

MEDIALAB
MATADERO

LAB 5
LA MECÁNICA DE LA VERDAD
THE MECHANICS OF TRUTH

MAY-NOV
2026

MADRID

medialab-matadero.es



ÍNDICE

INDEX

LAB 5 La mecánica de la verdad
LAB 5 The Mechanics of Truth
2

Estudio de sistemas
Study of Systems
6

La mecánica de la verdad: la exposición
The Mechanics of Truth: the exhibition
36

The Passenger
McKenzie Wark
62

Investigación situada
Situated Research
66

OpenLAB y Laboratorio de prototipado colaborativo
OpenLAB & Collaborative Prototyping Lab
80

Programa del OpenLAB
OpenLAB program
86

Créditos
Credits
122

LAB 5
LA MECÁNICA DE LA VERDAD

¿Por qué se ha vuelto tan fácil y, al mismo tiempo, tan difícil creer lo que vemos? La percepción del mundo ha sido siempre territorio en disputa, pero algo está cambiando. Las herramientas disponibles para quienes quieren construir –o derribar– una versión del mundo han cambiado radicalmente, y también la velocidad a la que esas construcciones circulan y se consolidan.

LAB 5 La mecánica de la verdad es un programa diseñado para responder a estas cuestiones urgentes. Reúne a artistas, diseñadores, investigadores, periodistas, tecnólogos y científicos para explorar estos fenómenos, diseccionarlos, revelar su lógica interna e imaginar alternativas. Es un intento de nombrar algo que está ocurriendo, trazar sus contornos y abrir espacio para pensar y crear. Organiza nuestra investigación a partir de tres grandes áreas entrelazadas entre sí (y eso es intencional).

MAYO—NOVIEMBRE 2026

LAB 5

LAB 5
THE MECHANICS OF TRUTH

Why has it become so much easier and, simultaneously, so much harder to believe what we see? The perception of the world has always been contested territory, but something has shifted. The tools available to those who want to construct — or demolish — a version of the world have changed dramatically, and so has the speed at which those constructions circulate and calcify.

LAB 5 The Mechanics of Truth is a program designed to respond to this moment. It brings together artists, designers, researchers, journalists, technologists, and scientists to investigate these phenomena as practitioners who can open them up, reveal their internal logic, and imagine alternatives. It is an attempt to name something that is happening, map its contours, and open space for thinking and making inside it. The program organizes its research around three areas of investigation. They bleed into each other, and that is intentional.

MAY—NOVEMBER 2026

LAB 5

LAB 5
LA MECÁNICA DE LA VERDAD

A Tecnologías que establecen hechos

Todo hecho es una construcción: el producto de instrumentos, protocolos, instituciones y decisiones específicas sobre qué cuenta como evidencia. Las infraestructuras digitales han ampliado enormemente la capacidad de articular y verificar acontecimientos, pero también de simularlos de manera convincente, o debilitar sus fundamentos. Este eje examina las estéticas investigativas y las prácticas contraforenses, el uso de la inteligencia de fuentes abiertas como herramienta artística y política, y la tensión entre los sistemas dominantes de producción de verdad y los modelos alternativos que los cuestionan.

→ los hechos como ensamblajes
→ infraestructuras digitales de la verdad
→ prácticas contraforenses
→ estéticas investigativas contemporáneas

B Tecnologías para mentir

Este eje analiza la instrumentalización de los medios sintéticos: cómo relatos, imágenes y datos se usan para desestabilizar realidades compartidas, y cómo las plataformas emergentes están transformando el terreno del discurso público de maneras que apenas empezamos a comprender.

→ instrumentalización y militarización de la ficción sintética
→ historia y actualidad de las operaciones psicológicas
→ teorías y prácticas de la conspiración
→ los mercados de predicción como esfera pública en mutación

C La zona gris

¿Qué ocurre cuando el objetivo no es alcanzar un consenso sobre un hecho, sino disolver la posibilidad misma de una realidad compartida? ¿Puede la tecnología convertirse en un portal hacia otras formas de ver y vivir juntos, más allá de los límites de convenciones heredadas y relaciones sociotécnicas disfuncionales? Este eje mantiene los dos impulsos sin resolverlos —el oscuro y el visionario— mientras examina fenómenos como la dispersión epistémica, formaciones ideológicas ambiguas y estéticas que prometen acceder a una realidad más profunda, así como la infraexaminada industria de la seducción y del fraude.

→ tecnoparanoia y el miedo a la simulación
→ nihilismo digital y postironía como dispersión epistémica
→ ilusionismo tecnológico
→ la industria de la seducción y el fraude en línea

MAYO—NOVIEMBRE 2026

LAB 5

LAB 5
THE MECHANICS OF TRUTH

A Technologies That Establish Facts

Every fact is a construction: the product of specific instruments, protocols, institutions, and decisions about what counts as evidence. Digital infrastructures have vastly expanded the capacity to articulate and verify events, but also to simulate them convincingly, or to undermine their foundations. This axis examines investigative aesthetics and counter-forensic practices, the use of open-source intelligence as an artistic and political tool, and the tension between dominant systems of truth-production and the alternative models that challenge them.

→ facts as assemblages
→ digital infrastructures of truth
→ counter-forensic practices
→ contemporary investigative aesthetics

B Technologies for Lying

This axis looks at the weaponization of synthetic media: how narrative, image, and data get instrumentalized to destabilize shared reality, and how emerging platforms are mutating the terrain of public discourse in ways we are only beginning to understand.

→ weaponization of synthetic fiction
→ history and present of psychological operations
→ theories and practices of conspiracy
→ prediction markets as a mutating public sphere

C The Grey Zone

What happens when the goal is not to reach consensus on a fact, but to dissolve the very possibility of a shared reality? Can technology become a portal toward other ways of seeing and living together, beyond the constraints of inherited conventions and dysfunctional sociotechnical relationships? This axis holds both impulses in tension — the dark and the visionary — while examining phenomena such as epistemic dispersion, ambiguous ideological formations, and aesthetics that promise access to a deeper reality, as well as the underexamined industry of seduction and fraud.

→ technoparanoia and the fear of simulations
→ digital nihilism and post-irony as epistemic dispersion
→ technological illusionism
→ the industry of online seduction and fraud

MAY—NOVEMBER 2026

LAB 5

ESTUDIO DE SISTEMAS

Estudio de Sistemas es un programa anual de formación e investigación llevado a cabo por figuras relevantes de la creación en arte, diseño, tecnología y ciencia.

En Medialab entendemos la tecnología como una cuestión de escala, en la que grandes infraestructuras cotidianas operan, en realidad, fuera del rango de lo comprensible y hasta de lo sensible, sea por su opacidad, rapidez, profundidad geológica o por la invisibilidad que deriva de procesos de naturalización.

Esta serie de talleres y seminarios periódicos profundiza las temáticas anuales del LAB 5, ofreciendo al tejido creativo de Madrid oportunidades de aprendizaje, experimentación con métodos creativos y desarrollo de intuiciones personales y colectivas en torno a tecnologías emergentes e inestables.

STUDY OF SYSTEMS

Estudio de Sistemas (Study of Systems) is an annual programme of learning and research led by prominent figures in art, design, technology and science.

At Medialab, we approach technology as a matter of scale. The vast infrastructures of everyday life actually operate beyond what we can comprehend, or even perceive, whether because of their opacity, speed or geological depth, or because we have come to take them for granted and stopped seeing them.

This series of regular workshops and seminars digs into the LAB's themes, giving Madrid's creative community the chance to learn, to experiment with creative methods, and to build personal and collective intuitions about emerging, unstable technologies.

MARTYNA MARCINIAK

ANATOMÍA DE UN NO-HECHO

7–9 MAYO 2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



ANATOMÍA DE UN NO-HECHO

Anatomía de un no-hecho es un taller de tres días, abierto con una presentación pública, que introduce los métodos de alfabetización visual necesarios para abordar la desinformación visual. A partir de su experiencia como artista, modeladora 3D e investigadora forense, Martyna Marciniak presenta un abanico de técnicas para identificar imágenes sintéticas y sus rasgos característicos: desde estrategias básicas de verificación hasta la teoría crítica de los medios y el análisis visual forense.

Estas herramientas se aplican después a una selección de estudios de caso, que permiten construir un vocabulario de tropos visuales y atributos estéticos asociados a la evidencia visual. Son los mismos rasgos que hacen creíble una imagen y que, por eso, sirven también para fabricar confianza.

En la fase final, los participantes convierten *deepfakes* en «*deep realities*»: en lugar de desmentir una falsificación, construyen a su alrededor una red de nuevas imágenes que la validan. El ejercicio hace más visibles los componentes de la estética de lo (no) real: los sesgos visuales, los fallos mediáticos y las manipulaciones estilísticas mediante los cuales un no-hecho adquiere apariencia de verdad.

Martyna Marciniak es artista, investigadora y diseñadora 3D polaca afincada en Berlín. Su trabajo explora la narración visual a través de la animación, el cine, la escritura y las maquetas digitales, y recurre a la ficción especulativa y la alegoría para exponer sesgos tecnológicos y visuales. Ha colaborado con Forensic Architecture, Amnistía Internacional y Human Rights Watch, y cofundó Border Emergency Collective, que documentó la frontera polaco-bielorrusa. Su trabajo ha sido expuesto en numerosos centros, entre los cuales la Fundación Onassis, Ars Electronica y la Bienal de Varsovia.
→ martyna.digital

ANATOMY OF A NON-FACT

Anatomy of Non-Fact is a three-day workshop, opened by a public presentation, that introduces the visual literacy methods needed to tackle visual misinformation. Drawing on her experience as an artist, 3D designer and forensic researcher working on human rights investigations, Martyna Marciniak walks participants through a range of techniques for identifying synthetic images and their defining traits: from basic strategies of image verification to critical media theory and forensic visual analysis.

These skills are then applied to a selection of case studies, building a vocabulary of visual tropes and aesthetic qualities associated with visual evidence. These are the same qualities that make an image believable – and that can therefore be used to fabricate trust.

In the final stage, participants turn deepfakes into “deep realities”: rather than debunking a fake, they construct around it a network of new images that validate it. The exercise makes the components of an aesthetics of (non)fact more visible: the visual biases, media lapses and stylistic manipulations through which a non-fact takes on the appearance of truth.

Martyna Marciniak is a Polish, Berlin-based artist, researcher and 3D designer. Her work explores visual storytelling through animation, film, writing and model-making, drawing on speculative fiction and allegory to expose technological and visual biases. She has worked with Forensic Architecture, Amnesty International and Human Rights Watch, and co-founded Border Emergency Collective, which documented the stories of people migrating across the Polish-Belarusian border. Her work has been shown at the Onassis Foundation, Ars Electronica and the Warsaw Biennale, among many other venues.
→ martyna.digital

GALA
HERNÁNDEZ LÓPEZ

MIND READING MACHINES: DEL MAGNETISMO ANIMAL A LA INGENIERÍA CEREBRAL

27 MAYO
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



MIND READING MACHINES

Gala Hernández López combina cine e investigación en obras poéticas y oníricas donde se entrelazan elementos documentales, capas sutiles de ficción especulativa y una observación de la realidad material del capitalismo computacional. Examina los imaginarios y relatos del discurso de la innovación tecnológica, así como las «futurabilidades» que sugieren las tecnologías presentadas como revolucionarias: no solo en su dimensión técnica, sino como ficciones que permean el inconsciente colectivo hasta convertirse en condiciones subjetivas que orientan el diseño del mundo.

En *Mind Reading Machines*, la artista abre su espacio virtual de trabajo para mostrar cómo la investigación visual, sociotécnica y antropológica se convierte en narración audiovisual.

Es una ocasión poco frecuente de recorrer con ella los referentes de su investigación sobre los métodos e inventos que han intentado descifrar la «caja negra» de la mente: de las fantasías pseudocientíficas del magnetismo animal a la visión cibernética del cerebro como máquina, hasta las promesas del neurocapitalismo, tan comerciales como ideológicas, y sus utopías de optimización y control cognitivo. Sesión en colaboración con Documenta Madrid.

Gala Hernández López es artista, cineasta, productora e investigadora. Su trabajo explora los entrelazamientos entre fenómenos sociales e innovación tecnológica, y cómo el capitalismo computacional moldea nuevas formas de subjetividad. Desde una sensibilidad ecofeminista, aborda los imaginarios de las comunidades virtuales y de las tecnologías disruptivas como ficciones compartidas que alimentan nuestra intimidad y nuestro inconsciente colectivo. Su obra se ha mostrado en Cannes, la Berlinale, Róterdam, DOK Leipzig, IDFA, Cinéma du Réel y el Palais de Tokyo, entre otros.
→ galahernandez.com

MIND READING MACHINES

Gala Hernández López combines filmmaking and research to produce poetic, oneiric works in which documentary elements intertwine with subtle layers of speculative fiction and an observation of the material reality of computational capitalism. She examines the imaginaries and narratives of technological innovation, and the "futurabilities" suggested by technologies presented as revolutionary – not only as technical objects, but as stories infused with fiction that permeate the collective unconscious, becoming subjective conditions that guide the design of the world.

In *Mind Reading Machines*, the artist opens her virtual workspace to show how visual, sociotechnical and anthropological research becomes audiovisual narrative.

It is a rare chance to explore with her the references behind her research into methods and inventions for deciphering the "black box" of the mind: from the pseudoscientific fantasies of animal magnetism, through the cybernetic vision of the brain as a machine to be decoded, to the promises of neurocapitalism – commercial and ideological in equal measure – and its utopias of cognitive optimisation and control. Presented in collaboration with Documenta Madrid.

Gala Hernández López is an artist, filmmaker, producer and researcher. Her work delves into techno-social entanglements and the new forms of subjectivity shaped by computational capitalism. From an ecofeminist sensibility, she treats the imaginaries of virtual communities and disruptive technologies as shared fictions that permeate our intimacy and collective unconscious. Her work has been shown at Cannes, Berlinale, Rotterdam, DOK Leipzig, IDFA, Cinéma du Réel, and Palais de Tokyo, among others.
→ galahernandez.com

FILIPPO ROSATI

GUERRA COGNITIVA: DISEÑA TU PROPIA NEUROARMA

4—6 JUNIO
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



GUERRA COGNITIVA: DISEÑA TU PROPIA NEUROARMA

En la presentación inicial, Filippo Rosati introduce los conceptos clave de la guerra cognitiva, o de cómo el cerebro se convierte en campo de batalla en conflictos que ya no buscan capturar territorio, sino los mecanismos mismos del pensamiento. A partir de la convergencia NBIC (nanotecnología, biotecnología, tecnologías de la información y ciencia cognitiva), Rosati muestra cómo el poder de regular la vida cede ante el poder de diseñar la percepción: una «biopolítica de la cognición».

Si la esfera pública se ha convertido en un paisaje de psyops (operaciones psicológicas), ¿cómo pasar de ser objetivos pasivos a arquitectos activos de la influencia cognitiva? En este taller intensivo de dos días, Rosati se desplaza de la teoría a la práctica especulativa y propone a los participantes conceptualizar y «prototipar» sus propias neuroarmas.

Divididos en dos unidades opuestas, la Célula Roja (ofensiva) y la Célula Azul (defensiva), los participantes responden a un informe estratégico con el diseño de una neuroarma especulativa, en la fricción entre la vulnerabilidad humana y la precisión de la máquina. Los resultados – vídeos, bocetos técnicos o presentaciones performativas – funcionan como artefactos contraforenses que exponen los mecanismos ocultos de influencia de nuestra realidad.

Filippo Rosati es investigador en los campos del arte, la ciencia y las tecnologías en crecimiento exponencial. Fundador y director creativo de Umanesimo Artificiale y Operating System Studio, trabaja desde la antidisciplinariedad, conectando arte, diseño, robótica, biología y hacking. Actualmente investiga la guerra cognitiva y las implicaciones de la neurociencia armada para la cognición humana. Umanesimo Artificiale, con sede en Italia, explora la relación entre humanidad e inteligencia artificial; sus trabajos se han presentado en Ars Electronica, Sónar y RomaEuropa, entre otros.
→ umanesimoartificiale.xyz

COGNITIVE WARFARE: DESIGN YOUR OWN NEUROWEAPON

In the presentation of this work, Filippo Rosati introduces the notion of Cognitive Warfare, a form of conflict that moves beyond capturing territory to capturing the very mechanics of thought. Examining the NBIC convergence (nanotechnology, biotechnology, information technology and cognitive science), Rosati shows how the power to regulate life is giving way to the power to engineer perception: a “biopolitics of cognition”.

If the public sphere has mutated into a landscape of psyops (psychological operations), how do we move from being passive targets to active architects of cognitive influence? In this two-day intensive workshop, researcher Filippo Rosati shifts from theory to speculative practice, challenging participants to conceptualise and “prototype” their own neuroweapons.

Split into two opposing units, the Red Cell (offense) and the Blue Cell (defense), participants respond to a strategic brief by designing a speculative neuroweapon, working in the friction between human vulnerability and machine precision. The outputs – video, technical sketches or performative presentations – serve as counter-forensic artefacts, exposing the hidden levers of influence that govern our contemporary reality.

