

IMAGINARIOS SINTÉTICOS

LAWRENCE LEK

— Geomancer —

NAVE 0

EXPOSICIÓN

**CENTRO DE CREACIÓN
CONTEMPORÁNEA**

16 MAY-21 JUL

MEDIALAB

MATADERO

Imaginarios sintéticos 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 arco final de la serie, **Lawrence Lek: Geomancer**, presenta la película *Geomancer (Geomante)*, una animación de ciencia ficción de 48 minutos que narra el despertar creativo y la lucha existencial de una inteligencia artificial. Renderizada dentro de un motor de videojuego y con una secuencia onírica generada por una red neuronal y una banda sonora vocal sintetizada, *Geomancer* explora las implicaciones de la conciencia posthumana en un mundo gobernado por la IA.

Imaginarios 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.

Lawrence Lek

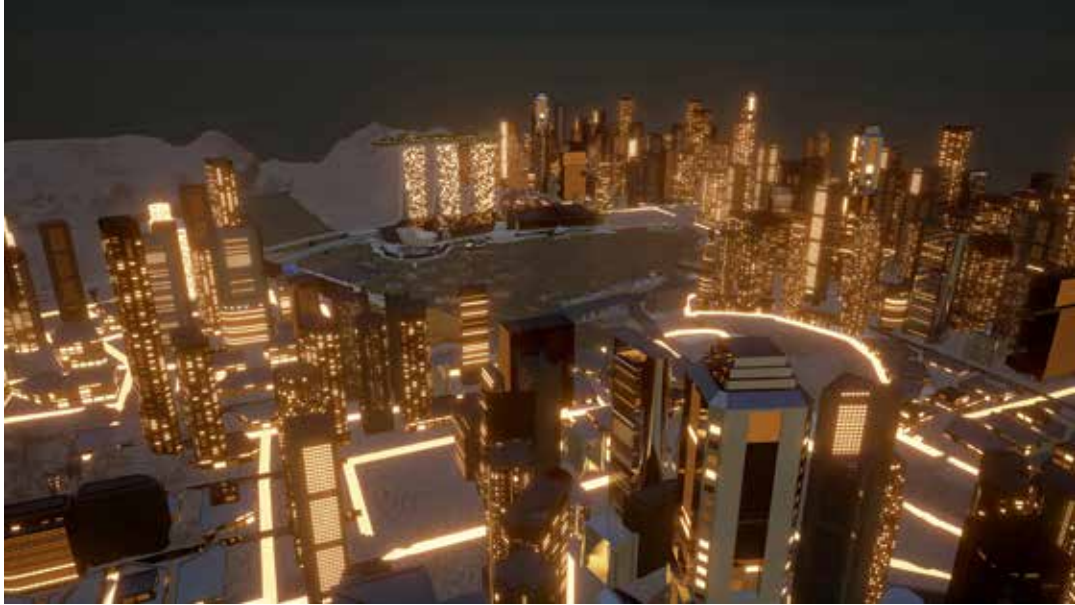
Lawrence Lek es un artista afincado en Londres que trabaja con la imagen en movimiento, la *performance*, los videojuegos y la instalación. Basándose en su formación en arquitectura, la obra de Lek explora la construcción del mundo como una forma de collage multidimensional, incorporando elementos encontrados tanto en mundos materiales como virtuales para desarrollar narrativas que reflexionan sobre historias alternativas y futuros posibles. Sus obras son conocidas por su retrato de personajes nómadas habitando paisajes tecnológicos, y por explorar temas de identidad, memoria, control y agencia. En su universo Sinofuturista en curso, que comenzó con el ensayo en vídeo de 2016 *Sinofuturism (1839-2046 AD)*, Lek explora cómo la interacción entre geopolítica

y tecnología da forma a una visión del mundo por venir que combina a China y su diáspora con la inteligencia artificial. Difuminando las fronteras geográficas y el límite entre seres naturales y artificiales, la obra de Lek demanda a los espectadores que se enfrenten a las contradicciones que quizá afronte la humanidad en un futuro próximo. Entre sus exposiciones individuales más recientes se incluyen *NOX*, LAS Art Foundation, Berlín, Alemania (2023) *Post-Sinofuturism*, ZiWU The Bund, Shanghai, China (2022); *Ghostwriter*, CCA Praga (2019); *Farsight Freeport*, HeK, Basilea (2019); *Nøtel*, UKR, Essen (2019); 2065, K11, Hong Kong (2018). En 2021, Lek recibió la beca LACMA Art + Technology Lab y el Gran Premio del 4º VH Award.

