

Hugo Martínez-Torres

El Bosque

Centre del Carme
28.02.2025 — 18.05.2025



CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA

Hugo Martínez-Tormo El Bosque







- 12 **El Bosque**
El Bosc
- 13 Intersecciones entre Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Ecología
Interseccions entre Art, Ciència, Noves Tecnologies i Ecologia
- 21 Arte y Ecología: Un Diálogo Necesario
Art i Ecologia: Un Diàleg Necessari
- 27 Tecnología y Naturaleza: Explorando Nuevas Fronteras
Tecnologia i Naturalesa: Explorant Noves Fronteres
- 30 **Bosque Pixelado**
Bosc Pixelat
- 31 Del pixel al árbol. Reforestando el futuro
Del píxel a l'arbre. Reforestant el futur
- 68 **Real/Unreal**
- 69 El Bosque Hiperrealista y la Naturaleza Simulada
El Bosc Hiperrealista i la Naturalesa Simulada
- 92 **Semillas Digitales. Digital Seeds**
Llavors Digitals. Digital Seeds
- 93 Arte Generativo e Interacción Humana
Art Generatiu i Interacció Humana

El Bosque El Bosc

[CAS]

Intersecciones entre Arte, Ciencia, Nuevas Tecnologías y Ecología

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

Los bosques han sido fuente de inspiración para artistas, científicos y pensadores, quienes han encontrado en su belleza y complejidad un reflejo de la vida misma, así como un espacio para la reflexión y la creatividad. Representan no solo la majestuosidad de la naturaleza, sino también la complejidad de la vida y las interconexiones que sostienen nuestro ecosistema. *El Bosque* se presenta como una respuesta creativa a los desafíos ecológicos actuales, utilizando el arte como medio para fomentar la conciencia sobre la reforestación y la sostenibilidad. No solo celebra la belleza intrínseca de los bosques, sino que también explora las intersecciones entre arte, ciencia, nuevas tecnologías, ecología y medio ambiente. A través de piezas innovadoras y participativas, busca generar conciencia sobre la importancia de la reforestación y el papel crucial que desempeñan los bosques en la sostenibilidad del planeta.

La pieza inicial de la exposición es una imagen generada por ordenador de un bosque. Esta imagen, con una resolución de 300x400 píxeles para un total de

[VAL]

Interseccions entre Art, Ciència, Noves Tecnologies i Ecologia

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

Els boscos han sigut font d'inspiració per a artistes, científics i pensadors, els quals han trobat en la seua bellesa i complexitat un reflex de la vida mateixa, així com un espai per a la reflexió i la creativitat. Representen no sols la majestuositat de la naturalesa, sinó també la complexitat de la vida i les interconnexions que sostenen el nostre ecosistema. *El Bosc* es presenta com una resposta creativa als desafiaments ecològics actuals, que utilitza l'art com a mitjà per a fomentar la consciència sobre la reforestació i la sostenibilitat. No només celebra la bellesa intrínseca dels boscos, sinó que també explora les interseccions entre art, ciència, noves tecnologies, ecologia i medi ambient. A través de peces innovadores i participatives, busca generar consciència sobre la importància de la reforestació i el paper crucial que exercixen els boscos en la sostenibilitat del planeta.

La peça inicial de l'exposició és una imatge d'un bosc generada per ordinador. Esta imatge, amb una resolució de 300x400 píxels per a un total de 120.000 píxels, ha sigut





120.000 píxeles, ha sido descompuesta para convertir cada píxel en un pequeño cuadro monocromo de 20x20 cm. Cada uno de estos cuadros representa un fragmento único de la imagen original, una abstracción que invita al espectador a contemplar la importancia de cada elemento individual en la construcción del todo, siendo una metáfora poderosa de cómo la tecnología puede descomponer y reconstruir nuestra percepción del mundo natural. Cada uno de estos cuadros representa no solo un fragmento del bosque original, sino también una promesa de reforestación del territorio, y en particular de la provincia de Valencia.

La decisión de vender cada cuadro monocromo como una pieza individual tiene una doble intención. Por un lado, permite a los espectadores llevarse a casa una parte tangible de la obra colectiva, convirtiéndose en co-responsables de su significado. Por otro, cada venta contribuye directamente a la reforestación del territorio de la provincia de Valencia, ya que por cada píxel vendido se planta un árbol. Esta acción transforma el acto de adquirir arte en un movimiento activo hacia la restauración medioambiental.

Por otra parte, el píxel, como unidad básica de información visual, representa tanto lo micro como lo macro. En este contexto, cada cuadro monocromo no solo es una pieza artística; es un símbolo del compromiso con la reforestación. Al adquirir uno de estos cuadros, el visitante no solo adquiere arte; está invirtiendo en el futuro del planeta.

La Comunidad Valenciana y en concreto la provincia de Valencia, como muchas

descomposta per a convertir cada píxel en un xicotet quadre monocrom de 20x20 cm. Cada un d'estos quadres representa un fragment únic de la imatge original, una abstracció que convida l'espectador a contemplar la importància de cada element individual en la construcció del tot, i és una metàfora poderosa de com la tecnologia pot descompondre i reconstruir la nostra percepció del món natural. Cada un dels quadres representa no sols un fragment del bosc original, sinó també una promesa de reforestació del territori, i en particular, de la província de València.

La decisió de vendre cada quadre monocrom com una peça individual té una doble intenció. D'una banda, permet als espectadors emportar-se a casa una part tangible de l'obra col·lectiva, de manera que es convertixen en corresponsables del seu significat. De l'altra, cada venda contribuïx directament a la reforestació del territori de la província de València, ja que per cada píxel venut es planta un arbre. Esta acció transforma l'acte d'adquirir art en un moviment actiu cap a la restauració mediambiental.

D'altra banda, el píxel, com a unitat bàsica d'informació visual, representa tant l'enfocament *micro* com el *macro*. En este context, cada quadre monocrom no sols és una peça artística; és un símbol del compromís amb la reforestació. Adquirint un d'estos quadres, el visitant no sols adquirix art; està invertint en el futur del planeta.

La Comunitat Valenciana i, en concret, la província de València, com moltes regions del món, ha experimentat

regiones del mundo, ha experimentado deforestación y degradación de sus bosques debido a factores como incendios forestales, urbanización y cambio climático. Los bosques mediterráneos son esenciales para la biodiversidad, el mantenimiento del ciclo del agua y la protección contra la erosión del suelo.

Iniciativas locales han trabajado arduamente para restaurar estos ecosistemas, y con *El Bosque* se busca apoyar y amplificar estos esfuerzos. Al plantar árboles autóctonos, se contribuye a la resiliencia del paisaje y al bienestar de las comunidades locales. Este enfoque comunitario y participativo se alinea con prácticas artísticas que buscan trascender las paredes de las galerías y museos. El concepto de arte relacional, propuesto por Nicolas Bourriaud en la década de 1990, enfatiza la interactividad y la creación de experiencias compartidas como esencia del arte contemporáneo.

En términos teóricos, esta exposición se sitúa dentro del marco del eco-arte o arte ecológico, un movimiento que ha ganado prominencia desde finales del siglo XX. Los textos críticos sobre eco-arte destacan cómo estas prácticas artísticas buscan no solo representar problemas ambientales sino también proponer soluciones activas. T.J. Demos ya argumentó que el arte tiene el potencial único de comunicar complejidades ecológicas a través de medios visuales y experienciales que pueden ser más accesibles que los discursos científicos tradicionales.

Además, *El Bosque* plantea preguntas importantes sobre la relación entre lo

desforestació i degradació dels seus boscos a causa de factors com incendis forestals, urbanització i canvi climàtic. Els boscos mediterranis són essencials per a la biodiversitat, el manteniment del cicle de l'aigua i la protecció contra l'erosió del sòl.

Iniciatives locals han treballat de valent per a restaurar estos ecosistemes, i amb *El Bosc* es busca donar suport a estos esforços i amplificar-los. Plantar arbres autòctons contribuïx a la resiliència del paisatge i al benestar de les comunitats locals. Este enfocament comunitari i participatiu s'alinea amb pràctiques artístiques que busquen transcendir les parets de les galeries i els museus. El concepte d'art relacional, proposat per Nicolas Bourriaud en la dècada de 1990, emfatitza la interactivitat i la creació d'experiències compartides com a essència de l'art contemporani.

En termes teòrics, esta exposició se situa dins del marc de l'eco-art o art ecològic, un moviment que ha guanyat prominència des de finals del segle XX. Els textos crítics sobre eco-art destaquen que estes pràctiques artístiques busquen no sols representar problemes ambientals sinó també proposar solucions actives. T. J. Demos ja va argumentar que l'art té el potencial únic de comunicar complexitats ecològiques a través de mitjans visuals i experiencials que poden ser més accessibles que els discursos científics tradicionals.

A més, *El Bosc* planteja preguntes importants sobre la relació entre el món digital i el físic en el context artístic contemporani. La conversió d'una imatge digital en objectes físics

digital y lo físico en el contexto artístico contemporáneo. La conversión de una imagen digital en objetos físicos tangibles (los cuadros monocromos) subraya cómo las fronteras entre estos dos mundos son cada vez más permeables. En un momento donde gran parte de nuestra experiencia visual está mediada por pantallas digitales, este proyecto nos recuerda la importancia del contacto directo con materiales físicos y su capacidad para evocar respuestas emocionales profundas.

En conclusión, este proyecto no solo celebra la belleza intrínseca y complejidad del bosque como tema artístico, sino que también actúa como catalizador para acciones concretas hacia la reforestación y sostenibilidad ambiental. Al integrar elementos históricos con tecnologías emergentes e iniciativas ecológicas prácticas, ofrece al público una experiencia rica e inspiradora que trasciende las limitaciones tradicionales del espacio expositivo para impactar positivamente tanto al individuo como al planeta.

tangibles (els quadres monocroms) subratlla que les fronteres entre estos dos mons són cada vegada més permeables. En un moment en què gran part de la nostra experiència visual està mediada per pantalles digitals, este projecte ens recorda la importància del contacte directe amb materials físics i la seua capacitat per a evocar respostes emocionals profundes.

En conclusió, este projecte no sols celebra la bellesa intrínseca i la complexitat del bosc com a tema artístic, sinó que també actua com a catalitzador per a accions concretes cap a la reforestació i sostenibilitat ambiental. En integrar elements històrics amb tecnologies emergents i iniciatives ecològiques pràctiques, oferix al públic una experiència rica i inspiradora que transcendeix les limitacions tradicionals de l'espai expositiu per a impactar positivament tant l'individu com el planeta.



[CAS]

Arte y Ecología: Un Diálogo Necesario

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

La preocupación por el medio ambiente y la sostenibilidad ha sido un tema recurrente en el arte contemporáneo. Desde el Land Art de los años 60 y 70, donde artistas como Robert Smithson y Nancy Holt integraban directamente sus obras en paisajes naturales, hasta instalaciones más recientes que abordan el cambio climático y la degradación ambiental.

