



Primo Piano - L'IA diventa uno strumento al servizio dell'arte: i dati sui terremoti diventano note

Roma - 19 mag 2025 (Prima Notizia 24) Progetto nato dalla collaborazione tra l'Ingv e il musicista ed esperto di

programmazione Filippo Gregoretti.

Non solo tracciati per lo studio dei terremoti: i dati forniti dai sismogrammi si trasformano in note musicali e, in combinato con le immagini, entrano a far parte di un'opera unica, mai uguale a sé stessa, che prende forma dal dialogo fra natura, macchina ed essere umano. E' in questo modo che l'Intelligenza Artificiale diventa uno strumento al servizio dell'arte, nell'ambito del progetto nato dalla collaborazione tra l'Ingv (Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia) e Filippo Gregoretti, artista, musicista, ed esperto di programmazione. "Penso che la rivoluzione dell'intelligenza artificiale sia inevitabile, ma può essere influenzata. Possiamo appropriarcene e renderla uno strumento di crescita, non solo materiale", ha detto Gregoretti, autore degli algoritmi da cui nascono le sue opere, sempre diverse e irripetibili. "Sono algoritmi che apprendono mentre creano e - ha evidenziato - sono in grado di adattarsi a una situazione creativa permanente". In questo modo prendono vita opere che possono "mutare ed evolvere, generando un discorso audiovisivo sempre diverso e in grado di creare senza ripetersi per l'eternità, transcendendo la caducità delle macchine fisiche su cui sono ospitate". L'opera nata dalla collaborazione con l'Ingv, che ha fornito i sismogrammi, si intitola "Matra". "Grazie all'Ingv ho potuto lavorare su dati accessibili solo ai ricercatori. Si è aperta così - ha aggiunto - una nuova linea di ricerca, nella quale il dato crea delle linee melodiche che la personalità artificiale traduce in musica". Matra è "un'opera audiovisiva intelligente ed evolutiva basata su Amrita, una personalità artistica artificiale" creata proprio dal musicista, e "in grado di interpretare i dati geoscientifici rilevati dall'Ingv, e convertirli in un flusso coerente di armonia musicale e visiva, generando in tal modo l'espressione artistica della Terra, e favorendo quindi un'esperienza in connessione con l'intero pianeta". Questo è il risultato di un percorso intrapreso negli anni Ottanta, grazie alla grande passione per l'informatica, la musica e le arti visive di Gregoretti. "E' stato allora che ho iniziato a programmare. Chissà se tutto è nato dal fatto che il pc di allora non aveva videogiochi". Sono stati proprio i videogiochi a ispirarlo, in qualche modo, per la ricerca che, nel 1992, lo condusse ad aprire, in Svezia, uno dei primi studi per creatività digitale e online (che ha mantenuto per vent'anni) e poi, nel 1994, ad aprire, a Roma, NeT-ArT, uno dei primi portali dedicati al mondo dell'arte contemporanea. Nel 2004, invece, Gregoretti si è trasferito a Pechino, e per dieci anni si è diviso tra Europa e Asia. Nel 2017 ha fatto rientro in Italia e nel 2019 ha ritenuto "matura" Amrita, "un'Intelligenza Artificiale sui generis, nel senso che non è allenata preventivamente per risolvere un problema specifico, ma apprende durante il suo percorso creativo, evolvendo in direzioni inaspettate". Secondo Gregoretti, l'opera d'arte "è l'algoritmo stesso, indipendentemente

di ciò che riesce a creare".

(Prima Notizia 24) Lunedì 19 Maggio 2025