

BUTTERFLY  
DIGITAL MORPHOGENESIS



## **BUTTERFLY DIGITAL MORPHOGENESIS**

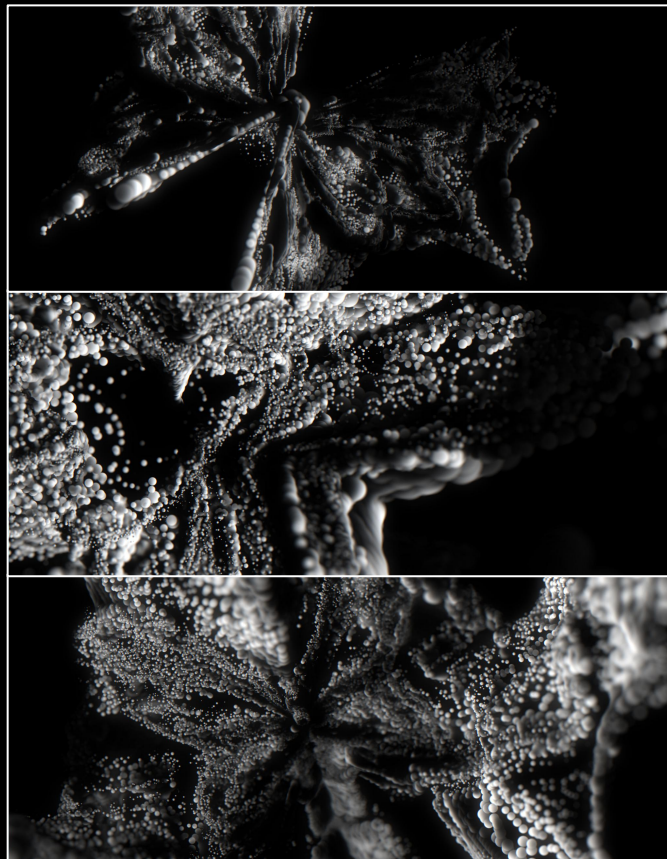
Produciamo una quantità di dati estremamente elevata in tutti i settori della nostra vita: l'amministrazione, la guerra, l'intrattenimento.

Gli strumenti necessari per orientarsi tra di essi sono altamente complessi, inter-connessi, orientati verso lo sfruttamento delle AI.

Butterfly ipotizza che da questo brodo primordiale digitale possano emergere nuove forme di vita o quasi-vita al di là del nostro controllo; creature stesso bellissime e terribili.

*We produce an extremely large amount of data in all areas of our lives: administration, war, entertainment. The tools needed to navigate between them are highly complex, inter-connected, oriented towards the exploitation of AI.*

*Butterfly hypothesizes that from this primordial digital broth new forms of life or quasi-life may emerge beyond our control; creatures that are both beautiful and terrible.*



## SINOSI

La narrazione si sviluppa in modo cronologico partendo dall'origine della cultura digitale.

Dai primi esperimenti con gli elaboratori elettronici, passando dalla nascita dell'internet, si arriva all'attualità delle AI, dei Big Data, delle Blockchain, degli NFT e del Metaverso.

In un parallelo visivo e sonoro, i primi byte condivisi sono rappresentati come materiale bio-digitale di base, come molecole o corpi celesti nello spazio aperto.

La quantità e la complessità di relazione tra essi conduce allo sviluppo di ambienti sempre più ricchi e dinamici.

Emerge una nuova natura, qualcosa con cui concettualmente e fisicamente dovremo confrontarci.

L'attualità ci dimostra l'interdipendenza costante tra sistemi sociali, ambienti naturali e paesaggi tecnologici.

La creatura che può ricordare una farfalla, e dà il nome all'opera, è l'annuncio di una evoluzione che si mostra a noi con il tuo carico di mistero e potenzialità.

## SYNOPSIS

*The narrative develops in a chronological way starting from the origin of digital culture.*

*From the first experiments with computers, passing from the birth of the internet, we come to the topicality of AI, Big Data, Blockchain, NFT and Metaverse.*

*In a visual and sonic parallel, the first shared bytes are represented as basic bio-digital material, as molecules or celestial bodies in open space. The quantity and complexity of the relationship between them leads to the development of increasingly rich and dynamic environments.*

*A new nature emerges, something that we will have to confront conceptually and physically. Current events show us the constant interdependence between social systems, natural environments and technological landscapes.*

*The creature that can remember a butterfly, and gives its name to the work, is the announcement of an evolution that is shown to us with your load of mystery and potential.*

