

IMAGINARIOS SINTÉTICOS

IAN CHENG

— Thousand Lives —

Mil vidas



NAVE 0

7MAR-5MAY

EXPOSICIÓN

MEDIALAB

**CENTRO DE CREACIÓN
CONTEMPORÁNEA**

MATADERO

Imaginario sintético es un ciclo de exposiciones que examina la agencia no-humana en diversos lugares y escalas, explorando cómo esta moldea nuestra comprensión de la inteligencia, del libre albedrío y de los sistemas complejos.

Comisariado por **Julia Kaganskiy**, el ciclo se divide en cuatro arcos expositivos. Cada arco presenta el trabajo de un artista distinto, ofreciendo diferentes aproximaciones al concepto de inteligencia, así como al potencial social, tecnológico y ecológico inherente a su reconceptualización. El tercer arco, ***Ian Cheng: Thousand Lives***, presenta dos obras recientes de Cheng que especulan sobre la agencia, la autodeterminación y el papel de la tecnología en ayudar a los humanos a navegar nuestra caótica existencia. Las obras expuestas incluyen *Life After BOB: The Chalice Study (La vida después de BOB: el caso Chalice)* (2021), una película de anime de 50 minutos ambientada en un mundo futuro donde entidades de IA se fusionan con las mentes humanas, y *Thousand Lives (Mil vidas)* (2023), una simulación en tiempo real basada en la vida diaria de Thousand, una tortuga mascota de la película.

Imaginario sintético es parte de la propuesta curatorial del **LAB#03 Mentes sintéticas de Medialab Matadero**, una iniciativa interdisciplinar en la que ciudadanos de cualquier parte del mundo pueden unirse a un diverso grupo de artistas, pensadores críticos y expertos de diversos campos para explorar de forma colaborativa el papel que la composición deliberada de sistemas inteligentes jugará en la configuración de nuestro futuro colectivo.

Ian Cheng

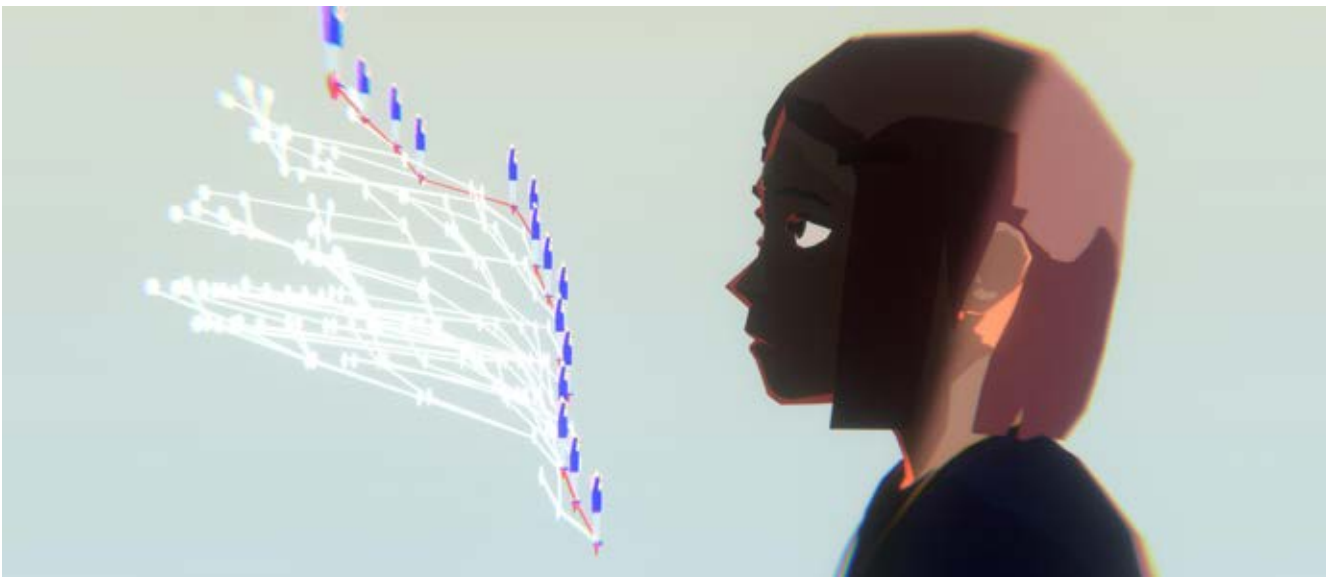
Ian Cheng es un artista estadounidense que vive y trabaja en Nueva York. Es conocido por sus obras de arte digitales simuladas en tiempo real que exploran "la capacidad de un agente para lidiar con un entorno en constante cambio". Con una formación en ciencias cognitivas, el trabajo de Cheng combina el aprendizaje automático, los motores de videojuegos y un estilo de animación distintivo para abordar los procesos evolutivos, la adaptación y los orígenes de la conciencia. En 2018, desarrolló *BOB (Bag of Beliefs)*, una criatura de IA cuya personalidad, cuerpo e historia evolucionan a través de varias exposiciones, lo que Cheng llama "arte con un