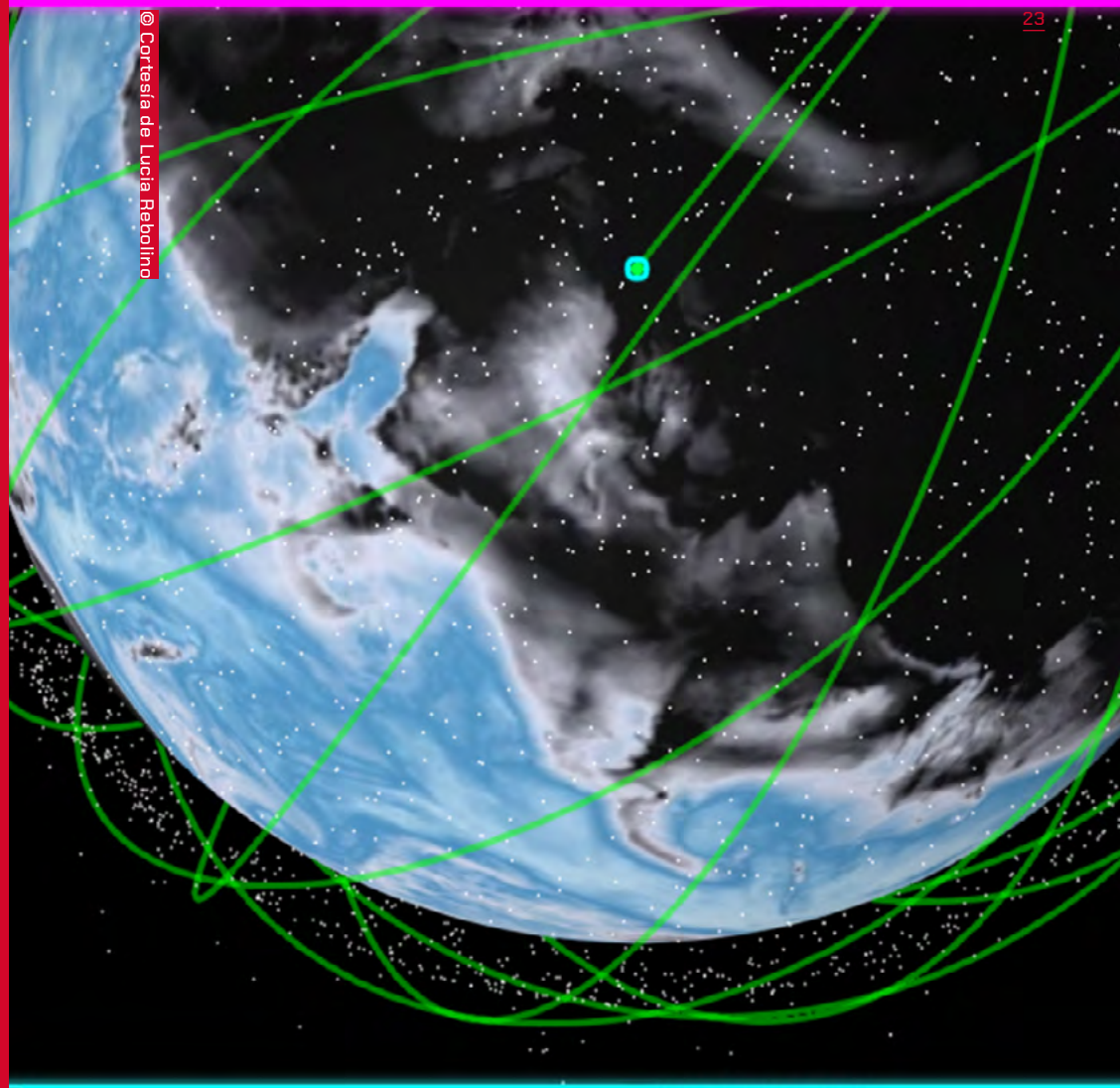
Filippo Rosati is a researcher working across art, science and exponential technologies. As founder and creative director of Umanesimo Artificiale and Operating System Studio, he works from an antidisciplinary approach, connecting art, design, robotics, biology and hacking. His current research focuses on cognitive warfare and the implications of weaponised neuroscience for human cognition. Umanesimo Artificiale, based in Italy, investigates what it means to be human in the age of AI; its works have been shown at Ars Electronica, Sónar and RomaEuropa, among others.
→ umanesimoartificiale.xyz

JÚLIA NUENO GUITART
LUCIA REBOLINO

AUTOPSIA DE UNA HUELLA DE DATOS

25–27 JUNIO
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



© Cortesía de Lucia Rebolino



AUTOPSIA DE UNA HUELLA DE DATOS

Los hechos no son algo natural: son el resultado de minuciosos ensamblajes. Durante mucho tiempo, ese ensamblaje se apoyó en lo visible: una fotografía, un mapa, un testimonio. Hoy convive con una nueva arquitectura digital de la verdad, en cuya caja negra Estados y corporaciones fabrican los hechos que sostienen sus imaginarios a partir de materia a menudo invisible: rastros satelitales, huellas financieras, metadatos o perfiles algorítmicos.

Júlia Nueno y Lucia Rebolino proponen tratar los sistemas digitales como territorios físicos y arquitectónicos, y desplazar la mirada forense hacia lo digital para cartografiar

la violencia inscrita en las infraestructuras computacionales. Desde dos perspectivas – la IA como fuerza material que transforma territorios, y el software y los datasets como estructuras multicapa que pueden explorarse y desafiarse –, el taller revela lo digital como espacio de construcción material.

Mediante métodos contraforenses como el *web scraping*, la visualización de datos y la cartografía, los participantes construyen «contramodelos» frente a las narrativas estatales, con casos reales, de luchas medioambientales a episodios de violencia política. La pregunta ya no es si la verdad existe, sino cómo se produce, en qué condiciones y en beneficio de quién.

Júlia Nueno Guitart es investigadora e ingeniera. Su trabajo explora los sistemas computacionales que organizan la vida y los espacios que habitamos, para desarrollar nuevas formas de comprenderlos y de actuar con ellos y a través de ellos. Es miembro de Forensic Architecture y doctoranda en el Centre for Research Architecture de Goldsmiths (Universidad de Londres), donde también enseña en el máster. Es editora de Genocidios. Una lectura forense (Galaxia Gutenberg, 2025) y ha publicado en The Guardian, Der Spiegel, VICE News, Springerin y FabrikZeitung, entre otros.
→ julianueno.xyz

Lucia Rebolino es artista, arquitecta y diseñadora computacional; entrelaza ciencia y arte en proyectos de contracartografía, datos y estéticas digitales. Investigadora en Forensic Architecture (Londres), se centra en la justicia ambiental, y en 2026 es artista residente en el departamento de cultura digital –1 del Nieuwe Instituut. Su trabajo sobre predicción y modelos climáticos ha aparecido en e-flux y se ha expuesto en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2025 y en Medialab Matadero. Ha dado conferencias en el MoMA, la Universidad de Columbia, el Royal College of Art y la ETH de Zúrich.
→ luciarebolino.com

AUTOPSY OF A DATA TRAIL

Facts are not natural occurrences; they are carefully assembled. For a long time, that assembly was anchored in the visible – a photograph, a map, a witness account. Today it coexists with a new digital architecture of truth, a black box in which states and corporations manufacture the facts that sustain their imaginaries from material often invisible to the eye: satellite traces, credit footprints, metadata, algorithmic profiles.

Júlia Nueno and Lucia Rebolino invite participants to treat digital systems as physical, architectural territories, shifting the forensic gaze to the digital to map the violence embedded in computational infrastructures. Through two lenses – AI as a material force that physically reshapes territories, and software environments and datasets as multi-layered structures to be navigated and contested – the workshop reveals the digital as a site of material construction.

Using counter-forensic methods such as web scraping, data visualisation and mapping, participants build “counter-models” that challenge state-led narratives, working through real cases from environmental struggles to political violence. The question shifts from whether truth exists to how it is produced, under what conditions and for whose benefit.

Júlia Nueno Guitart is a researcher and engineer. Her work explores the computational systems that organise life and the spaces we inhabit, aiming to develop new ways of understanding them and acting with and through them. She is a member of Forensic Architecture and a PhD candidate at the Centre for Research Architecture, Goldsmiths (University of London), where she also teaches on the master’s programme. She edited Genocidios. Una lectura forense (Galaxia Gutenberg, 2025), and her writing has appeared in The Guardian, Der Spiegel, VICE News and Springerin, among others.
→ julianueno.xyz

Lucia Rebolino is an artist, architect and computational designer weaving science and art into counter-cartography, data and web-based aesthetics. A researcher with Forensic Architecture in London, she focuses on environmental justice investigations, and is a 2026 artist-in-residence in the –1 digital culture department of the Nieuwe Instituut. Her work on prediction and climate models has featured in e-flux and been exhibited at the 2025 Venice Architecture Biennale and at Medialab Matadero. She has lectured at MoMA, Columbia University, the Royal College of Art and ETH Zurich.
→ luciarebolino.com

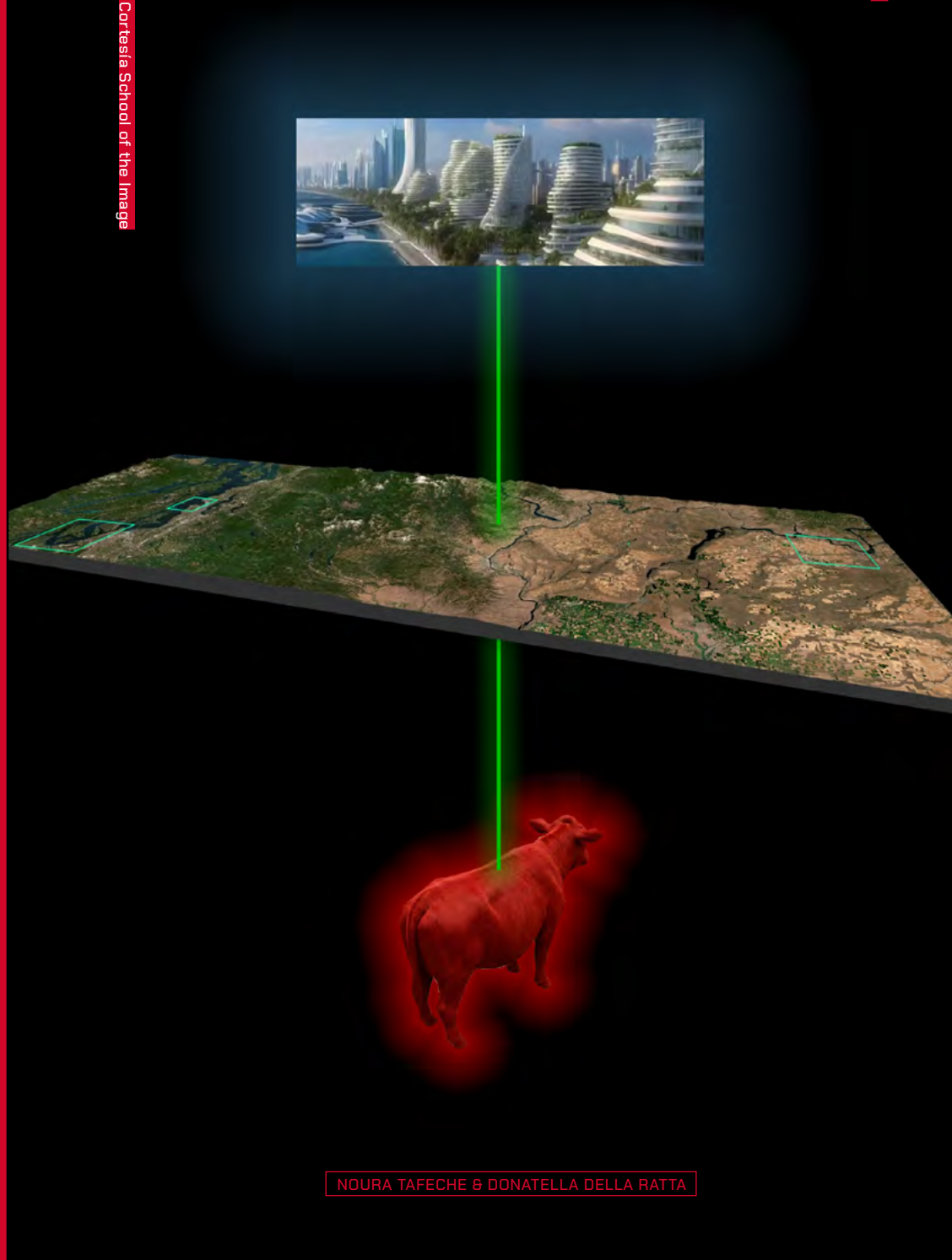
NOURA TAFECHE
DONATELLA DELLA RATTA

EL RENDER COLONIAL

24—25 SEPTIEMBRE
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS

© Cortesía School of the Image



NOURA TAFECHE & DONATELLA DELLA RATTA

EL RENDER COLONIAL

En la era de los medios predictivos y especulativos, las imágenes no solo representan el futuro: participan en producirlo. Los renders de ciudades, territorios e infraestructuras guían decisiones genocidas, políticas y económicas, a menudo tomadas lejos de los lugares representados, y reconfiguran realidades sociales, ambientales y culturales antes incluso de que existan.

El render colonial es un laboratorio colectivo de dos días que propone ralentizar el acto de mirar. En lugar de preguntar si una imagen es verdadera o falsa, pregunta qué hace, con qué se conecta y qué nos pide. A partir de Modos de ver, de John Berger, y del plano/contraplano de Jean-Luc Godard, Noura Tafeche y Donatella Della Ratta desplazan el foco de la autenticidad hacia la relación.

Los participantes destripan colectivamente las imágenes mediante tres operaciones –leer, deshacer y revertir– y analizan casos a partir de sus componentes factuales, ficcionales e «hipersticionales». El resultado es un kit de herramientas compartido para la alfabetización mediática, que traza la genealogía de una imagen y sus capas ocultas de producción. Es una de las primeras iteraciones de The School of the Image, proyecto de Tafeche y Della Ratta.

Noura Tafeche es artista visual, onomaturga e investigadora independiente; su práctica combina métodos archivísticos, procesos de laboratorio, vídeo, instalación, neologismos y dibujo. Investiga la cultura visual y sus entramados tecnopolíticos – militarismo digital, estéticas online, hipernichos de internet, culturas de memes no anglófonas – y el uso de imágenes sintéticas en la neopropaganda institucional. Su proyecto «The Politics of Rendering» obtuvo la beca Italian Council 2025-2026. Ha trabajado en Aksioma, transmediale, Fotomuseum Winterthur, C/O Berlin y Pirelli HangarBicocca, entre otros.
→ schooloftheimage.org

Donatella Della Ratta es investigadora, escritora, performer y comisaria especializada en medios y culturas árabes. Profesora en la John Cabot University de Roma, ha sido investigadora postdoctoral en la Universidad de Copenhague y en la Annenberg School (Universidad de Pensilvania), y afiliada al Berkman Klein Center de Harvard. Autora de tres monografías sobre medios árabes, colabora con Al Jazeera English, Hyperallergic e Internazionale. Coordinó la comunidad árabe de Creative Commons (2008-2013) y cofundó SyriaUntold, premio Digital Communities en Ars Electronica 2014.
→ schooloftheimage.org

ESTUDIO DE SISTEMAS

THE COLONIAL RENDER

In the age of predictive and speculative media, images not only represent the future: they actively help produce it. Renderings of cities, territories and infrastructures guide genocidal, political and economic decisions, often made by actors far from the places depicted, reshaping social, environmental and cultural realities before they even exist.

The Colonial Render is a two-day collective laboratory that sets out to slow down the act of seeing. Rather than asking whether an image is true or false, it asks what an image does, what it connects to and what it demands from us. Drawing on John Berger's Ways of Seeing and Jean-Luc Godard's shot/reverse shot, Noura Tafeche and Donatella Della Ratta shift the focus from authenticity to relation.

Participants cut into images together through three operations – reading, undoing and reversing – and analyse cases through their factual, fictional and hyperstitional components. The outcome is a shared toolkit for predictive media literacy, tracing the genealogy of a chosen image and its hidden layers of production. The workshop is one of the first iterations of The School of the Image, a project by Tafeche and Della Ratta.

Noura Tafeche is a visual artist, onomaturge and independent researcher whose practice moves across archival methods, laboratory processes, video, installation, neologisms and drawing. Her research explores visual culture and its techno-political entanglements – digital militarism, online aesthetics, internet hyper-niches, non-Anglophone meme cultures – and the use of synthetic images in institutional neo-propaganda. Her project The Politics of Rendering won the Italian Council 2025–2026 grant. She has exhibited and lectured at Aksioma, transmediale, Fotomuseum Winterthur, C/O Berlin and Pirelli HangarBicocca, among others.
→ schooloftheimage.org

Donatella Della Ratta is a scholar, writer, performer and curator specialising in Arab media and cultures. She teaches at John Cabot University in Rome, was a postdoctoral fellow at the University of Copenhagen and the Annenberg School (University of Pennsylvania), and is an affiliate of Harvard's Berkman Klein Center. She has written three monographs on Arab media and contributes to Al Jazeera English, Hyperallergic and Internazionale. She managed Creative Commons' Arabic-speaking community (2008–2013) and co-founded SyriaUntold, winner of an Ars Electronica 2014 Digital Communities award.
→ schooloftheimage.org

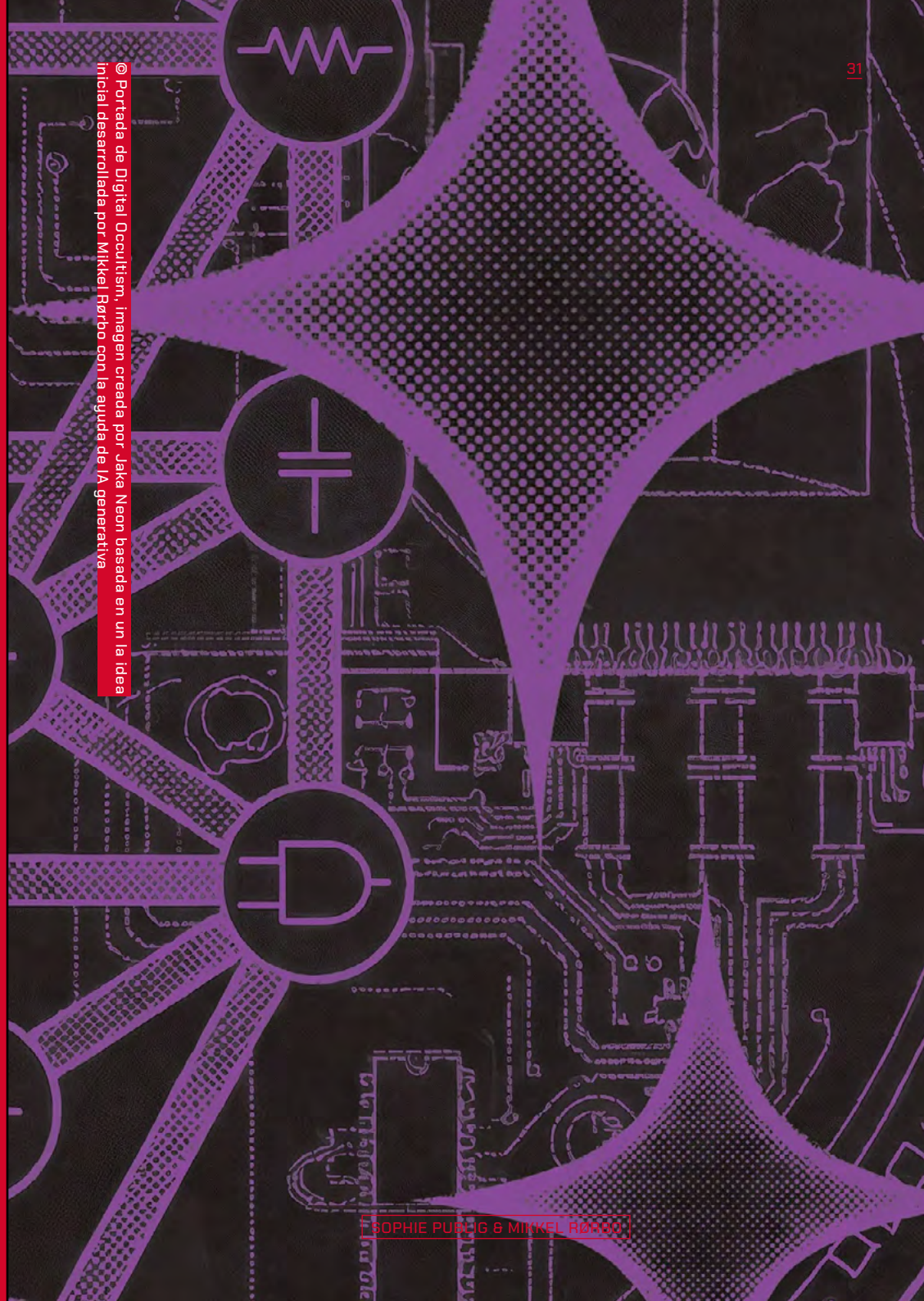
NOURA TAFECHE & DONATELLA DELLA RATTA

SOPHIE PUBLIG
MIKKEL RØRBO

OCULTISMO DIGITAL

09—10 OCTUBRE
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



© Portada de Digital Occultism, imagen creada por Jaka Neon basada en un la idea inicial desarrollada por Mikkel Rørbo con la ayuda de IA generativa

SOPHIE PUBLIG & MIKKEL RØRBO

OCULTISMO DIGITAL

El lenguaje ocultista y los imaginarios esotéricos se han convertido en los medios más adecuados para describir la política de la conspiración constante, ciertas estéticas de las culturas digitales y los ensamblajes tecnológicos en los que vivimos inmersos. O, dicho sin rodeos, por qué todo se ha vuelto tan absurdamente raro.

