**MEET – DIGITAL CULTURAL CENTER**

**ZERO GRAVITY EVOLUTION | YOICHIRO KAWAGUCHI**

**dal 22 novembre 2023**

Il **MEET** – Digital Cultural Center – di Milano inaugura **mercoledì 22 novembre alle ore 18.30**, **Zero Gravity Evolution**, personale dell’artista giapponese **Yoichiro Kawaguchi**, esponente di primo piano di quell’ambito di ricerca artistica che tra gli anni sessanta e novanta del secolo scorso ha sondato in modo sistematico le potenzialità di generazione delle immagini al computer sperimentando in questo modo le possibilità di produrre forme belle o interessanti a partire da sistemi di regole formalizzate.

All’interno dell’Immersive Room di **MEET** il pubblico potrà fruire della visione di **Xenion**, lavoro di Kawaguchi realizzato nel 2003, il quale mira a raggiungere livelli più elevati nella creazione di forme di vita artificiali utilizzando la simulazione al computer con la trama del metallo liquido. Come il sistema scheletrico del corpo di un enorme dinosauro, l’opera mostra l’immaginazione di Kawaguchi dell’universo interiore del corpo vivente che cambia costantemente forma. ***Xenion*** illustra inoltre la sensibilità della vita e la razionalità matematica. I due regni, in apparenza contraddittori, sono ingegnosamente integrati all’unisono attraverso la tecnologia moderna, introducendo ulteriori potenzialità per l’umanità e la società. Ed è qui che risiede il fascino unico della computer art di Kawaguchi.

La ricerca artistica di Kawaguchi si colloca a fianco della ricerca scientifica, nel senso che si rivolge – come quella di altri artisti digitali, quali William Latham e Karl Sims – a sondare gli aspetti estetici del biomorfismo digitale. Se la scienza usa le simulazioni per conoscere i meccanismi della vita, investigando le più minute relazioni tra processi di crescita e determinazione delle forme naturali, Kawaguchi sonda sistematicamente le possibilità di sfruttare le procedure algoritmiche per generare processi morfogenetici dotati di qualità estetica. Al pari della scienza, anche la sua ricerca ha subìto nel tempo un processo evolutivo: muovendo da software molto semplici per adottarne in seguito altri sempre più complessi.

“Con la tecnologia ad alta definizione”, afferma lo stesso Kawaguchi, “è possibile vedere immagini che non potrebbero essere realizzate con la tecnologia standard, come la comparsa e la crescita dello spazio sempre più denso di una superficie curva. Con le immagini ad alta definizione sarà possibile perseguire idee interessanti sia nelle immagini in movimento che in quelle fisse. La facilità di muoversi senza limiti tra immagini fisse e immagini in movimento permetterà di rinnovare costantemente la propria ispirazione personale. Si potrà scegliere di esprimere un sentimento di sostanza prestando attenzione ai minimi dettagli di forma e colore in un’immagine fissa o di esprimere variazioni e cambiamenti concentrandosi sul ritmo del movimento sull’asse del tempo nelle immagini in movimento. Personalmente vorrei essere in grado di percepire fisicamente le nuove immagini sempre fresche che saranno possibili grazie alla ricerca di nuove immagini in computer grafica ad alta definizione. Voglio descrivere l’acqua calda subtropicale, come un oggetto purificato che esiste in un regno di traboccante brillantezza”.

\_\_\_\_\_\_

Yoichiro Kawaguchi è nato nel 1952 a Tanegashima, un’isola subtropicale nella prefettura di Kagoshima. Mentre studia presso il Dipartimento di Visual Design dell’Istituto di Design di Kyushu (ora Università di Kyushu), inizia a sperimentare i display grafici CTR e ha completato il suo primo lavoro in computer grafica, “Pollen”, nel 1975. L’anno successivo promuove uno studio su larga scala dei modelli di crescita e crea la sua prima opera, “Shell”, in cui i “modelli di crescita auto-propaganti” sono rimasti un tema costante. Analogamente a molti altri artisti digitali del periodo, Kawaguchi si esercita nella combinazione di elementi modulari che compone sul piano bidimensionale sperimentando effetti grafici di testura visiva. Ma già nel 1978, in seguito all’incontro con i designer Izuhara e Ohira, comincia ad interessarsi alle regole di crescita ed evoluzione delle forme naturali che implementa nella generazione di oggetti tridimensionali. Con l’inizio degli anni ottanta i modelli generativi di Kawaguchi lo conducono alla realizzazione di una serie di opere che testimoniano dell’integrazione entro i suoi algoritmi di artifici produttivi sempre più sofisticati, grazie ai quali l’artista sperimentare la ‘crescita’ dell’opera stessa che moltiplica le sue cellule da un algoritmo formativo di una forma di vita complessa.

Il lavoro di Kawaguchi evoca la sensazione di “entrare nel corpo di una forma di vita aliena” e nel 1982 presenta il suo lavoro formativo “GROWTH Model” al SIGGRAPH '82 (USA), la più importante conferenza internazionale sulla computer grafica. Nel 1986 è invitato alla 42a Biennale di Venezia e nel 1995 rappresenta il Giappone alla 46a Biennale di Venezia. Dal 2000 è professore presso la Graduate School of Environment and Information Studies dell’Università di Tokyo e nel 2013 è insignito del Premio di incoraggiamento artistico del Ministro dell’Istruzione, della Cultura, dello Sport, della Scienza e della Tecnologia.