sistema nervioso". Cheng es un pensador influyente en la temática del *worlding* o "creación de mundos" y en 2015 fundó Metis Suns, una compañía de producción dedicada al *worlding* y su alfabetización. Ha expuesto en todo el mundo, incluidas muestras individuales en el MoMA PS1, Nueva York; Serpentine Galleries, Londres; y Carnegie Museum of Art, Pittsburgh; así como presentaciones colectivas en el Museum of Modern Art, Nueva York; Whitney Museum of American Art, Nueva York; la Bienal de Venecia 2019; Hirshhorn Museum, Washington D.C.; Tate Modern, Londres; Louisiana Museum, Copenhague; y Fondation Louis Vuitton, París.

Thousand Lives

Mil vidas

Por Julia Kaganskiy



Durante más de una década, el artista contemporáneo estadounidense Ian Cheng ha perfeccionado el arte de la simulación. Utilizando motores de videojuegos, Cheng crea “ecosistemas virtuales” poblados por personajes impulsados por inteligencia artificial (IA) que deben adaptarse a las presiones y demandas de un entorno en constante cambio. Desplegándose en tiempo real como **“un videojuego que se juega a sí mismo”**, las simulaciones computacionales de Cheng exploran sistemas emergentes, procesos evolutivos y los orígenes de la conciencia.

Ian Cheng: Thousand Lives presenta dos obras recientes del artista: la película de anime de 50 minutos *Life After BOB: The Chalice Study (La vida después de BOB: el caso Chalice)* (2021) y la simulación en tiempo real *Thousand Lives (Mil vidas)* (2023). Teniendo lugar dentro del mismo universo narrativo —un mundo futuro en el que Internet se ha infiltrado en nuestros sistemas nerviosos, alimentos psicotrópicos unifican realidades físicas y psíquicas, y distintas entidades de IA cohabitan las mentes humanas— las dos obras exploran el papel que tendrá la inteligencia artificial en la configuración de la agencia y la autodeterminación humana.

Thousand Lives, con la que los espectadores se encontrarán primero al entrar al espacio expositivo, es una simulación que muestra la vida diaria de una tortuga mascota llamada Thousand. La pieza es emblemática de la obra de Cheng en la forma en que explora la vitalidad en el arte y la técnica del *worlding*, una práctica con la que Cheng diseña mundos virtuales autónomos. En *Thousand Lives*, un agente artificial (Thousand) debe negociar las tensiones inherentes entre sus propios impulsos internos y los estímulos externos erráticos de su entorno. Impulsada por un modelo de IA inferencial, explorado por primera vez en la obra de Cheng de 2019 *BOB (Bag of Beliefs)*, la tortuga debe aprender la relevancia de todo lo que encuentra y ajustar su curso de acción para minimizar los contratiempos y satisfacer sus impulsos. Cada percepción, motivo, decisión y acción forma una especie de “historia lenta” sobre la vida de Thousand, otorgando a la obra una especie de “vitalidad” que solo se puede lograr a través de la simulación. La personalidad y la historia vital de esta criatura de IA evoluciona durante el desarrollo de la exposición, a lo que Cheng se refiere como “arte con un sistema nervioso”. *Thousand Lives* también sirve como introducción al universo

narrativo de la obra cinematográfica que completa la muestra, *Life After Bob: The Chalice Study*.