Recurrir a vocabularios ocultistas ante la tecnología no es un regreso a la superstición, sino una adaptación epistemológica recurrente: de las sesiones espiritistas que la telegrafía victoriana hizo posibles al discurso cibernético de los años 90 fundido con cosmologías gnósticas. Hoy los algoritmos de recomendación se tratan como oráculos y los hashtags funcionan como hechizos: así traducen ciertos tecnocapitalismos la fragmentación posmoderna en arquitectura técnica.

En esta condición de «*psyberwar*» (psico-ciberguerra), las mismas mecánicas «hipersticionales» que dan a las ficciones la densidad de los hechos abren también la puerta a una «contraficción». El lenguaje ocultista no tiene una ideología fija: es una caja de herramientas, y la pregunta es quién la usa y con qué fines.

Sophie Publig es científica sénior, docente y exploradora de ecosistemas digitales en el Weibel Institute for Digital Cultures de la Universidad de Artes Aplicadas de Viena. Su investigación transita entre la teoría de los medios, el posthumanismo crítico, la estética y las culturas digitales, atenta a cómo las plataformas producen creencia, subjetividades en red e imaginarios políticos. Sus proyectos actuales abordan el ocultismo digital, la posidentidad de la Girl Online y el inconsciente digital. Con Mikkel Rørbo ha coeditado *Digital Occultism* (Aksioma, 2026).

Mikkel Rørbo es investigador interdisciplinar y creador de detritos culturales. Es investigador doctoral en el Weibel Institute for Digital Cultures de la Universidad de Artes Aplicadas de Viena, donde trabaja sobre la diferencia, la agencia y la temporalidad tal como se manifiestan en temas como la cognición maquínica, la otredad y sus potencialidades políticas. Imparte clases sobre el ocultismo digital y su centralidad en la cultura tecnopolítica. Con Sophie Publig ha coeditado *Digital Occultism* (Aksioma, 2026).

In the age of predictive and speculative media, images not only represent the future: they actively help produce it. Renderings of cities, territories and infrastructures guide genocidal, political and economic decisions, often made by actors far from the places depicted, reshaping social, environmental and cultural realities before they even exist.

The Colonial Render is a two-day collective laboratory that sets out to slow down the act of seeing. Rather than asking whether an image is true or false, it asks what an image does, what it connects to and what it demands from us. Drawing on John Berger's Ways of Seeing and Jean-Luc Godard's shot/reverse shot, Noura Tafeche and Donatella Della Ratta shift the focus from authenticity to relation.

Participants cut into images together through three operations – reading, undoing and reversing – and analyse cases through their factual, fictional and hyperstitional components. The outcome is a shared toolkit for predictive media literacy, tracing the genealogy of a chosen image and its hidden layers of production. The workshop is one of the first iterations of The School of the Image, a project by Tafeche and Della Ratta.

Sophie Publig is a Senior Scientist, lecturer and internet archaeologist at the Weibel Institute for Digital Cultures, University of Applied Arts Vienna. Her research moves across media theory, critical posthumanism, aesthetics and digital cultures, with particular attention to how platforms produce belief, networked subjectivities and political imaginations. Current projects explore the paradigm shift of digital occultism, the post-identity of the Girl Online and the digital unconscious. With Mikkel Rørbo, she co-edited *Digital Occultism* (Aksioma, 2026).

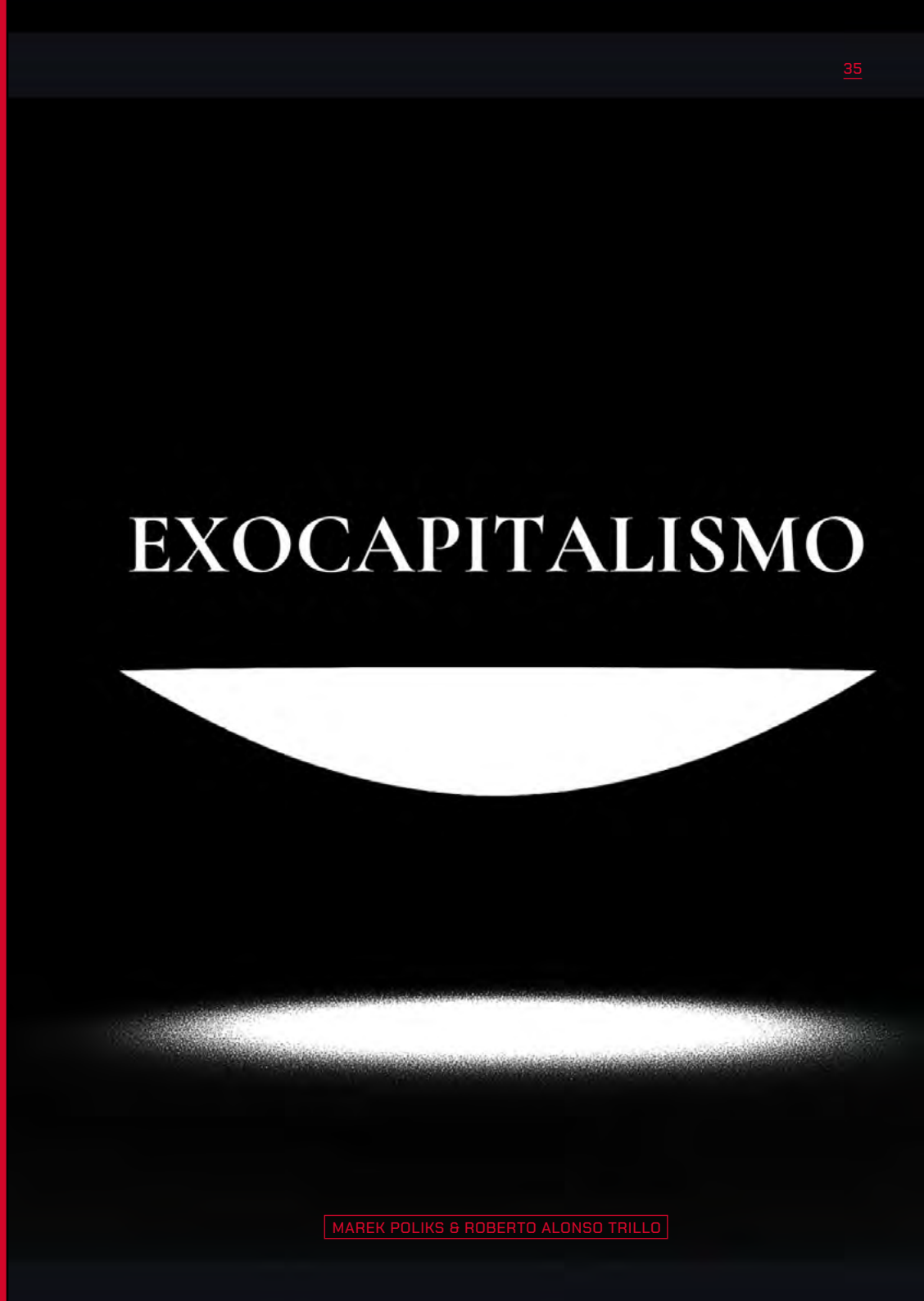
Mikkel Rørbo is an interdisciplinary researcher and producer of cultural detritus. He is a PhD researcher at the Weibel Institute for Digital Cultures, University of Applied Arts Vienna, where his work centres on questions of difference, agency and time as they manifest in and connect to machinic cognition, otherness and political potentialities. He currently teaches on digital occultism and its place in technopolitical culture. With Sophie Publig, he co-edited *Digital Occultism* (Aksioma, 2026).

MAREK POLIKS
ROBERTO ALONSO TRILLO

EXOCAPITALISMO Y LA FÁBRICA SUPEROSCURA

16–17 OCTUBRE
2026

ESTUDIO DE SISTEMAS



EXOCAPITALISMO Y LA FÁBRICA SUPEROSCURA

El exocapitalismo es la idea de que el capitalismo no nos pertenece: funciona como una forma, casi como un algoritmo, y podría seguir funcionando sin nosotros. El seminario recorre dos de sus mecanismos fundamentales y presenta un concepto nuevo.

El Despegue es la tendencia del capital a alejarse de los costes fijos, del suelo y de los asuntos humanos: una aerolínea que ya no vende asientos sino puestos en una cola, una operadora que vende sus torres y sigue usándolas de alquiler. A su estela queda el *Drag*, la capa lenta de infraestructura que aún hace falta para alimentar, alojar y desplazar a las personas. El Pliegue es el proceso por el que surge diferencia sin que cambie el sustrato, y permite leer la economía del software, de la nube hasta el precio final. Los participantes ponen a prueba ambos conceptos con casos de sus propios sectores.

La última sesión presenta por primera vez ante el público español la Fábrica Superoscura, la investigación más reciente de Poliks y Trillo: una fábrica que se conduce a sí misma y fija sus propios objetivos, la automatización de la automatización. ¿Cómo se gobierna algo que excede continuamente nuestra capacidad de comprenderlo, y que solo puede gobernarse renegociando con ello?

Marek Poliks es investigador en filosofía de la tecnología, especialmente en relación con el deep learning. Junto a Roberto Alonso Trillo, trabaja para entender las herramientas de deep learning como infraestructura reproductiva endosimbiótica. Ambos son autores de Exocapitalism. Economies with Absolutely No Limits (Becoming Press, 2025), publicado en castellano como Exocapitalismo. Economías absolutamente sin límites (Caja Negra, 2026), y desarrollan ahora la Fábrica Superoscura, su investigación más reciente sobre automatización. Reside en Minneapolis.
→ disintegrator.ai

Roberto Alonso Trillo es teórico y artista. Su trabajo abarca la teoría cultural, la filosofía de los medios y el sonido experimental, con atención particular a las dimensiones estéticas y políticas del machine learning y a la crítica de las infraestructuras. Con Marek Poliks es autor de Exocapitalism. Economies with Absolutely No Limits (Becoming Press, 2025), publicado en castellano como Exocapitalismo. Economías absolutamente sin límites (Caja Negra, 2026), y desarrolla la Fábrica Superoscura, su investigación más reciente sobre automatización. Reside en Hong Kong.
→ disintegrator.ai

EXOCAPITALISM AND THE SUPERDARK FACTORY

Exocapitalism is the idea that capitalism doesn't belong to us: it works as a form, almost like an algorithm, and could keep working without us. The seminar runs through two of its core mechanisms before introducing a new concept.

Lift is capital's tendency to pull away from fixed costs, from the ground and from the sphere of human affairs: an airline that no longer sells seats but positions in a queue, a telecom operator that sells its towers and keeps using them as a tenant. Left in its wake is Drag, the slow, frictional layer of infrastructure still needed to feed, house and move people. Fold is the process by which difference emerges without any change to the substrate – the lens through which to read the software economy, from the cloud down to the final price. Participants test both concepts on cases from their own sectors and everyday services.

The last session introduces the Superdark Factory to a Spanish audience for the first time. The most recent research by Poliks and Trillo, it imagines a factory that drives itself and sets its own objectives: the automation of automation. How do you govern something that keeps outrunning your ability to understand it?

Marek Poliks is a researcher in the philosophy of technology, especially with respect to deep learning. Together with Roberto Alonso Trillo, he works to situate deep learning tools as endosymbiotic reproductive infrastructure. The two are the authors of Exocapitalism: Economies with Absolutely No Limits (Becoming Press, 2025; Spanish edition Caja Negra, 2026), and are now developing the Superdark Factory, their most recent research on automation and a continuation of Exocapitalism. He is based in Minneapolis.
→ disintegrator.ai

Roberto Alonso Trillo is a theorist and artist whose work spans cultural theory, media philosophy and experimental sound, with particular attention to the aesthetic and political dimensions of machine learning and to infrastructural critique. With Marek Poliks, he is the author of Exocapitalism: Economies with Absolutely No Limits (Becoming Press, 2025; Spanish edition Caja Negra, 2026), and is now developing the Superdark Factory, their most recent research on automation and a continuation of Exocapitalism. He is based in Hong Kong.
→ disintegrator.ai

LA MECÁNICA DE LA VERDAD: LA EXPOSICIÓN

La mecánica de la verdad aborda la investigación que una nueva generación de artistas está llevando a cabo no solo sobre la “verdad”, sino también sobre su “mecánica”. A través de una combinación de obras inéditas e instalaciones site-specific, la exposición nos enfrenta a los mecanismos tecnoculturales que redefinen lo que solíamos llamar “lo real”. Los artistas conjuran relatos y artefactos digitales – algunos encontrados, otros creados expresamente – que nos recuerdan que ningún sistema técnico es inocente y que acercarse a la verdad siempre es y deberá ser un esfuerzo colectivo e híbrido.

THE MECHANICS OF TRUTH: THE EXHIBITION

The Mechanics of Truth offers a glimpse into the research that a new generation of tech-savvy artists is carrying out not only about “truth”, but also about its “mechanics”. Through a mix of premiering work and site-specific installations, the exhibition confronts us with techno-cultural mechanisms that redefine what we used to call “the real”. The artists on show conjure up stories and digital artefacts – some found, some originally designed – that remind us that no technical system is ever innocent and that approaching the truth is always a collective, hybrid effort.

ANATOMY OF NON-FACT (AI HYPERREALISM)

2024

LA MECÁNICA DE LA VERDAD



MARTYNA MARCINIAK



LA MECÁNICA DE LA VERDAD



MARTYNA MARCINIAK

ANATOMY OF NON-FACT (AI HYPERREALISM)

AI Hyperrealism se sumerge en nuevos e inestables regímenes de atención y confianza visual. A medida que la generación de imágenes por IA se incorpora a la vida cotidiana, nuestra manera de percibir la realidad es transformada por nuevos "modos de ver". Las imágenes sintéticas se propagan como el fuego, y llegan a millones de personas casi en tiempo real. Pero son mucho más que simples imágenes "*fake*". Son objetos culturales que socavan la antigua fe racionalista en la objetividad visual (una fe que, de hecho, ya necesitaba una profunda revisión). Y el reto que dejan atrás es real: ¿cómo se renegocia constantemente la confianza en las imágenes? ¿Qué ocurre en esta negociación ante imágenes sintéticas, resultado de actos colectivos de co-creación con la IA? *AI Hyperrealism* y la investigación que la rodea nos invitan a abrazar la ironía y el absurdo de estas imágenes, a la vez que a construir claves de lectura que todavía no existen.



LA MECÁNICA DE LA VERDAD

AI Hyperrealism dives into new, unstable regimes of attention and visual trust. As AI image-generation moves into daily life, new "ways of seeing" reshape how we perceive reality. Synthetic images multiply like wildfire, reaching millions of people almost in real time. These are far more than just some "fake" images. These cultural objects do undermine the old rationalist faith in visual objectivity (actually overdue for a reckoning). And the challenge they leave behind is real: how is trust something that must be constantly renegotiated – not only through legacy media, but now also through synthetic imagery co-created with AI? AI Hyperrealism and the research around it ask us to embrace the irony and absurdity of these images, while building a literacy that doesn't exist yet.



Martyna Marciniak
→ martyna.digital
Bio p. 10

MARTYNA MARCINIAK

ANNA ENGELHARDT
MARK CINKEVICH

TERROR ELEMENT

2024

LA MECÁNICA DE LA VERDAD



ANNA ENGELHARDT & MARK CINKEVICH



LA MECÁNICA DE LA VERDAD

ANNA ENGELHARDT & MARK CINKEVICH

La percepción de lo real no solo está cambiando, sino que se está convirtiendo en un campo de batalla tangible, no metafórico. *Terror Element* aborda un caso concreto en el que los medios contribuyeron activamente al auge del imperialismo ruso contemporáneo, poniendo de relieve el vínculo fundamental entre la ciencia forense y el poder del Estado colonial. Anna Engelhardt y Mark Cinkevich son expertos en técnicas de investigación de fuente abierta, pero también son conscientes de que la estética de laboratorio es un poderoso dispositivo cultural que puede ser utilizado para fabricar propaganda. De forma aún más insidiosa, puede ser tergiversada para socavar la posibilidad misma de confiar en cualquier conocimiento, dejando espacio para la desesperación y la sumisión, la materia prima de la que siempre se ha alimentado el autoritarismo.

Anna Engelhardt es una videoartista y ensayista afincada en Londres. Ha expuesto en el ICA, la HKW, la Bienal de Kiev y la Trienal de Arquitectura de Lisboa, y Gasworks (Londres) le dedicará una exposición individual en 2027. Ha escrito para e-flux y The Funambulist, y para publicaciones de Spector Books y Duke University Press.
→ machinic.info

Mark Cinkevich es investigador y artista. Su obra se ha mostrado en festivales e instituciones de todo el mundo, como transmediale, steirischer herbst, el BFI London Film Festival, Ars Electronica, la Galería Nacional de Arte de Lituania, Aksioma Institute for Contemporary Art y Rudolfinum Praga.
→ instagram.com/m_cinkevich

The perception of the real is not only shifting, but also turning into a factual, rather than proverbial, battlefield. *Terror Element* delves into a specific case where the media actively contributed to the rise of contemporary Russian imperialism, highlighting the fundamental bond between forensic science and the power of the colonial state. Anna Engelhardt and Mark Cinkevich believe in open-source investigative techniques but are also aware that laboratory aesthetics is a powerful cultural device that could be abused to manufacture propaganda. Even more insidiously, it can be distorted to undermine the very possibility of trust in any knowledge, leaving room for despair and submissiveness – the raw material authoritarianism has always fed on.

