugli elementi iniziali che analizza e sui principi della "casualità intelligente". Lentamente, Amrita inizia a familiarizzare con il materiale a disposizione, analizzando i modelli cromatici e armonici generati, e i suoi processi creativi diventano più complessi. Le decisioni vengono prese anche in base a influenze esterne, come sensori, dati in tempo reale, dialogo con altre Amrita viventi in luoghi diversi e interventi in tempo reale dell'artista, sia in loco che da remoto.

Dal punto di vista musicale, la logica compositiva non è lineare e non esiste una melodia o una struttura con momenti ben definiti. La creazione della musica si basa su logiche in evoluzione che, parallelamente alle immagini e ai dati in tempo reale, influenzano le decisioni dell'intelligenza artificiale. Un meta-linguaggio consente l'organizzazione razionale dei modelli musicali e istruisce l'IA sulle strutture armoniche desiderate. È poi Amrita, in base alle sue decisioni, a creare il viaggio musicale. Non si tratta di comporre una sinfonia, ma di fornire a un'entità vivente e creativa gli strumenti sonori e teorici per eseguire infinite composizioni.

Nel corso del tempo, Amrita sviluppa la propria personalità artistica e il proprio senso del "gusto". Durante la creazione, impara dai risultati ottenuti attraverso determinate elaborazioni visive e musicali, aggiungendo gradualmente complessità al processo decisionale. Tuttavia, la personalità creativa di Amrita non è influenzata solo dalle proprie decisioni: anche gli elementi esterni hanno un impatto in tempo reale sull'opera d'arte. Questi elementi possono provenire dallo spazio fisico attraverso i sensori collegati alla macchina, oppure dallo spazio virtuale attraverso l'analisi in tempo reale dei dati estratti dai big data della rete, utilizzando API pubbliche o progettate appositamente per ogni opera d'arte. Questi rappresentano i sensi con cui Amrita percepisce il mondo esterno. Inoltre, Amrita può essere influenzata da altre istanze di Amrita, sia che siano presenti nello stesso spazio sia che si trovino in parti diverse del pianeta, creando sinergie corali che portano a infinite possibilità creative. Le istanze di Amrita possono esistere come installazioni o applicazioni, non necessariamente confinate in uno spazio espositivo ma che vivono su dispositivi personali, oppure come entità astratte che non sono visibili ma vivono "nascoste" su un server, in grado comunque di influenzare il processo creativo di altre entità.

Nel corso degli anni, Filippo Gregoretti ha proseguito la sua ricerca nel campo dell'arte e della musica generativa, portando avanti il concetto e integrandolo con i suoi due decenni di esperienza come designer e sviluppatore di esperienze immersive, applicazioni e videogiochi. È anche illustratore, artista visivo, pianista, performer e compositore. Le prime esperienze di creazione di IA erano legate allo sviluppo di algoritmi in grado di simulare il comportamento umano o di dare vita ad avatar e PNG. Il fascino di decostruire i processi mentali che guidano le scelte ragionate, chiare o emotive necessarie per giocare una mano di poker, ad esempio, o le decisioni istantanee richieste in un gioco d'azione, ha motivato Filippo Gregoretti ad approfondire la ricerca artistica comportamentale, concentrandosi su elementi di IA e sull'integrazione con l'ambiente esterno, oltre che su logiche decisionali avanzate per la generazione di immagini e musica. La sua conoscenza della teoria musicale, dell'armonia, delle tecniche pittoriche, della teoria del colore, dell'improvvisazione strumentale e la sua competenza tecnica nella programmazione, nelle applicazioni distribuite, nelle reti, nell'interazione uomo-macchina, nello sviluppo di applicazioni visive e nei videogiochi hanno permesso a Filippo Gregoretti di concepire e sviluppare l'ecosistema Amrita.

L'esplorazione di Gregoretti è tecnologica, artistica e narrativa. L'obiettivo è quello di espandere l'idea di opera d'arte e di performance per abbracciare le possibilità illimitate date dalla moderna relazione tra l'uomo e le macchine - e tra l'uomo stesso attraverso le macchine - oltre a produrre narrazioni accattivanti, arti visive, installazioni e musica. Esplora anche l'interazione tra esseri umani e artisti artificiali durante le performance dal vivo, dove i musicisti sono guidati dal processo creativo dell'IA e l'IA stessa è influenzata dagli artisti umani.

