



(cas) **Rotor Studio:
Una poética
para el Tecnoceno**

La obra de Rotor Studio nos invita a un arte donde el presente hiperconectado, automatizado y saturado de pantallas se transforma en esculturas que parecen salidas de una novela de ciencia ficción pasada por un taller de robótica DIY. Ángeles Angulo y Román Torre diseñan, imprimen en 3D, programan y ensamblan sus creaciones. Inspirados por esa línea cada vez más borrosa entre lo natural y lo artificial, estos dos *bricoleurs* digitales se lanzan a construir sus propias máquinas como si fueran el IKEA del arte tecnofuturista, pero sin instrucciones claras y con un toque de hacker filosófico.

Porque Rotor Studio no solo emplea la tecnología como herramienta creativa, sino que la convierte en un tema de reflexión, abordando problemáticas de nuestra cultura digital, y cómo esta se relaciona con la cuestión ambiental. Su obra se sitúa en un lugar en el que la fascinación por la tecnología convive con una mirada reflexiva hacia su impacto en la sociedad y el medio ambiente. En ese sentido, su práctica artística dialoga con el Antropoceno, la era actual de la Tierra definida por el impacto irreversible de la actividad humana sobre el planeta. Más concretamente, con su declinación tecnológica: el Tecnoceno.

«Tecnoceno», una palabrita que suena a villano de película de Marvel, es un neologismo que surge como un complemento del Antropoceno. Enfatiza el papel de la tecnología en la transformación de los ecosistemas, el clima y las estructuras sociales. El término fue originalmente acuñado en 2015 por el sociólogo Alf Hornborg para abordar el conjunto de problemáticas y dimensiones del Antropoceno ligadas a la tecnología moderna. Se trata de una herramienta conceptual empleada en el ámbito filosófico y académico para cuestionar cómo el desarrollo tecnológico ha reconfigurado el planeta y qué implicaciones tiene para el futuro

de la humanidad. Subraya el coste ecológico de la digitalización a causa de la extracción masiva de recursos naturales, y cómo estamos convirtiendo al planeta en un gigantesco servidor de datos sin garantía extendida.

La idea del Tecnoceno despierta fascinación porque es un reflejo de nuestra dependencia de la tecnología y obsesión por el progreso. Nos seduce porque nos enfrenta a preguntas fundamentales: ¿Qué papel juega la creatividad en un entorno donde las máquinas generan arte? ¿Dónde nos encontramos como individuos en medio de sistemas tecnológicos cada vez más automatizados y opacos? ¿Podemos imaginar otras tecnologías y mundos posibles? En este sentido, la fascinación por el Tecnoceno es existencial y filosófica.

La relación entre arte y Tecnoceno fue el tema de la exposición *Poetics of Encryption* presentada en 2023 en el Instituto de Arte Contemporáneo de Berlín. Comisariada por Nadim Samman, la muestra indagó cómo desde la práctica artística se aborda nuestro día a día dominado por algoritmos propietarios, tesoros de datos secretos y sistemas inescrutables. Contradiendo las afirmaciones erróneas sobre una nueva cultura de transparencia y apertura, *Poetics of Encryption* exploró cómo las tecnologías emergentes operan en realidad como agujeros negros que capturan datos de los usuarios, funcionan en secreto y distorsionan el espacio-tiempo cultural.

La propuesta artística de Rotor Studio invita al espectador a experimentar qué pueden significar las transformaciones del Tecnoceno desde la ironía y lo lúdico. Sus instalaciones son como un parque de atracciones para filósofos del futuro: hay que pedalear para activar cosas, leer eslóganes ocultos con agua y manipular pequeños objetos de hormigón que esconden microcomputadores. Si *poiesis* es el sentido de hacer o crear que se encuentra en el núcleo del arte, la obra de Rotor Studio proporciona incursiones en los territorios inéditos del Tecnoceno. En este sentido, su práctica es una exploración estética y conceptual, donde la interacción entre arte y tecnología genera experiencias

(cas)

sensoriales y filosóficas para el espectador. Sus obras se convierten en pequeños teatros de lo absurdo tecnodigital, donde los *bugs* son parte de la obra, y tú, espectador, eres parte del código sin saberlo. Porque si algo queda claro en el universo de Rotor, es que la experiencia estética del Tecnoceno se vive entre el asombro, la risa nerviosa y la sospecha constante de que el arte ya no lo hacen humanos... o al menos, no solos.

Y para ejemplificar todo esto, nada mejor que tres fetiches del estudio: la máquina digital, la bicicleta y la utopía ecologista.

La máquina digital en la obra de Rotor Studio no es solo una presencia; es casi un personaje principal, con crisis existencial, que se equivoca y que hace ruidos raros. Lejos de pretender que las máquinas sean eficientes o comprensibles, los artistas nos presentan máquinas cuya lógica escapa a nuestra comprensión. En sus obras no se entiende con nitidez cuál es el mecanismo detrás de los artefactos. Cambio constante, desorientación, y hasta cacofonía digital caracterizan sus funcionamientos. Imagina tres pantallas de texto montadas en estructuras doradas (porque un poco de *bling* siempre ayuda) y que dialogan entre sí. Eso es *Impresiones improbables*: una pieza que invoca los errores y confusiones poéticas de las conversaciones generadas con Modelos de Lenguaje Natural. En *Mecánica Primaria*, Rotor le da forma escultórica a la mínima expresión de un algoritmo. La pieza es una especie de máquina bebé que apenas entiende el 1 y el 0, pero ahí va, dando sus primeros pasitos en el código binario. A veces, el propio espacio expositivo se convierte en la carcasa de una máquina digital gigante, como en *Scala Naturae*. La instalación funciona como una entidad autónoma que genera e imprime textos a través de un proceso mecánico al que el espectador afecta inadvertidamente, provocando pequeños errores o *bugs* en el cálculo de la máquina. Estas máquinas no buscan eficiencia. No solucionan problemas. Y esa, precisamente, es la propuesta de Rotor: mirar a la tecnología como una criatura imperfecta que, al fallar, nos devuelve algo de nuestra humanidad perdida entre cables y códigos.

