

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

# El Bosque

Hugo Martínez-Tormo

Exposició

17.10.2025 - 21.03.2026

  
Principáu  
d'Asturies

  
GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació, Cultura,  
Universitats i Ocupació

ACI  
ARA

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA

LABoral Centro de Arte  
c/ Los Prados, 121  
33203, Gijón/Xixón, Asturias  
[www.laboralcentrodearte.org](http://www.laboralcentrodearte.org)

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial  
17.10.2025 — 21.03.2026



Imagen: Juan R.Peiró

## *El bosque como sociedad interconectada:* por Roberta Bosco y Stefano Caldana

Hugo Martínez-Tormo es un artista resiliente cuya obra habita esa franja fronteriza en la que el arte se encuentra con la tecnología, un umbral donde la imagen digital se convierte en semilla de lo real y donde lo virtual se proyecta como acción ecológica. A lo largo de su trayectoria, Martínez-Tormo ha sabido enfrentarse como pocos a la crisis ambiental y al cambio climático, manteniendo un firme compromiso que lo ha convertido en testigo de las transformaciones que nos afectan día a día. Su propia experiencia vital le sitúa también como superviviente de los estragos climáticos, al haber sido directamente afectado por la dana que devastó Paiporta, el municipio donde reside.

Martínez-Tormo regresa a LABoral con *El Bosque*, una exposición que traslada el imaginario estético del

homónimo ecosistema natural al espacio expositivo a través de tres instalaciones, que proponen al público un encuentro sensorial y reflexivo con un espacio simbólico que funciona como metáfora del ecosistema. Además, una de las piezas que la componen, el *Bosque Pixelado* ([www.bosquepixelado.com](http://www.bosquepixelado.com)) establece una relación originalísima de corresponsabilidad solidaria y co-creación simbólica. Se trata de una gran imagen fragmentada en píxeles que el público puede adquirir por una módica cantidad y que por cada píxel vendido se traduce en la plantación solidaria de un árbol real. Es decir, el cuadro no se agota en la representación, sino que genera una acción ecológica en el mundo físico. La imagen artística se transforma así en un dispositivo de interconexión: el espectador se vuelve nodo activo de una red que afecta al ecosistema.

La obra de Martínez-Tormo dialoga con los hallazgos de la ecóloga Suzanne Simard que en el libro *En busca del árbol madre* (2021) describe el bosque como una red de intercambio y comunicación subterránea, donde la supervivencia de cada individuo depende de la solidaridad metabólica de la comunidad. La ecología nos enseña cómo un bosque no es la mera suma de los árboles que lo habitan, sino un sistema de comunicación permanente. Bajo la superficie, en un subsuelo que escapa a la mirada, hongos micorrícicos entrelazan raíces de especies distintas y permiten que circule agua, minerales y mensajes químicos. Esta red subterránea ha sido llamada *wood wide web*. Allí los árboles se comunican, se auxilian, se avisan de las amenazas.

El sociólogo Manuel Castells definió la sociedad red como el modo de organización propio de nuestra era: relaciones descentralizadas, nodos que se conectan, flujos de información que atraviesan fronteras. Lo que para Castells es la arquitectura de Internet, para la ecología es el funcionamiento basal de un bosque. Ambas redes funcionan mediante conexiones invisibles que sostienen la vida en común. La metáfora se vuelve inevitable. Cada árbol se asemeja a un nodo de usuario; cada micorriza, a un cable o protocolo; cada flujo de savia o mineral, a un paquete de información que viaja por la red. Tanto en el bosque como en la sociedad digital, la fortaleza no reside en la autosuficiencia de los individuos, sino en la densidad de sus vínculos. Si un nodo cae, la red busca rutas alternativas. Si un árbol enferma, los vecinos pueden sostenerlo mediante la transferencia de nutrientes. La interdependencia es la condición de la supervivencia.