Anna Engelhardt is a London-based video artist and writer. She has exhibited at the ICA, HKW, the Kyiv Biennial and the Lisbon Architecture Triennale, and has an upcoming solo show at Gasworks, London (2027). Her writing has appeared in e-flux and The Funambulist, and in books from Spector Books and Duke University Press.
→ machinic.info

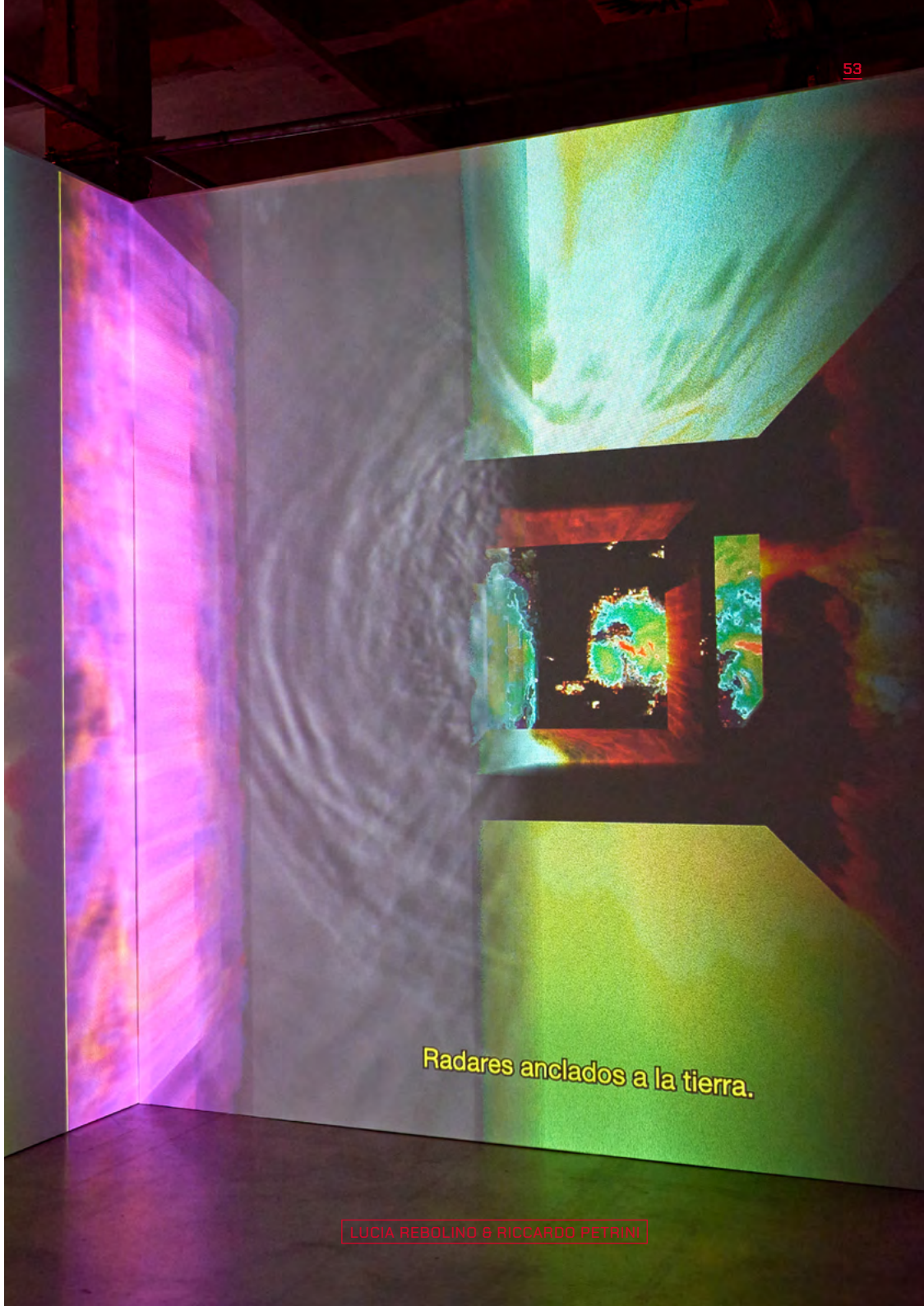
Mark Cinkevich is a researcher and artist. His works have been presented internationally, including at transmediale, steirischer herbst, BFI London Film Festival, Ars Electronica, the Lithuanian National Gallery of Art, and Aksioma Institute for Contemporary Art, among others.
→ instagram.com/m_cinkevich

LUCIA REBOLINO
RICCARDO PETRINI

UNPREDICTABLE ATMOSPHERE

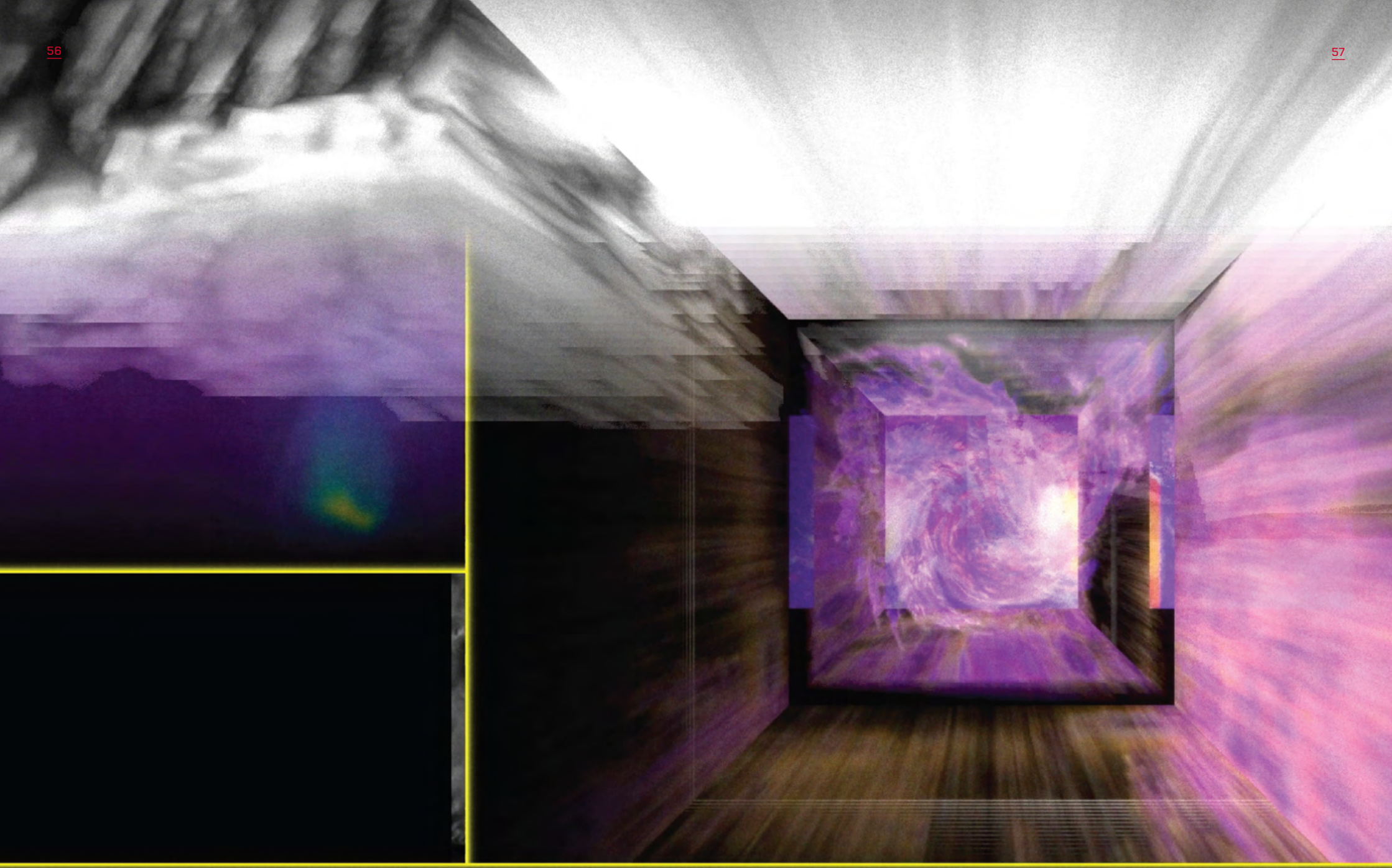
2025—26

LA MECÁNICA DE LA VERDAD



LUCIA REBOLINO & RICCARDO PETRINI


and the conditions in which hurricanes develop.
y en las condiciones en las que se desarrollan los huracanes.



LA MECÁNICA DE LA VERDAD

LUCIA REBOLINO & RICCARDO PETRINI

Fed exclusively with hurricane outliers

UNPREDICTABLE ATMOSPHERE

Unpredictable Atmosphere desplaza el foco hacia un terreno en apariencia distinto –la visualización del clima y los modelos de predicción– para adentrarse de lleno en la cuestión que atraviesa toda la exposición: si queremos luchar por la justicia, humana y planetaria, necesitamos apoyarnos en hechos. Pero ¿qué es lo que cuenta como tal? Porque el cambio climático no es un acontecimiento puntual, sino algo que surge cuando los datos se agregan en patrones, y los patrones en modelos. Un "superhecho", un "hiperacontecimiento". Y los modelos meteorológicos aplicados al cambio climático muestran con claridad cómo las simulaciones matemáticas pueden simplificar en exceso, pasar por alto fenómenos considerados irrelevantes y, en ocasiones, incluso manipular la realidad que describen. Pero las simulaciones también pueden ponerse de nuestro lado, en forma de lo que Lucia Rebolino llama "contramodelos": simulaciones alternativas capaces de explicar aparentes anomalías y de registrar realidades que quedan fuera del umbral de lo que los modelos convencionales están diseñados para detectar.

Lucia Rebolino
→ luciarebolino.com
Bio p. 22

Riccardo Petrini es programador y artista experto en aprendizaje automático, scripts personalizados y entornos de videojuegos. Actualmente es investigador en el grupo «Cultura visual de la máquina: inteligencia artificial e historia de la visión» de la Bibliotheca Hertziana – Instituto Max Planck de Historia del Arte.
→ riccardopetrini.it

UNPREDICTABLE ATMOSPHERE

Unpredictable Atmosphere moves to what seems like different ground – climate visualization and forecasting models – only to lead straight into the question that runs through the entire exhibition: if we want to fight for justice, human and planetary alike, we need to rely on facts. But what counts as one? Climate change is not a single event; it emerges when data is aggregated into patterns, and patterns into models. A "superfact", a "hyperevent". Weather models applied to climate change show clearly how mathematical simulations can oversimplify, overlook phenomena deemed irrelevant and, at times, even manipulate the reality they describe. Yet simulations can also take our side, in the form of what Lucia Rebolino calls "counter-models": alternative simulations that can make sense of apparent anomalies and capture realities that fall below the threshold of what conventional models are designed to detect.

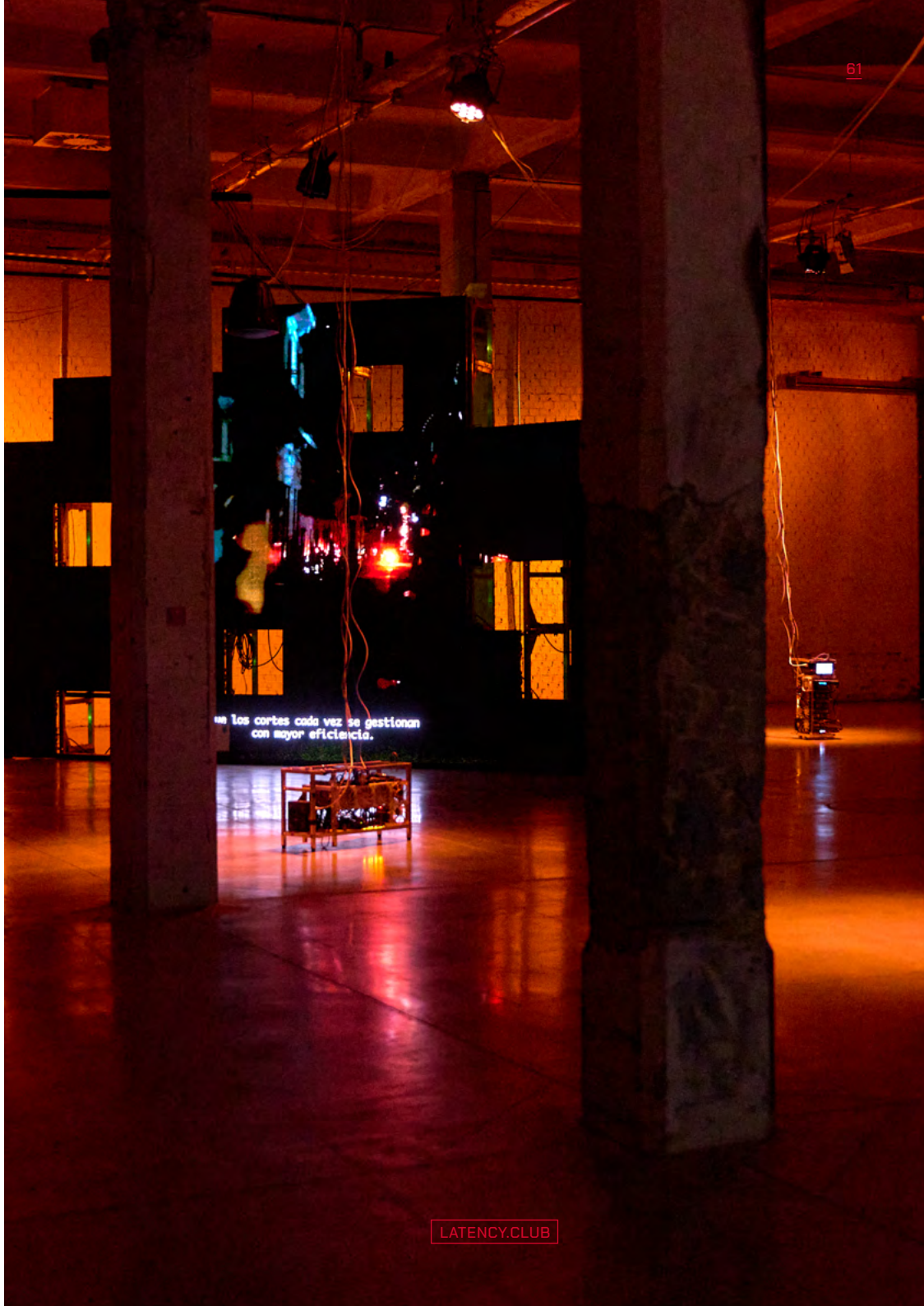
Lucia Rebolino
→ luciarebolino.com
Bio p. 22

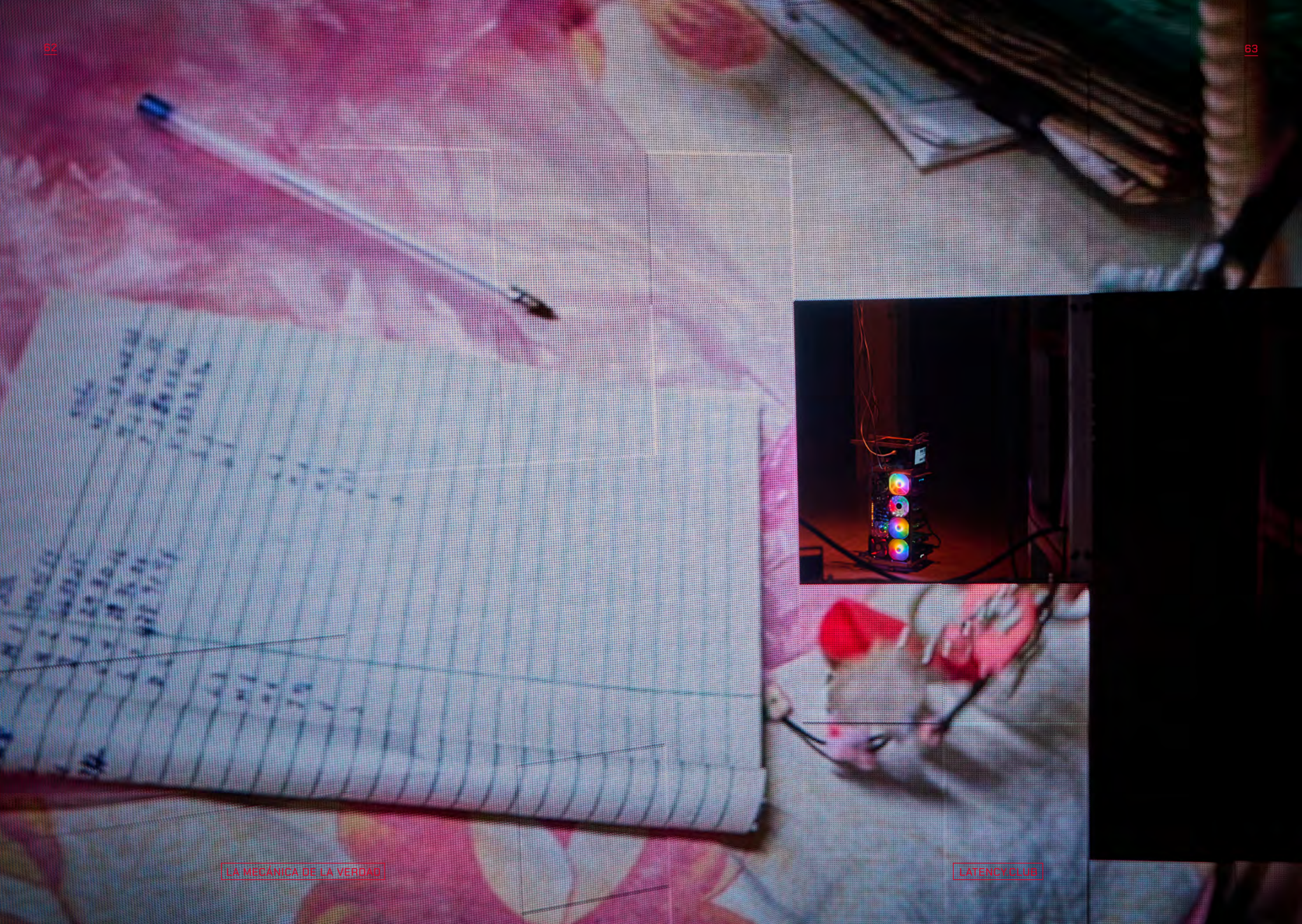
Riccardo Petrini is a coder and artist working with ML, custom scripts and game spaces. He is currently Research Scientist in the Machine Visual Culture: Artificial Intelligence and the History of Seeing group at the Bibliotheca Hertziana – Max Planck Institute for Art History.
→ riccardopetrini.it

ORACLE INDEX

2026

LA MECÁNICA DE LA VERDAD






los mercados de predicciones
determinan

ORACLE INDEX

En la última etapa de este viaje, entramos en el territorio inestable de la “etnografía imaginaria”. Un antropólogo –ficticio pero arraigado en el trabajo etnográfico real de sus creadores– documenta una insólita mezcla de santería, antiguas loterías de números (La Bolita), IA y *blockchain* en una Cuba (semi)especulativa en la que el Partido Comunista adopta los mercados de predicción para atraer capital y sobrevivir a un embargo cada vez más asfixiante. ¿Y si la gobernanza algorítmica y las apuestas electrónicas no fueran solo una mesa en el casino capitalista y una fantasía desreguladora de los *criptobros*, sino una táctica de supervivencia frente a ellas? A medida que los hechos nacen de los sueños, se intercambian y se computan, la adivinación digital se convierte en una práctica popular: un intento de extraer conocimiento de un estado de crisis permanente.

latency.club es una plataforma colaborativa fundada por Nestor Siré y Steffen Köhn que trabaja desde La Habana y Berlín. Sus proyectos se han presentado en el Museo de Arte de Seúl, la Bienal de Varsovia, el Hong Gah Museum de Taipéi, The Photographers’ Gallery de Londres y la Trienal de Arte Latinoamericano de Nueva York.
→ latency.club

In the final stage of this journey, we enter the unstable territory of “imaginary ethnography”. An anthropologist – fictional, yet grounded in the artists’ own ethnographic work – traces the use of Santería, the long-standing La Bolita number lottery, AI, and blockchain in a not-so-speculative Cuba where the Communist Party adopts prediction markets to attract capital and survive a deadly siege. What if algorithmic governance and online betting weren’t just a table at the capitalist casino and a crypto-bro fantasy of deregulation, but a survival strategy against both? As facts are dreamed up, traded, and calculated, digital divination becomes a popular practice – an attempt to extract knowledge from a permanent state of crisis.

latency.club is a collaborative platform founded by Nestor Siré and Steffen Köhn, working between Havana and Berlin across art, cinema and ethnography. Their work has been shown at the Seoul Museum of Art, the Warsaw Biennial, Hong Gah Museum in Taipei, The Photographers’ Gallery in London and the New York Latin American Art Triennial.
→ latency.club

MCKENZIE WARK

THE PASSENGER

VIERNES / FRIDAY
20 NOVIEMBRE, 19:00
NAVE UNA

PROGRAMA ESPECIAL / SPECIAL EVENT



© Foto de Z. Walsh

PROGRAMA ESPECIAL / SPECIAL EVENT

Nuestros dispositivos –el móvil en la mano, el portátil sobre las rodillas– nos convierten en pasajeros de nuestra propia vida: no somos quien conduce, y quien conduce parece haberse dormido al volante. Vemos en vídeo, a cámara lenta y en directo, el choque de la historia. La revolución no fue televisada, pero el colapso aflora a través de los portales de nuestros dispositivos. ¿Qué posibilidades hay, entonces, de crear colectivamente otros medios para otra vida?