La bicicleta es ese humilde mecanismo que, en medio del Tecnoceno, aparece en la obra de Rotor Studio resignificada a través de su convivencia en un mismo plano dialéctico con las máquinas digitales. Lejos de ser solo una reliquia de tiempos más sencillos o un medio de transporte *hipster*, la bicicleta aquí es una declaración de principios: persistencia y resistencia. Porque cuando todo se va al garete —la red cae, el servidor se quema, Elon Musk lanza otro cohete innecesario— la bicicleta sigue ahí, funcionando con dos ruedas y no falta de dignidad. En *Niebla*, Rotor presenta un mosaico de postales de bicicletas en zonas de guerra como Gaza o Ucrania. Pero ojo: el fondo está pixelado, como diciendo «sí, hay destrucción, pero aquí lo que importa es la bici». Porque, ¿qué otro artefacto puede atravesar una zona de combate sin batería, sin GPS y sin necesidad de actualizar el *firmware*? Y luego está *Don't be Elon*. Una escultura de varilla de hierro a escala real de un *cybertruck* —esa fantasía de acero inoxidable y masculinidad apocalíptica— pero con sorpresa: en lugar de asientos futuristas, ¡hay una bicicleta dentro! Y no está ahí de adorno. El espectador tiene que pedalear para generar energía, activar un circuito de agua, y revelar el mensaje que da título a la obra. Una especie de meditación crítica con ruedas, sudor y sátira dirigida al culto del coche-cósmico, convertido hoy en símbolo contestado del poder tecno-político-corporativo. *Spoiler*: si esperabas una experiencia Tesla, aquí vas a terminar con las piernas temblando. En resumen, la bicicleta es la heroína improbable del Tecnoceno según Rotor Studio. La tortuga frente a todos los conejos digitales. Y aunque no gane la carrera por la IA, al menos no contamina, no se cae por actualizaciones fallidas y, sobre todo, no se toma tan en serio.

Rotor Studio no se conforma con hablarnos de mecanismos resilientes o de algoritmos imperfectos. No, también se lanzan a imaginar utopías ecologistas, explorando el recurso poético del arte como terraformación emocional. En su obra *Exobiotomas* nos invitan a especular sobre naturalezas sintéticas y biomas alternativos como si estuviéramos en una fábula eco-futurista. Pero la joya de su arte es *El Mundo es Bosque*, una instalación inmersiva de gran formato que parece una mezcla entre un

(cas)

invernadero extraterrestre y una alegoría botánica del colapso. Aquí, Rotor imagina una civilización extraplanetaria que intenta recrear los bosques de la Tierra a distancia mediante los datos a su disposición. La falta de condiciones ambientales y biológicas que hacen de nuestro planeta, y especialmente de sus bosques ecosistemas únicos difíciles de imitar, los enfrenta a un desafío extraordinario. La obra está inspirada por Ursula K. Le Guin, la reina de la ciencia ficción con alma de antropóloga anarquista. Rotor Studio se apoya en la especulación fabulativa como refugio e incitación. ¿Y si en vez de otra distopía nos atrevemos a fantasear sobre utopías ambiguas, como nos sugiere Le Guin, para imaginar no tanto otros mundos sino cómo podríamos dejar de arruinar este? Los artistas ya se habían basado en el universo de la autora en *Ekumen Souvenirs*, para la que crearon una serie de esculturas y objetos de computación especulativa inspirados en sus historias de tinte ecologista y cosmovisión indígena. Con estas obras, Rotor nos recuerda que incluso en medio de la depredación de la naturaleza y la depresión digital, todavía podemos imaginar otras tecnologías y mundos posibles.

En definitiva, la obra de Rotor Studio encarna la estética y las problemáticas de un mundo cada vez más digital al explorar cuestiones como el papel de la IA en la creatividad, integrando la máquina como agente activo en sus creaciones; o el diálogo entre fascinación y crítica a la tecnología, cuestionando sus efectos en la sociedad y el medio ambiente. Su propuesta poética es una invitación estética, a la vez seria e irónica, a situarnos activamente en el Tecnoceno al mismo tiempo que comenzamos a vislumbrar las maneras de escapar de sus mecanismos de fascinación.

Pablo de Soto

Comisario, arquitecto e investigador

BIBLIOGRAFÍA

- De Soto, Pablo. «La escultura del siglo 21 en el Museo Antón». *La Nueva España*, 18 de septiembre de 2021. <https://www.lne.es/centro/opinion/2021/09/18/escultura-siglo-21-museo-anton-57421241.html>.
- De Soto, Pablo. «Máquinas Digitales: Tecnología, Industria, Sociedad». *LABoral Centro de Arte*, 31 de enero de 2025. <https://laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/maquinas-digitales/>.
- Hornborg, Alf. «The Political Ecology of the Technocene: Uncovering ecologically unequal exchange in the world-system». En *The Anthropocene and the Global Environmental Crisis*. Routledge, 2015.
- Rotor Studio. *No Human in the Loop*. Fundación Caja de Burgos, 2024.
- Rotor Studio. *Scala Naturae*. Museu Barjola, 2021.
- Samman, Nadim. *Nadim Samman: Poetics of Encryption. Art and the Technocene*. Hatje Cantz Verlag, 2023.



Foto: Carme Ripollés