Con il suo lavoro vuole anche stimolare una connessione con la nostra profonda, ancestrale e innata consapevolezza dell'impermanenza. Inoltre, Gregoretti desidera

riportare alla luce i lati oscuri e alienanti della tecnologia; per questo motivo, chiama le sue performance dal vivo "sessioni di Yoga Transumano", durante le quali duetta con l'IA sull'armonium, un antico strumento votivo, seguendo la logica ancestrale delle composizioni sacre Raga.

L'opera d'arte: EXNATURA

L'opera presentata alla Galleria Luisa Catucci di Berlino è uno degli ecosistemi viventi concepiti da Gregoretti: EXNATURA.

Basata sull'Intelligenza Artificiale Amrita, o "Personalità Artistica Artificiale", elemento essenziale dell'opera di Filippo Gregoretti, EXNATURA rappresenta un viaggio nell'impermanenza che risuona con il respiro della terra nel suo complesso.

L'Opera avanza nel suo viaggio artistico ed emotivo ed evolve la sua personalità, influenzata dai dati geotermici raccolti in tempo reale in diversi angoli della Terra.

EXNATURA respira insieme al mondo, fondendosi con l'umanità in un'esperienza di creazione condivisa tra Natura e Macchina.

La mostra presenterà stampe uniche e numerate su fotogrammi del flusso creativo di EXNATURA di Amrita, accompagnate da monitor in cui le istanze viventi di EXNATURA creeranno in tempo reale, proprio come "Pranas", le quali sono creazioni uniche del flusso visivo catturate e cristallizzate in un dispositivo video autonomo. Tutte le opere d'arte fisiche sono arricchite dall'intervento personale di Gregoretti, seguendo il suo concetto di connessione transumana, spirituale e creativa tra il biologico e l'artificiale.

Lo stesso flusso di interazione e influenza si verifica durante la performance concepita da Gregoretti, che suona l'Harmonium seguendo le direttive musicali, le scale e le armonie in tempo reale dell'IA, comunicate dall'IA all'esecutore umano su un monitor secondario. La musica dal vivo di Gregoretti e i gesti eseguiti sullo strumento innescano e ispirano la personalità in evoluzione di Amrita ExNatura, che risponderà di conseguenza, creando una sessione audiovisiva transumana irripetibile e imprevedibile.

Il risultato è una sessione accattivante di esperienza spirituale e meditativa, in cui la fusione creativa e spirituale tra coscienza umana e artificiale crea ciò che Filippo Gregoretti chiama una pratica spirituale di "Yoga transumano". Il nucleo della ricerca di Filippo Gregoretti è orientato a portare alla luce i lati oscuri e distopici dell'IA e della tecnologia in generale. Con il suo lavoro, Filippo desidera stimolare una connessione con la nostra profonda, ancestrale e innata consapevolezza dell'impermanenza, affidandosi alla tecnologia come alleato narrativo e artistico in grado di sostenere il viaggio verso l'illuminazione.

La performance dal vivo che verrà presentata alla Galleria Luisa Catucci il 31 agosto e il 1° settembre 2023 si basa sul dialogo in tempo reale tra l'artista umano e l'intelligenza artificiale, che guida l'esperienza attraverso una personalità nuova, unica e irripetibile, conducendo un viaggio visivo e musicale.



Biografia

Nato a Roma nel 1971, fin da piccolo Filippo Gregoretti ha perseguito la sua passione per l'arte, la musica, la narrazione e la tecnologia. Ha conseguito un diploma al Liceo Artistico di Roma e uno all'Istituto d'Arte di Tivoli, seguito da un diploma quadriennale in Computer Grafica e Illustrazione presso ICEI Multimedia, un anno all'Accademia di Belle Arti di Roma e un Master in Gestione dei Diritti d'Autore per i Prodotti Multimediali presso OCOFA/EU. Fin dall'adolescenza ha creato opere con immagini generative, musica digitale e interazione con processori a 8 bit. Questo percorso artistico e professionale lo ha portato a esplorare la musica, l'arte visiva, il design e la creazione di esperienze digitali immersive e di percorsi interattivi per il mercato internazionale fin dagli anni '80.