La idea de vender cada cuadro monocromo para plantar un árbol, resuena con prácticas artísticas que buscan trascender el ámbito estético para generar un cambio social o ambiental concreto. En este sentido, el proyecto enlaza y conecta directamente con la obra *7000 robles. Forestación de la ciudad en lugar de la administración de la ciudad*, del artista conceptual Joseph Beuys, quien plantó 7,000 robles en Kassel durante la Documenta 7 en 1982 con la ayuda de la comunidad, combinando arte, ecología y participación social. Beuys veía este acto no solo como una intervención artística sino como una declaración política sobre la relación entre humanidad y naturaleza,

[VAL]

Art i Ecologia: Un Diàleg Necessari

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

La preocupació pel medi ambient i la sostenibilitat ha sigut un tema recurrent en l'art contemporani. Des del Land Art dels anys 60 i 70, en què artistes com Robert Smithson i Nancy Holt integraven directament les seues obres en paisatges naturals, fins a instal·lacions més recents que aborden el canvi climàtic i la degradació ambiental.

La idea de vendre cada quadre monocrom per a plantar un arbre ressona amb pràctiques artístiques que busquen transcendir l'àmbit estètic per a generar un canvi social o ambiental concret. En este sentit, el projecte enllaça i connecta directament amb l'obra *7000 roures. Repoblament de la ciutat en lloc de l'administració de la ciutat*, de l'artista conceptual Joseph Beuys, que va plantar 7.000 roures a Kassel durant la Documenta 7 en 1982 amb l'ajuda de la comunitat, combinant art, ecologia i participació social. Beuys veia este acte no sols com una intervenció artística sinó com una declaració política sobre la relació entre humanitat i naturalesa, subratllant la capacitat de l'art per a catalitzar canvis

subrayando la capacidad del arte para catalizar cambios reales en el entorno y en la conciencia colectiva. Además, también en la década de los 80, artistas como Chuck Close experimentaron con el pixelado y la fragmentación de imágenes para explorar la percepción y la representación. Close, conocido por sus retratos de gran escala, desafiaba al espectador a ver más allá de las superficies aparentes y a apreciar los detalles que componen una imagen completa.

Históricamente, los bosques han sido una fuente inagotable de inspiración artística. Desde los paisajes románticos del siglo XIX hasta las abstracciones modernas, los artistas han capturado la esencia del bosque como símbolo de vida, misterio y transformación. Un ejemplo notable es el trabajo del pintor alemán Caspar David Friedrich, cuyas obras a menudo presentan bosques envueltos en niebla que evocan sentimientos tanto de asombro como de introspección. En contraste, artistas contemporáneos como Olafur Eliasson utilizan instalaciones inmersivas para abordar temas ecológicos urgentes, creando conciencia sobre el cambio climático y la necesidad de conservación. Por ejemplo, ha creado obras que destacan la fragilidad de los ecosistemas. En 2014, con *Ice Watch*, trajo bloques de hielo de Groenlandia a plazas públicas para que las personas pudieran experimentarlos de cerca mientras se derretían, haciendo tangible la realidad del calentamiento global.

La integración de tecnología en obras de arte ecológicas también ha permitido nuevas formas de compromiso y difusión. *The Ocean Cleanup*, fundada

reals en l'entorn i en la consciència col·lectiva. A més, també en la dècada dels 80, artistes com Chuck Close van experimentar amb el pixelatge i la fragmentació d'imatges per a explorar la percepció i la representació. Close, conegut pels seus retrats de gran escala, desafiava l'espectador a veure més enllà de les superfícies aparents i a apreciar els detalls que componen una imatge completa.

Històricament, els boscos han sigut una font inesgotable d'inspiració artística. Des dels paisatges romàntics del segle XIX fins a les abstraccions modernes, els artistes han capturat l'essència del bosc com a símbol de vida, misteri i transformació. N'és un exemple notable el treball del pintor alemany Caspar David Friedrich, les obres del qual sovint presenten boscos embolcats amb boira que evocen sentiments tant de sorpresa com d'introspecció. En contrast, artistes contemporanis com Olafur Eliasson utilitzen instal·lacions immersives per a abordar temes ecològics urgents, per a crear consciència sobre el canvi climàtic i la necessitat de conservació. Per exemple, ha creat obres que destaquen la fragilitat dels ecosistemes. En 2014, amb *Ice Watch*, va portar blocs de gel de Groenlàndia a places públiques perquè les persones pogueren experimentar-hi de prop mentre es fonien, per a fer tangible la realitat del calfament global.

La integració de tecnologia en obres d'art ecològiques també ha permès noves formes de compromís i difusió. *The Ocean Cleanup*, fundada per Boyan Slat, utilitza tecnologia innovadora per a eliminar plàstic dels oceans, i

por Boyan Slat, utiliza tecnología innovadora para eliminar plástico de los océanos, y aunque no es una obra de arte en sí, ha inspirado a artistas a reflexionar sobre la intervención humana tecnológica en la naturaleza.

Por otra parte, artistas como Ian Cheng han utilizado simulaciones computacionales para crear mundos en constante cambio. En su serie *Emissaries* (2015-2017), Cheng presenta ecosistemas digitales autónomos que evolucionan sin intervención humana, explorando temas de impermanencia y transformación.

El Bosque se suma a este diálogo, utilizando herramientas contemporáneas, no solo para crear experiencias artísticas, sino también para fomentar acciones concretas hacia la reforestación y la conciencia ambiental. Al vincular la venta de cada cuadro monocromo con la plantación de un árbol, se establece una correlación directa entre el arte y la acción ecológica.

tot i que no és una obra d'art en si, ha inspirat artistes a reflexionar sobre la intervenció humana tecnològica en la naturalesa.

D'altra banda, artistes com Ian Cheng han utilitzat simulacions computacionals per a crear mons en canvi constant. En la seua sèrie *Emissaries* (2015-2017), Cheng presenta ecosistemes digitals autònoms que evolucionen sense intervenció humana, explorant temes d'impermanència i transformació.

El Bosc s'afeg a este diàleg, utilitzant ferramentes contemporànies, no sols per a crear experiències artístiques, sinó també per a fomentar accions concretes cap a la reforestació i la consciència ambiental. Vinculant la venda de cada quadre monocrom amb la plantació d'un arbre, s'establix una correlació directa entre l'art i l'acció ecològica.





[CAS]

Tecnología y Naturaleza: Explorando Nuevas Fronteras

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

El uso de nuevas tecnologías en el arte no es un fenómeno reciente. Desde los experimentos con fotografía en el siglo XIX hasta las instalaciones digitales contemporáneas, los artistas han buscado constantemente formas innovadoras de representar y reinterpretar su entorno.

La convergencia de arte y tecnología ha abierto posibilidades infinitas para la expresión y la comunicación. Sin embargo, también plantea preguntas sobre nuestra relación con lo natural y lo artificial. ¿Puede la tecnología acercarnos a la naturaleza o nos aleja aún más de ella? Además, la interactividad no solo invita a la participación, sino que también plantea preguntas sobre nuestra relación con la naturaleza. ¿Cómo nuestras acciones afectan el entorno? ¿Podemos encontrar un equilibrio entre la tecnología y la conservación?

El Bosque busca explorar esta dicotomía y navegar estas fronteras, utilizando la tecnología como medio para resaltar la belleza y la importancia de los bosques, al tiempo que fomenta una

[VAL]

Tecnologia i Naturalesa: Explorant Noves Fronteres

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

L'ús de noves tecnologies en l'art no és un fenomen recent. Des dels experiments amb fotografia en el segle XIX fins a les instal·lacions digitals contemporànies, els artistes han buscat constantment formes innovadores de representar i reinterpretar el seu entorn.

La convergència d'art i tecnologia ha obert possibilitats infinites per a l'expressió i la comunicació. No obstant això, també planteja preguntes sobre la nostra relació amb el món natural i l'artificial. Pot la tecnologia acostar-nos a la naturalesa o ens n'allunya encara més? A més, la interactivitat no sols convida a la participació, sinó que també planteja preguntes sobre la nostra relació amb la naturalesa. Com les nostres accions afecten l'entorn? Podem trobar un equilibri entre la tecnologia i la conservació?

El Bosc busca explorar esta dicotomia i navegar estes fronteres, utilitzant la tecnologia com a mitjà per a ressaltar la bellesa i la importància dels boscos, alhora que fomenta una acció tangible cap a la seua preservació i restauració, convidant a participar en un moviment

acción tangible hacia su preservación y restauración, invitando a participar en un movimiento más amplio de conservación y reforestación. A través de la combinación de arte, ciencia y tecnología, este proyecto busca inspirar a los visitantes a reflexionar sobre su relación con el medio ambiente y a tomar medidas para protegerlo, aspirando a dejar una huella tangible en el paisaje y en la conciencia colectiva.

Al contemplar los píxeles convertidos en cuadros monocromos, interactuar con semillas, hacer crecer árboles y sumergirse en bosques virtuales, cada uno de los visitantes puede sentir una conexión renovada con la naturaleza y una responsabilidad compartida en su cuidado. Juntos, podemos plantar las semillas de un futuro más verde y sostenible, y además podemos cultivar no solo árboles, sino también conciencia y esperanza para las generaciones futuras.

més ampli de conservació i reforestació. Per mitjà de la combinació d'art, ciència i tecnologia, este projecte busca inspirar els visitants a reflexionar sobre la seua relació amb el medi ambient i a prendre mesures per a protegir-lo, i aspirar a deixar una empremta tangible en el paisatge i en la consciència col·lectiva.

En contemplar els píxels convertits en quadres monocroms, interactuar amb llavors, fer créixer arbres i submergir-se en boscos virtuals, cada visitant pot sentir una connexió renovada amb la naturalesa i una responsabilitat compartida en la seua protecció. Junts, podem plantar les llavors d'un futur més verd i sostenible, i a més podem cultivar no sols arbres, sinó també consciència i esperança per a les generacions futures.



Bosque Pixelado

Bosc Pixelat

[CAS]

Del pixel al árbol. Reforestando el futuro

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

Bosque Pixelado es una obra que fusiona la tecnología digital con la expresión artística tradicional, invitando al espectador a reflexionar sobre la interconexión entre el arte, la naturaleza y la sostenibilidad. Partiendo de una imagen pixelada de un bosque, compuesta por 300x400 píxeles y limitada a una paleta de 15 colores, esta pieza se transforma en una experiencia visual y emocional que trasciende las dimensiones del medio digital.

La imagen original, aunque pequeña en su formato digital, se expande monumentalmente al ser impresa en un gran formato de 300x400 cm. La retroiluminación realza los colores vibrantes y las sutilezas de cada pixel, creando un efecto envolvente que invita al espectador a sumergirse en un mundo donde lo natural y lo artificial coexisten en armonía.

Cada uno de los 120.000 píxeles que componen esta obra se convierte en un cuadro monocromo pintado a mano de 20x20 cm. Esta transformación no solo celebra la individualidad de cada color, sino que también rinde homenaje

[VAL]

Del píxel a l'arbre. Reforestant el futur

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

Bosc Pixelat és una obra que fusiona la tecnologia digital amb l'expressió artística tradicional, que convida l'espectador a reflexionar sobre la interconnexió entre l'art, la naturalesa i la sostenibilitat. Partint d'una imatge pixelada d'un bosc, composta per 300x400 píxels i limitada a una paleta de 15 colors, esta peça es transforma en una experiència visual i emocional que transcendix les dimensions del medi digital.

La imatge original, encara que xicoteta en el seu format digital, s'expandix monumentalment en ser impresa en un gran format de 300x400 cm. La retroil·luminació realça els colors vibrants i les subtilitats de cada píxel, i crear un efecte envolupant que convida l'espectador a submergir-se en un món on naturalesa i artificei coexistixen en harmonia.