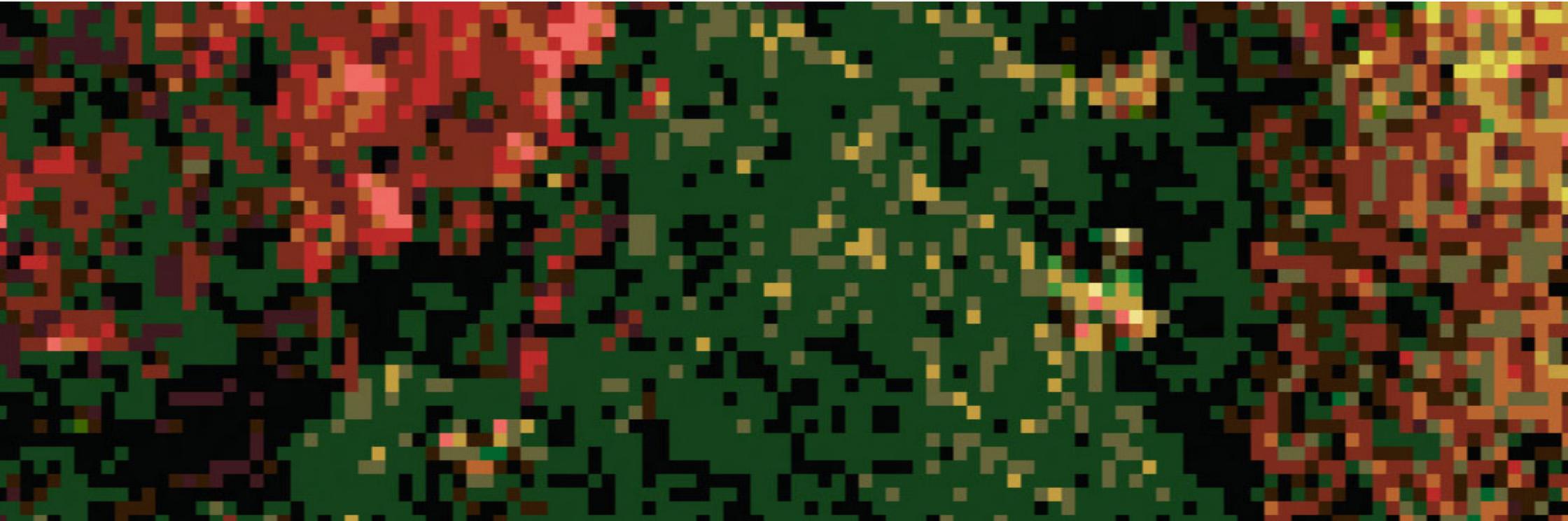
Martínez-Tormo, invitando al público a participar en la siembra, hace de su obra un espejo crítico. Nos muestra que, aunque vivimos en una sociedad red, a menudo actuamos como si fuéramos árboles solitarios. *El Bosque* recuerda que ninguna red subsiste sin la participación activa de sus nodos. Plantar un árbol equivale a abrir un canal de comunicación, a extender la red viva que nos sostiene. La idea de interdependencia ecológica evoca los planteamientos de Donna Haraway, quien en *Seguir con el problema* (2016) defiende la necesidad de construir futuros comunes a través de alianzas multiespecie y de Bruno Latour, que en *Políticas de la naturaleza* (1999) propone ampliar la esfera política para incluir a los no humanos como actores relevantes.

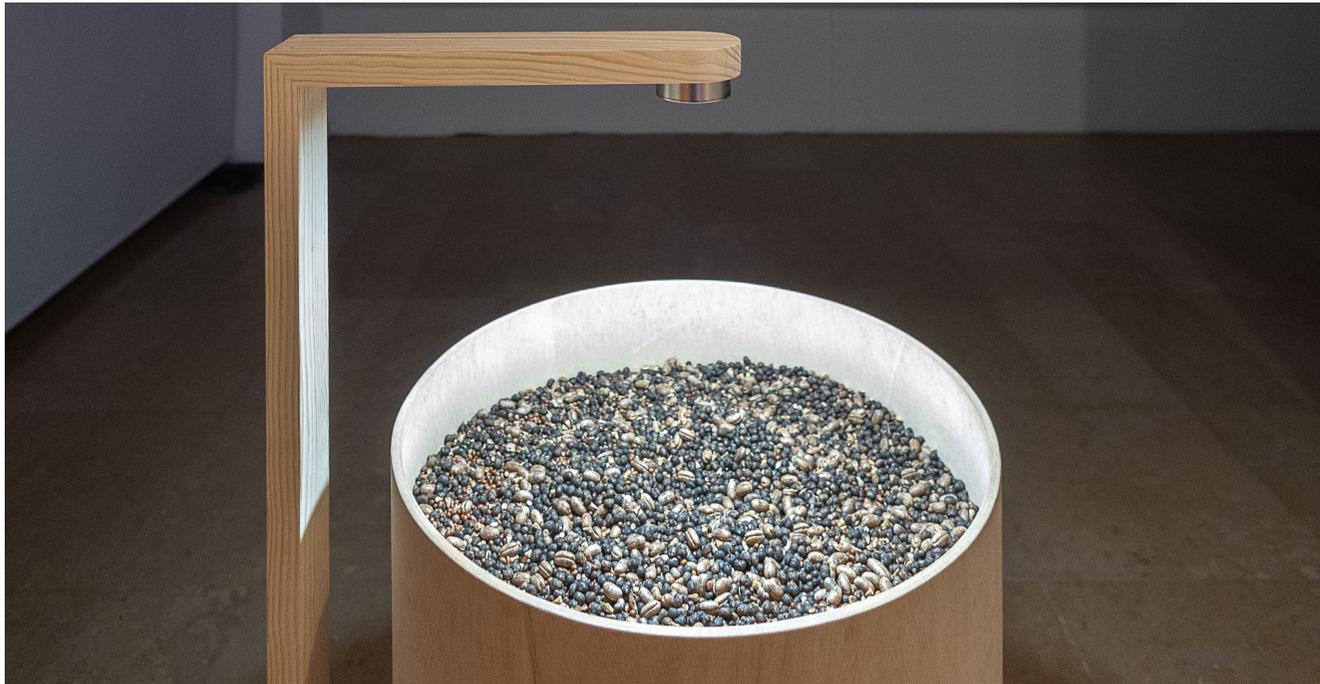
Estas investigaciones encuentran en la obra de Martínez-Tormo una traducción poética y participativa, que convierte el conocimiento ecológico en experiencia estética compartida. En esa clave, el bosque y la sociedad red aparecen como variaciones de un mismo principio ontológico: la vida no avanza gracias a individuos aislados, sino de sistemas de intercambio. *El Bosque* no es entonces una metáfora estática, sino una invitación a habitar esa interdependencia y una metáfora expandida: plantar un árbol en la obra es como abrir un nodo en Internet, un gesto mínimo que cobra sentido solo cuando se conecta con los demás.