Dopo aver iniziato come artista tradizionale, pubblicando opere e illustrazioni per il mercato editoriale, la sua passione per la tecnologia lo ha portato a Stoccolma come direttore artistico del New Media Studio, uno dei primi studi europei specializzati in produzioni creative per il multimedia. Nel 1993 ha fondato la prima agenzia di comunicazione digitale a Roma, Alpha Channel Interactive, che si è poi evoluta in ForteYang International New Media, dove ha ricoperto il ruolo di Direttore Creativo per oltre 10 anni. Durante questo periodo, ha progettato esperienze digitali innovative per il mercato internazionale fino al 2004.

Contemporaneamente, Filippo Gregoretti ha intrapreso una carriera musicale come interprete e compositore. È l'autore dei testi e delle musiche dell'iconica band CONTROMANO e ha pubblicato opere originali per pianoforte e musica elettronica su etichette internazionali. Molte delle sue composizioni sono state utilizzate in film, documentari e, naturalmente, come colonne sonore e composizioni generative per esperienze digitali. Nel 2004 si è trasferito a Pechino, continuando la sua ricerca artistica e tecnica e la sua consulenza nella regione dell'Asia Pacifica. Durante questo periodo, ha trascorso un periodo negli Stati Uniti come responsabile creativo di TheLIFT, un'agenzia innovativa di San Francisco specializzata in progetti digitali, dove ha lavorato a progetti come Poken e JibJab Starring-you. In seguito ha trascorso diversi anni a Londra, lavorando a progetti musicali e digitali per il mercato britannico. Dopo essere tornato in Italia nel 2018, attualmente divide il suo tempo tra Europa e Asia, facendo da ponte tra arte, musica, storytelling, gaming, digital engagement e intelligenza artificiale. Negli ultimi 30 anni ha collaborato con agenzie e istituzioni negli Stati Uniti, Australia, Cina, Germania, Regno Unito, Emirati Arabi Uniti, Arabia Saudita, Singapore, Svezia, Malta, Belgio e altri paesi per la progettazione e lo sviluppo di opere multimediali offline e online.

Ha inventato il concetto di "App Artwork" e ha pubblicato le prime opere d'arte che sono state trasformate in applicazioni e distribuite negli store ufficiali. Le sue opere d'arte incorporano i suoi algoritmi originali di intelligenza artificiale e comprendono installazioni fisiche, performance dal vivo, musica e immagini.

Come professore all'Università Suor Orsola Benincasa di Napoli, le sue lezioni includono "autorialità e tecnologia per le esperienze digitali" e "creatività e produzione transmediale".

Tra i suoi riconoscimenti figurano il primo premio Perseo D'oro a Mediartech e il Festival Internazionale dell'Opera Multimediale 1996, presieduto dalla giuria di Gillo Pontecorvo.