Cada un dels 120.000 píxels que componen esta obra esdevé un quadre monocrom pintat a mà de 20x20 cm. Esta transformació no sols celebra la individualitat de cada color, sinó que també ret homenatge a la diversitat de



Imagen pixelada de un bosque, con un tamaño de 300×400 píxeles para un total de 120.000 píxeles y limitada a una paleta de 15 colores

Imatge pixelada d'un bosc, amb una grandària de 300×400 píxels per a un total de 120.000 píxels i limitada a una paleta de 15 colors



a la diversidad del ecosistema forestal. Al adquirir uno de estos cuadros, el coleccionista no solo obtiene una pieza única y significativa para su espacio personal, sino que también participa activamente en un proyecto de reforestación.

Por cada píxel vendido, se planta un árbol en la provincia de Valencia, contribuyendo así a la restauración del entorno natural y fomentando un futuro más sostenible. Esta iniciativa busca crear conciencia sobre la importancia de preservar nuestros bosques y el impacto positivo que cada acción puede tener en el medio ambiente.

Bosque Pixelado es más que una simple obra de arte; es un llamado a la acción. A través de esta instalación, se invita al espectador a contemplar su relación con la naturaleza y a convertirse en parte del cambio necesario para proteger nuestro planeta. En cada cuadro adquirido, hay una historia que se cuenta: la historia de un bosque que renace gracias al compromiso colectivo por un futuro más verde.

l'ecosistema forestal. En adquirir un d'estos quadres, el col·leccionista no sols obté una peça única i significativa per al seu espai personal, sinó que també participa activament en un projecte de reforestació.

Per cada píxel venut es planta un arbre a la província de València, de manera que es contribuïx a la restauració de l'entorn natural i a fomentar un futur més sostenible. Esta iniciativa busca crear consciència sobre la importància de preservar els nostres boscos i l'impacte positiu que cada acció pot tindre en el medi ambient.

Bosc Pixelat és més que una simple obra d'art; és una crida a l'acció. A través d'esta instal·lació, es convida l'espectador a contemplar la seua relació amb la naturalesa i a convertir-se en part del canvi necessari per a protegir el nostre planeta. En cada quadre adquirit, hi ha una història que es conta: la història d'un bosc que renaix gràcies al compromís col·lectiu per un futur més verd.



Escanea el QR y accede a la web

Escaneja el QR i accedeix a la web



Haz tu elección.
Elige y selecciona los píxeles y las opciones que más te gusten

Fes la teua elecció.
Tria i selecciona els píxels i les opcions que més t'agraden



De la tienda a tu casa.
Recíbelos en el lugar que indiques

De la botiga a la teua casa.
Rep-los en el lloc que indiques



Un píxel = un árbol.
Por cada píxel vendido se plantará un árbol

Un píxel = un arbre.
Per cada píxel venut es plantarà un arbre



Árboles geolocalizados.
Recibirás en tu correo electrónico las coordenadas de tus árboles una vez estén plantados.

Arbres geolocalitzats.
Rebràs en el teu correu electrònic les coordenades dels teus arbres una vegada estiguen plantats.



bosquepixelado.com



Imagen de 300×400 cm
retroiluminada, impresa sobre
textil samba *backlight*

Imatge de 300×400 cm
retroiluminada, impresa sobre
tèxtil samba *backlight*

Real/Unreal

Real/Unreal es una muestra que cuestiona qué significa la interacción entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo digital, y fundamentalmente, qué significa la vida natural y un video hiperrealista generado por el software Unreal Engine, que sumerge al espectador en un bosque digital. La pantalla, iluminada para favorecer el crecimiento de las plantas, reproduce la vida y la naturaleza. Se han desarrollado tecnologías, intentando que el video acompañado de sonido realista, transporte al espectador a un bosque virtual, recreado al por mayor mediante el uso de otros digital mediante una técnica llamada en el video que produce las imágenes 3D. La realidad existente entre lo real y lo virtual, invita a reflexionar sobre nuestra conexión con la naturaleza y cómo la tecnología puede hacer que el mundo como nosotros lo vemos sea de otro tipo, invitando a la reflexión sobre el futuro de la vida y la naturaleza.

Real/Unreal es una muestra que cuestiona qué significa la interacción entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo digital, y fundamentalmente, qué significa la vida natural y un video hiperrealista generado por el software Unreal Engine, que sumerge al espectador en un bosque digital. La pantalla, iluminada para favorecer el crecimiento de las plantas, reproduce la vida y la naturaleza. Se han desarrollado tecnologías, intentando que el video acompañado de sonido realista, transporte al espectador a un bosque virtual, recreado al por mayor mediante el uso de otros digital mediante una técnica llamada en el video que produce las imágenes 3D. La realidad existente entre lo real y lo virtual, invita a reflexionar sobre nuestra conexión con la naturaleza y cómo la tecnología puede hacer que el mundo como nosotros lo vemos sea de otro tipo, invitando a la reflexión sobre el futuro de la vida y la naturaleza.

Real/Unreal es una muestra que cuestiona qué significa la interacción entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo digital, y fundamentalmente, qué significa la vida natural y un video hiperrealista generado por el software Unreal Engine, que sumerge al espectador en un bosque digital. La pantalla, iluminada para favorecer el crecimiento de las plantas, reproduce la vida y la naturaleza. Se han desarrollado tecnologías, intentando que el video acompañado de sonido realista, transporte al espectador a un bosque virtual, recreado al por mayor mediante el uso de otros digital mediante una técnica llamada en el video que produce las imágenes 3D. La realidad existente entre lo real y lo virtual, invita a reflexionar sobre nuestra conexión con la naturaleza y cómo la tecnología puede hacer que el mundo como nosotros lo vemos sea de otro tipo, invitando a la reflexión sobre el futuro de la vida y la naturaleza.







Mural de 12×3 metros compuesto por 900 píxeles/cuadros monocromos de 20×20 cm cada uno. Fragmento central de la imagen del bosque pixelada

Mural de 12×3 metres compost per 900 píxels/quadres monocroms de 20×20 cm cadascun. Fragment central de la imatge del bosc pixelada



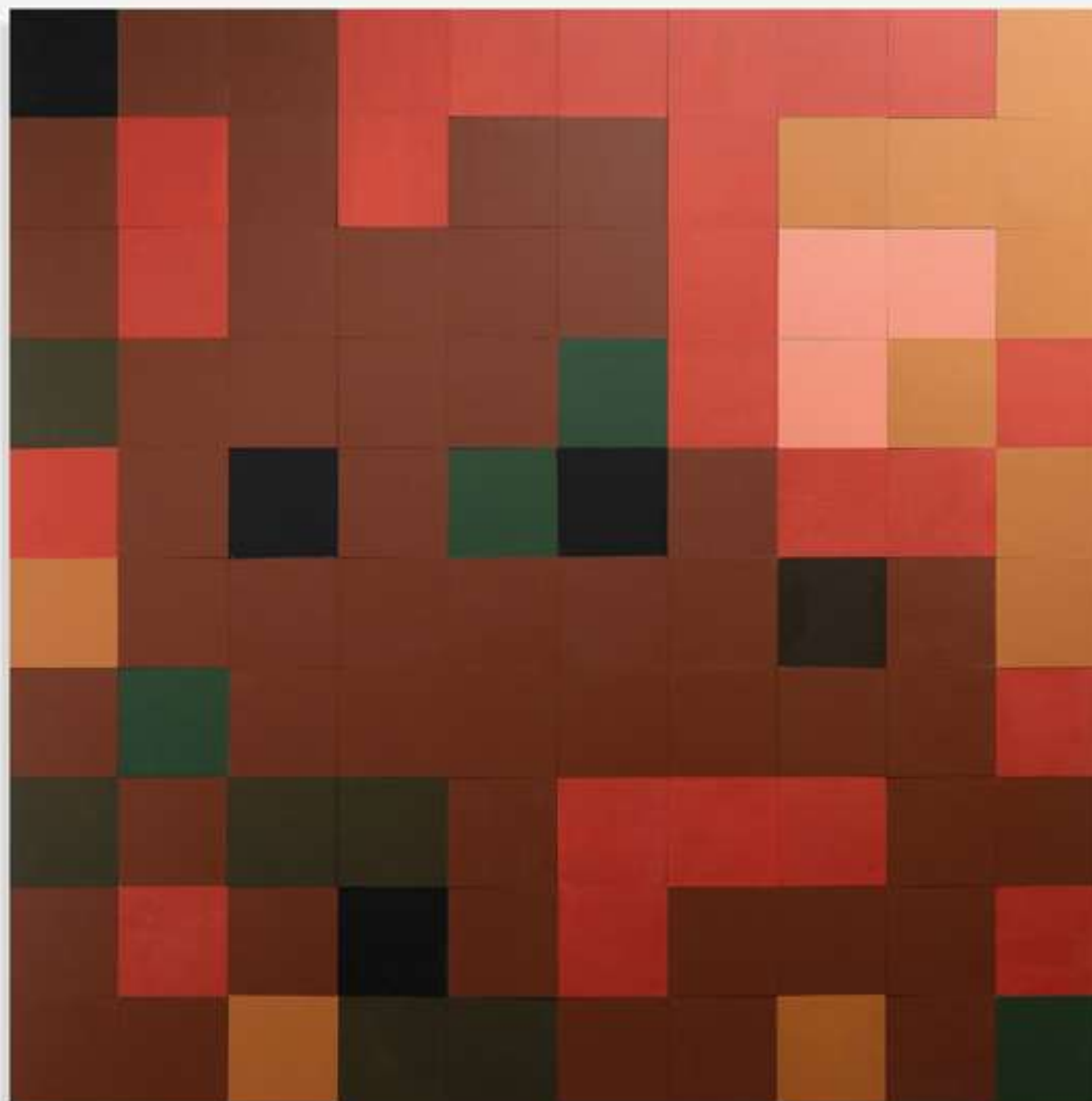


Muestra de los 15 colores con los que está compuesta la imagen pixelada del bosque. Cada cuadro esta pintado con pintura acrílica sobre tabla de madera de pino de 20×20×0,9 cm, llevando por título el código de pintura NCS

Mostra dels 15 colors amb els quals està composta la imatge pixelada del bosc. Cada quadre aquesta pintat amb pintura acrílica sobre taula de fusta de pi de 20×20×0,9 cm, portant per títol el codi de pintura NCS