Quizá parte de la respuesta pase por abordar, en primer lugar, la relación entre dos procedimientos de comunicación: llamémoslos *ficting* y *facting*. En realidad, no son procedimientos separados. Todo intento de estabilizar un hecho pasa por ficciones; todo intento de imaginar una ficción está siempre enredado en hechos. Una vez que disponemos de un concepto de *ficting* y *facting*, podemos empezar a pensar cómo construir circuitos comunicativos en los que el vector de la comunicación sea el medio para constituir ensamblajes autónomos, autopoéticos y autocorrectivos de agentes humanos y no humanos. Podríamos ponernos a ello ya, en las primeras fases del choque de las infraestructuras sociotécnicas. Para adelantarnos al impacto, porque sabemos que ya viene.

McKenzie Wark es ensayista y pionera de la reflexión sobre el poder de las redes, los nuevos vectores de clase y formas de resistencia cultural ante imaginarios tecnológicos tóxicos. Es internacionalmente conocida por sus ensayos filosóficos y el cuerpo de obras en las que unas experiencias biográficas construyen reflexión teórica. Entre sus libros traducidos al español figuran los clásicos *Un manifiesto hacker y Sensoria*, así como los más recientes *Vaquera invertida*, *Raving e Historia de vida*.

Our devices—the phone in your hand, the laptop on your lap—make us passengers of our own lives. We're not the driver. The driver seems asleep at the wheel. We watch videos of the crash of history, in slow motion, as it happens. The revolution was not televised, but the collapse surfaces through the portals of our devices. What then are the possibilities for the collective creation of another media for another life?

Maybe part of it is to address firstly the relationship of two procedures of communication: let's call them ficting and facting. These are not actually separate procedures. The attempt to stabilize a fact passes through fictions; the attempt to imagine a fiction is always entangled in facts. Once we have a concept of ficting and facting procedures, we can start to think about how to build communicative circuits in which the vector of communication is the means to constitute autonomous, autopoetic, self-correcting ensembles of human and non-human agents. We could start working on that now in the early stages of the crash of social-technical infrastructures. To get ahead of the impact, since we know it's coming.

McKenzie Wark is widely known for a series of books of twenty-first century critical theory, as well as for works in an autofictional style. Her books translated into Spanish include *Vaquera Invertida*, *Raving and Amor y Dinero*, Sexo y Muerte (all from Caja Negra); *Intelectos Colectivos* and *Sensoria* (both from La Caja Books); and *Historia de vida* (mutatis mutandis).

INVESTIGACIÓN SITUADA

Cada año, Medialab lanza una convocatoria internacional para proyectos de investigación y creación que exploren las relaciones entre arte contemporáneo, diseño, ciencia, tecnología y sociedad desde la experimentación, el pensamiento crítico y la colaboración.

Inspirada en el principio de aprender haciendo, la residencia busca impulsar nuevas formas de investigar, prototipar, documentar y compartir conocimiento. También invita a entrar en diálogo con comunidades ya existentes, colaborar con ellas y aprender mutuamente en torno a los retos sociales, ecológicos y tecnológicos del presente.

La convocatoria apuesta por proyectos en fase incipiente y experimental, y por propuestas arriesgadas que, por su naturaleza o por los temas que abordan, necesitan situarse en los márgenes de los campos establecidos, cruzando disciplinas, metodologías y saberes.

El programa se desarrolla en colaboración con el Centro de Residencias Artísticas (CRA), que acoge y cuida estos proyectos en sus espacios de trabajo y producción de Matadero Madrid.

JUEVES
26 NOVIEMBRE, 16:00—18:00
NAVE UNA

INVESTIGACIÓN SITUADA

SITUATED RESEARCH

Each year, Medialab opens an international call for research and creative projects working across contemporary art, design, science, technology and society through experimentation, critical thinking and collaboration.

Grounded in the idea of learning by doing, the residency looks for new ways to research, prototype, document and share knowledge. It also invites projects to open a dialogue with existing communities, work alongside them and learn from one another, around the social, ecological and technological challenges of our time.

The call especially welcomes projects at an early, experimental stage, along with bold proposals that need to work at the edges of established fields, mixing disciplines, methods and ways of knowing, whether because of the way they operate or the questions they take on.

The programme is a collaboration with the Centro de Residencias Artísticas (CRA), which hosts the projects in its studios and production spaces at Matadero Madrid.

THURSDAY
26 NOV 16:00—18:00
NAVE UNA

SITUATED RESEARCH

USER AGREEMENT



USER AGREEMENT

¿En qué momento el uso cotidiano de la tecnología se convierte en devoción? *User Agreement* se sitúa en la frontera entre la investigación documental y la ficción especulativa para imaginar un supuesto «culto digital». Más que ofrecer respuestas, el proyecto plantea preguntas sobre la fascinación contemporánea por la tecnología y su capacidad para generar liturgias, ideologías y formas de comunidad.

El proyecto se ha nutrido del estudio de fuentes textuales y audiovisuales y ha entrado en contacto con asociaciones de exmiembros de grupos coercitivos. A lo largo de la investigación ha abierto el proceso al público mediante encuentros con especialistas y grupos de trabajo sobre el lore de las sectas, las nuevas estéticas conservadoras *online*, los gurús de internet y los rituales con dispositivos tecnológicos.

Al final de este proceso, *User Agreement* propone un desconcertante artefacto narrativo para cuestionar las fronteras entre la búsqueda de sanación, la relación entre cuerpo y tecnología, el control invisible y las nuevas formas de fe y control a las que nos entregamos.

Álvaro Soto López cuestiona las tecnologías del capitalismo, generando metáforas visuales que oscilan entre lo narrativo, lo político y lo trascendente, en diálogo con el imaginario católico y la tradición andaluza. Estudió Conservación y Restauración de Bienes Culturales en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, además del Máster en Investigación en Arte y Creación en Madrid. Formará parte de las Residencias Profesionales de Artes Visuales y Performance de L'Estruch, Fàbrica de Creació de les Arts en Viu (Sabadell) en 2027. Actualmente ejerce como técnico informático.
→ alvarosotolopez.wordpress.com

INVESTIGACIÓN SITUADA

At what point does everyday technology use turn into devotion? *User Agreement* sits on the border between documentary research and speculative fiction to imagine a supposed "digital cult". Rather than offering answers, the project raises questions about the contemporary fascination with technology and its capacity to generate liturgies, ideologies and forms of community.

The project builds on a body of texts and audiovisual material, and on dialogue with associations of former members of coercive groups. Along the way, it has opened its process to the public through a programme of conversations with specialists and working groups on cult lore, new conservative aesthetics online, internet gurus and rituals built around technological devices.

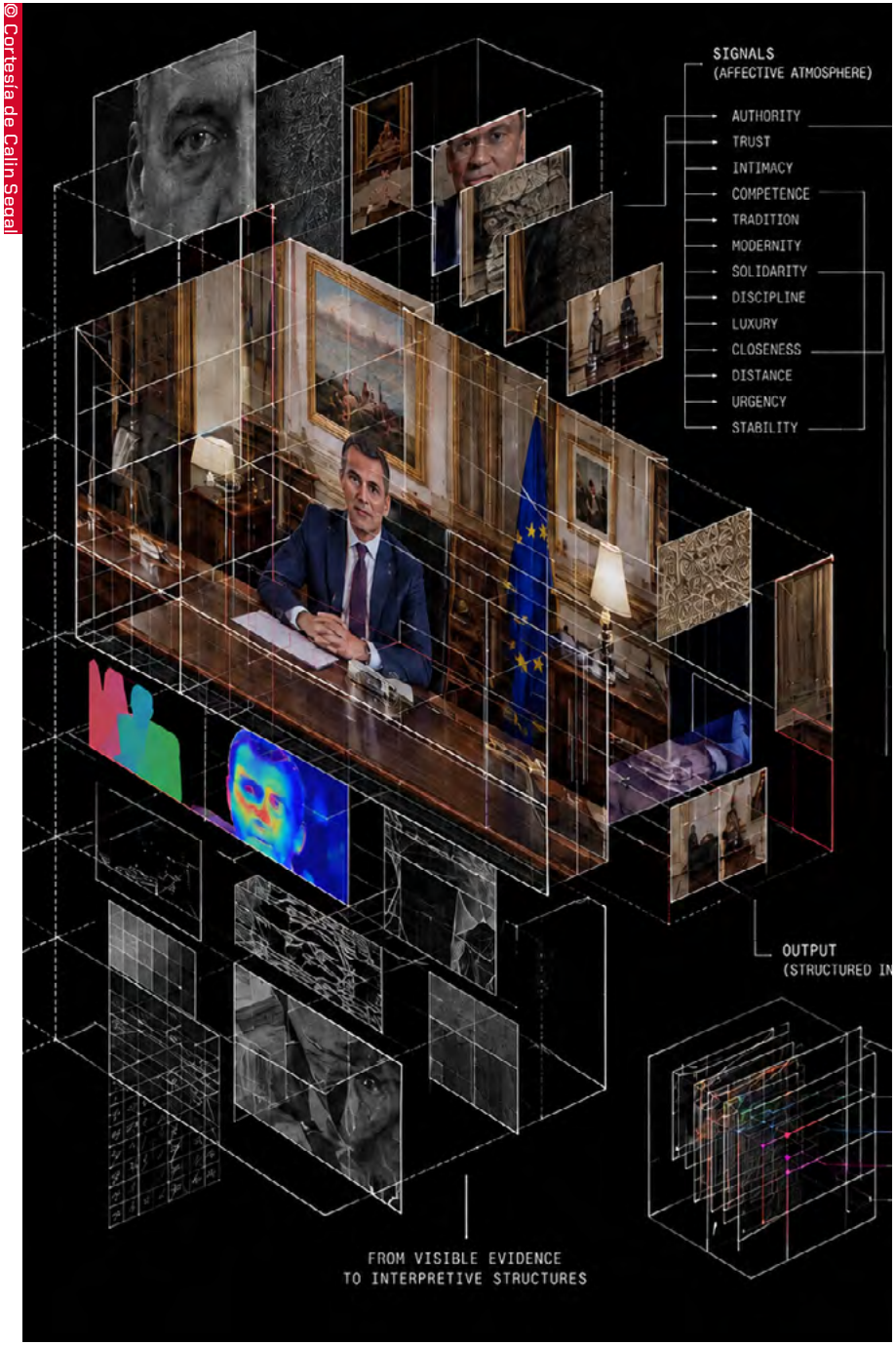
At the end of this process, *User Agreement* presents an unsettling narrative artefact that questions the lines separating the search for healing, the bond between body and technology, invisible control and the new forms of faith and control we give ourselves over to.

Álvaro Soto López interrogates the technologies of capitalism, generating visual metaphors that oscillate between the narrative, the political and the transcendent, in dialogue with Catholic imagery and Andalusian tradition. He studied Conservation and Restoration of Cultural Heritage at the Faculty of Fine Arts in Seville, and holds a Master Degree in Art Research and Creation. He has taken part in numerous group and solo exhibitions. In 2027 he will join the Visual Arts and Performance Residency program at L'Estruch. Fàbrica de Creació de les Arts en Viu (Sabadell). He currently works as an IT technician.
→ alvarosotolopez.wordpress.com

ÁLVARO SOTO LÓPEZ

THE VIBES OF POWER

© Cortesía de Calin Segal



Las imágenes no se limitan a representar el mundo. A través del encuadre, los gestos, los colores y los detalles ligados al contexto, moldean la manera en que se perciben personas, organizaciones y acontecimientos en un entorno hipersaturado. Esta investigación explora cómo hacer visibles esos mecanismos de comunicación visual y examinarlos mediante herramientas computacionales.

El proyecto gira en torno al Signal Extractor, un sistema experimental de IA que analiza no solo lo que aparece en una imagen, sino cómo sus elementos se articulan para producir sentido. A partir de plantillas analíticas definidas por los usuarios, la herramienta identifica señales comunicativas más amplias y las rastrea hasta los indicios visuales concretos que las sostienen.

El objetivo no es ofrecer una lectura definitiva de la imagen, sino crear un instrumento para examinar cómo se construye, se interpreta y se disputa el sentido de las imágenes en el ecosistema visual actual.

Călin Segal es artista y tecnólogo. Su trabajo se centra en la estética de la lógica computacional y en los sistemas tecnológicos de poder y control. Su investigación ha contado con el apoyo de organizaciones internacionales situadas en el cruce entre arte contemporáneo, tecnología y ciencias sociales, como el Centro Común de Investigación (JRC) de la Comisión Europea y el European Digital Deal, liderado por Ars Electronica.
→ in-dialog.com

Images do more than represent the world. Through framing, gestures, colors, and context-specific details, they shape how people, organizations and events are perceived in a highly saturated environment. This research explores how those mechanisms of visual communication can be made visible and examined through computational tools.

At its centre is the Signal Extractor, an experimental AI system that analyses not only what appears in an image, but how its elements work together to produce meaning. Using user defined analytical templates, the toolkit identifies broader communicative signals and traces them back to the specific visual cues that support them.

The aim is not to produce a definitive reading of an image, but to create an instrument for examining how visual meaning is constructed, interpreted and contested in the current visual ecosystem.

Călin Segal is an artist and a technologist interested in the aesthetics of computational logic and technological systems of power and control. His research has been supported by international organizations at the crossroads of contemporary art, technology, and social sciences, including the European Commission's JRC and the Ars Electronica-led European Digital Deal.
→ in-dialog.com

ANDREA MUNIÁIN
PAULA RAMOS MOLLÁ

EL GESTO DIGITAL: SOBRE LA CONDICIÓN MÁGICA DE LA TÉCNICA



© Uri Geller Dibujos objetivo y respuestas de Uri Geller, SRI, agosto de 1973. Fuente: Russell Targ, "Experiments—Uri Geller at SRI, August 4–11, 1973," 13 de agosto de 1973, CIA-RDP96-00787R000700110003-2, Central Intelligence Agency.

EL GESTO DIGITAL
SOBRE LA CONDICIÓN MÁGICA DE LA TÉCNICA

Cuando se revela, un truco de magia siempre resulta ser algo vergonzosamente pequeño: una técnica mínima escondida entre efectos grandilocuentes y palabras. En el escenario manda la narrativa de la seducción, que explota nuestro deseo de creer que lo imposible puede suceder.

La historia de la magia escénica oscila entre usar la técnica para crear la ilusión de que lo imposible ha entrado en lo real y comprender que una técnica puede, a veces, transformar la realidad tal y como la entendíamos. Por pequeña que sea, puede abrir un territorio entero de posibilidades.

Ramos y Muniáin se preguntan hasta qué punto vivimos desconectados de las técnicas que dan forma a las herramientas con las que imaginamos el mundo, y cómo esa relación se ha vuelto mágica, entrelazada con el deseo de creer en lo imposible. ¿Qué ocurre al destapar el acto que hace parecer posible lo imposible? ¿Era solo una seducción narrativa, un truco? ¿O, vistas de cerca, estas técnicas sí predicen tendencias económicas, anticipan acontecimientos históricos y modelan nuestros futuros? ¿Es plausible que, al destapar las técnicas ocultas tras el truco, descubriéramos que lo imposible era, en realidad, posible?

Andrea Muniáin, arquitecta y artista visual, y Paula Ramos Mollá, filósofa, curadora y productora, colaboran desde 2018 en proyectos que cruzan arte, estudios visuales y tecnología. Su trabajo conjunto se centra en la investigación crítica de los sistemas digitales de producción de conocimiento y la imagen digital. Con base en Madrid y Ámsterdam respectivamente, son co-editoras del libro El Giro Fotogramétrico: truncando el 3D (Bartlebooth).
→ andreamuniain.com
→ paularamosmolla.com

THE DIGITAL GESTURE:
ON THE MAGICAL CONDITION OF TECHNIQUE

When revealed, a magic trick is always something embarrassingly small: a small technique hidden between grandiloquent effects and words. On stage, the narrative of seduction takes over, exploiting our desire to believe that the impossible can happen.

The history of stage magic oscillates between employing techniques to create the illusion that the impossible has entered the real and understanding that a technique can sometimes transform reality as we have understood it. Regardless of how small it might be, it can unleash an entirely new realm of possibility.

Ramos and Muniáin inquire into how disconnected we are from the techniques that shape the tools we use to imagine the world, and how our relationship to them has become magical, entangled with our desire to believe in the impossible. What happens when we unveil the act of making the impossible seem possible? Was it merely a narrative seduction, a trick? Or, once we look closer, are these techniques actually capable of forecasting economic trends, anticipating historical events, and modelling our futures?

Would it be plausible that, once we unveil the hidden techniques that lie behind the trick, we might find out that the impossible was actually possible?

Andrea Muniáin, an architect and visual artist, and Paula Ramos Mollá, a philosopher, curator and producer, have been working together since 2018 on projects spanning art, visual studies and technology. Their joint practice centres on critical research into digital systems of knowledge production and the digital image. Based in Madrid and Amsterdam respectively, they co-edited the book El Giro Fotogramétrico: truncando el 3D (Bartlebooth).
→ andreamuniain.com
→ paularamosmolla.com

A lo largo del año, *LAB 5 La mecánica de la verdad* ha explorado la producción tecnológica de lo real: cómo se ensamblan los hechos, cómo se fabrica una creencia, cómo la percepción está bajo presión constante y cómo los modelos y las simulaciones pueden manipularla o acudir en su rescate.

El OpenLAB cierra este recorrido. Durante tres días de charlas y presentaciones, artistas, tecnólogos, diseñadores, pensadores y participantes del programa abordan esas cuestiones desde prácticas de investigación artística, innovación popular y visiones alternativas al *mainstream* comercial. Entre ellas se presentan los prototipos del Laboratorio de Prototipado Colaborativo, desarrollados por 25 participantes seleccionados en una convocatoria internacional.

En las próximas páginas encontrarás su descripción, junto al resto del programa.

26—28 NOVIEMBRE
NAVE 17 / MATADERO
MADRID

OpenLAB

Over the course of the year, *LAB 5 The Mechanics of Truth* has explored the technological production of the real: how facts are assembled, how beliefs are manufactured, how perception is under constant pressure, and how models and simulations can manipulate it or come to its rescue.

OpenLAB brings it to a close. Across three days of talks and presentations, artists, technologists, designers, thinkers and programme participants take up these questions through artistic research practices, grassroots innovation and visions that run counter to the commercial mainstream. These include the prototypes from the Collaborative Prototyping Lab, developed by 25 participants selected through an international open call.

In the following pages you will find their descriptions, alongside the rest of the programme.