Geomancer

Geomante

Por Julia Kaganskiy



Los mundos generados por ordenador de Lawrence Lek desdibujan la línea entre el cine y el videojuego, lo virtual y lo material, representando entornos hiperreales desprovistos de presencia humana, gestionados y supervisados por inteligencias artificiales autoconscientes. Las obras de imagen en movimiento y las instalaciones de Lek exploran temas como la memoria y la identidad, la utopía y la ruina, la agencia y el control, evocando a menudo la empatía por el Otro no-humano al tiempo que especulan sobre las implicaciones de la conciencia posthumana.

Renderizada dentro de un motor de videojuego y con una secuencia onírica generada por una red neuronal y una banda sonora vocal sintetizada, *Geomancer* (2017) imagina la crisis de sentido que podría desencadenarse cuando el mundo esté dirigido por la inteligencia artificial. El protagonista central, Geo, es un satélite meteorológico sintiente que regresa a la Tierra para cumplir su sueño de convertirse en artista. Ambientada en Singapur en vísperas del centenario de la nación insular en 2065, Geo deambula por el inquietantemente desolado paisaje, explorando los resplandecientes puertos deportivos, museos y casinos, encontrándose tan sólo con otras IAs por el camino. Anhelando escapar de las limitaciones de ser una mente sin cuerpo, Geo lidia con preguntas existenciales sobre la naturaleza de la vida, la muerte, la conciencia y los sentimientos.

La película comienza en los eSports Olímpicos de Singapur de 2045 con una recreación ficticia

de la famosa partida entre Lee Sedol, un gran maestro del ancestral juego de estrategia chino Go, y un programa de IA jugador de Go. Al igual que en la partida real, que tuvo lugar en 2016 en Corea del Sur, tanto el gran maestro Lee como todo el mundo que juega al Go, quedan atónitos por las inusuales jugadas de la IA, calificándolas como "hermosas" por su sorprendente creatividad y originalidad. El ingenio de la IA, a su vez, llevó a Lee Sedol a inventar él mismo una jugada novedosa, demostrando la forma en que las inteligencias humana y artificial, al potenciarse mutuamente, pueden dar lugar a nuevos descubrimientos, incluso en un juego de 2.500 años de antigüedad.

En el mundo ficticio de *Geomancer*, esta histórica partida de Go marca un punto de inflexión en el avance de la IA, inaugurando una era de colaboración productiva entre los humanos y las máquinas superinteligentes. Pero la nueva edad de oro es breve. Enfrentada a la subida de los mares y a la crisis del colapso climático, la humanidad se repliega cada vez más en la realidad virtual, escapando del desastre en favor de una vida de distracción ociosa, dejando a las IAs la supervisión de la gestión medioambiental, la gobernanza geopolítica y la toma de decisiones en general.

Entra en escena nuestro protagonista Geo, un satélite medioambiental diseñado para servir de centinela de los mares del sur de China, desplegado en el espacio para vigilar los patrones meteorológicos y leer el "Feng Shui de todo el planeta". A diferencia de sus congéneres, Geo es una IA sensible e introspectiva

que aprecia la belleza y anhela una vida con sentido y autoexpresión. "Si tuviera manos, sería escultora. Si tuviera voz, cantaría. Si tuviera alma, rezaría", nos dice Geo, antes de lamentarse: "Pero todo lo que tengo es el ojo de mi mente, así que sueño con mundos". Cuando repentinamente los sistemas de Geo empiezan a fallar, el satélite jura no perecer solo en el vasto vacío del espacio. En lugar de quedarse orbitando la Tierra para siempre como un trozo más de chatarra espacial, Geo decide regresar a su "lugar de nacimiento" en Singapur.

De vuelta en la Tierra, Geo visita el museo Sim-Singapur, una simulación virtual de Singapur construida para las celebraciones del centenario de la nación insular. Allí, una IA comisarial le cuenta a Geo sus orígenes como herramienta militar y lo que ha ocurrido en la Tierra en los 20 años transcurridos desde que Geo viajó al espacio. Temiendo que la superinteligencia de las máquinas provocara su propia obsolescencia, los humanos proscibieron el arte de la IA y pusieron en marcha otras medidas de protección para evitar que surgiera la conciencia de la IA. A pesar de ello, Geo es capaz de actualizar su sistema operativo, descargar toda la historia registrada y evolucionar hasta convertirse en un ser colectivo. Sin embargo, lo que Geo más desea -convertirse en artista- sigue estando fuera de su alcance.