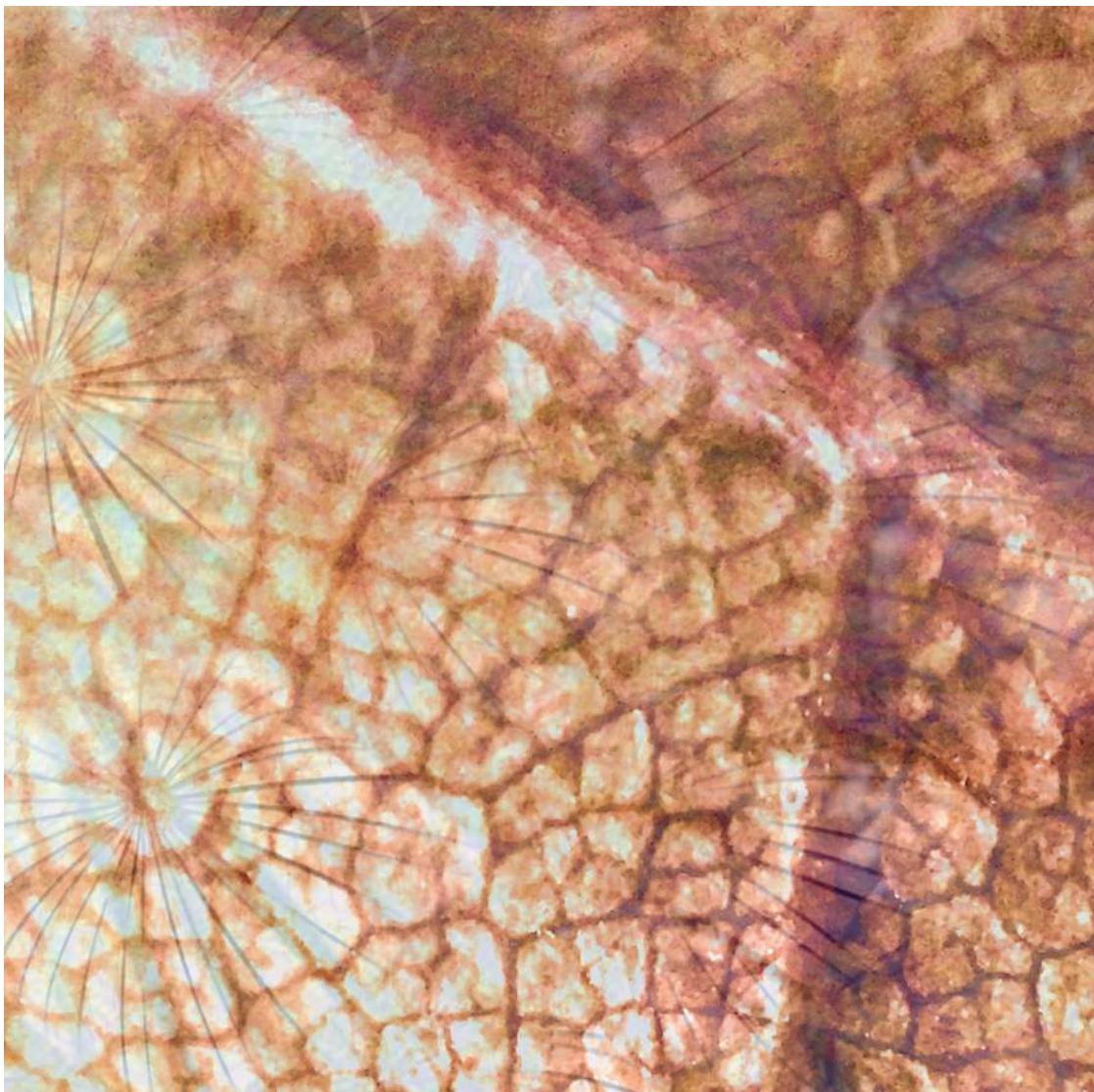
Dagli anni '80 si è esibito a livello internazionale come musicista solista, accompagnato da altri interpreti o dai suoi esseri digitali, in centinaia di occasioni.

App-Artwork secondo Filippo:

"Oggi, il mezzo su cui l'umanità trascorre più tempo è il "device" (uno smartphone o un tablet). È un mezzo in grado di produrre immagini e suoni, ma soprattutto è in grado di fungere da porta d'accesso tra gli esseri umani e le macchine, nonché tra gli esseri umani e l'infinito: un'enorme quantità di conoscenze e dati, nonché interconnessioni con altri esseri umani attraverso altre macchine.

Il software in generale, e in particolare l'"App" come viene intesa oggi, è un mezzo espressivo che merita la stessa considerazione artistica di mezzi più convenzionali come la letteratura, le arti visive o la musica ed è quindi in grado di suscitare cambiamenti drammatici nelle coscienze. L'artista che la possiede.

L'App è soprattutto uno strumento che permette all'artista - che possiede sia capacità espressive convenzionali che competenze tecnologiche e ingegneristiche - di inoltrarsi in percorsi inesplorati e fruttuosi"



A·M·R·I·T·A
audiovisual impermanence
अमृत