## SONORIZZAZIONE

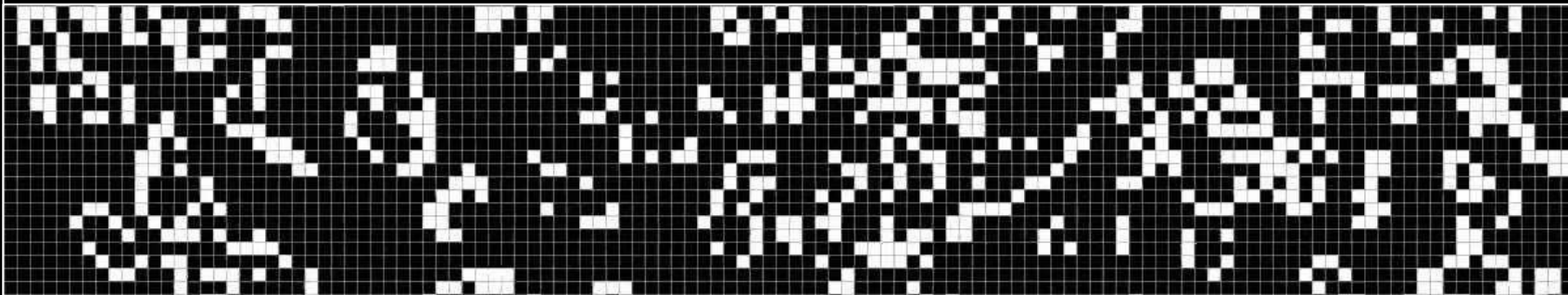
In Butterfly il suono è concepito come immersione in un'esperienza personale, unica e non ripetibile. L'essenza della sonorizzazione multicanale è simile alla creazione di un coro di voci dotate di una specifica identità che si dispongono nello spazio attraversato dai fruitori che creano il proprio percorso intimo di ascolto. Suoni lineari e puntiformi si alternano nel tempo dando una chiara percezione di profondità spaziale e sonora. Le timbriche musicali riflettono anch'esse sul tema della profondità, (questa volta in bit) dei campioni che indagano inizialmente con ironia il mondo acustico dei primi videogames, generando successivamente trame digitali complesse che si aprono ai limiti estremi dello spettro sonoro udibile.

## SONORIZATION

*In Butterfly the sound is conceived as immersion in a personal, unique and non-repeatable experience. The essence of multi-channel sonorization is similar to the creation of a choir of voices with a specific identity that are arranged in the space crossed by the users who create their own intimate path of listening. Linear and point sounds alternate over time giving a clear perception of spatial and sound depth. The musical timbres also reflect on the theme of depth, (this time in bit) samples that initially investigate with irony the acoustic world of the first videogames, subsequently generating complex digital plots that open up to the extreme limits of the audible sound spectrum.*