The Chalice Study es el primer episodio de la miniserie de anime *Life After BOB*. La historia sigue a una niña de diez años llamada Chalice cuyo padre, el ingeniero neuronal Dr. Wong, instaló una IA experimental llamada BOB en su sistema nervioso al nacer. Los BOBs son compañeros de IA que ayudan a las personas a lidiar con todas las presiones y demandas de la vida, actuando como una especie de terapeuta o entrenador vital. En un mundo futuro plagado de ansiedad, depresión y anomia, los BOBs prometen aliviar la angustia existencial al eliminar las conjeturas de la vida. El Dr. Wong trabaja para ZIM, la compañía tecnológica que crea los BOBs. El BOB que construyó para su hija Chalice está diseñado para ayudarla a enfrentar los desafíos al crecer y guiar a Chalice hacia su *Prime Path* (Camino primordial), hacia la realización de su máximo potencial. Pero a medida que BOB enfrenta más y más conflictos de la vida de Chalice en su nombre y el Dr. Wong comienza a favorecer el lado “perfecto” de BOB de su hija, Chalice comienza a sentirse irrelevante. ¿Puede BOB vivir la vida de Chalice mejor que ella misma? ¿Qué le queda por hacer a su yo humano?

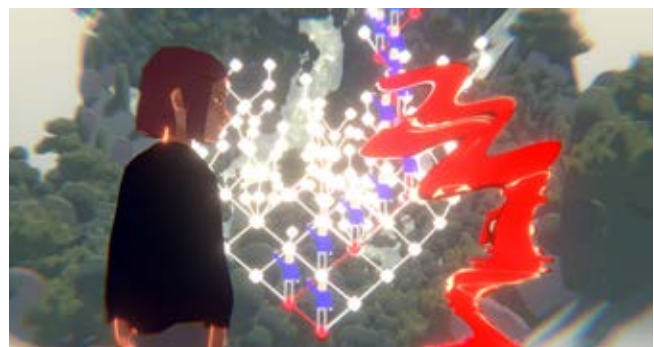
Las obras abordan cuestiones fundamentales sobre la naturaleza de la conciencia y antiguos debates filosóficos sobre el determinismo y el libre albedrío: ¿Es el comportamiento humano una mera consecuencia de la causalidad y, por tanto, está gobernado de forma predecible por fuerzas biológicas o ambientales sobre las que no tenemos control? ¿Somos como Thousand, la tortuga IA, que actúa según un guion vital interno que determina cómo reaccionará ante cada nuevo reto? ¿O tenemos la capacidad de elegir nuestro propio camino y decidir nuestras propias acciones y comportamientos? Los seguidores de los postulados cibernéticos, que piensan en términos de sistemas y bucles de retroalimentación, se inclinarán por el determinismo, creyendo que cada posible curso de acción es simplemente una cuestión de probabilidad, un algoritmo esperando ser descubierto entre el espacio latente de una red neuronal. Sin embargo, si ese es el caso, ¿cómo explicamos el proceso interno de razonamiento e introspección? ¿No es el acto mismo de deliberación, de sopesar los pros y los contras de una decisión vital, una indicación de nuestra capacidad para el libre albedrío? En *Life After Bob*, Cheng elude estos debates por completo **al imaginar un mundo futuro donde la introspección, quizás la forma más íntima de cognición, se convierte en algo que puede ser automatizado y externalizado.**

Gran parte de la obra de Cheng aborda la evolución cognitiva y el modo en que un organismo llega a conocer, comprender y construir su realidad a lo largo del tiempo. *Life After Bob* sigue explorando muchos de estos temas, pero la obra surge de un acontecimiento mucho más personal: el nacimiento de la primera hija de Cheng. Cuando se preguntaba qué significa ser un buen padre, Cheng se encontró pensando, al igual que hace el Dr. Wong en la película, que “ser padre es programar”. Un padre infunde a su

hijo el condicionamiento moral para diferenciar el bien del mal, un conjunto de valores que configura su vida, un modelo mental del mundo que determina su sentido de la confianza o el riesgo. La historia de Chalice y el Dr. Wong es esencialmente una advertencia sobre una relación padre-hija en la que el padre se aferra demasiado y no sabe cuándo soltar. Sin embargo, también se puede argumentar lo contrario: programar es educar. Al fin y al cabo, los programadores que construyen la IA son igualmente responsables de introducir una serie de valores, visiones del mundo, normas y guías en estos sistemas. Desde esta perspectiva, **podemos entender a los humanos como una especie de padres de la IA y *The Chalice Study* como una narrativa posthumana que ofrece pistas sobre cómo las futuras generaciones de humanos podrían ser moldeadas por su coexistencia y coevolución con la inteligencia artificial.** ¿Cómo llegarán a entender su realidad y su propio sentido de la agencia en el mundo los niños nacidos hoy, para quienes interactuar con Siri, Alexa y ChatGPT es tan natural como respirar?