Composición de 100 píxeles con
un tamaño de 200×200 cm

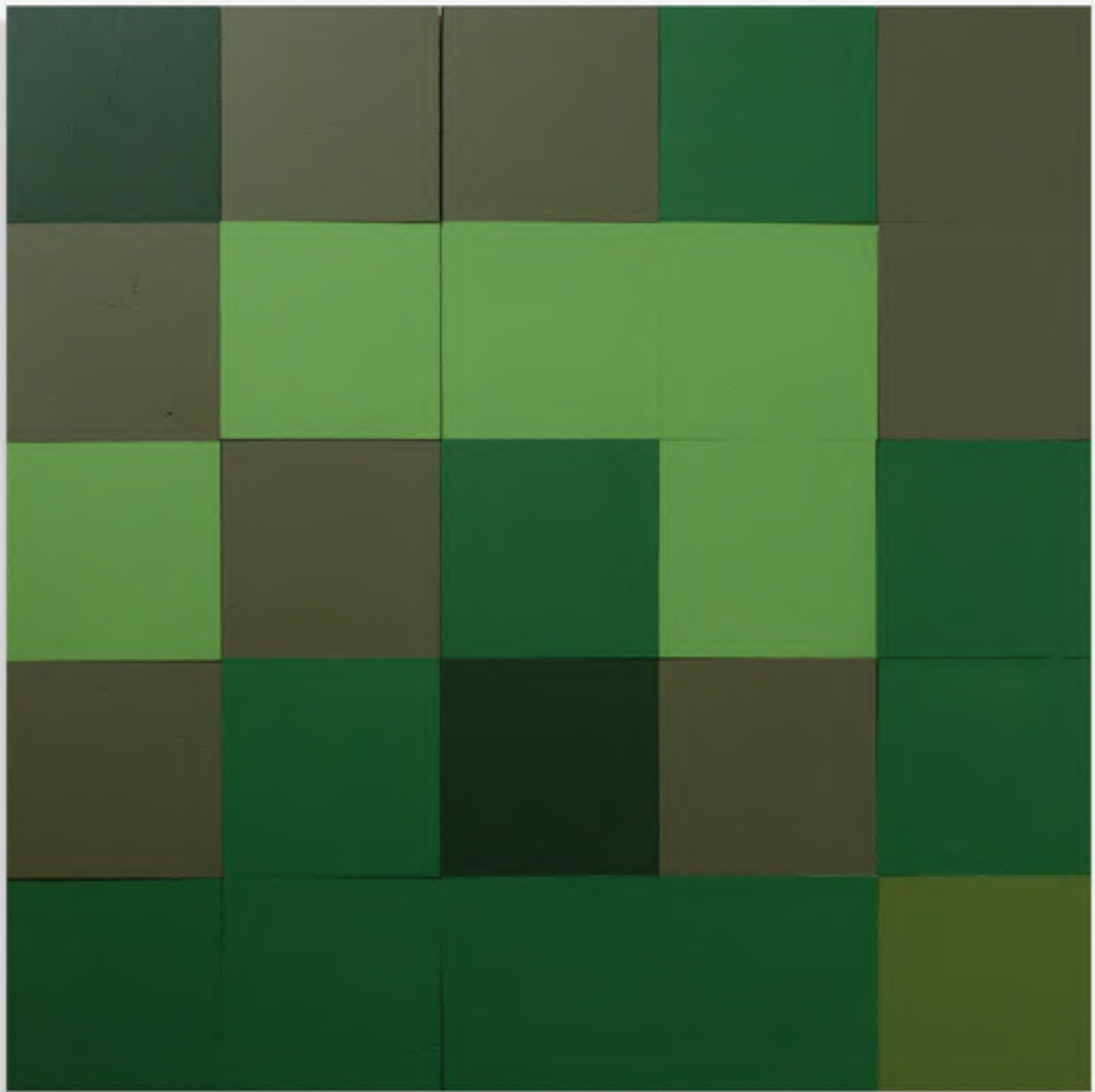
Composició de 100 píxels amb
una grandària de 200×200 cm





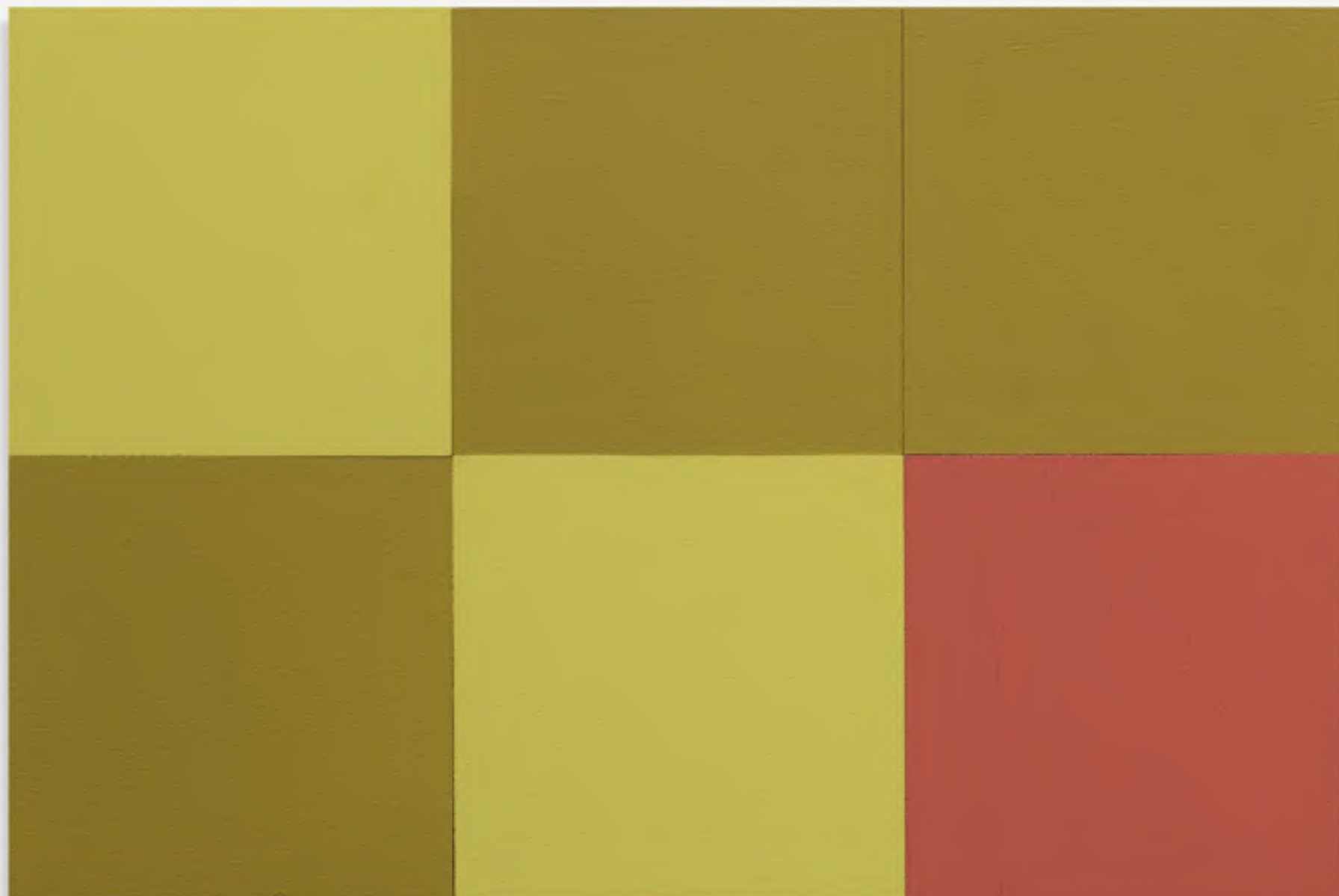
Composición de 56 píxeles con
un tamaño de 160×120 cm

Composició de 56 píxels amb una
grandària de 160×120 cm



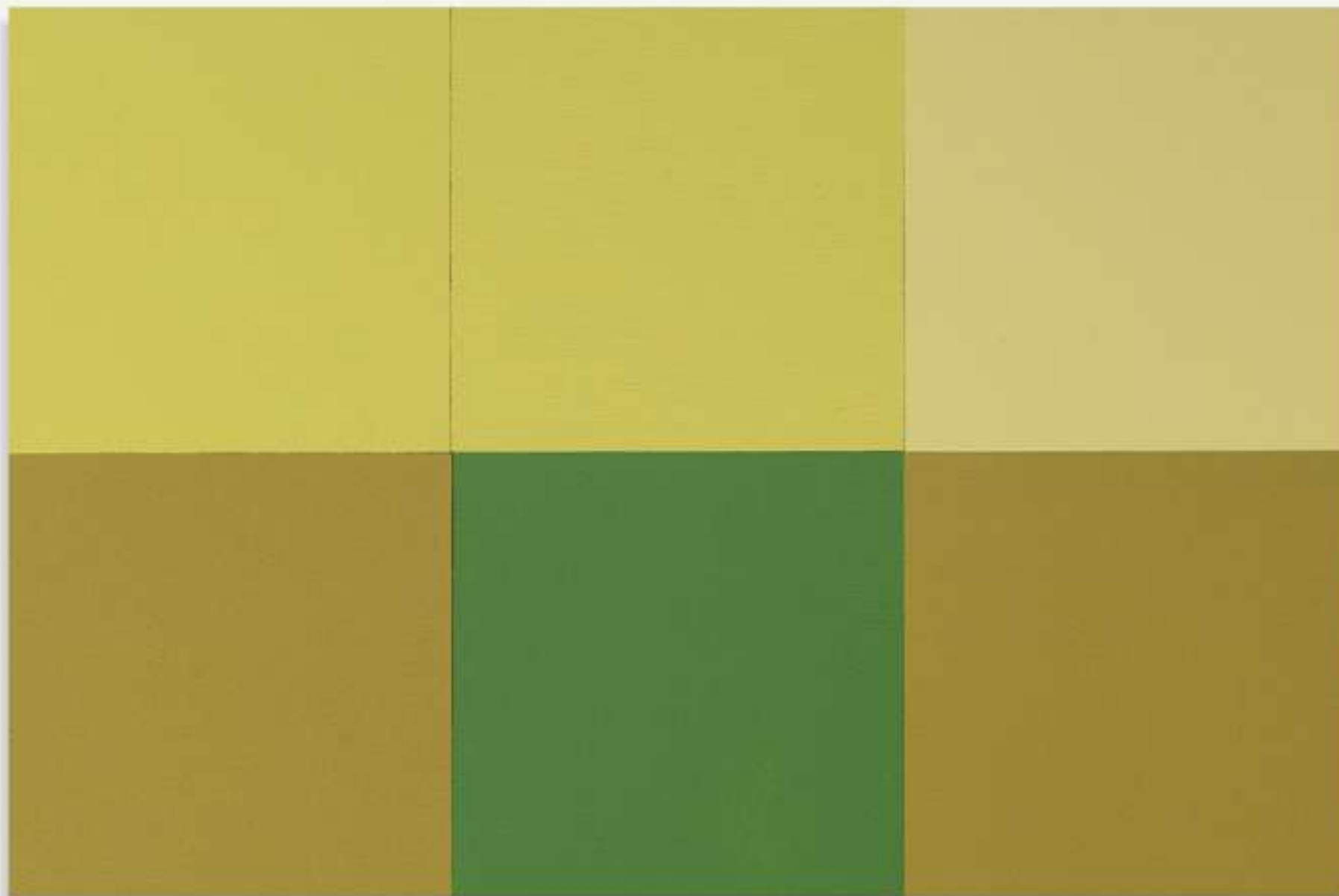
Composición de 25 píxeles con un tamaño de 100×100 cm

Composició de 25 píxels amb una grandària de 100×100 cm



Composición de 6 píxeles con un tamaño de 60×40 cm

Composició de 6 píxels amb una grandària de 60×40 cm



Composición de 6 píxeles con un tamaño de 60×40 cm

Composició de 6 píxels amb una grandària de 60×40 cm



Real/Unreal

[CAS]

El Bosque Hiperrealista y la Naturaleza Simulada

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

Real/Unreal es una instalación artística que invita al espectador a explorar la intersección entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo digital. Compuesta por dos partes complementarias, esta obra ofrece una experiencia inmersiva que desafía nuestra percepción del entorno natural en la era de la tecnología.