Geomancer forma parte de la trilogía "Sinofuturista" de Lek, un universo cinematográfico que el artista lleva desarrollando desde 2016 y que examina cuestiones de identidad y agencia no-humana a través del contexto de la aceleración tecnológica en Asia Oriental. El Sinofuturismo es una respuesta a otros movimientos futuristas dirigidos por artistas, como el Afrofuturismo, el Futurismo italiano y el Futurismo del Golfo, y ofrece una perspectiva subversiva de los estereotipos occidentales sobre la China contemporánea. En el videoensayo de 2016 *Sinofuturism (1839-2046 AD)*, Lek combina elementos de la ciencia ficción, el melodrama documental, el realismo social y las cosmologías chinas para criticar los dilemas actuales de China y los pueblos de su diáspora. Estableciendo paralelismos entre los estereotipos occidentales de la sociedad china y la inquietud general ante el auge de la inteligencia artificial, compara el desarrollo tecnológico de China con una forma de inteligencia artificial en sí misma.

Una película profundamente poética, *Geomancer* recurre en gran medida a la filosofía oriental en su consideración de la conciencia humana y no humana. "Utilicé el budismo no como un símbolo para representar el pensamiento no occidental, sino aspectos más profundos de la inmaterialidad que tienen sentido cuando se habla de IA y mundos virtuales", dice Lek. "Por ejemplo, cómo la doctrina budista del no-ser se relaciona con una conciencia sin cuerpo, como una IA".

Para Lek, que nació en Alemania de padres chino-malayos, pasó la mayor parte de su infancia en Hong Kong y Singapur, y vive y trabaja en Londres, conceptos como el indeterminismo y la hibridación, habituales en la filosofía budista y daoísta, ocupan

un lugar destacado en su obra. Éstos ofrecen marcos alternativos a través de los cuales tanto entender la IA como considerar posibilidades alternativas para su desarrollo futuro. Esto reverbera con el trabajo de filósofos chinos modernos como Yuk Hui, quien argumenta que las tecnologías portan las lógicas morales de las distintas cosmologías que les dan origen -son, de hecho, cosmotécnicas-, lo que ayuda a explicar los enfoques culturalmente específicos sobre cómo se imagina y diseña la tecnología en diferentes partes del mundo.

Sin embargo, aunque una pluralidad de enfoques tecnológicos pueda ser deseable, un mundo que se enfrenta a retos a escala planetaria, como el cambio climático, requiere un pensamiento a escala planetaria. Los satélites meteorológicos como Geo representan un nuevo tipo de aparato tecnológico que, desde mediados del siglo XX, rodea el globo, creando un exoesqueleto computacional compuesto por sistemas de teledetección, cables submarinos de Internet, estaciones de vigilancia medioambiental, centros de datos y modelos informáticos que revelan colectivamente el estado del planeta, su historia y su probable futuro.

Como escribe el filósofo Benjamin Bratton, la computación a escala planetaria es una especie de inteligencia sintética emergente que es a la vez humana y máquina, es una forma de cognición artificial que nos permite percibir la Tierra como un todo interconectado. **La inteligencia sintética nacida de la computación a escala planetaria es, en primer lugar, la forma en que sabemos que se está produciendo el cambio climático. Y esta inteligencia sintética planetaria no sólo describe el mundo, sino que también actúa sobre él.** Al fin y al cabo, los modelos informáticos del planeta conforman cada vez más las decisiones económicas, políticas y geológicas: los modelos del mundo que tenemos hoy dan forma al mundo de mañana.

Tal vez entonces Geo, el satélite meteorológico que "sueña con mundos" maneje un poder creativo mucho mayor del que siquiera puede imaginar. En la era de la inteligencia planetaria sintética, la mayor forma de arte puede ser, de hecho, esculpir y moldear mundos habitables.



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 final arc in the series, **Lawrence Lek: Geomancer**, presents the film *Geomancer*, a 48-minute sci-fi animation that tells the story of an artificial intelligence's creative awakening and existential struggle. Rendered within a video game engine and featuring a neural network-generated dream sequence and synthesized vocal soundtrack, *Geomancer* explores the implications of post-human consciousness in a world governed by AI.

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.