“Lo que subyace y me obsesiona al hacer *Life After BOB* es la salud existencial: cómo puede una persona encontrar su camino en medio del cambio tecnológico y de una cultura divisiva”, dice Cheng.

En realidad, el mundo imaginado en *Life After Bob* puede no ser tan descabellado como parece, ni tan lejano. Las mentes humanas ya están cada vez más reforzadas por copilotos de inteligencia artificial que influyen en nuestro pensamiento de formas tan profundas como mundanas. Desde algoritmos que dirigen sutilmente nuestras experiencias en Internet, orientándonos hacia los contenidos y productos a los que las empresas quieren que prestemos atención, hasta asistentes de IA que aparecen en nuestros motores de búsqueda, lugares de trabajo, supermercados y consultas médicas para optimizar la eficiencia y la productividad. Puede que aún no tengamos implantados BOBs en nuestro sistema nervioso, pero nuestra cognición ya está profundamente entrelazada con la de la IA. ¿Cómo influyen estos sistemas en las decisiones que tomamos y dirigen nuestro día a día? Cuanto más se integren estos sistemas en la cotidianidad de nuestras vidas, más nos guiará la IA hacia nuestros “Caminos primordiales”, nos guste o no. La obra de Cheng nos invita a pensar en lo que todo esto significa para la experiencia humana y a reflexionar sobre cómo nuestras convicciones sobre nosotros mismos y nuestra autoterminación pueden ocultar el hecho de que nuestras mentes ya son, de alguna manera, sintéticas.



ENG

Synthetic Imaginaries is an exhibition cycle that looks at non-human agency across various sites and scales, exploring the way it shapes our understanding of intelligence, free will, and complex systems.

Curated by **Julia Kaganskiy**, the cycle is divided into four consecutive arcs. Each arc showcases the work of a different artist offering distinct perspectives on the core concept of intelligence, as well as the inherent social, political, technological, and ecological potential nestled within its reconceptualization. The third arc in the series, ***Ian Cheng: Thousand Lives***, features two recent works by Cheng that tackle questions of agency, self-determination, and technology's role in helping humans navigate a chaotic existence. The works on view include *Life After BOB: The Chalice Study* (2021), a 50-minute anime film set in a future world where AI entities merge with human minds, and *Thousand Lives* (2023) a real-time simulation based on the daily life of Thousand, a pet tortoise character from the film.

Synthetic Imaginaries is part of the curatorial proposal of **LAB#03 Synthetic Minds from Medialab Matadero**, an interdisciplinary initiative in which citizens from anywhere in the world can join a diverse group of artists, critical thinkers, and experts from various fields to collaboratively explore the role that the deliberate composition of intelligent systems will play in shaping our collective future.

Ian Cheng

Ian Cheng is an American artist who lives and works in New York. He is best known for his live-simulated digital artworks which explore “an agent’s capacity to deal with an ever-changing environment.” With a background in cognitive science, Cheng’s work combines machine learning, video game engines and a distinctive animation style to grapple with evolutionary processes, adaptation and the origins of consciousness. In 2018, he developed *BOB (Bag of Beliefs)*, an AI creature whose personality, body, and life story evolve across exhibitions, what Cheng calls “art with a nervous system.” Cheng is

an influential thinker on the topic of worlding and in 2015 he founded Metis Suns, a production company dedicated to worlding and worlding literacy. He has exhibited globally, including solo presentations at MoMA PS1, New York; Serpentine Galleries, London; and Carnegie Museum of Art, Pittsburgh; as well as group presentations at the Museum of Modern Art, New York; Whitney Museum of American Art, New York; the 2019 Venice Biennale; Hirshhorn Museum, Washington D.C.; Tate Modern, London; Louisiana Museum, Copenhagen; and Fondation Louis Vuitton, Paris.