En un lado de la instalación se encuentra una jardinera de generosas dimensiones (200x40x35 cm), diseñada con un sistema propio de iluminación que simula las condiciones óptimas para el crecimiento de plantas. En su interior, pequeños plantones de pino crecen y se desarrollan, simbolizando la vida y la resiliencia de los ecosistemas forestales mediterráneos. Este elemento tangible no solo aporta un aire fresco y natural al espacio, sino que también actúa como un recordatorio del valor intrínseco de la naturaleza y nuestra responsabilidad hacia ella.

Frente a esta representación física, una pantalla de 86 pulgadas despliega un video generado con el software Unreal Engine, transportando al espectador a

[VAL]

El Bosc Hiperrealista i la Naturalesa Simulada

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

Real/Unreal és una instal·lació artística que convida l'espectador a explorar la intersecció entre el món real i el virtual, l'orgànic i el digital. Compuesta per dos parts complementàries, esta obra ofereix una experiència immersiva que desafia la nostra percepció de l'entorn natural en l'era de la tecnologia.

En un costat de la instal·lació hi ha una jardinera de generoses dimensions (200x40x35 cm), dissenyada amb un sistema propi d'il·luminació que simula les condicions òptimes per al creixement de plantes. A l'interior, xicotets plançons de pi creixen i es desenrotllen, simbolitzant la vida i la resiliència dels ecosistemes forestals mediterranis. Este element tangible no sols aporta un aire fresc i natural a l'espai, sinó que també actua com un recordatori del valor intrínsec de la naturalesa i la nostra responsabilitat envers esta.

Enfront d'esta representació física, una pantalla de 86 polzades desplega un vídeo generat amb el programari Unreal Engine, que transporta l'espectador a través d'un bosc hiperrealista. La qualitat visual del vídeo és sorprenent;



Instalación Audiovisual *Real/Unreal* formada por un video generado con el software Unreal Engine mediante estructuras 3D y una jardinera de 200×40×35 cm que contiene 90 plantones de pino

Instal·lació Audiovisual *Real/Unreal* formada per un vídeo generat amb el software Unreal Engine mitjançant estructures 3D i una jardinera de 200×40×35 cm que conté 90 plançons de pi

través de un bosque hiperrealista. La calidad visual del video es asombrosa; cada hoja, cada rayo de luz filtrándose entre los árboles, está meticulosamente diseñado para crear una experiencia envolvente. Acompañado por un sonido ambiental que evoca el murmullo del viento y el canto de los pájaros, el espectador se sumerge en un viaje sensorial que despierta recuerdos y emociones asociadas a la naturaleza.

Un elemento intrigante del video es una franja vertical que actúa a modo de escáner, desplazándose en horizontal por la pantalla. Esta franja revela las mallas de los objetos 3D que componen el bosque virtual, desnudando el proceso creativo detrás de la obra digital. Al mostrar cómo se construye este mundo hiperrealista, se establece un diálogo sobre la relación entre arte digital y técnica, así como sobre las capas ocultas que subyacen en nuestras experiencias visuales.

La combinación del video hiperrealista con los plantones de pino añade una capa adicional de significado. Mientras que el video representa una naturaleza simulada, los plantones son evidencia viva de la reforestación y el ciclo de vida natural. Esta dualidad invita a reflexionar sobre la relación entre lo real y lo artificial, y cómo la tecnología puede servir tanto para desconectarnos como para reconectarnos con el mundo natural.

Real/Unreal no solo celebra la belleza del mundo natural y su representación digital; también plantea preguntas sobre nuestra conexión con ambos. ¿Cómo interactuamos con la naturaleza en un mundo cada vez

cada fulla, cada raig de llum filtrant-se entre els arbres, està meticulosament dissenyat per a crear una experiència envolupant. Acompanyat d'un so ambiental que evoca la remor del vent i el cant dels ocells, l'espectador se submergix en un viatge sensorial que desperta records i emocions associades a la naturalesa.

Un element intrigant del vídeo és una franja vertical que actua a manera d'escàner, que es desplaça en horitzontal per la pantalla. Esta franja revela les malles dels objectes 3D que componen el bosc virtual, de manera que despulla el procés creatiu que hi ha darrere de l'obra digital. En mostrar com es construeix este món hiperrealista, s'establix un diàleg sobre la relació entre art digital i tècnica, així com sobre les capes ocultes que subjauen en les nostres experiències visuals.

La combinació del vídeo hiperrealista amb els plançons de pi afeg una capa addicional de significat. Mentre que el vídeo representa una naturalesa simulada, els plançons són evidència viva de la reforestació i el cicle de vida natural. Esta dualitat convida a reflexionar sobre la relació entre el món real i l'artificial, i com la tecnologia pot servir tant per a desconnectar-nos com per a reconnectar-nos amb el món natural.

Real/Unreal no sols celebra la bellesa del món natural i la seua representació digital; també planteja preguntes sobre la nostra connexió amb els dos mons. Com interactuem amb la naturalesa en un món cada vegada més mediat per pantalles? Què significa experimentar un bosc real davant d'un de virtual? A través d'esta instal·lació es convida

más mediado por pantallas? ¿Qué significa experimentar un bosque real frente a uno virtual? A través de esta instalación se invita al espectador a reflexionar sobre su propia relación con el medio ambiente y a considerar cómo las nuevas tecnologías pueden ser herramientas tanto para preservar como para reinterpretar nuestro entorno natural.

En última instancia, esta instalación es una exploración poética y crítica sobre las posibilidades creativas que surgen cuando fusionamos lo analógico con lo digital, ofreciendo una visión esperanzadora sobre el futuro donde ambos mundos pueden coexistir en armonía.

l'espectador a reflexionar sobre la relació que ell mateix té amb el medi ambient i a considerar com les noves tecnologies poden ser ferramentes tant per a preservar com per a reinterpretar el nostre entorn natural.

En última instància, esta instal·lació és una exploració poètica i crítica sobre les possibilitats creatives que sorgixen quan fusionem el món analògic amb el digital, i oferix una visió esperançadora sobre el futur en què els dos mons poden coexistir en harmonia.





Fotograma del vídeo generado
con el software Unreal Engine
mediante estructuras 3D

Fotograma del vídeo generat
amb el software Unreal Engine
mitjançant estructures 3D



Fotograma del vídeo generado
con el software Unreal Engine
mediante estructuras 3D

Fotograma del vídeo generat
amb el software Unreal Engine
mitjançant estructures 3D



Fotograma del vídeo generado
con el software Unreal Engine
mediante estructuras 3D

Fotograma del vídeo generat
amb el software Unreal Engine
mitjançant estructures 3D



Fotograma del vídeo generado
con el software Unreal Engine
mediante estructuras 3D

Fotograma del vídeo generat
amb el software Unreal Engine
mitjançant estructures 3D



Fotograma del vídeo generado
con el software Unreal Engine
mediante estructuras 3D

Fotograma del vídeo generat
amb el software Unreal Engine
mitjançant estructures 3D



Detalle de la jardinera con los 90
plantones de pino iluminados con
luz especial para crecimiento de
plantas



Detall de la jardinera amb els 90
plançons de pi il·luminats amb
llum especial per a creixement de
plantes





Semillas Digitales Digital Seeds Llavors Digitals Digital Seeds

[CAS]

Arte Generativo e Interacción Humana

Texto generado por IA
(Inteligencia Artificial)

La instalación audiovisual interactiva de arte generativo *Semillas Digitales*. *Digital Seeds* lleva al visitante a una experiencia multisensorial. Al interactuar con un recipiente lleno de semillas, los participantes generan artificialmente árboles que crecen en tiempo real, mediante el uso de diferentes tecnologías de detección táctil y algoritmos de arte generativo para traducir los movimientos y el contacto humano en crecimiento virtual.

Al permitir que los participantes vean el impacto directo de sus acciones en un entorno virtual, *Semillas Digitales*. *Digital Seeds* crea una conexión emocional y cognitiva con el ciclo de vida de los árboles y la importancia de su crecimiento. Esta interacción simbólica refleja nuestra relación con la naturaleza y cómo nuestras acciones, por pequeñas que sean, pueden influir en el entorno.

Esta instalación añade otra capa a esta narrativa multidimensional. El arte generativo utiliza algoritmos para crear obras que evolucionan con el

[VAL]

Art Generatiu i Interacció Humana

Text generat per IA
(Intel·ligència Artificial)

La instal·lació audiovisual interactiva d'art generatiu *Llavors Digitals*. *Digital Seeds* porta el visitant a una experiència multisensorial. En interactuar amb un recipient ple de llavors, els participants generen artificialment arbres que creixen en temps real, mitjançant l'ús de diferents tecnologies de detecció tàctil i algorismes d'art generatiu per a traduir els moviments i el contacte humà en creixement virtual.

En permetre que els participants vegen l'impacte directe de les seues accions en un entorn virtual, *Llavors Digitals*. *Digital Seeds* crea una connexió emocional i cognitiva amb el cicle de vida dels arbres i la importància del seu creixement. Esta interacció simbòlica reflectix la nostra relació amb la naturalesa i com les nostres accions, per xicotetes que siguin, poden influir en l'entorn.

Esta instal·lació afig una altra capa a esta narrativa multidimensional. L'art generatiu utilitza algorismes per a crear obres que evolucionen amb el temps o responen a la interacció de

tiempo o responden a la interacción del espectador. En esta instalación se usan funciones de generación aleatoria donde se especifica un valor o semilla (seed) como el punto de inicio para generar los árboles digitales, donde cada interacción no solo da vida a un nuevo árbol, sino que también simboliza el potencial inherente en cada semilla para crecer y prosperar. A medida que los visitantes continúan tocando las semillas, los árboles se desarrollan en formas únicas y variadas, reflejando la diversidad biológica del mundo natural. Al permitir que los visitantes interactúen con esta obra generativa, se les invita además a reflexionar sobre su propio papel dentro del ecosistema global.

Esta obra pretende ser una reflexión profunda sobre nuestra responsabilidad hacia el medio ambiente. Al interactuar con las semillas, los visitantes se convierten en co-creadores del ecosistema digital, recordando que nuestras acciones tienen un impacto directo en el mundo que nos rodea. La instalación plantea preguntas sobre la sostenibilidad, la conservación y el papel de la tecnología en nuestra relación con la naturaleza.

Semillas Digitales. *Digital Seeds* es una invitación a reconectar con lo orgánico en un mundo cada vez más digitalizado. A través de esta experiencia inmersiva, se busca inspirar a los espectadores a considerar cómo pueden contribuir al bienestar del planeta y fomentar un futuro donde arte y ecología coexistan en armonía. En este espacio donde lo tangible se encuentra con lo virtual, cada interacción cuenta una historia de crecimiento, esperanza y transformación.

l'espectador. En esta instal·lació s'usen funcions de generació aleatòria en què s'especifica un valor o llavor (seed) com el punt d'inici per a generar els arbres digitals, en què cada interacció no sols dona vida a un nou arbre, sinó que també simbolitza el potencial inherent en cada llavor per a créixer i prosperar. A mesura que els visitants continuen tocant les llavors, els arbres es desenrotllen en formes úniques i variades, que reflectixen la diversitat biològica del món natural. En permetre que els visitants interactuen amb esta obra generativa, se'ls convida a més a reflexionar sobre el seu propi paper dins de l'ecosistema global.