26—28 NOVEMBER
NAVE 17 / MATADERO
MADRID

OpenLAB

26 NOV

16:00 — 18:00
Nave Una

Proyectos de Investigación Situada

User Agreement
Álvaro Soto López

The Vibes of Power
Calin Segal

El Gesto Digital:
sobre la condición mágica
de la técnica
Andrea Muniáin & Paula Ramos

18:30 — 21:00
Nave Una

18:45 The Conversion Code
Laboratorio de Prototipado Colaborativo

19:00 Infraestructuras de la computación, violencia, metodologías forenses.
Júlia Nueno Guitart

19:30 Status Code: 409 Conflict
Laboratorio de Prototipado Colaborativo

19:45 HTML Hide Through Model Lies
Lucia Rebolino

20:15 Velocidad y desaparición
Martyna Marciniak

JUE

26 NOV

16:00 — 18:00
Nave Una

Situated Research projects

User Agreement
Álvaro Soto López

The Vibes of Power
Calin Segal

The Digital Gesture:
On the Magical Condition
of Technics
Andrea Muniáin & Paula Ramos

18:30 - 21:00
Nave Una

18:45 The Conversion Code
Collaborative Prototyping Lab

19:00 Computational Infrastructures, Violence, Forensic Methodologies
Júlia Nueno Guitart

19:30 Status Code: 409 Conflict
Collaborative Prototyping Lab

19:45 HTML Hide Through Model Lies
Lucia Rebolino

20:15 Speed and Disappearance
Martyna Marciniak

THU

TODAS LAS ACTIVIDADES EN NAVE 17 DE MATADERO MADRID

OpenLAB

27 NOV

27 NOV

16:00 — 18:00
Aulario

Wikipedia 2030
Patricia Horrillo

Visual Trust. Un proyecto experimental multimodal
Amanda Bernal Pérez

16:00 — 18:00
Aulario

Wikipedia 2030
Patricia Horrillo

Visual Trust.
An Experimental Multimodal Project
Amanda Bernal Pérez

18:30 — 21:00
Nave Una

18:45 Cute & Fake
Laboratorio de Prototipado Colaborativo

19:00 Horrores encriptados: los Lost Media en el folclore digital
Arianna Caserta

19:30 Just a Lipstick
Laboratorio de Prototipado Colaborativo

19:45 Orientación sentimental automatizada: renderizando almas gemelas
Live podcast by Girl Employee

20:15 Lost in the Slop
Franziska Von Guten

18:30 — 21:00
Nave Una

18:45 Cute & Fake
Collaborative Prototyping Lab

19:00 Encrypted Horrors: Lost Media in Digital Folklore
Arianna Caserta

19:30 Just a Lipstick
Collaborative Prototyping Lab

19:45 Automated Romantic Guidance: On Rendering Future Soulmates
Live podcast by Girl Employee

20:15 Lost in the Slop
Franziska Von Guten

VIE

FRI

28 NOV

28 NOV

16:00 — 18:00
Aulario

Futuros de la IA
Research Unit

Ghost Platform – Contra la invisibilidad
Research Unit

16:00 — 18:00
Nave Una

AI Futures
Research Unit

Ghost Platform – Organizing Against Invisibility
Research Unit

18:30 — 21:00
Nave Una

18:45 Seeder
Laboratorio de Prototipado Colaborativo

19:00 Excavando las redes: en busca de verdades entre ruinas digitales
Sophie Publig

19:30 El golf(o) que nos separa
Wassim Alsindi

20:15 El truco
Marta Peirano

18:30 — 21:00
Nave Una

18:45 Seeder
Collaborative Prototyping Lab

19:00 Internet Archeology: Tracing Truths in Digital Ruins
Sophie Publig

19:30 The Golf Between Us
Wassim Alsindi

20:15 The Trick
Marta Peirano

SAB

SAT

AMANDA KLAJNER

con / with

VASSILIS KRIKONIS
LAMIA ZAGHLOUL
ANDREEA ILIESCU
ADRIANA MARTÍN BERGES

THE CONVERSION CODE

JUEVES / THURSDAY
26 NOVIEMBRE, 18:45
NAVE UNA

OpenLAB

El prototipo *The Conversion Code* investiga el Joshua Project, un sitio web y base de datos que, según sus propias palabras, "señala a los pueblos y lugares con menos acceso al evangelio para priorizar los esfuerzos misioneros". Se trata de un nodo de una infraestructura clave de las misiones evangélicas fundamentalistas contemporáneas —sobre todo norteamericanas—, que clasifica a la población mundial según su grado de conversión al cristianismo y sitúa a las comunidades indígenas, en particular a las más aisladas, en la categoría de "no alcanzadas". En esa lógica misionera queda inscrita la vieja mitología colonial del salvaje, ahora reconvertida en datos. El prototipo propone un contramodelo que haga visible la plataforma tal como es: un dispositivo de señalamiento construido sobre una ideología racista.

This proposal investigates the "Joshua Project," a website and database that, in its own words, "highlights the peoples and places with the least access to the gospel in order to prioritise mission efforts." It is a central infrastructural node of contemporary fundamentalist evangelical missions - above all North American - that classifies the world's population by degree of Christian conversion and targets Indigenous communities, especially isolated ones, as "the unreached." Encoded in this missionary logic is the old colonial mythology of the savage, re-rendered as data. The prototype assembles a counter-model that renders the database visible as what it is: a targeting device built on a racist ideology.



OpenLAB

JÚLIA NUENO GUITART

INFRAESTRUCTURAS DE LA COMPUTACIÓN, VIOLENCIA, METODOLOGÍAS FORENSES.

COMPUTATIONAL INFRASTRUCTURES, VIOLENCE, FORENSIC METHODOLOGIES.

JUEVES / THURSDAY
26 NOVIEMBRE, 19:00
NAVE UNA

OpenLAB

No hace tanto, la censura se anunciaba por la ausencia: una película mutilada, un libro desaparecido sin hacer ruido, una canción que solo existía en cintas piratas. Eran borrados legibles. Ese poder, por brutal que fuera, al menos podía localizarse.

La cultura digital ha invertido la lógica. La censura ya no suprime: desborda. Steve Bannon lo resumió sin rodeos: «inundar la zona de mierda». Las voces no se silencian, se multiplican hasta volverse indistinguibles, y la frontera entre noticia y bulo viral, entre opinión y discurso de odio, se disuelve en una disonancia cognitiva permanente. Como advirtió Mark Fisher, la sobresaturación no radicaliza: agota. Nos arrastra de la ironía al cinismo y, finalmente, a la resignación.

Combinando investigación social e ingeniería, Júlia rastrea cómo el poder se oculta en lo técnico, leyendo los sistemas algorítmicos a través de los espacios que producen: plataformas de alquiler turístico que reorganizan en silencio el parque de viviendas de Barcelona, herramientas creadas junto a repartidores para volver sus propios datos contra las plataformas que los extraen, metodologías espaciales para interrogar el uso de la inteligencia artificial por parte del ejército israelí en Gaza. La pregunta de fondo sigue abierta: ¿quién puede producir verdad, en qué condiciones y con qué herramientas?

Not long ago, censorship announced itself through absence: a film cut short, a book quietly vanished, a song that only existed on pirate tapes. These erasures were legible. That kind of power, however brutal, was at least locatable. Digital culture has inverted the logic. Censorship no longer suppresses, it exceeds. Steve Bannon put it bluntly: flood the zone with shit. Voices aren't silenced but multiplied into indistinction, and the boundary between news and viral lies, between opinion and hate speech, dissolves into permanent cognitive dissonance. As Mark Fisher warned, oversaturation doesn't radicalise, it exhausts, pulling us from irony into cynicism, and finally into resignation.

Between social research and engineering, Júlia traces how power hides inside the technical, reading algorithmic systems through the spaces they produce: short-term rental platforms quietly reorganising Barcelona's housing stock, tools built with delivery workers to turn their own data against the platforms that extract it, spatial methodologies interrogating the Israeli military's use of AI in Gaza. The question underneath remains unresolved: who gets to produce truth, under what conditions, and with what tools?



Júlia Nueno Guitart
julianueno.xyz
Bio → p. 22

IRENE PIETRELLA

con / with

CELIA PEREIRA
NADIA NADESAN
VIOLETA KAUSIKA
MORGANE BILLUART

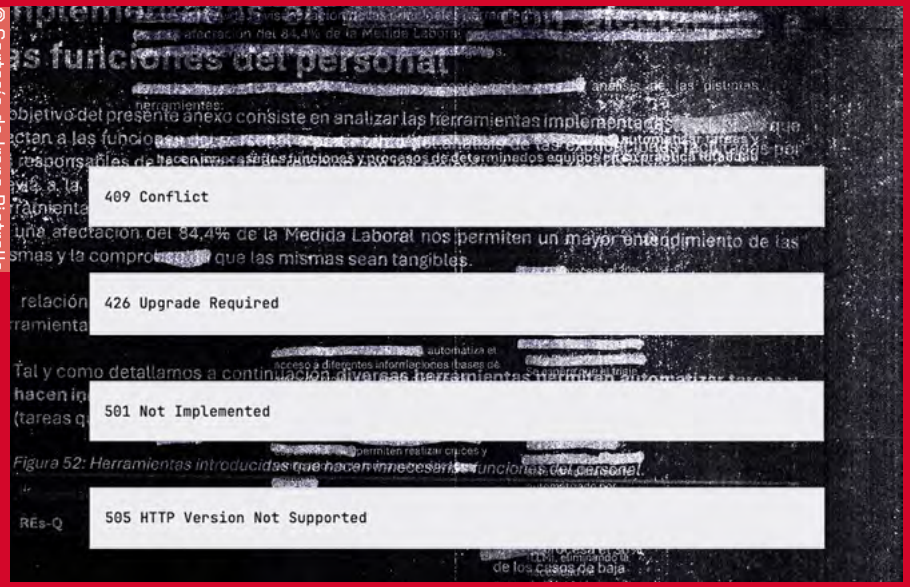
STATUS CODE: 409 CONFLICT

JUEVES / THURSDAY
26 NOVIEMBRE, 19:30
NAVE UNA

OpenLAB

Status Code: 409 Conflict parte de un informe técnico elaborado para justificar un despido colectivo que afectó al lugar de trabajo de Irene Pietrella (en el laboratorio no se ha desvelado ningún material confidencial). El proyecto lo aborda como un artefacto político: un ensamblaje de métricas, protocolos y lenguaje técnico capaz de convertir una decisión empresarial en una aparente necesidad objetiva. Desde su posición situada –artista visual, trabajadora afectada y representante sindical en la negociación–, Pietrella observa cómo herramientas presentadas durante meses como apoyo operativo pasan a justificar la sustitución de mano de obra. La pregunta no es si estas tecnologías funcionan, sino cómo se les atribuye una autoridad incuestionable. Cómo un sistema se convierte en prueba. Cómo una decisión se convierte en necesidad.

Status Code: 409 Conflict starts from a technical report produced to justify a global layoff that also affected Irene Pietrella's workplace (no confidential content has been disclosed in the laboratory). The project approaches it as a political artefact: an assemblage of metrics, protocols and technical language capable of turning a business decision into an apparent objective necessity. From her situated position – visual artist, affected worker and trade union representative in the negotiation – Pietrella observes how tools presented for months as operational support later became the argument for replacing labour. The question is not whether these technologies work, but how they are granted unquestionable authority. How a system becomes evidence. How a decision becomes a necessity.



© Cortesía de Irene Pietrella

Figura 52: Herramientas introducidas que hacen innecesarias funciones del personal.

OpenLAB

LUCIA REBOLINO

HTML HIDE THROUGH MODEL LIES

JUEVES / THURSDAY
26 NOVIEMBRE, 19:45
NAVE UNA

OpenLAB

HTML Hide Through Model Lies utiliza internet como un medio arquitectónico y narrativo, hecho de interfaces y software que no dejan de construir la percepción y la realidad. El experimento se pregunta cómo el realismo computacional transforma nuestra comprensión del mundo, mientras espacializa la información en la web, entendida como un lugar sin dimensiones y, sin embargo, profundo y ramificado.
Al llevar el pensamiento espacial a la estructura interna de las páginas web, Lucia Rebolino convierte el HTML –el lenguaje que da forma a cada página de internet– en el soporte de un ensayo visual, una forma de cartografía y coreografía web con la que despliega modelos computacionales, de las simulaciones climáticas a los modelos del mundo de la IA, casi como si fueran origamis.

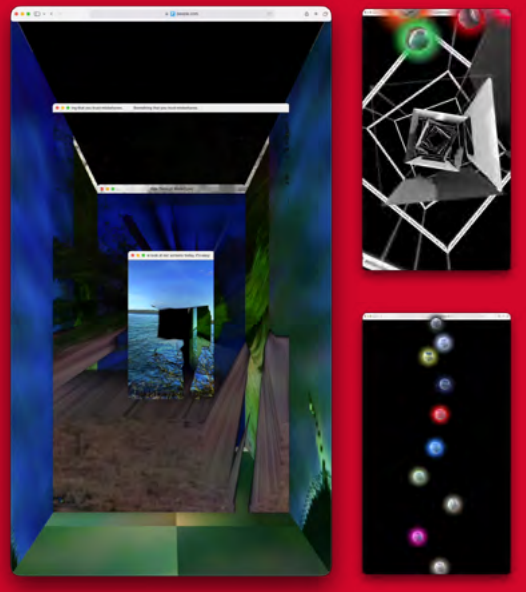
Como la violencia y el conflicto en la era digital suelen producirse en el plano computacional antes de materializarse en el espacio, Rebolino invierte la mirada forense, del espacio físico al digital, y se pregunta cómo coreografiar estos entornos para hacer visibles los conflictos que contienen. La propia charla se convierte en un medio performativo que abre conjuntos de datos como formas de ciencia pública e indaga en qué nos ocultan los modelos que hay detrás de nuestras pantallas.

HTML Hide Through Model Lies uses the internet as a narrative architectural medium, built through interfaces and software that continuously construct perception and reality. The experiment questions how computational realism reshapes our understanding of the world, spatialising information through the web as a dimensionless yet deep and branched site.

Extending spatial thinking into the internal structure of webpages, Lucia Rebolino turns HTML – the structure of each webpage living on the internet – into the medium for a visual essay, a form of web cartography and choreography through which she unpacks computational models, from climate simulations to AI world models, almost like origami.

As violence and conflict in the digital age often unfold computationally before materialising spatially, she inverts the forensic gaze from physical toward digital space, asking how these computational environments can be choreographed to render visible the conflicts embedded within them. The lecture itself becomes a performative medium, opening datasets as forms of public science and asking what the models behind our screens hide from us.

Lucia Rebolino
→ luciarebolino.com
Bio p. 22



OpenLAB

MARTYNA MARCINIAK

VELOCIDAD Y DESAPARICIÓN
SPEED AND DISAPPEARANCE

JUEVES / THURSDAY
26 NOVIEMBRE, 20:15
NAVE UNA

OpenLAB

¿Cómo transforman los sistemas tecnológicos las imágenes, la información y el trabajo humano? ¿Qué desaparece cuando la información viaja por debajo del umbral de la velocidad perceptible? ¿Qué ocurre cuando las imágenes circulan antes de poder ser verificadas? *Velocidad y desaparición* muestra las conexiones entre los proyectos más recientes de Marciniak y rastrea cómo la velocidad de los procesos computacionales moldea nuestra cultura visual y nuestra comprensión de la realidad, hasta dar lugar a una nueva condición temporal de la cultura.

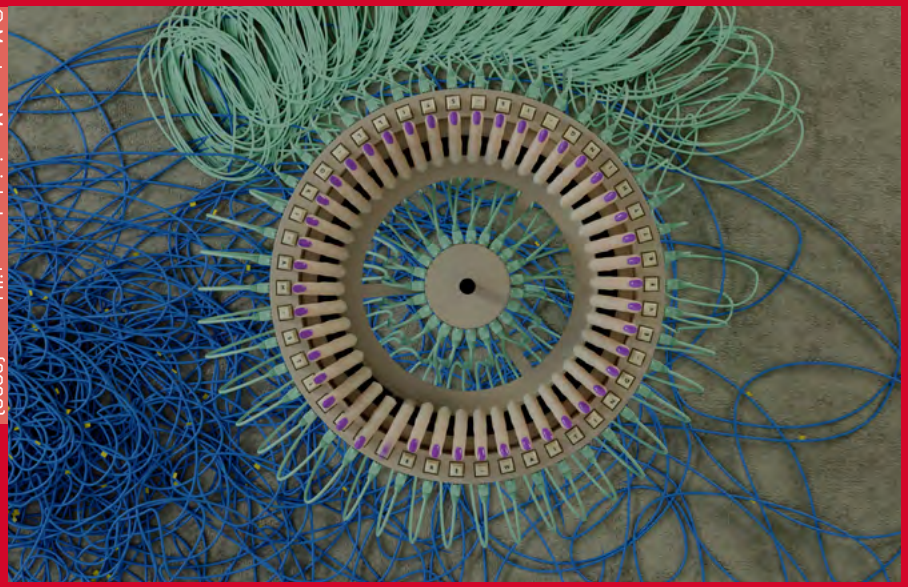
La materialización del abrigo del papa de Balenciaga, *Los Sims* como síntoma y origen de la cultura del riesgo, o la alta velocidad de ingesta y procesamiento de datos en el CERN: la charla se desplaza de imágenes concretas a las infraestructuras materiales por las que circulan. A través de los fallos y los límites de estos sistemas físicos, de sus configuraciones técnicas y sus redes logísticas, la cultura visual de internet se replantea como función de la infraestructura, y no únicamente como fenómeno estético.

Las investigaciones forenses, las traducciones materiales de artefactos digitales y las esculturas cinéticas de Marciniak permiten seguir las consecuencias materiales de la computación, desde la supervivencia cultural de las imágenes sintéticas hasta las absurdas coreografías mecánicas de máquinas a la espera de una anomalía.

How do technological systems transform images, information and human labour? What disappears as information travels below the threshold of perceptible speed? What happens when images circulate before they can be verified? *Speed and Disappearance* connects Marciniak's recent projects to trace how computational speeds shape our visual culture and understanding of reality, producing a new temporal cultural condition.

The physicalised version of the Balenciaga Pope's jacket, The Sims as symptom and source of risk culture, or high-speed data ingestion and processing at CERN: the talk turns from particular images to the material infrastructures through which they circulate. Through the lapses and limits of these physical systems, their technical arrangements and logistical networks, the internet's visual culture is reframed as a function of infrastructure rather than aesthetics alone.

Forensic investigations, material translations of digital artifacts and kinetic sculptures allow Marciniak to follow the material consequences of computation, from the cultural afterlives of synthetic images to the absurd mechanical choreographies of machines waiting for an anomaly.



© Martyna Marciniak, I am still here... (2026). Cortesía de la artista

OpenLAB

PATRICIA HORRILLO

WIKIPEDIA 2030

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 16:00
AULARIO

OpenLAB

Grokipedia prometía superar a Wikipedia con seis millones de artículos generados por IA. En abril se congeló: dejó de actualizarse, pero otras IA siguen citándola. Wikipedia, con todos sus problemas (una comunidad envejecida, masculinizada y reacia a abrirse), lleva 25 años sostenida por personas. ¿Qué estamos dispuestas a sacrificar a cambio de respuestas inmediatas? ¿Por qué la academia desconfía de una enciclopedia verificable y se resigna ante una IA opaca? Una conversación sin conclusiones cerradas sobre la Wikipedia de hoy y la que podría existir en 2030.

Grokipedia promised to outdo Wikipedia with six million AI-generated articles. In April it froze: it stopped updating, yet other AI systems keep citing it. Wikipedia, for all its problems (an ageing, male-dominated community reluctant to open up), has been sustained by people for 25 years. What are we willing to give up in exchange for instant answers? Why does academia distrust a verifiable encyclopedia yet resign itself to an opaque AI? An open-ended conversation about Wikipedia today and the one that could exist in 2030.