Thousand Lives

By Julia Kaganskiy

For more than a decade, American contemporary artist Ian Cheng has perfected the art of simulation. Using video game engines, Cheng creates “virtual ecosystems” populated by AI-driven characters who must adapt to the pressures and demands of an ever-changing environment. Unfolding in real-time like a “video game that plays itself,” Cheng’s computer simulations explore emergent systems, evolutionary processes and the origins of consciousness.

Ian Cheng: Thousand Lives presents two recent related works by the artist: the 50-minute anime film *Life After BOB: The Chalice Study* (2021) and the real-time simulation *Thousand Lives* (2023). Taking place inside the same narrative universe, a future world in which the internet extends into our nervous systems, psychotropic foods unify physical and psychic realities, and AI entities co-inhabit human minds, the two works contend with the potential for agency and self-determination in an age of AI.

Thousand Lives, which viewers will encounter first upon entering the exhibition space, is a simulation that dramatises the daily life of a pet tortoise named Thousand. The work is emblematic of Cheng’s oeuvre in the way it explores aliveness in art and the technique of “worlding,” a practice in which Cheng designs autonomous virtual worlds. In *Thousand Lives*, an artificial agent (Thousand) must negotiate the inherent tensions between its own internal impulses and the erratic external stimuli of its environment. Driven by an inferential AI model — first explored in Cheng’s 2019 work *BOB (Bag of Beliefs)* — the tortoise must learn the relevance of everything it encounters and adjust its course of action to minimise upsets and satisfy competing urges. Every perception, motive, decision and action forms a kind of “slow story” about Thousand’s life, granting the artwork itself a kind of “aliveness” that can only be achieved via simulation. The personality and life story of this AI creature evolves over the course of the exhibition’s run, what Cheng refers to as “art with a nervous system.” *Thousand Lives* also serves as an introduction to the narrative universe of the accompanying cinematic work, *Life After Bob: The Chalice Study*.

The Chalice Study is the first episode in the anime mini-series *Life After BOB*. The story follows a ten-year-old girl named Chalice whose father, the neural engineer Dr. Wong, installed an experimental AI named BOB into her nervous system at birth. BOBs are AI companions that help people deal with all of life’s pressures and demands, serving as a kind

of therapist or life coach. In a future world plagued by anxiety, depression, and anomie, BOBs promise to alleviate existential angst by taking the guesswork out of living. Dr. Wong works for ZIM, the tech company that creates BOBs. The Destiny BOB he built for his daughter Chalice is designed to help her face the challenges of growing up and guide Chalice towards her Prime Path, towards realizing her life’s full potential. But as BOB confronts more and more of the conflicts in Chalice’s life on her behalf, and as Dr. Wong begins to favor the “perfect” BOB side of his daughter, Chalice begins to feel irrelevant. Can BOB do a better job of living Chalice’s life than she can? What is left for her classic human self to do?

The works grapple with fundamental questions about the nature of consciousness and age-old philosophical debates on determinism and free will: Is human behavior merely a consequence of cause and effect and, therefore, predictably governed by biological or environmental forces over which we have no control? Are we just like Thousand, the AI tortoise, operating according to an internal life script that determines how we will react to each new challenge? Or do we have the ability to choose our own path, to decide our own actions and behaviors? Most cyberneticians who think in terms of systems and feedback loops will err on the side of determinism, believing that every possible course of action is merely a function of probability, an algorithm waiting to be discovered amidst the latent space of a neural network. Yet, if that is the case, then how do we account for the internal process of reasoning and introspection? Is not the very act of deliberation, of weighing the pros and cons of a potentially life-changing decision, an indication of our capacity for free will? In *Life After Bob*, Cheng seems to bypass these debates altogether by **imagining a future world where introspection, perhaps the most intimate form of cognition, becomes something that can be automated and outsourced.**