Esta obra pretén ser una reflexió profunda sobre la nostra responsabilitat cap al medi ambient. En interactuar amb les llavors, els visitants es convertixen en co-creadors de l'ecosistema digital, i els recorda que les nostres accions tenen un impacte directe en el món que ens envolta. La instal·lació planteja preguntes sobre la sostenibilitat, la conservació i el paper de la tecnologia en la nostra relació amb la naturalesa.

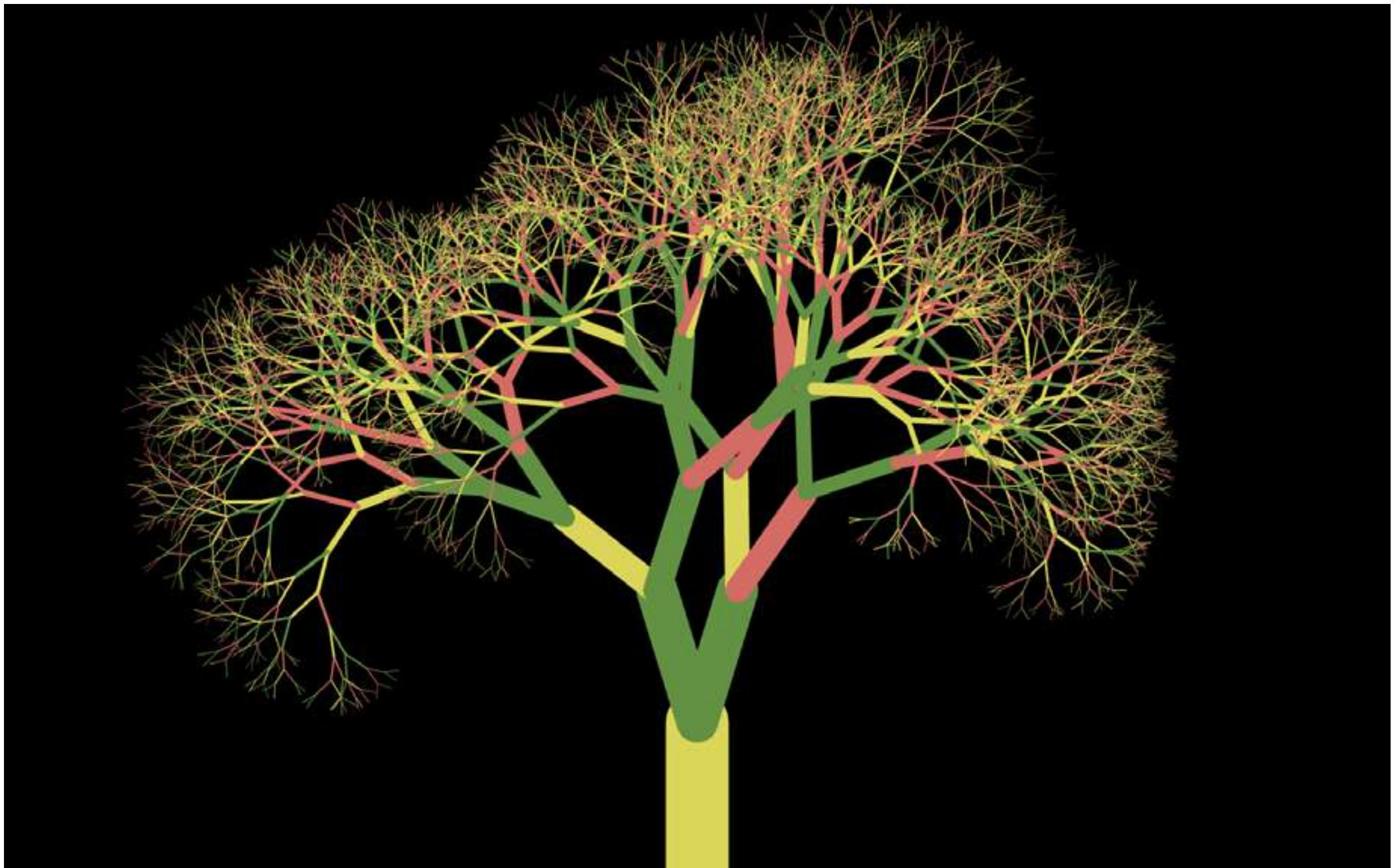
Llavors Digitals. *Digital Seeds* és una invitació a reconnectar amb allò orgànic en un món cada vegada més digitalitzat. A través d'esta experiència inmersiva, es busca inspirar els espectadors a considerar com poden contribuir al benestar del planeta i fomentar un futur en què art i ecologia coexistisquen en harmonia. En este espai on el món tangible es troba amb el virtual, cada interacció conta una història de creixement, esperança i transformació.





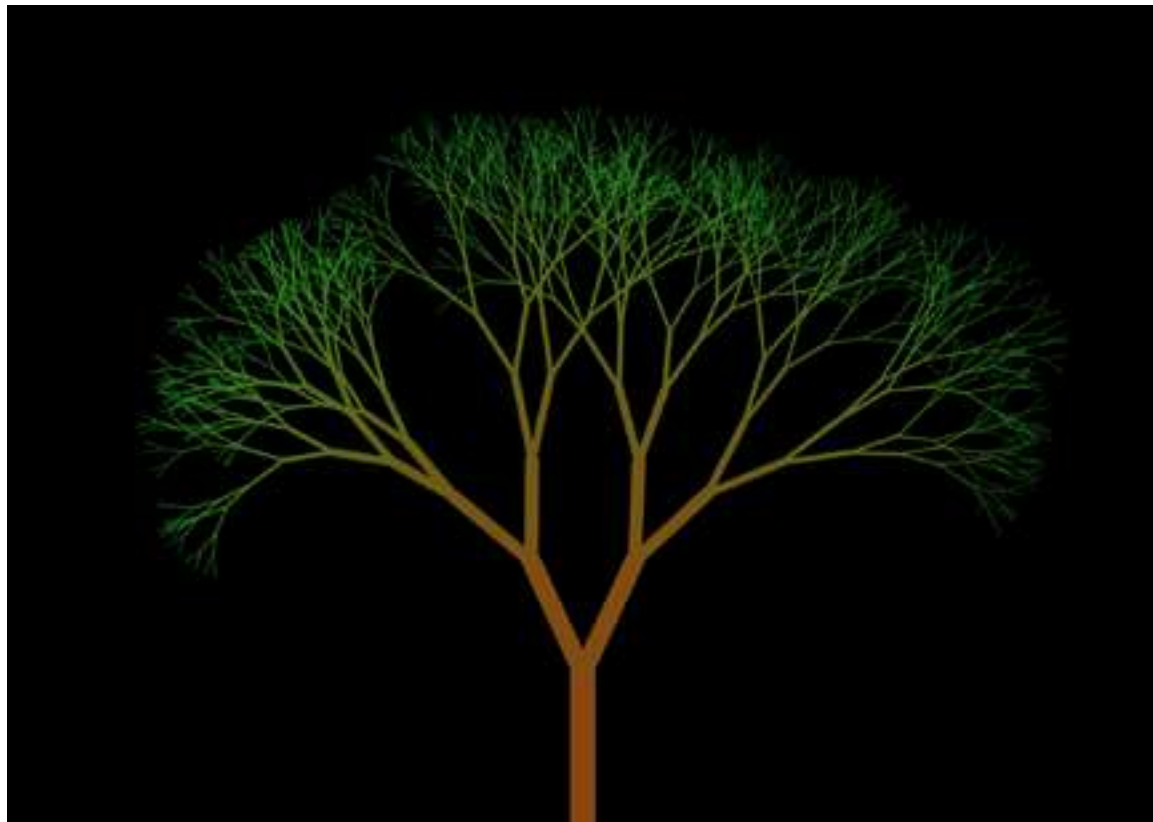


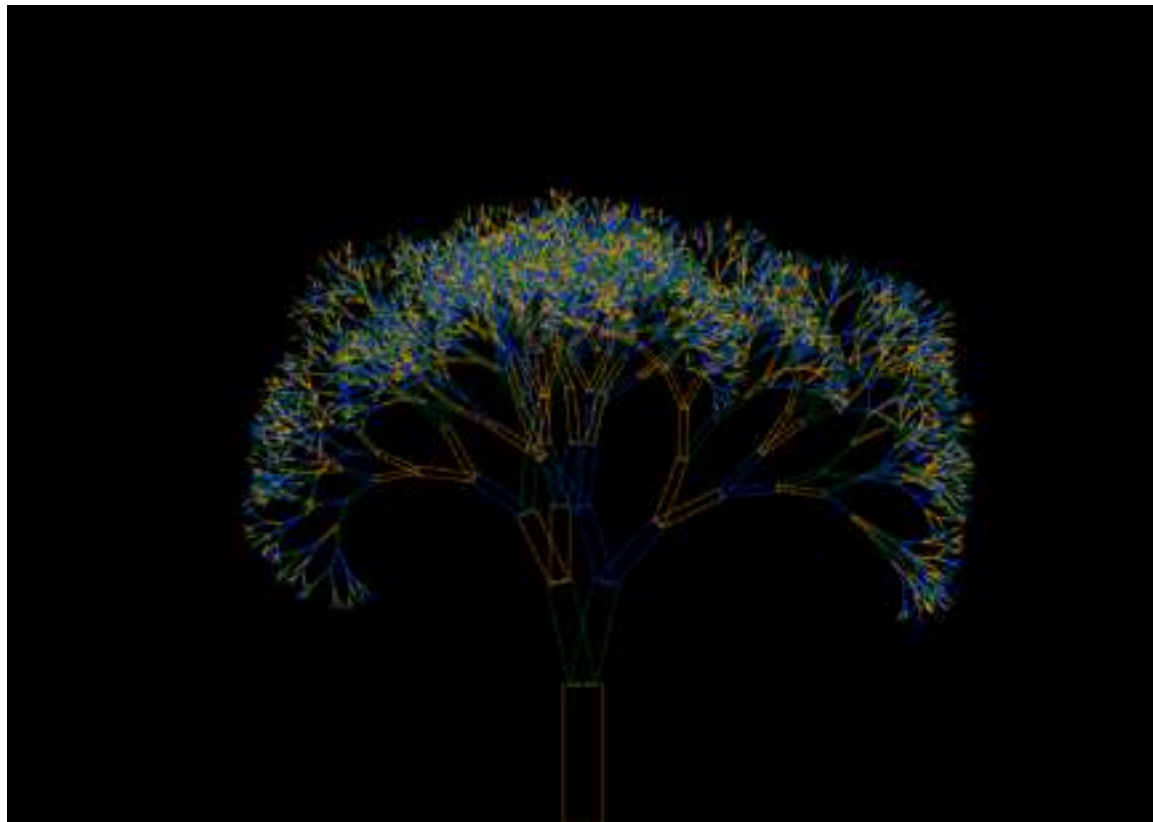
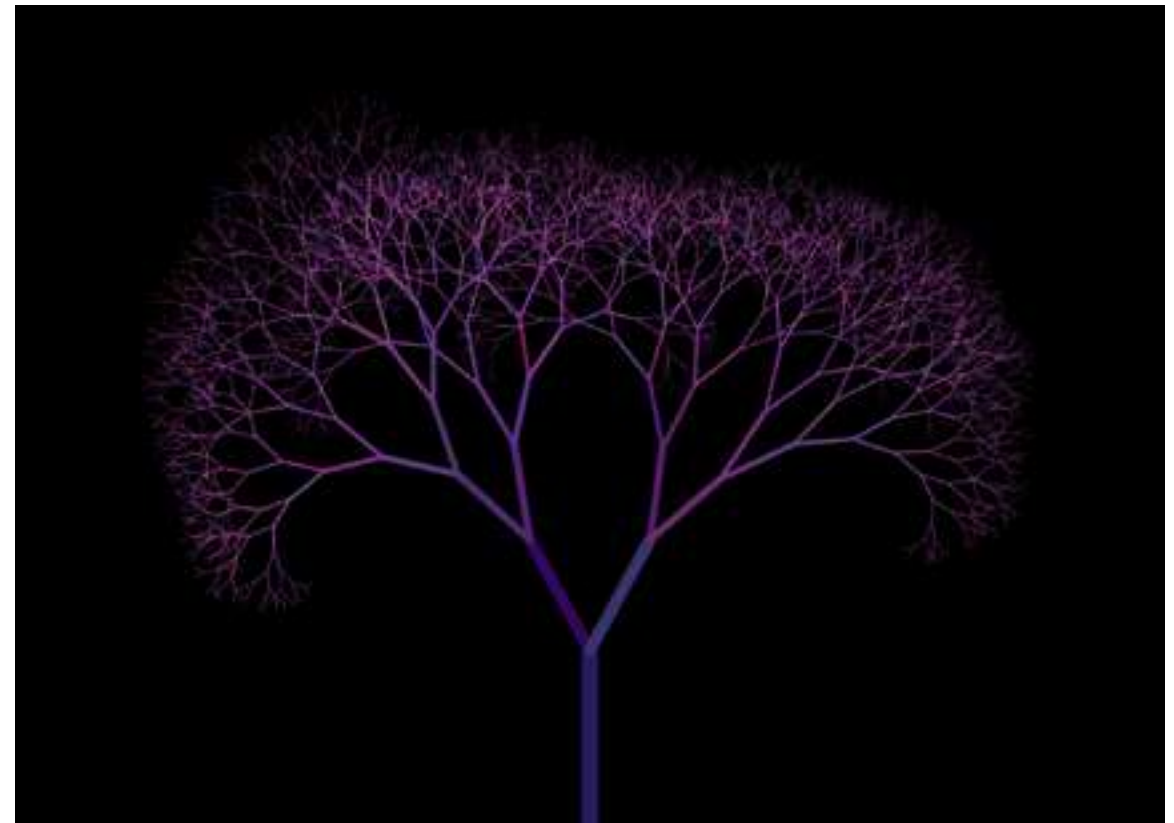


