Qual è il rapporto tra fotografia, realtà e finzione nell'era dell'Intelligenza Artificiale?

Nell'ambito della **seconda edizione di Exposed**, il festival internazionale di fotografia di Torino, in città si svolgono mostre temporanee, incontri ed eventi nelle sedi delle principali istituzioni culturali torinesi.

In questo contesto, **OGR Torino** presenta la mostra collettiva **ALMOST REAL. FROM TRACE TO SIMULATION** a cura di Samuele Piazza e Salvatore Vitale, visitabile gratuitamente all'interno del Binario 2 di OGR Torino **dal 16 aprile al 2 giugno 2025**.

Tre artisti in mostra: l'irlandese **Alan Butler**, l'irachena **Nora Al-Badri** e il londinese **Lawrence Lek**.

OGR ha voluto unire le loro opere in un racconto per offrire al pubblico un punto di vista ironico e a tratti paradossale su cosa possa significare la fotografia oggi e su come si stia evolvendo dal punto di vista creativo ed etico.

Sappiamo che la fotografia ha sempre testimoniato l'impronta di qualcosa che esiste, o che è esistito concretamente in passato.

Nell'origine analogica della fotografia, le immagini catturate sono esattamente ciò che si trovava davanti alla macchina fotografica in un determinato momento.

Queste immagini vengono riportate su una superficie impressionata, la fotografia appunto, che quindi lascia le tracce di un passaggio.

Oggi però, che esistono i generatori di immagini con l'Intelligenza Artificiale, come possiamo interpretare questa esistenza per stabilire cioè che è reale e ciò che non lo è?

Il titolo della mostra ci pone davanti a una prima contraddizione sulla quale riflettere: **ALMOST REAL "quasi reale"**. Ma sappiamo che una cosa o è reale oppure non lo è. Quasi reale cosa significa, quindi? Si tratta di una **mezza verità** oppure di una **mezza bugia**?

Dicevamo che **la fotografia ha sempre testimoniato la traccia** di qualcosa di esistente: e se invece si trattasse di qualcosa di generato, che non esiste davvero? Se la traccia fosse proprio la simulazione del reale? Ecco che **FROM TRACE TO SIMULATION** vuole indagare queste possibilità.

BOTANY CYANOTYPES

La prima opera che incontriamo entrando nel Binario 2 di OGR Torino è una grande parete larga una decina di metri con la serie **Botany Cyanotypes**, ossia **Cianotipie Botaniche** dell'artista irlandese **Alan Butler**.

Si tratta di **33 cianotipie** che ritraggono una raccolta di esemplari di piante tratte dal mondo dei videogiochi: quindi non reali ma digitali.

L'aspetto interessante dell'opera risiede nel fatto che le immagini siano totalmente inventate ma la tecnica fotografica che l'artista utilizza sia una delle prime, risalenti alla fine dell'800. La cianotipia, infatti, si basava sull'appoggiare un negativo, oppure un oggetto, su una superficie intrisa di sali. Esponendo il tutto alla luce del sole, accadeva che le aree in cui la luce non colpiva il materiale sensibilizzato rimanevano bianche mentre tutto il resto assumeva il caratteristico colore blu di Prussia. Nella sua opera **Alan Butler** propone la stessa tecnica ma con una vegetazione immaginaria presa dai videogiochi, non reale e originariamente creata in digitale.

POST TRUTH MUSEUM

Proseguendo negli spazi del Binario 2 di OGR Torino incontriamo, uno di fronte all'altro, due lavori dell'artista di origine irachena **Nora Al-Badri**.

La prima opera è un **video di 15 minuti** dal titolo **Post-Truth Museum**, ossia **Museo Post-Verità**, realizzato interamente con il supporto di una Intelligenza Artificiale. Si tratta di un **deep fake**, cioè di un filmato con immagini rielaborate e

adattate tramite un algoritmo. I protagonisti del video sono alcuni direttori di musei europei che pronunciano discorsi inaspettati ammettendo di aver commesso dei crimini. Nei secoli, infatti, con le spedizioni coloniali europee, l'antica Mesopotamia (oggi Iraq, parte della Turchia, della Siria e dell'Iran) è stata derubata di opere d'arte di inestimabile valore che oggi sono in mostra e in custodia nei musei occidentali. Questi finti direttori propongono infine che i musei diventino luoghi di discussione affinché i reperti archeologici riacquistino la propria viva voce per raccontare la storia e la società alla quale appartengono.

BABYLONIAN VISION

Sempre di **Nora Al-Badri** è la terza opera in mostra: **Babylonian Vision**, ossia **Visione Babilonese**. Si tratta di una **serie di video** montati al led di immagini create dall'Intelligenza Artificiale che si basano su fotografie di **reperti archeologici babilonesi**. L'artista aveva chiesto a cinque musei di poter accedere ai loro archivi fotografici ma le era stato negato l'accesso. È così che Nora Al-Badri decide di rubare oltre 10 mila fotografie online, esattamente come i reperti archeologici sono stati rubati da Babilonia per essere messi in mostra nei musei europei. Partendo da queste 10 mila immagini di resti mesopotamici, Al-Badri ha chiesto all'Intelligenza Artificiale di realizzarne infinite variazioni per **dare vita a tecno-reperti** che non esistono nella realtà. Statuette, vasi, tavolette cuneiformi che mutano, diventano quasi irriconoscibili per trasformarsi in qualcos'altro e provare a ricostruire una memoria nuova, sostitutiva di quella originale che è stata rubata e che viene gestita dai musei occidentali.

EMPTY RIDER

Il terzo e ultimo artista in mostra è **Lawrence Lek** con l'opera **Empty Rider**, ossia **Senza Autista** che ritrae una macchina a guida automatica.

Si tratta di un **cortometraggio di fantascienza** della durata di circa 20 minuti prodotto lo scorso anno per la Biennale dell'Immagine in Movimento di Ginevra. L'artista si interroga sul **tema della simulazione** sia delle immagini sia dei mondi di fantasia, molto vicini a quelli dei videogame. In questo video un'automobile a guida automatica viene accusata di aver tentato di uccidere l'amministratore delegato dell'azienda produttrice di vetture, provocando un incidente stradale.

Nell'aula di un tribunale l'accusa e la difesa si scontrano.

La prima ritiene che la macchina sia totalmente colpevole e che sia da punire.

La seconda ne sostiene l'innocenza, in quanto la macchina sarebbe come un bambino, incapace di intendere e di volere.

L'artista ci pone davanti a un interrogativo molto profondo, che riprende tutte le opere della mostra.

Le macchine, anche quelle che generano immagini, hanno una volontà e una condotta morale?

Prenderanno il sopravvento anche sulle persone che le hanno programmate o invece, in un prossimo futuro, potremo immaginare un'etica più giusta a partire da qualcosa che non è programmato da una sensibilità soltanto umana?

Testi e Voce di ARIANNA GRANATA

Musiche e Sound design di NOMAD STUDIO