Andrea Meregalli è nato a Seregno (MB) nel 1977 e vive e lavora a Monza.
Dopo il diploma di maturità scientifica si laurea in architettura nel 2002 al Politecnico di Milano e apre il proprio studio professionale con Maddalena Merlo occupandosi di progettazione a diversi livelli. Contemporaneamente sviluppa progetti di ricerca personali in campo artistico e editoriale, lavorando per anni senza mostrare nulla. Nel 2020, durante il lockdown, decide di rendere pubblico il suo lavoro.
Pensieri, parole, opere e ossessioni. Le ricerche nella comunicazione visiva affondano le radici negli studi tecnici e scientifici. I lavori oscillano tra la casualità totale e il controllo maniacale. Trasmette messaggi attraverso pitture, disegni, stampe, libri in copia unica e tecniche digitali. Come una terapia, usa matite, penne, pennarelli e oggetti del quotidiano unitamente a acrilici, smalti, olio, pixel e muffe, tendenzialmente il tutto in modo improprio. Sempre attento alle nuove tecnologie, ha da subito iniziato a sperimentare l'utilizzo di software di intelligenza artificiale per la generazione di immagini, testi e video come supporto alla sua ricerca.
Prendendo seriamente tutto sottogamba, rappresenta il quotidiano nella sua inutilità, le patine e la stratificazione e le psicosi tra ironia e paradosso. Poche emozioni. Cinismo quanto basta, per rendere sopportabile il presente.
Nel 2023 è invitato a diversi talk sul rapporto tra arte e intelligenza artificiale.
Espone tre libri d'artista a “Oggetto Libro” mostra collettiva su selezione di libri d’artista, ibridi e design presso Adi Design Museum Milano. Partecipa alla mostra collettiva “The Rights From Future Generations. A Perspective On (A)RT And (I)NNOVATION”, a cura di Vittoria Mascellaro, esponendo opere realizzate con Midjourney presso le sale del Teatrino di Corte della Villa Reale di Monza. E’ ideatore della “Milano desAIgn Week” e della “Monza desAIgn Week” durante il Salone del mobile 2023, manifestazione e installazioni generate con software TTI di intelligenza artificiale. Nel 2022 partecipa con l’opera SitDownToLeaveAnIdea® a Baw Bolzano Art Weeks, a cura di Nina Stricker. Nel 2021 si è tenuta la mostra personale nel più piccolo museo del mondo al MIMUMO Micro Museo Monza,: solo 2,29 mq a cura di Felice Terrabuio. Nel 2022 pubblica per Postmediabooks il libro “Le Avventure Di Culomiao”, con postfazione di Giulio Alvigini.
Nel 2020 crea Culomiao, timbro inciso nella gomma, e le Edizioni Culomiao, distilleria indipendente di libri, liquori e altro autoprodotto."

Alessandro Delfino, dalla laurea in Nuove Tecnologie per l'arte all'Accademia di Brera (2014), ha da sempre provato una forte curiosità per le ultime innovazioni nel campo dell'arte digitale - che ha espresso insegnando per diversi anni in scuole professionali di Graphic Design (Fondazione Luigi Clerici, CNOS-FAP di Arese), divenendo successivamente formatore Adobe presso Studio Volta. Il suo entusiasmo per la generazione di immagini con AI lo porta a sviluppare un nuovo software per semplificare il rapporto umano/AI, "arthemy" (2023).

"Errore" è una parola che spesso ci vergognamo di usare ma, come ogni buon artista sa, prima di cancellare una linea è bene tracciare quella giusta per sapere dove farla andare. L'intelligenza artificiale, attraverso i suoi errori, le sue allucinazioni, può essere uno stimolo alla creatività - ed è proprio prendendo atto dei suoi sbagli che è possibile sfruttare al meglio il suo potenziale. Perché se ogni capolavoro è il frutto di mille errori ed è solo dagli errori che è possibile imparare ... serve uno strumento per sbagliare più in fretta.

Gabriele Strada, dopo la laurea a pieni voti in Giurisprudenza nel 2000, inizia a collaborare con la medesima Facoltà dell’Università di Bologna dove resta sino al 2010, quando si trasferisce a Roma per ragioni di studio e svolgere la professione forense in uno Studio specializzato in diritto societario e commerciale.
Successivamente al conseguimento del Diploma universitario di Master in Compliance all’Università di Verona nel 2020, ha mantenuto una collaborazione presso quell’Ateneo, col corso di Processi aziendale e modelli di prevenzione.
Dal 2013 ha condiviso con alcuni colleghi, specialisti di altre materia, il progetto della sede bolognese dello Studio Griscioli Gallegati Strada & Partners che oggi vede anche un ufficio a Milano ed uno a Faenza.
Si occupa di diritto societario e commerciale, Compliance d’impresa e diritto delle nuove tecnologie.
E’ nel CdA di Fondazione artistiche di livello internazionale.

Francesco D’Isa di formazione filosofo e artista digitale, ha esposto internazionalmente in gallerie e centri d’arte contemporanea. Dopo l’esordio con la graphic novel I. (Nottetempo, 2011), ha pubblicato saggi e romanzi per Hoepli, effequ, Tunué e Newton Compton. Il suo ultimo romanzo è La Stanza di Therese (Tunué, 2017), mentre per Edizioni Tlon è uscito il suo saggio filosofico L’assurda evidenza (2022). Di recente pubblicazione la graphic novel “Sunyata” per Eris edizioni (2023). Direttore editoriale della rivista culturale L’Indiscreto, scrive e disegna per varie riviste, italiane ed estere.

Giorgio Gurioli, ceramista, Artista, designer, imprenditore, docente, inventore, teorico, sperimentatore, ha portato i modelli della pnl nei processi creativi, esperto nella stampa 3d di grandi dimensioni, e nella modellazione tridimensionale, CEO di forum, si sta occupa di intelligenza artificiale divulgando con conferenze ed esempi progettuali. I campi di progettazione vanno dalle macchine industriali all'arredamento passando dal medicale all'elettronica ed oggettistica. Sue creazioni sono presenti al MOMA, al Stedelijk Museum Amsterdam, segnalazioni al compasso d'oro, in diverse pubblicazioni e copertine di libri sul design.