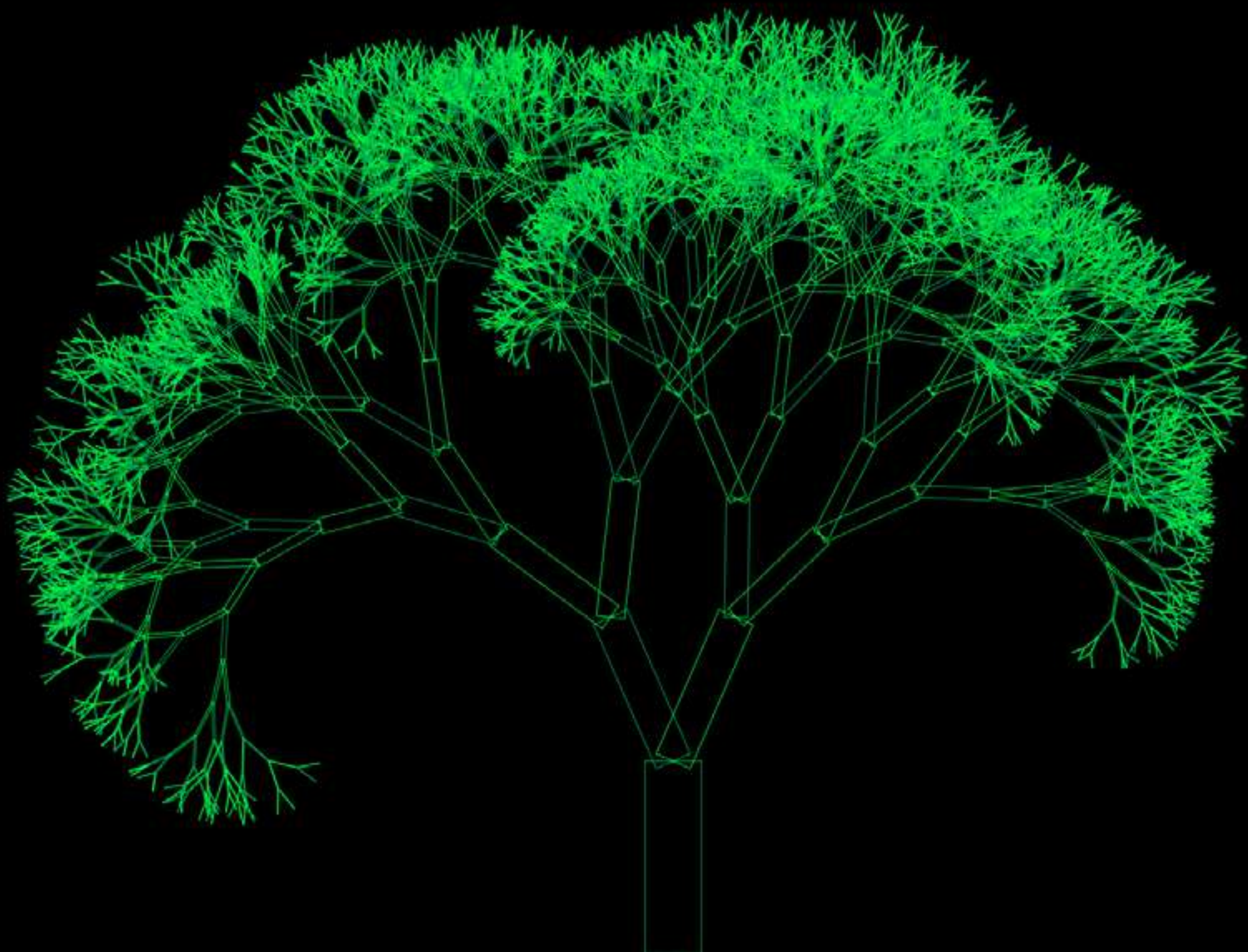


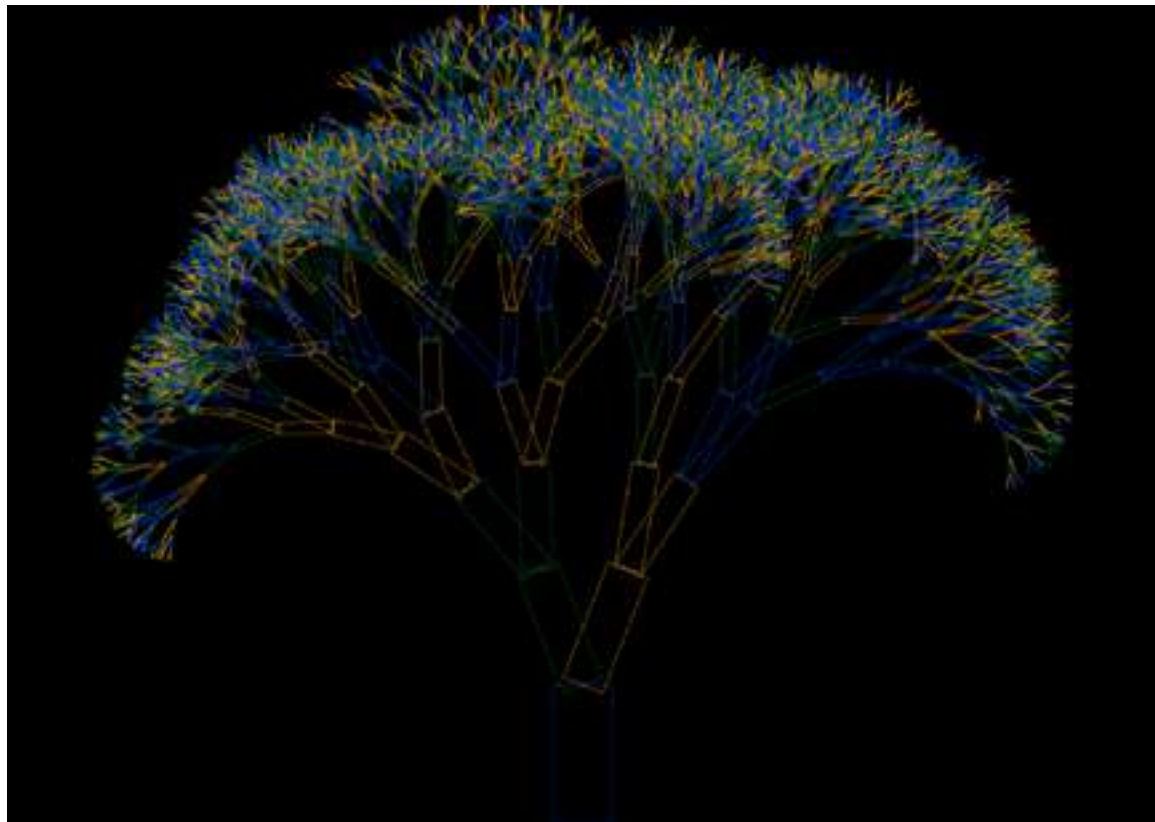
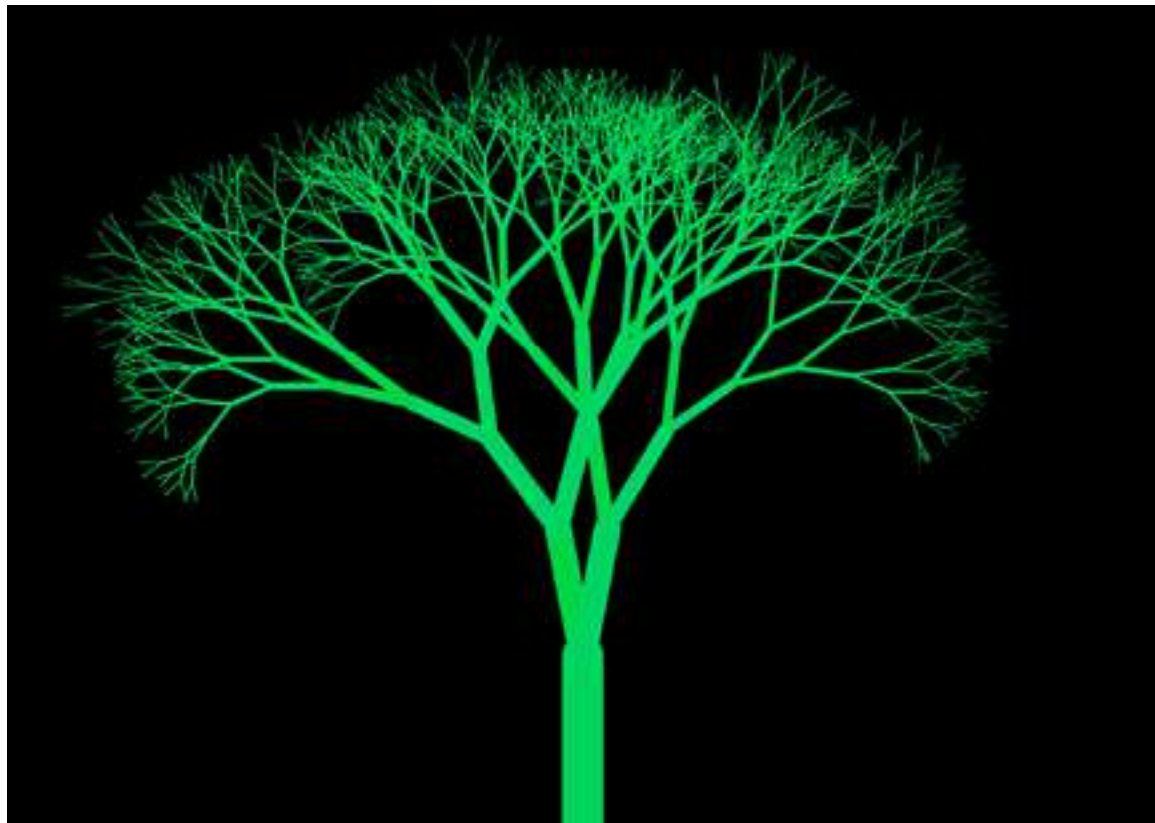
Captura de pantalla de uno de los 11 tipos de árboles generados digitalmente mediante funciones de generación aleatoria al interactuar el visitante con las semillas mediante el tacto

