



Leisure - 30/07/2021

## La “Golden Prison” di Alex McLeod: creature non-giocanti

In vetrina *La forma dell'oro*, progetto espositivo annuale a cura di Melania Rossi a Milano.

Alex McLeod è un videoartista di Toronto (Canada), che affronta i concetti di **moralità** e di **perfezione** nel regno dell'**intelligenza artificiale**. Ispirate ai videogiochi e alla fantascienza, le sue creazioni video sono in parte animazione e in parte **scultura surrealista**, in cui illusione e astrazione si compenetrano in ambienti seducenti, popolati da personaggi disumani.

La vetrina su via Monte di Pietà a Milano per il ciclo artistico Buildingbox presenta il loop di animazione **Golden Prison**, una prigione dorata in cui una creatura, anch'essa color oro, cammina senza sosta, operosa e ostinata nel suo ripetitivo girare in tondo.

La **video** installazione **dal 31 luglio al 30 agosto 2021** è un'opera video di **Alex McLeod** (canadese del 1984), ottavo artista de **La forma dell'oro**, progetto espositivo annuale a cura di Melania Rossi, che indaga l'utilizzo dell'oro nella ricerca artistica contemporanea attraverso le opere di **dodici artisti** invitati a misurarsi con il tema prescelto. Le installazioni sono visibili **24 ore su 24, 7 giorni su 7** dalla vetrina di via Monte di Pietà 23 a Milano.

**Alex McLeod** è un artista che si occupa di simulazione e transizione della materia. Con alle spalle una carriera di oltre un decennio, McLeod si è specializzato nella creazione di ambienti virtuali 3D, il suo lavoro è stato mostrato a livello globale in alcune tra le principali istituzioni americane, come il Whitney Museum of American Art, in festival cinematografici e d'arte, come quello di Vienna e Tokyo. Le collaborazioni spaziano da video per le musiche di Mozart, a installazioni per Samsung, a visual performance dal vivo per DJ, cantanti lirici e arte pubblica per le città

Protagonista del video è un **NPC** (*Non-Player Character*, in italiano PNG, “personaggio non giocante”), il cui ruolo tradizionale in un **ambiente virtuale** è quello di fornire al giocatore un antagonista con cui competere o di fungere da passante con cui interagire in qualche forma di narrativa. Con i recenti progressi nel campo dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, l'A.I. che alimenta gli **NPC** sta raggiungendo nuove e complesse vette. Questi **NPC**, specialmente nei giochi ad alto budget, possiedono una casa virtuale, hanno famiglie virtuali, una morale e dei sentimenti. Dare agli **NPC** l'autoconsapevolezza fa sorgere **questioni morali**, dato che a muoverli sono cifre che simulano lo spettro di emozioni umane. Se le macchine contro cui combattiamo in un mondo virtuale hanno la capacità di provare dolore, è giusto punirle per il solo fatto che esistono? Nei suoi lavori video, **McLeod ha dato risalto ai “personaggi non giocanti”**, che prendono la forma di soggetti goffi e accattivanti; ponendoli sotto i riflettori, McLeod sfida la nostra capacità di simpatizzare o empatizzare con le creature non senzienti. Nel caso di *Golden Prison*, l'artista si è interessato alla **proprietà fisica duale dell'oro**, che può essere sia solido sia liquido. La creatura protagonista sembra a metà tra i due stati della materia: appare graffiato sebbene un liquido non si possa graffiare, informe ma dotato di compattezza, privo di memoria ma dotato di coordinazione. Nonostante l'aspetto prezioso dato dall'oro, la simulazione digitale con cui l'animazione è creata è un **software di rendering 3D** scaricabile gratuitamente. Sono questi i **paradossi** che Alex McLeod esplora nel suo lavoro, con cui gioca a rendere umanamente imperfetto, strano e incoerente il mondo digitale che ambisce invece a ideali di perfezione e ordine

In foto di apertura servizio:

Alex McLeod, *Golden Prison*, 2018, video animazione digitale, 15 sec loop, 2/5