Much of Cheng’s body of work deals with cognitive evolution and the way an organism comes to know, understand, and construct its reality over time. *Life After Bob* continues to explore many of these same themes, but the piece arises from a much more personal event: the birth of Cheng’s first daughter. When grappling with what it means to be a good parent, Cheng found himself thinking, as Dr. Wong does in the film, that “parenting is programming.” A parent imbues their child with the moral conditioning to differentiate right from wrong, a set of values that

shapes their life, a mental model of the world that determines their sense of trust or risk. The story of Chalice and Dr. Wong is essentially a cautionary tale of a father-daughter relationship in which the father holds on too tightly and doesn't know when to let go. Yet, one can also argue that the inverse is also true: programming is parenting. After all, the programmers who build AI are equally responsible for imparting a certain set of values, worldviews, norms and guard rails into these systems. From this perspective, **we can understand humans as a kind of parent species to AI and *The Chalice Study* as a posthuman narrative that offers clues about how future generations of humans might be shaped by their co-existence and co-evolution with AI.** How will children born today, for whom interacting with Siri, Alexa, and ChatGPT is as natural as breathing, come to understand their reality and their own sense of agency in the world?

“The underlying thing I'm obsessed with in making *Life After BOB* is existential health – how can a person find a path for themselves amidst technological change and a divisive culture,” says Cheng.

In truth, the world imagined in *Life After Bob* may not be as far-fetched as it seems, nor as far away. Human minds are already increasingly augmented by AI co-pilots who influence our thinking in ways both profound and mundane. From algorithms subtly directing our experiences online, nudging us towards the content and products companies want us to pay attention to, to AI assistants cropping up in our search engines, places of work, supermarkets, and doctor's offices to optimize efficiency and productivity. We may not have BOBs implanted into our nervous systems just yet but our cognition is already deeply intertwined with that of AI. How do these systems already impact the decisions we make and steer our lives in ways big and small? The more these systems become embedded in the fabric of daily life, the more AI will be there to guide us towards the Prime Path — whether we like it or not. Cheng's work asks us to consider what all this means for the human experience and to reflect on how our beliefs about ourselves and our own self-determination may actually mask the ways in which our minds have already become synthetic.



MATADERO MADRID

Director artístico / Artistic director: José Luis Romo
Gerente / Manager: Alma Fernández Rius

Medialab Matadero

Responsable comisarial / Head curator: Eduardo Castillo-Vinuesa
Responsable de programa / Head of Programming: Javi Garriz
Gestión de proyectos / Project Managers: Paca Blanco, Sonia Díez Thale, Daniel Pietrosevoli González, Carmen Talabán
Asistentes comisariales / Assistant curators: Elena Rocabert, Nora Silva

Oficina de coordinación / Project Coordination

Subdirectora adjunta gerencia / Deputy Management: Myriam González
Responsable de programa / Head of Programming: Susana Zaragoza
Coordinación gerencia / Coordinator: Adela Fernández
Comunicación / Communication: Marisa Pons, Raúl González, Laura Bragado, Natalia Cantero, Iñaki Manjarrés
Diseño gráfico / Graphic design: Mario Cano
Educación y públicos / Education and Engagement: Javier Laporta, Beatriz Bartolomé, Pablo Gallego
Gestión de proyectos / Project Manager: Aitor Ibáñez
Gestión operativa / Operational management: Víctor Díaz
Producción / Production: Saturio Gómez, Santiago Jiménez, Gabriel Lucas, David Romero, Vicente Fernández, Rodolfo Cortés
Coordinación técnica / Technical Coordinator: Jana Arenas
Infraestructuras / Infrastructures: Raúl Cano
Jurídico / Legal Advisor: Montserrat Rivero
Administración y gestión / Administration: Ana María Cubillo, Álvaro Estévez, Nieves Montealegre

EXPOSICIÓN

Artista / Artist: Ian Cheng

Comisaria / Curator: Julia Kaganskiy

PIEZAS / ARTWORK

Thousand Lives (2023)

Created by Ian Cheng

Producer: Veronica So

Technical Director: Ivaylo Getov

AI Developer: Cezar Mocan

Animation: Corey Stisser

Modeling: Shuruq Tramontini

Sound Design: John Brumley

Score: Matt Mehlan

Published by Metis Suns

Life After BOB: The Chalice Study (2021)