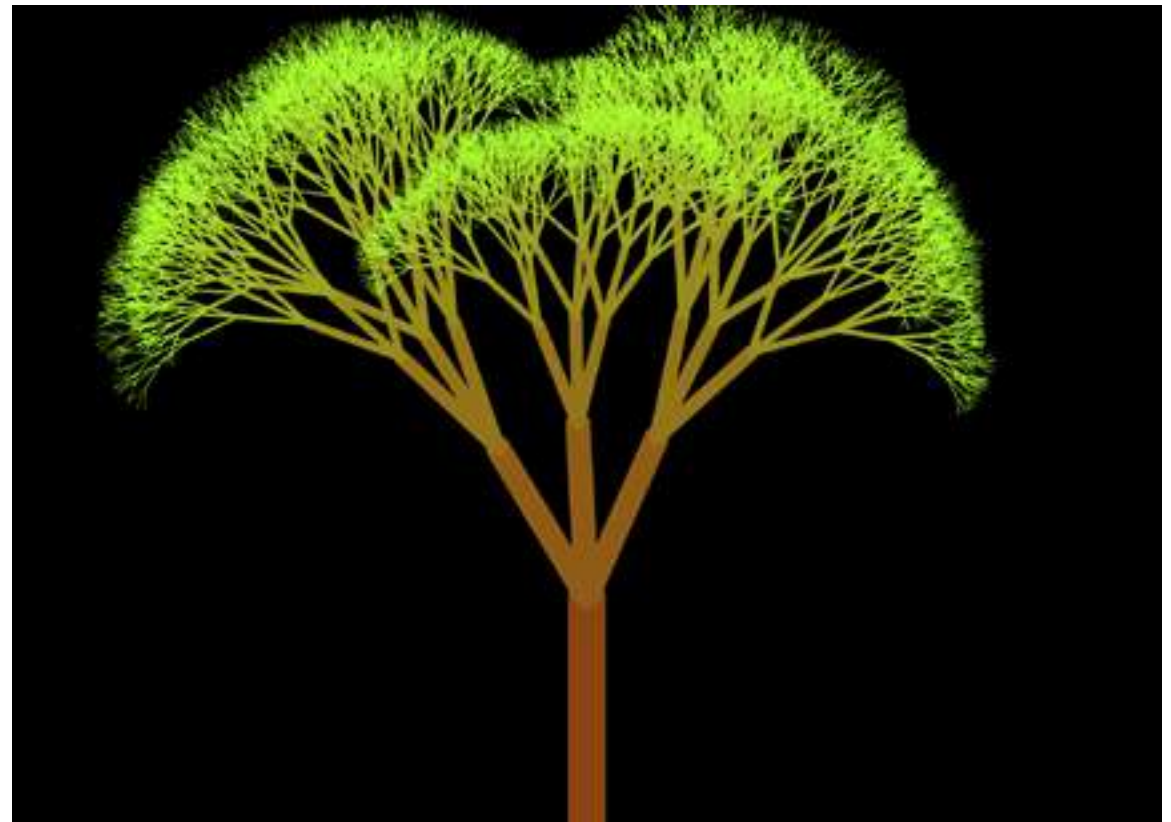
Captura de pantalla d'un dels 11 tipus d'arbres generats digitalment mitjançant funcions de generació aleatòria en interactuar el visitant amb les llavors mitjançant el tacte













=360 

Una sola persona, con una casa y 1 coche: plantar 360 árboles/año para compensar su huella de carbono, suponiendo una huella promedio de 5.400 kg de CO₂ al año.

Una sola persona, amb una casa i 1 cotxe: plantar 360 arbres/any per a compensar la seua petjada de carboni, suposant una petjada mitjana de 5.400 kg de CO₂ a l'any.



=540 

Pareja sin hijos, con una casa y 1 coche: plantar 540 árboles/año para compensar su huella de carbono, suponiendo una huella promedio de 5.400 kg de CO₂ al año.

Pareja sense fills, amb una casa i 1 cotxe: plantar 540 arbres/any per a compensar la seua petjada de carboni, suposant una petjada mitjana de 5.400 kg de CO₂ a l'any.



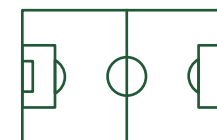
=1.224 

Pareja con 2 hijos, con una casa y 2 coches: plantar 1.224 árboles/año para compensar su huella de carbono, suponiendo una huella promedio de 5.400 kg de CO₂ al año por adulto y la mitad para los hijos.

Pareja amb 2 fills, amb una casa i 2 cotxes: plantar 1.224 arbres/any per a compensar la seua petjada de carboni, suposant una petjada mitjana de 5400 kg de CO₂ a l'any per adult i la meitat per als fills.



120.000



=100 ha

=140

120.000 árboles plantados con una densidad de plantación de 1200 unidades por hectárea = 100 hectáreas reforestadas = 140 campos de fútbol

(1 hectárea = 10.000 m²)

120.000 arbres plantats amb una densitat de plantació de 1200 unitats per hectàrea = 100 hectàrees reforestades = 140 camps de futbol

(1 hectàrea = 10.000 m²)



CONSELL GENERAL
DEL CONSORCI DE MUSEUS
DE LA COMUNITAT VALENCIANA
(CMCV)

PRESIDENT D'HONOR
Carlos Arturo Mazón Guixot
President de la Generalitat

PRESIDENT
José Antonio Rovira Jover
Conseller d'Educació, Cultura,
Universitats i Ocupació

VICEPRESIDENTS
Luis José Barcala Sierra
Alcalde d'Alacant

Begoña Carrasco García
Alcaldessa de Castelló de la Plana

Maria José Catalá Verdet
Alcaldessa de València

VOCALS
Pilar Tébar Martínez
Secretària Autònoma de Cultura

Antonio Pérez Pérez
President de la Diputació
Provincial d'Alacant

Marta Barrachina Mateu
Presidenta de la Diputació
Provincial de Castelló

Vicente José Mompó Aledo
President de la Diputació
Provincial de València

José María Lozano
President del Consell Valencià de Cultura

SECRETARIA
Alida Consuelo Mas Taberner
Subsecretaria de la Conselleria d'Educació,
Cultura, Universitats i Ocupació

DIRECCIÓ - GERÈNCIA
Nicolás S. Bugeda i Cabrera

CONSORCI DE MUSEUS
DE LA COMUNITAT VALENCIANA
(CMCV)

DIRECCIÓ — GERÈNCIA
Nicolás S. Bugeda i Cabrera

CAP D'UNITAT DE COORDINACIÓ
DE RÈGIM JURÍDIC
Ignacio Úbeda Amago

CAP D'UNITAT DE COORDINACIÓ
DE GESTIÓ ECONÒMICA I PRESSUPOSTÀRIA
Miguel Àngel Romero García

COORDINACIÓ D'EXPOSICIONS
Eva Doménech López
Lucía González Menéndez
Isabel Pérez Ortiz
Vicente Samper Embiz

PROGRAMES PÚBLICS
Aida Antonino Queralt

EDUCACIÓ I MEDIACIÓ
José Campos Alemany

MITJANS I XARXES
Carmen Valero Escribá

CAP DE SUPORT DE COORDINACIÓ
DE CONTRACTACIÓ I
ASSUMPTES GENERALS
Claudia Hernández Pérez

SECRETARIA DE DIRECCIÓ — GERÈNCIA
Antonio Martínez Palop

ADMINISTRACIÓ
Rosario Campos Saborido
Rocío Gómez Prats
Germà Sánchez Eslava
Ana Viña Sanchis

PERSONAL PROGRAMA EPRIEX
Claudia Agulleiro Anguita
Jordi Antón Pozo
Aitana Collado Soler
Luis José Muñoz
Lucas Pérez Estival
Ferrán Selma Raga

EXPOSICIÓ

ORGANITZACIÓ
Consorti de Museus de la
Comunitat Valenciana

ARTISTA
Hugo Martínez-Tormo

COORDINACIÓ TÈCNICA
Lucía González Menéndez

DISSENY GRÀFIC
Eugenio Simó

TRANSPORT, MUNTATGE
I PRODUCCIÓ GRÀFICA
Josearte S.L.

ASSEGURANCES
AON IBERIA

PREMSA I COMUNICACIÓ
Carmen Valero
Belén Fernández

REDES
Eva Rausell
Alejandro Vidal
Paula Sahuquillo

IMPRESSIÓ FULLA DE SALA
Mare Nostrum Servicios Gráficos s.l.

CATÀLEG

TEXTOS
Generats per IA (Intel·ligència Artificial)

COORDINACIÓ DE LA PUBLICACIÓ
Lucía González Menéndez

DISSENY I MAQUETACIÓ
Eugenio Simó

FOTOGRAFÍA
Juan R. Peiró

TRADUCCIÓ
Servei de Traducció i Assessorament
Lingüístic de la D.G d'Ordenació
Educativa i Política Lingüística

IMPRESSIÓ I ENQUADERNACIÓ
Mare Nostrum Servicios Gráficos s.l.

© dels textos: els autors i les autores
© de les imatges: els autors i les
© de la present edició: Consorci de Museus
de la Comunitat Valenciana, 2025

ISBN: 978-84-482-7058-2
Dipòsit Legal: V-1774-2025



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA



Aquest llibre aquesta imprés en paper fabricat amb un 100% de materials reciclats.
L'ús de material reciclatge aprofita al màxim els valuosos recursos forestals i redueix la pressió per a talar més arbres.

Este libro esta impreso en papel fabricado con un 100% de materiales reciclados. El uso de material reciclado aprovecha al máximo los valiosos recursos forestales y reduce la presión para talar más árboles.



GENERALITAT
VALENCIANA

CONSORCI
DE MUSEUS
DE LA
COMUNITAT
VALENCIANA