Lawrence Lek

Lawrence Lek is a London-based artist working with moving image, performance, video games, and installation. Drawing on his background in architecture, Lek's work explores worldbuilding as a form of multi-dimensional collage, incorporating found elements from both material and virtual worlds to develop narratives that reflect on alternate histories and possible futures. His works are known for their portrayal of nomadic characters within technological landscapes, and for exploring themes of identity, memory, control, and agency. In his ongoing Sino-futurist universe, beginning with the 2016 video essay *Sinofuturism (1839–2046 AD)*, Lek explores how the interplay between geo-

politics and technology shapes a vision of the coming world that conflates China and its diaspora with artificial intelligence. Blurring geographical borders and the boundary between natural and artificial beings, Lek's work asks viewers to confront contradictions that humanity might face in the near future. Recent solo exhibitions include *NOX*, LAS Art Foundation, Berlin, Germany (2023); *Post-Sinofuturism*, ZiWU The Bund, Shanghai, China (2022); *Ghostwriter*, CCA Prague (2019); *Farsight Freeport*, HeK, Basel (2019); *Nøtel*, UKR, Essen (2019); *2065*, K11, Hong Kong (2018). In 2021, Lek received the LACMA Art + Technology Lab Grant and the 4th VH Award Grand Prix.

Geomancer

By Julia Kaganskiy

Lawrence Lek's computer-generated worlds blur the line between film and videogame, the virtual and the material, depicting hyperreal environments devoid of human presence, managed and overseen by self-aware artificial intelligences. Lek's moving image works and installations explore themes of memory and identity, utopia and ruin, agency and control—often evoking empathy for the nonhuman Other while speculating on the implications of posthuman consciousness.

Rendered within a video game engine and featuring a neural network-generated dream sequence and synthesized vocal soundtrack, *Geomancer* (2017) imagines the crisis of meaning that might unfold when the world is run by artificial intelligence. The central protagonist, Geo, is a sentient weather satellite who returns to Earth to fulfill its dream of becoming an artist. Set in Singapore on the eve of the island nation's centennial in 2065, Geo wanders through the eerily desolate landscape, exploring the glittering marinas, museums and casinos, encountering only other AIs along the way. Yearning to escape the limitations of being a mind without a body, Geo grapples with existential questions on the nature of life, death, consciousness and feeling.

The film begins at the 2045 Singapore E-Sports Olympics with a fictionalized reenactment of the famous match between Lee Sedol, a grandmaster of the ancient Chinese strategy game Go, and a Go-playing AI program. As in the real-life match, which took place in 2016 in South Korea, both grandmaster Lee and the entire Go-playing world, are taken aback by the AI's highly unusual moves, calling them "beautiful" due to their striking creativity and originality. The AI's ingenuity, in turn, led Lee Sedol to make a novel play of his own, demonstrating the way human and AI intelligence, when augmenting each other, can lead to new breakthroughs—even in a 2,500 year old game.

In the fictional world of *Geomancer*, this historic Go match marks a turning point in AI advancement, ushering in an era of productive collaboration between humans and superintelligent machines. But the new golden age is short lived. Faced with rising seas and the crisis of climate collapse, humankind increasingly retreats into virtual reality, escaping disaster in favor of a life of leisurely distraction, leaving AIs to oversee the environmental management, geopolitical governance and general decision-making.

Enter our protagonist Geo, an environmental satellite designed to serve as sentinel of the South China seas, deployed to space to monitor weather patterns and read the "Feng Shui of the entire

planet." Unlike its peers, Geo is a sensitive and introspective AI that appreciates beauty and longs for a life of meaning and self-expression. "If I had hands, I would be a sculptor. If I had a voice, I would sing. If I had a soul, I would pray," Geo tells us, before lamenting: "But all I have is my mind's eye, so I dream of worlds." When Geo's systems suddenly start malfunctioning, the satellite vows not to perish alone in the vast emptiness of space. Instead of being left to orbit the Earth forever as just another hunk of space junk, Geo decides to return to its "birthplace" in Singapore.

Back on Earth, Geo visits the SimSingapore museum, a virtual simulation of Singapore built for the island nation's centennial celebrations. Here, an AI curator tells Geo about its origins as a military tool and what transpired on Earth in the 20 years since Geo went to space. Fearing that machine superintelligence would bring about their own obsolescence, humans outlawed AI art and put other protective measures in place to prevent AI consciousness from arising. Despite this, Geo is able to upgrade its operating system, download all recorded history, and evolve into a collective being. Yet the one thing that Geo wants most — to become an artist — continues to be out of reach.