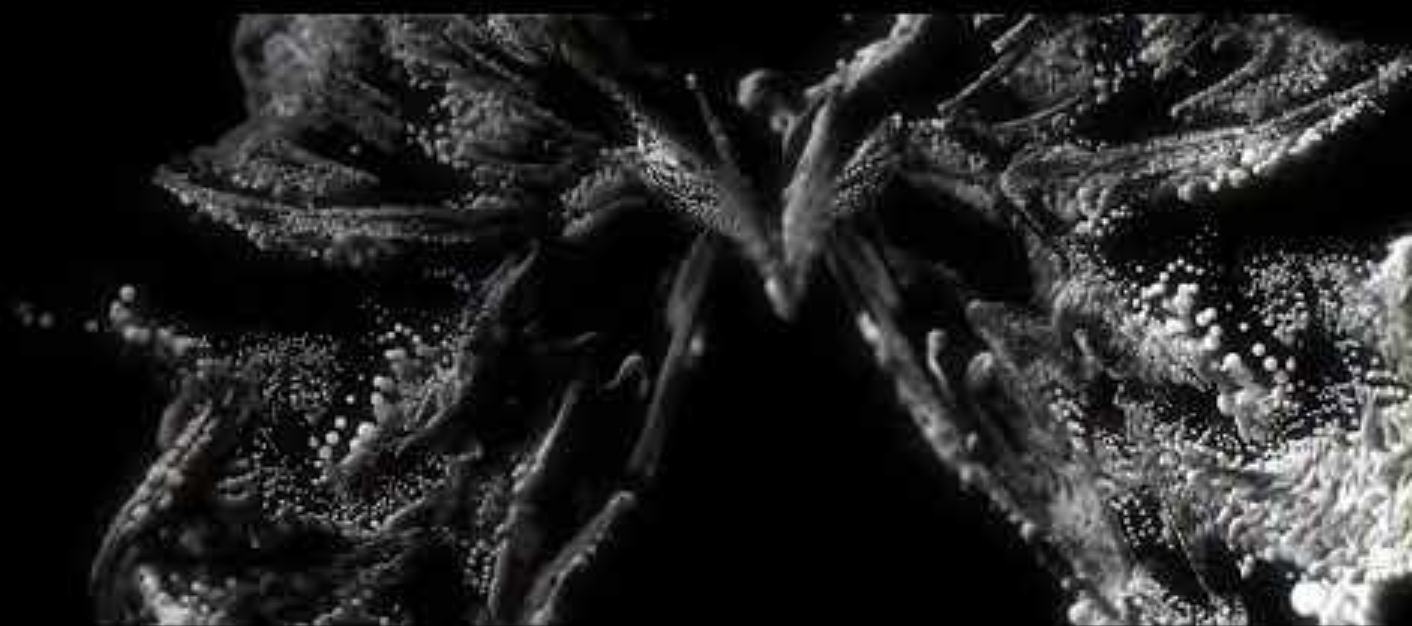
## IL GIOCO DELLA VITA DI CONWAY

### CONWAY'S GAME OF LIFE

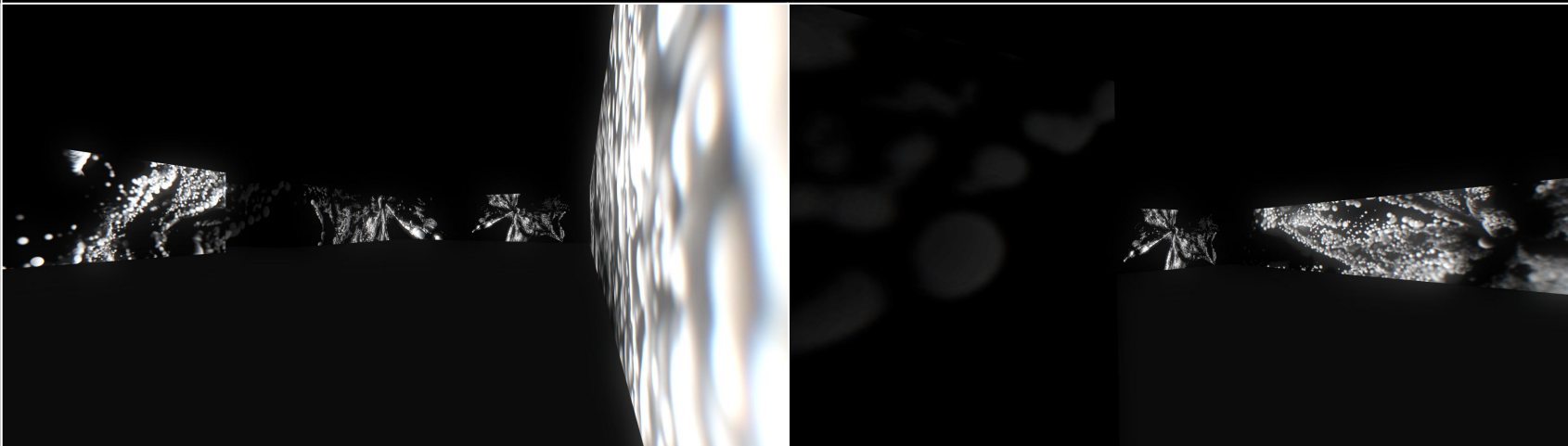


Una delle ispirazioni di questa esperienza è il gioco della vita del matematico John Conway.  
In esso egli mostra, con una felice intuizione logico visiva, come dalle più semplici dinamiche relazionali si possano originare strutture attive e complesse.  
Gli umani come individui, quanto i dati che producono, sono forse insignificanti, superficiali, inutili, ma osservati dalla giusta distanza possono rivelare quanto potere si cela oltre una apparente "banalità".

*One of the inspirations of this experience is the game of life of mathematician John Conway.  
In it he shows, with a happy visual logical intuition, how active and complex structures can originate from the simplest relational dynamics.  
Humans as individuals, as much as the data they produce, are perhaps insignificant, superficial, useless, but observed from the right distance can reveal how much power lies beyond an apparent "banality".*



## ESPERIENZA IMMERSIVA *IMMERSIVE EXPERIENCE*



Butterfly è una esperienza immersiva; un documentario audiovisivo su un ambiente alieno in cui gli elementi narrativi e meta-narrativi assorbono lo spettatore e lo rendono testimone privilegiato e co-protagonista. L'opera è, nelle sue intenzioni, site specific, immaginata e progettata per la sala immersiva del MEET Digital Culture Center di Milano.

*Butterfly is an immersive experience; an audiovisual documentary about an alien environment in which the narrative and meta-narrative elements absorb the viewer and make him a privileged witness and co-protagonist. The artwork is, in its intentions, site specific, imagined and designed for the immersive room of the MEET Digital Culture Center in Milan.*

## **SCHEDA TECNICA** - ***TECHNICAL SHEET***

FELICE VINO: CONCEPT AND VISUAL  
FABIO VOLPI: AUDIO

DURATA/*DURATION*: 14'

FORMATO/*FORMAT*: 2081 \* 1200 px

COLORE/*COLOR*

SUONO/*SOUND*: MULTICHANNEL

## **CONTATTI** - ***CONTACTS***

[collettivocerebro@gmail.com](mailto:collettivocerebro@gmail.com)

website

[www.cerebrospace.eu](http://www.cerebrospace.eu)



# C E R E B R O

Cerebro is an informal collective born in 2020 during COVID pandemic spread focused on amplifying human perception by phygital practices inscribed between poetry and STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics).

Cerebro expressive tools are: data visualization, new media art, video, poetry and music.

Cerebro is an open brain system that desire to interfere with other realities.