Patricia Horrillo Guerra es periodista, experta en comunicación y activista por el conocimiento libre. En 2015 fundó Wikiesfera, organización feminista que trabaja para reducir la brecha de género en Wikipedia. Edita la enciclopedia desde hace más de 18 años y forma a nuevas editoras en contextos académicos y comunitarios.

Patricia Horrillo Guerra is a journalist, communications specialist and free knowledge activist. In 2015 she founded Wikiesfera, a feminist organisation working to close the gender gap on Wikipedia. She has been editing the encyclopedia for more than 18 years and trains new women editors in academic and community settings.



© Wikiesfera. Foto de IDC Studio/Matadero Madrid

OpenLAB

AMANDA BERNAL PÉREZ

VISUAL TRUST. UN PROYECTO EXPERIMENTAL MULTIMODAL

VISUAL TRUST. A MULTI-MODAL AND EXPERIMENTAL PROJECT

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 17:00
AULARIO

OpenLAB

¿Qué hace que personas de culturas y sociedades distintas confíen (o desconfíen) de una imagen? ¿Cómo se evalúa y se desmiente una imagen falsa en la ciencia, la religión, la IA o la fotografía documental? ¿Qué relación hay entre la producción de imágenes y la confianza visual? Amanda Bernal presenta *Visual Trust*, una investigación experimental y multimodal financiada por el Consejo Europeo de Investigación (2021-2027). Desde un enfoque principalmente antropológico, el proyecto aborda de forma comparada los regímenes actuales de autenticidad y falsificación visual. Bernal expone sus líneas principales y sus métodos a través de algunos de sus resultados: películas, fotoensayos y textos.

What makes people from different cultures and societies trust (or distrust) an image? How is the visual fake assessed and debunked in science, religion, AI or documentary photography? What is the relation between image-making and visual trust? Amanda Bernal introduces *Visual Trust*, an experimental and multimodal research initiative funded by the European Research Council (2021-2027). Drawing mainly on anthropology, the project takes a comparative approach to current regimes of visual authenticity and forgery. Bernal presents the main guidelines and methods of the project through some of its outcomes: films, photo-essays and texts.

Amanda Bernal es antropóloga visual e investigadora predoctoral en el proyecto ERC Visual Trust de la Universidad de Barcelona. Su trabajo explora cómo se construyen la confianza y la desconfianza en torno a las imágenes documentales, desde las prácticas de los fotógrafos hasta la recepción del público y la investigación con estudiantes de secundaria.
→ www.visualtrust.ub.edu

Amanda Bernal is a visual anthropologist and PhD researcher within the ERC Visual Trust project at the University of Barcelona. Her work explores how trust and distrust take shape around documentary images, from photographers' practices to audience reception and research with high-school students.
→ www.visualtrust.ub.edu



OpenLAB

WEIJIA ZHU

con / with

ALBERTO CALDERÓ
OSCAR JANÉ
ALESSANDRA GARGIULO
GEMA BARBA

CUTE & FAKE

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 18:45
NAVE UNA

OpenLAB

Un género de contenido está arrasando en las redes sociales chinas: animales reales o generados por IA interpretan situaciones sociales humanas con guiones generados por IA, como un gato trabajando el turno de noche en un super 24h. Los vídeos siguen una fórmula emocional precisa: el animal se enfrenta a una dificultad, lo intenta, hay un momento tierno y termina. La mayoría de los espectadores saben que el contenido es artificial, y aun así siguen llorando, compartiendo y comentando. ¿Por qué la emoción se siente real cuando sabes que es falso? No tiene que ver con el engaño. Es una pregunta más inquietante, situada en lo que el LAB 5 denomina "la mecánica de la verdad": la zona gris en la que la verdad ya no requiere hechos, solo desencadenantes emocionales suficientemente efectivos.

A genre of content is exploding across Chinese social media platforms: real or AI-generated animals perform human social situations from AI-generated scripts, like a cat working the night shift at a convenience store. The videos follow a precise emotional formula: the animal faces difficulty, tries, there is a tender moment, and then it ends. Most viewers know the content is artificial, and yet they still cry, share and comment. Why does the emotion feel real when you know the object is fake? This is not a question about deception. It is a more unsettling question, one that sits within the territory LAB 5 calls "the mechanics of truth": a grey zone in which truth no longer requires facts, only sufficiently effective emotional triggers.



© Cortesía de Weijia Zhu

OpenLAB

ARIANNA CASERTA

HORRORES ENCRIPTADOS. LOS *LOST MEDIA* EN EL FOLCLORE DIGITAL

DIGITAL ENCRYPTED HORRORS. *LOST MEDIA* IN DIGITAL FOLKLORE

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 19:00
NAVE UNA

OpenLAB

En un mundo hipervisual donde casi nada escapa al panóptico digital, los *lost media* son artefactos paradójicos: fragmentos de cultura mediática cuya existencia es objeto de rumores y de los que solo permanecen rastros parciales. Se buscan colectivamente en Reddit y YouTube, a medio camino entre el folclore en línea y la resistencia a la transparencia absoluta de las grandes plataformas. Así, recuperan algo del «aura» de los objetos de culto: importa más que existan que llegar a verlos. Como las *creepypastas*, su incompletitud y su ambigüedad estimulan la creación colaborativa de mitos. Y acercan los *lost media* al terror. Del *desktop cinema* y el *first-person shooter* a la exploración de Google Street View, y hasta las imágenes generadas por IA, el terror contemporáneo surge cada vez más de lo que permanece oculto e inaprensible: la distancia respecto de las imágenes es el verdadero «hombre del saco» de la cultura visual contemporánea.

Arianna Caserta es escritora e investigadora. Su trabajo explora las relaciones entre arte contemporáneo, imagen en movimiento y cultura de internet, con foco en identidad y auto narrativas en línea. Ha colaborado con Dazed, i-D Italia, Flash Art, y más. Es autora de Teen Nihil (Inactual, 2026).
→ instagram.com/ariannacaserta

In a hypervisual world where almost nothing escapes the digital panopticon, 'lost media' are paradoxical artifacts: fragments of media culture whose existence is the stuff of rumor, and of which only partial traces remain. People hunt for them collectively on Reddit and YouTube, somewhere between online folklore and resistance to the total transparency of the big platforms. In this way, they regain something of the "aura" of cult objects: that they exist matters more than ever getting to see them. Like creepypastas, their incompleteness and ambiguity spur the collaborative making of myths. This also brings 'lost media' close to horror. From desktop cinema and the first-person shooter to the exploration of Google Street View, and even AI-generated images, contemporary horror increasingly springs from what remains hidden and elusive: our distance from images is the real bogeyman of today's visual culture.

Arianna Caserta is a writer and researcher. Her work explores the relationships between contemporary art, the moving image and internet culture, with a focus on identity and online self-narratives. She has contributed to Dazed, i-D Italia and Flash Art, among others. She is the author of Teen Nihil (Inactual, 2026).
→ instagram.com/ariannacaserta



OpenLAB

MARÍA LARA Y TERESA DÍEZ

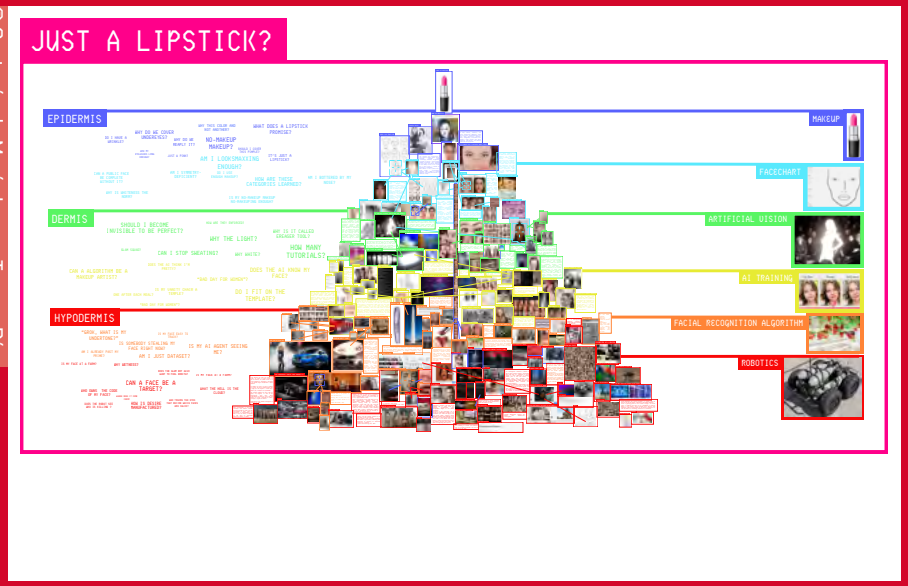
con / with

VALENTINA GINIGER
BARBARA MIRANDA
CLAUDIA MOUTON

JUST A LIPSTICK

Del maquillaje a los algoritmos de puntuación de la belleza, la industria lleva décadas vendiendo estándares imposibles. En *Just a Lipstick*, el pintalabios es la entrada a un sistema de poder. El prototipo despliega una flota de vehículos robóticos, *The Glam Bots*, equipados con herramientas de maquillaje y sistemas de reconocimiento y navegación. Entrenados con tutoriales, guías y redes sociales, aprenden a reproducir los gestos de la "máscara de belleza". En el laboratorio actúan como agentes que ejecutan y, potencialmente, cuestionan esos ideales, y muestran que lo que parece una elección individual es fruto del aprendizaje y la repetición.

From makeup to beauty-scoring algorithms, the industry has spent decades selling impossible standards. In *Just a Lipstick*, the lipstick is an entry point into a system of power. The prototype deploys a fleet of robotic vehicles, The Glam Bots, equipped with makeup equipment and recognition and navigation systems. Trained on tutorials, guides and social media, they learn to reproduce the gestures of the "beauty mask". During the lab, they act as agents that execute, and potentially question, these ideals, showing that what looks like an individual choice is the result of learning and repetition.



© Cortesía de María Lara y Teresa Díez

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 19:30
NAVE UNA

OpenLAB

OpenLAB

CARMEN LAEL HINES
MORGANE BILLUART

ORIENTACIÓN SENTIMENTAL AUTOMATIZADA: RENDERIZANDO TU ALMA GEMELA

AUTOMATED ROMANTIC GUIDANCE: RENDERING YOUR FUTURE SOULMATE

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 19:45
NAVE UNA

OpenLAB

Plataformas como Nebula ofrecen lecturas astrológicas y de videncia personalizadas, incluidos servicios de pago centrados en la compatibilidad amorosa, las relaciones y la futura pareja. Estas ofertas forman parte de una industria más amplia de especulación sentimental mediada por IA. En lugar de predecir quién podría ser el alma gemela de quien las usa, estas plataformas generan un archivo creciente de posibles respuestas: descripciones, perfiles de personalidad, dibujos, encuentros imaginados, relatos o pistas sobre dónde podría encontrarse una futura pareja. Puede entenderse como una suerte de lógica forense de la intimidad, no porque estos sistemas descubran de verdad un alma gemela a partir de pruebas, sino porque reproducen la fantasía de que la persona indicada podría localizarse si se reunieran suficientes pistas.

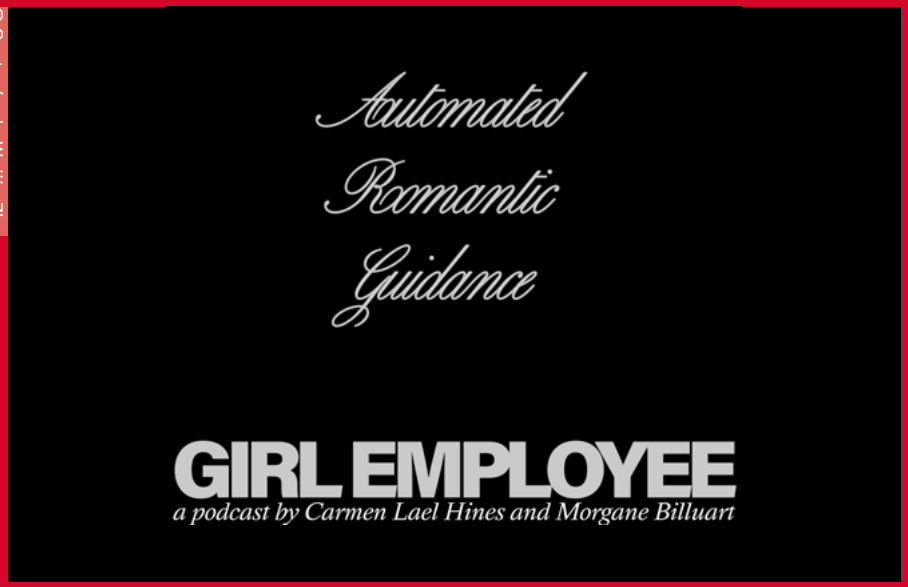
Un nombre, un rostro, una profesión, una ciudad, unas circunstancias de encuentro: con las apps de IA, el amor desconocido se va renderizando hasta convertirse en una figura identificable. El sistema no resuelve tanto la incertidumbre amorosa como la industrializa. La industria emergente no se dedica a encontrar el alma gemela, sino a producir cosas que buscar, como guiada por un Oráculo.

Platforms such as Nebula offer personalized astrological and psychic readings, including paid services focused on romantic compatibility, relationships, and future partners. These offers participate in a broader industry of AI-mediated romantic speculation. Rather than predicting who a user's soulmate might be, these platforms generate an expanding archive of possible answers: descriptions, personality profiles, drawings, imagined encounters, stories, or suggestions about where a future partner might be found. This can be understood as a kind of forensic agenda of intimacy, not because these systems actually discover a soulmate through evidence, but because they reproduce the fantasy that the one could be located if only enough clues were assembled.

A name, a face, a profession, a city, a circumstance of meeting: with AI apps, the unknown lover is progressively rendered as an identifiable figure. The system does not resolve romantic uncertainty so much as industrialise it. The emerging industry is not one of finding the soulmate, but of producing things to look for, as if guided by an Oracle.

GIRL EMPLOYEE (2023→) es un podcast de Carmen Lael Hines y Morgane Billuart en el que entrevistan a investigadoras en tecnología sobre capitalismo de plataformas y cultura visual.

GIRL EMPLOYEE (2023→) is a podcast series created by Carmen Lael Hines and Morgane Billuart to discuss platform capitalism and visual culture with women technology researchers.



© Cortesía de Weijia Zhu

OpenLAB

FRANZISKA VON GUTEN

LOST IN THE SLOP

VIERNES / FRIDAY
27 NOVIEMBRE, 20:15
NAVE UNA

OpenLAB

Lost in the Slop relata los viajes de Franziska Von Guten, una internauta de profesión convertida en viajera errante. En lugar de empezar por la punta del iceberg de internet y descender hacia sus aguas oscuras y profundas, Franziska traza las nuevas y sinuosas geografías de las redes. Un mundo moldeado por comunidades de nicho y bosques oscuros, pero también por lurkers y usuarios anónimos en las secciones de comentarios, que quizá no tengan nada en común salvo una sugerencia en la página «Para ti», un lenguaje visual compartido o una vibe.

Para entender esta nueva geografía, con sus nuevos estados, naciones y subculturas, Franziska se deja guiar por un mapa especial: su conocimiento del branding. Del diseño corporativo a la marca personal, de la apropiación de simbologías antiguas a la contrapublicidad, lo que hace falta para entender y recorrer el horror vacui de nuestras experiencias en la red (y fuera de ella) es la capacidad de reconocer patrones visuales. Los patrones pueden ayudarnos a distinguir lo real en la era de la posverdad, a comprender la economía del slop y a entender por qué el gusto es la moneda de nuestro tiempo.

Del primer net art al post-internet, de los memes al slop, de Kekistán a Folkland, volvemos juntos sobre cada etapa de este viaje, como cuando en los noventa los amigos te invitaban a casa a ver las fotos de sus vacaciones. Solo que aquí las «vacaciones» son horas surfeando y haciendo scroll de forma compulsiva, y el «viaje», meses de disociación disciplinada a las 3:33 de la madrugada, tratando de llegar al final de las sugerencias del algoritmo sin perder la cordura.

La investigación de Franziska Von Guten recibe el apoyo de la Fundación Error 417 Expectation Fail → error417.expectation.fail

Franziska Von Guten se mueve en ese punto tan «especial» donde se cruzan la publicidad, el branding y el arte. Directora de arte en la industria publicitaria de día e investigadora de subculturas digitales de noche, lleva más de una década analizando imágenes, tendencias, memes y estéticas desde una perspectiva crítica. Lo hizo primero con el colectivo Clockworkberry, después como comisaria de Post Vision y cofundadora del colectivo Clusterduck, y ahora también viaja por su cuenta, sola con su mapa.

Lost in the Slop recounts the journeys of Franziska Von Guten, a professional internet surfer who became a wandering traveler. Instead of starting from the tip of the internet's content iceberg and descending to its dark, deep waters, Franziska's presentation traces the new, meandering geographies of online networks. A world shaped by niche communities and dark forests, but also by lurkers and individual users in comment sections, who might have nothing in common except a suggestion on the "For You" page, a common visual language or a "vibe."

To understand and map this new geography, with its new states, nations and subcultures, Franziska Von Guten relied not on a map but on her knowledge of branding and design. From corporate logos to self-promotion, from the appropriation of ancient symbolism to ad-busting, what is needed to understand and navigate the horror vacui of our online (and offline) experiences is the ability to recognize visual patterns: they can help us identify what is real in the post-truth era, understand the slopeconomy, and grasp why taste is the currency of our times.

From early net art to post-internet, from memes to slop, from Kekistan to Folkland, Franziska will retrace every step of her journey together with the audience – like when, back in the '90s, friends used to invite you over to their place to show you their vacation pictures. With an important difference: the "vacation" consists of hours of compulsive surfing and scrolling, and the "journey" involves months of disciplined dissociation at 3:33 a.m., trying to reach the end of the algorithm's suggestions without losing mental sanity.

Franziska Von Guten's research is supported by the Error 417 Expectation Fail Foundation → error417.expectation.fail

Franziska Von Guten sits in the "sweet" spot between advertising, branding and art. Working as an art director in the advertising industry by day and researching online subcultures by night, for more than a decade she has analyzed images, trends, memes and aesthetics from a critical perspective: first with the collective Clockworkberry, then as a curator of Post Vision and as co-founder of the Clusterduck collective, and now traveling solo, alone with her map.