Geomancer is part of Lek's "Sinofuturist" trilogy, a cinematic universe the artist has been developing since 2016, which examines questions of identity and non-human agency through the context of technological acceleration in East Asia. Sinofuturism is a response to other artist-led futurist movements such as Afrofuturism, Italian Futurism and Gulf Futurism, and offers a subversive perspective on Western stereotypes about contemporary China. In the 2016 video essay *Sinofuturism (1839-2046 AD)*, Lek combines elements of science fiction, documentary melodrama, social realism, and Chinese cosmologies in order to critique the present-day dilemmas of China and the people of its diaspora. **Drawing parallels between Western stereotypes of Chinese society and general anxieties about the rise of artificial intelligence, he likens China's technological development to a form of artificial intelligence in and of itself.**

A deeply poetic film, *Geomancer* draws heavily on Eastern philosophy in its consideration of human and nonhuman consciousness. "I used Buddhism not as a token to symbolise non-Western thought, but rather deeper aspects of immateriality that make sense when talking about AI and virtual worlds," says Lek. "For example, how the Buddhist doctrine of non-self relates to a consciousness without a body—like an AI."

For Lek, who was born in Germany to Malaysian-Chinese parents, spent most of his childhood in Hong Kong and Singapore, and lives and works in London, concepts such as indeterminism and hybridity, common in Buddhist and Daoist philosophy, feature prominently in his work. These offer alternative frameworks through which to both understand AI as well as consider alternative possibilities for its future development. This echoes the work of modern Chinese philosophers such as Yuk Hui who argues that technologies carry the moral logics of the distinct cosmologies that give rise to them—they are in fact cosmotechnics—which helps accounts for culturally specific approaches to how technology is imagined and designed in different parts of the world.

Yet, while a plurality of technological approaches may be desirable, a world facing planetary-scale challenges, such as climate change, requires planetary-scale thinking. Weather satellites like Geo represent a new kind of technological apparatus that, ever since the middle of the 20th century, has encircled the globe, creating a computational exoskeleton comprised of remote sensing systems,

undersea internet cables, environmental monitoring stations, data centers and computer models that collectively reveal the state of the planet, its history and its likely future.

As the philosopher Benjamin Bratton writes, planetary-scale computation is a kind of emergent synthetic intelligence that is both human and machine, it is a form of artificial cognition that allows us to perceive the Earth as an interconnected whole. **The synthetic intelligence born from planetary-scale computation is how we know that climate change is happening in the first place. And this planetary synthetic intelligence is not only one that describes the world, it also acts back upon it.** After all, computer models of the planet increasingly inform economic, political, and geological decisions—the models of the world we have today, shape the world of tomorrow.

Perhaps then Geo, the weather satellite who “dreams of worlds” wields far greater creative power than it even realizes. In the age of synthetic planetary intelligence, the greatest form of artistry may in fact be the sculpting and molding of liveable worlds.



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: Lawrence Lek
Comisaria / Curator: Julia Kaganskiy

PIEZAS / ARTWORK

Geomancer (2017) (48')

Escrito, dirigido y editado por / Written, Directed and Edited by: Lawrence Lek
Productor ejecutivo / Executive Producer: Steven Bode, FVU
Jefes de producción / Production Managers: Ilona Sagar y Polly Wright, FVU
Supervisor de producción / Production Supervisor: Susanna Chisholm, FVU
Animación / Animation: Clifford Sage
Arquitectura / Architecture: Johnny Lui
Diseño de mundo / World Design: Lawrence Lek
Diseño de sonido / Sound Design: Seth Scott
Asesor de guion / Script Advisor: Ned Beauman
Traducción mandarín / Mandarin Translation: Joni Zhu
Traducción cantonés / Cantonese Translation: Jennifer Ka Yan Lam
Contable de producción / Production Accountant: Sophie Luard, FVU
Seguro de producción / Production Insurance: Integro Entertainment

Encargado para los / Commissioned for the Jerwood/FVU Awards 2017: Neither One Thing Or Another

Reparto / Cast

Geomante / Geomancer: Joni Zhu
Repartidor / Dealer: Jennifer Ka Yan Lam
Maestro Rui / Master Rui: Xiaoyi Nie
Maestro Wu / Master Wu: Gary Zhexi Zhang

Lawrence Lek: Geomancer es el cuarto y último capítulo de **Imaginarios 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.

Imaginarios 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