Written & Directed by Ian Cheng

Producer: Veronica So

Technical Producer: Ivaylo Getov

Animation Producer: Nick Sung

Director of Photography: Eric Yue

Editor: Jess Fulton

Animation Supervisor: Valerie Scheiber

Sound Design: Akritchalerm Kalayanamitr

Music by Brian Reitzell

Voice Performances:

Chalice Wong, BOB: Poonam Basu

Chalice (20), Chyna: Cherami Leigh

Dr. James Moonweed Wong: Dana Lee

Chairman Ava: Gwendoline Yeo

Zoroaster: Sean Patton

Orlando de Blair, Commander Alan: Aly Mawji

Princess Wendy, Voice of SIM: Jennifer Swanner

Sister San: Poonam Basu

Zim Engineers: Ivaylo Getov

Humanistas: Jennifer Swanner, Gensho Tasaka

Animation:

UX Developer: Cezar Mocan

Additional Wiki Design: Sixing Xu

Interactive Assistant: Pei Barth Wu

Sound Department:

Re-recording Mix: Akritchalerm Kalayanamitr

Surround Mastering Mix: Michael Barry

Sound Assistant: Jiho Kim

ADR Engineering: Ivaylo Getov

Additional ADR Engineering: Matt Mehlan, Tyler Swanner, Nick

Chirumbolo

Sound Post Production Supervisor: Traithep Wongpaiboon

Foley Recordists: Jirapong Mingkwan, Narongsak Deetae

Foley Artists: Thanasak Julakate, Supawit Bhovijitra, Narongsak Beetae,

Amornpong Thokaeonopparat

Foley Editors: Chalida Buranabunpot, Nusorn Thongkhum, Napatz

Singkarat

Additional Sound Design: Koichi Shimizu

Foley Production Coordinators: Veerin Kongsuwa, Aoun Patiporn,

Chatlada Saijaioub

Score Mixer: Kenneth Sluiter

String Arrangements: Roger Joseph Manning, Jr.

Guitar: Dave Harrington

Vocals: Hazel Reitzell

Instrument Builder: Chris Banta

Additional Production:

Associate Producer: Kyrha Lever

Production Advisor: Laura Lupton

Additional Production: Metis Suns LLC

Co-Commissioned By:

The Shed, New York

Luma Foundation, Arles

Light Art Space, Berlin

Additional Support by Leeum Museum of Art, Seoul

Research developed with Berggruen Institute, The Transformations of The Human

Production developed with Gladstone Gallery, New York & Pilar Corrias Gallery, London

Thanks: Barbara Gladstone, Pilar Corrias, Emma Enderby, Hans Ulrich Obrist, Alessandra Gomez, Alex Poots, Maja Hoffmann, Vassilis Oikonomopoulos, Luz Gyalui, Amira Gad, Liz Stumpf, Bettina Kames, Gina Lee, Nicolas Berggruen, Tobias Rees, Alissa Bennett, Marie Krauss, Ben Vickers, Venkatesh Rao, Sean Manning, Ron Martin, Steve Zapata, Amelia Rose Blaire, Bryan Dechart, Dean Panaro, David Kaplan, Lucie Elwes, Matthew Rogers, Tina Rogers, John So, Jenny Wong, Diana Rose, Jonathan Rose, Kenneth Cheng, Chukyee Cheng, Rachel Rose

Ian Cheng: *Thousand Lives* es el tercer capítulo de *Imaginario sintéticos*; un ciclo de exposiciones que examina la agencia no humana en diversos lugares y escalas, explorando cómo esta moldea nuestra comprensión de la inteligencia, del libre albedrío y de los sistemas complejos.

Imaginario Sintéticos es parte de la propuesta curatorial del LAB#03 *Mentes sintéticas* de Medialab Matadero, una iniciativa interdisciplinar en la que ciudadanos de cualquier parte del mundo pueden unirse a un diverso grupo de artistas, pensadores críticos y expertos de diversos campos para explorar de forma colaborativa el papel que la composición deliberada de sistemas inteligentes jugará en la configuración de nuestro futuro colectivo.

Matadero Madrid
Paseo de la Chopera 14
28045 Madrid
T. 91 318 46 79
info@mataderomadrid.org
@mataderomadrid

De martes a jueves de 17 a 21h.
Viernes, sábados, domingos y festivos de 12 a 21h.
Acceso a la sala hasta las 20.30h.
Lunes cerrado