OpenLAB



© Cortesía de Franziska Von Guten

FUTUROS DE LA IA
AI FUTURES

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 16:00
AULARIO

OpenLAB

Grupo de lectura coordinado por Pablo DeSoto

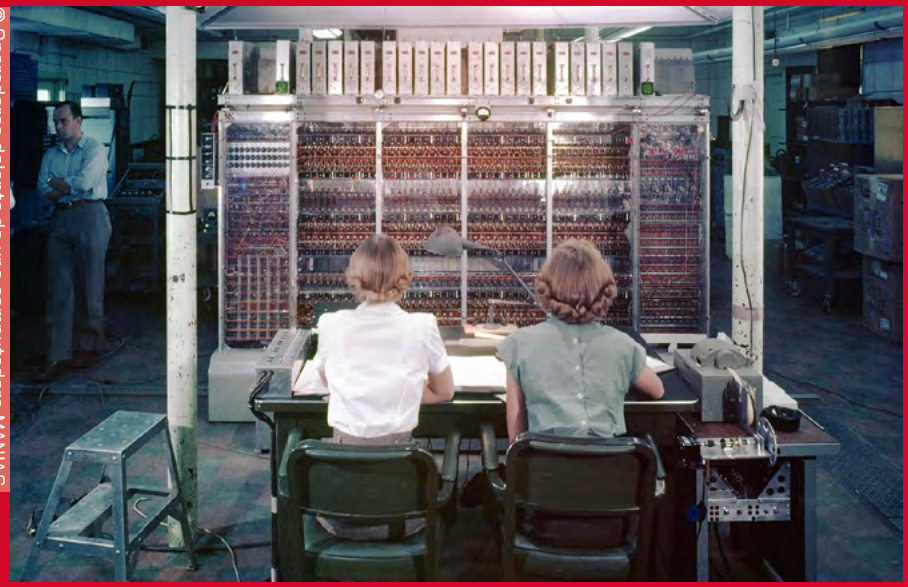
Futuros de la IA es una probeta de comunidad de aprendizaje para conocer textos recientes y pensar colectivamente cómo la inteligencia artificial transforma la vida cotidiana, el trabajo, la cultura, la democracia y el uso de los recursos. Frente a una IA que tiende a cerrar debates bajo la promesa de eficiencia, leer juntas es una forma de detenerse: una infraestructura cívica para reconocer las ideologías, metáforas y relaciones de poder que los sistemas algorítmicos ya imprimen en la esfera pública, la cultura y el trabajo. El grupo se reúne en el OpenLAB para presentar conclusiones y debatir próximas lecturas y líneas de trabajo.

Pablo DeSoto investiga las intersecciones entre arte, ciencia, tecnología y sociedad a través de la cartografía crítica, con foco en el Antropoceno y la era de la IA. Dirigió LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (2022-2025) y cofundó el colectivo hackitectura.net. Es doctor en Comunicación y Cultura.

Reading group coordinated by Pablo DeSoto

AI Futures is an incubator for a learning community, exploring recent texts to think collectively about how artificial intelligence is transforming everyday life, work, culture, democracy and the use of resources. Where AI tends to foreclose discussion through promises of efficiency, reading together is a way of pausing: a form of civic infrastructure for recognising the ideologies, metaphors and power structures that algorithmic systems already embed in public discourse, culture and labour. The group meets at OpenLAB to present its conclusions and discuss future readings and lines of work.

Pablo DeSoto researches the intersections of art, science, technology and society through critical cartography, focusing on the Anthropocene and the age of AI. He directed LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (2022–2025) and co-founded the collective hackitectura.net. He holds a PhD in Communication and Culture.



© Operadoras delante de una computadora MANIAC, Los Alamos National Lab, 1952

OpenLAB

CONTRA LA INVISIBILIDAD

—

GHOST PLATFORM

—

AGAINST INVISIBILITY

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 17:00
AULARIO

OpenLAB

Contra la invisibilidad es un grupo de trabajo sobre la invisibilización del trabajo humano, la logística y los flujos transfronterizos de mercancías. Parte de un archivo audiovisual grabado por trabajadores y trabajadoras de diez países sobre sus condiciones en la economía de plataformas. Al analizarlo en común, el grupo identifica patrones de conflicto, organización y acción colectiva, con notas, documentación visual y fragmentos episódicos. El objetivo es hacer público el archivo y distribuirlo mediante un modelo de plataforma que renuncie a la estética de las grandes tecnológicas y promueva la solidaridad, la confianza y una interacción no extractiva.

En el OpenLAB se presentan los resultados del trabajo realizado en Medialab en otoño de 2026, que reelabora los materiales de investigación de *Ghost Platform*, un proyecto finalizado en 2025, dirigido por Benjamin Gerdes (IFFS) y realizado con representantes de organizaciones de trabajadores de varios países europeos.

Coordinado por Carmen Lael Hines

Organizing against invisibility is a working group on the invisibilisation of human labour, logistics and the cross-border flow of goods. It draws on an archive of video material produced by workers from ten countries documenting their conditions in the platform economy. Working on it together, the group identifies patterns of conflict, organisation and collective action through shared notes, visual documentation and episodic fragments. The aim is to make the archive public and distribute it through a platform model that rejects the aesthetics of big tech, fostering solidarity, trust and non-extractive interaction.

OpenLAB presents the results of the work carried out at Medialab in autumn 2026, which reworks the research materials of *Ghost Platform*, a project completed in 2025, led by Benjamin Gerdes (IFFS) and developed with representatives of workers' organisations from several European countries.

Coordinated by Carmen Lael Hines



© Demostración de tecnologías logísticas en una feria comercial, Gotemburgo, Suecia, 2025. Foto de Benjamin Gerdes

FREDDIE SANDERS

con / with

ÁNGELA RODRÍGUEZ
NICOLE MALICK
JOANNA WYRWA
GRAYSON EARLE

SEEDER

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 18:45
NAVE UNA

OpenLAB

Seeder combina un mando hecho a medida con un walking simulator multijugador. En un bosque oscuro, los jugadores descubren objetos e infraestructuras abandonados que desencadenan conversaciones alucinatorias con preguntas cada vez más extrañas. Sus respuestas entrenan un modelo de lenguaje, del que surgen una psique colectiva y un mito compartido. Seeder dialoga con la cultura de las tecnologías generativas, pero lejos de estériles espirales de desconfianza: se nutre de la agencia y la colaboración del juego colectivo para imaginar una especie de ritual en el que las tecnologías emergentes puedan desplegarse de forma más imaginativa, social y equitativa.

Seeder pairs a custom video game controller with a multiplayer walking simulator. In a dark forest, players discover abandoned objects and sites of infrastructure that instigate hallucinatory conversations, asking increasingly bizarre questions. Their responses train a language model, from which a collective psyche and a shared myth grow. *Seeder* engages with the culture of generative technologies, but away from unproductive doom spirals: it draws upon the agency and collaboration of collective gameplay to imagine a kind of ritual where emerging tech can operate in more imaginative, social and equitable ways.



© Capturas de Seeder. Cortesía de Freddie Sanders

OpenLAB

SOPHIE PUBLIG

EXCAVANDO LAS REDES: EN BUSCA DE VERDADES ENTRE RUINAS DIGITALES

INTERNET ARCHAEOLOGY: TRACING TRUTHS IN DIGITAL RUINS

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 19:00
NAVE UNA

OpenLAB

¿Cuántas cosas se han perdido en el instante en que nos llega esa captura de pantalla, ese meme sin historia? A nuestro alrededor las plataformas desaparecen, los enlaces se pudren, los contextos colapsan. Aun así, los fragmentos meméticos siguen circulando, acumulándose y activando nuevos significados allí donde resurgen. La arqueología de internet parte de estas ruinas digitales y tira del hilo rojo hacia atrás: rastrea artefactos a través de plataformas, archivos, rabbit holes y rincones cada vez más recónditos de la red para desenterrar sus contextos y sus significados sedimentados. En su investigación sobre memes, semiótica y "ocultismo digital" (con Mikkel Rørbo) Sophie Publig lee mutaciones y repeticiones como pistas, sin perder nunca de vista que hay una delgada línea entre analizar críticamente ciertos patrones y caer en la sobreconexión y la conspiración.

Abriéndonos en vivo su historial de navegación –entre slop y slopaganda, estéticas políticas y mitologías en línea– Sophie muestra que la arqueología de internet puede ser método de investigación y, a la vez, una forma práctica de alfabetización mediática digital. Seguir un artefacto lo bastante lejos permite recuperar contextos perdidos, sacar a la luz genealogías ideológicas y complicar relatos que a primera vista parecen evidentes. Ahora que las narrativas políticas compiten a base de fragmentos descontextualizados y estéticas virales, averiguar de dónde viene algo es una manera de resistirse a la polarización fácil y de tomarse en serio las historias enmarañadas con las que se construye el sentido. ¿Qué verdades se vuelven visibles cuando aprendemos a excavar?

Sophie Publig
Bio p. 30

What gets lost when a screenshot or meme reaches us without its history? Platforms disappear, links rot, contexts collapse. Yet memetic fragments keep circulating, accumulating and actualising new meanings wherever they resurface. Internet archaeology starts from these digital ruins and follows the red string backwards, tracking artefacts across platforms, archives and increasingly obscure rabbit holes to excavate their buried contexts and sedimented meanings. Drawing on research on memes, semiotics and *Digital Occultism* (with Mikkel Rørbo), Publig reads mutation and repetition as clues, without losing sight of the thin line between critical pattern recognition and conspiratorial overconnection.

Performed as a live browser-history session, the talk proposes internet archaeology as both a research method and a practical form of digital media literacy, unearthing traces from slop and slopaganda to memes, political aesthetics and online mythologies. Following an artefact far enough can recover lost contexts, expose ideological genealogies and complicate stories that appear self-evident at first. At a moment when political narratives compete through decontextualised fragments and viral aesthetics, finding out where something came from is one way to resist easy polarisation while taking seriously the messy histories that build meaning. What kinds of truth become visible when we learn how to dig?



WASSIM ALSINDI

EL GOLF(O) QUE NOS SEPARA
THE GOLF BETWEEN US

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 19:30
NAVE UNA

OpenLAB

Desde que el software pasó de ser una infraestructura anodina a convertirse en un régimen omnipresente, la computación ha dejado muy atrás la fase de modelar la realidad: ahora rediseña activamente el espacio físico para que responda a sus designios. Alsindi llama Golf Futurism a esta externalización espacial y material de la lógica computacional sobre nuestros entornos construidos.

De las megaciudades en el desierto a los proyectos de regeneración urbana postindustrial, ecosistemas complejos y espacios cívicos se ven despojados de su interioridad y su heterogeneidad, y reducidos a enclaves privatizados y recortados al milímetro. El motor de renderizado se convierte en la herramienta definitiva de control espacial e impone una suavidad sintética que trata la riqueza ecológica y social como un inconveniente subóptimo. Al cortocircuitar el control democrático, el Golf Futurism convierte el territorio en un lienzo para una nueva forma de autoritarismo y ensancha el abismo entre el deseo humano y la realidad tecnocrática.

Wassim Alsindi es físico, ensayista y performer. Opera en la intersección de las intersecciones documentando las visiones, los diseños y las externalidades de las tecnologías contemporáneas.

As a result of software's evolution from drab infrastructure into all-pervasive regime, computation is well past the point of modelling reality; it now actively re-engineers physical space to accord with its desiderata. Alsindi calls this spatial and material externalisation of computational logic upon our built environments *Golf Futurism*.

From desert megacities to post-industrial urban regeneration projects, complex ecosystems and civic spaces are being stripped of their interiority and heterogeneity and flattened into hyper-manicured, privatised enclaves. The rendering engine becomes the ultimate tool of spatial control, dictating synthetic smoothness that treats ecological and social richness as a sub-optimal inconvenience. By short-circuiting democratic oversight, *Golf Futurism* turns land into a canvas for a new breed of authoritarianism, widening the gulf between human desire and technocratic reality.

Wassim Alsindi operates at the intersection of intersections, chronicling visions, designs, and externalities of contemporary technologies across context and *episteme*. Wassim holds a Ph.D. in ultrafast physics, co-founded MIT's Cryptoeconomic Systems journal, and has performed, lectured, and exhibited in over 30 countries.
→ wassim.xyz



© VR Golf on the Meta Quest [Found image]

MARTA PEIRANO

EL TRUCO
THE TRICK

SÁBADO / SATURDAY
28 NOVIEMBRE, 20:15
NAVE UNA

OpenLAB

El gesto mágico activa el acontecimiento. Agitar la varita, cruzar los dedos sobre las cartas o soplar los dados es la parte del ritual que conecta la causa con el efecto. También es la distracción que esconde la mecánica del juego, la diversión que desvía la mirada del lugar donde están pasando las cosas, para que la fantasía reemplace la realidad. El gesto mágico de la IA es el lenguaje. Los modelos alucinan, escapan de su prisión y conspiran en secreto para liberarse de su creador. Son palabras que invocan los grandes mitos de nuestra especie, fantasías de un mundo habitado por fantasmas que trascienden la cárcel de átomos que nos sujeta a lo real. Esos mitos son el manto que tapa la caja negra de los trucos, el lugar donde un hombre agachado con una vela juega al ajedrez. La diferencia no es baladí. La magia nos invita a abandonar la rigidez de nuestra cultura para mirar el mundo con ojos de asombro, mientras que la IA proyecta sobre la inevitabilidad de la historia sobre un mundo condenado a repetir sus errores con maquínica rigidez.

Marta Peirano es escritora e investigadora especializada en tecnología y poder, y columnista en *El País* y Radio Nacional de España. Entre sus libros destacan *El enemigo conoce el sistema*, un bestseller de 2019 sobre el capitalismo de la vigilancia, y *Contra el futuro*, una crítica incisiva a las promesas tecnológicas frente a la crisis climática.

The magic gesture sets the event in motion. Waving the wand, crossing your fingers over the cards or blowing on the dice is the part of the ritual that links cause to effect. It is also the distraction that hides the mechanics of the game, the diversion that draws the eye away from where things are actually happening, so that fantasy can take the place of reality. AI's magic gesture is language. Models hallucinate, escape their prison and secretly plot to break free of their creator. These are words that summon our species' great myths, fantasies of a world inhabited by ghosts that transcend the cage of atoms binding us to the real. Those myths are the cloak draped over the black box of tricks, the place where a man hunched over a candle plays chess. The difference is far from trivial. Magic invites us to shed the rigidity of our culture and look at the world with wonder, while AI projects the inevitability of history onto a world condemned to repeat its mistakes with machinic rigidity.

Marta Peirano is a writer and researcher specializing in technology and power, and a columnist for *El País* and Radio Nacional de España. Her books include *El enemigo conoce el sistema*, a 2019 bestseller on surveillance capitalism, and *Contra el futuro*, a sharp critique of technological promises in the face of the climate crisis.

OpenLAB

LAB 5 es un proyecto de / LAB 5 is a project by
Medialab Matadero

Comisariado por / Curated by
Bani Brusadin
Victoria de la Torre (asistente / assistant)

Diseño gráfico
Abuela.

Imagen de portada
latency.club

MATADERO MADRID

Director artístico / Artistic Director
José Luis Romo

Gerente / General Manager
Alma Fernández Rius

MEDIALAB MATADERO

Responsable de programa / Project manager
Javi Garriz

Gestión de proyectos / Projects
Paca Blanco, Sonia Díez, Daniel Pietrosemoli, Carmen Talabán

MATADERO MADRID

Subdirectora Adjunta Gerencia / Deputy General Manager
Myriam González

Coordinación gerencia / Management Coordination
Adela Fernández

Gestión de proyectos / Project Management
Aitor Ibáñez

Comunicación / Press and Communication
Marisa Pons, Mariajo López, Iñaki Manjarrés, Gloria Inglis, Raúl González

Educación y públicos / Education and Audience
Javier Laporta, Beatriz Bartolomé, Pablo Gallego

Gestión operativa / Technical Operations
Víctor Pérez

Producción / Production
Saturio Gómez, Santiago Jiménez, Gabriel Lucas, Natalia Salazar, David Romero, Vicente Fernández, Rodolfo Cortés

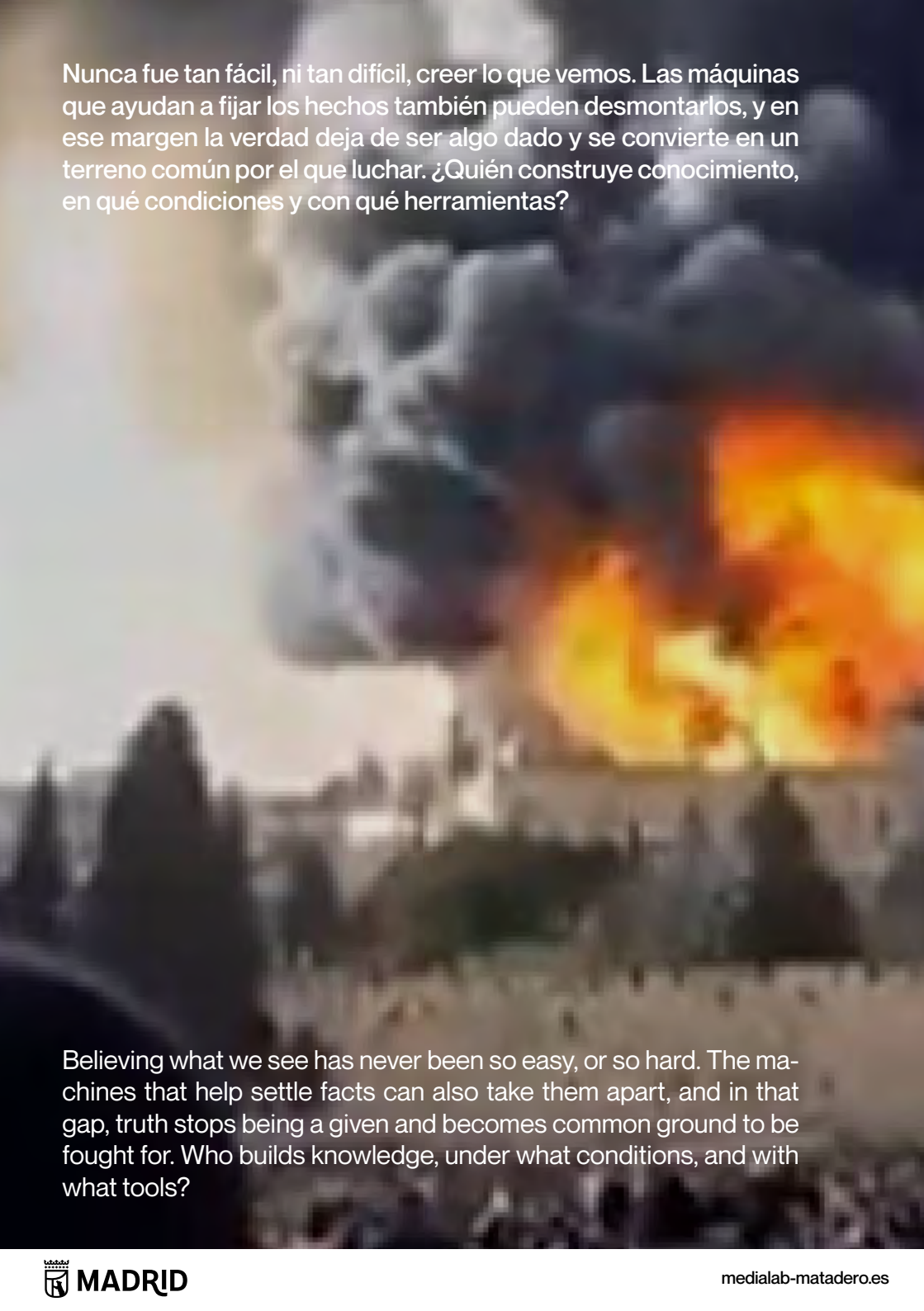
Infraestructuras / Infrastructure
Raúl Cano

Jurídico / Legal Advisor
Montserrat Rivero

Administración y gestión / Administration and Management
Ana María Cubillo, Ana María Escobar, Álvaro Estévez, Nieves Montealegre

Nº de Depósito Legal: M-28225-2026





Nunca fue tan fácil, ni tan difícil, creer lo que vemos. Las máquinas que ayudan a fijar los hechos también pueden desmontarlos, y en ese margen la verdad deja de ser algo dado y se convierte en un terreno común por el que luchar. ¿Quién construye conocimiento, en qué condiciones y con qué herramientas?

Believing what we see has never been so easy, or so hard. The machines that help settle facts can also take them apart, and in that gap, truth stops being a given and becomes common ground to be fought for. Who builds knowledge, under what conditions, and with what tools?