Imagen: Juan R. Peiró

# OBRAAS

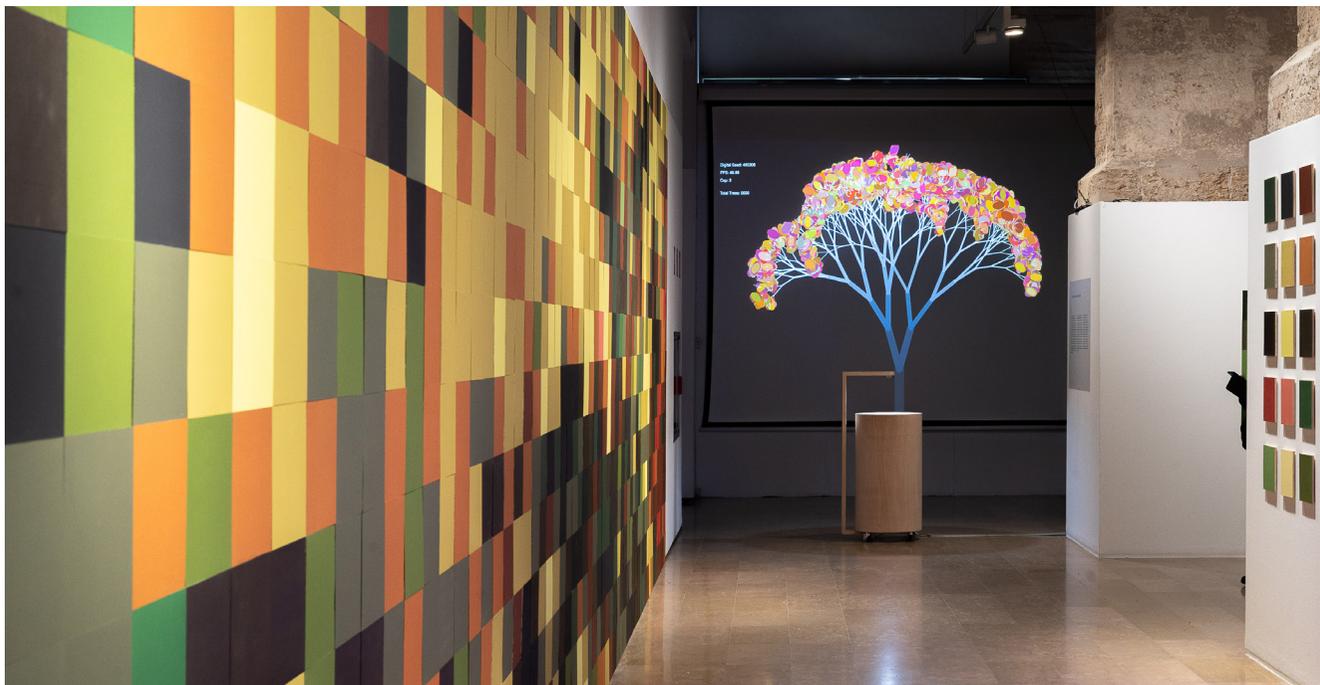


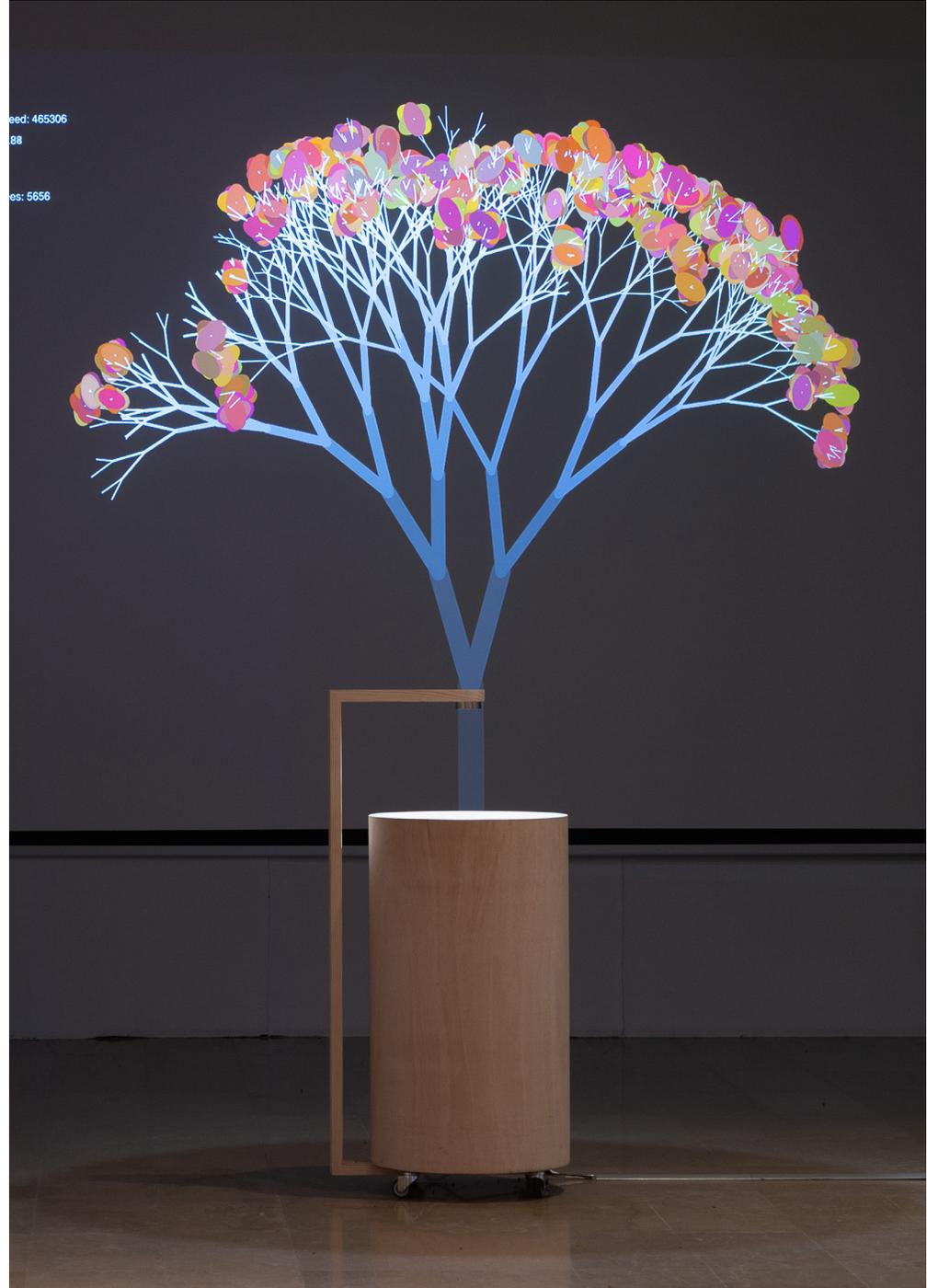


## *Semillas Digitales. Digital Seeds, 2025*

*Semillas Digitales. Digital Seeds* ofrece una experiencia multisensorial donde los visitantes, al tocar las semillas que contiene un recipiente de madera, generan artificialmente árboles que crecen en tiempo real mediante tecnologías de detección táctil y algoritmos de arte generativo. Esta interacción simbólica refleja nuestra relación con la naturaleza y cómo nuestras acciones, por pequeñas que sean, pueden influir en el entorno. 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.

*Semillas Digitales. Digital Seeds* 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 además plantea preguntas sobre la sostenibilidad, la conservación y el papel de la tecnología en nuestra relación con la naturaleza.



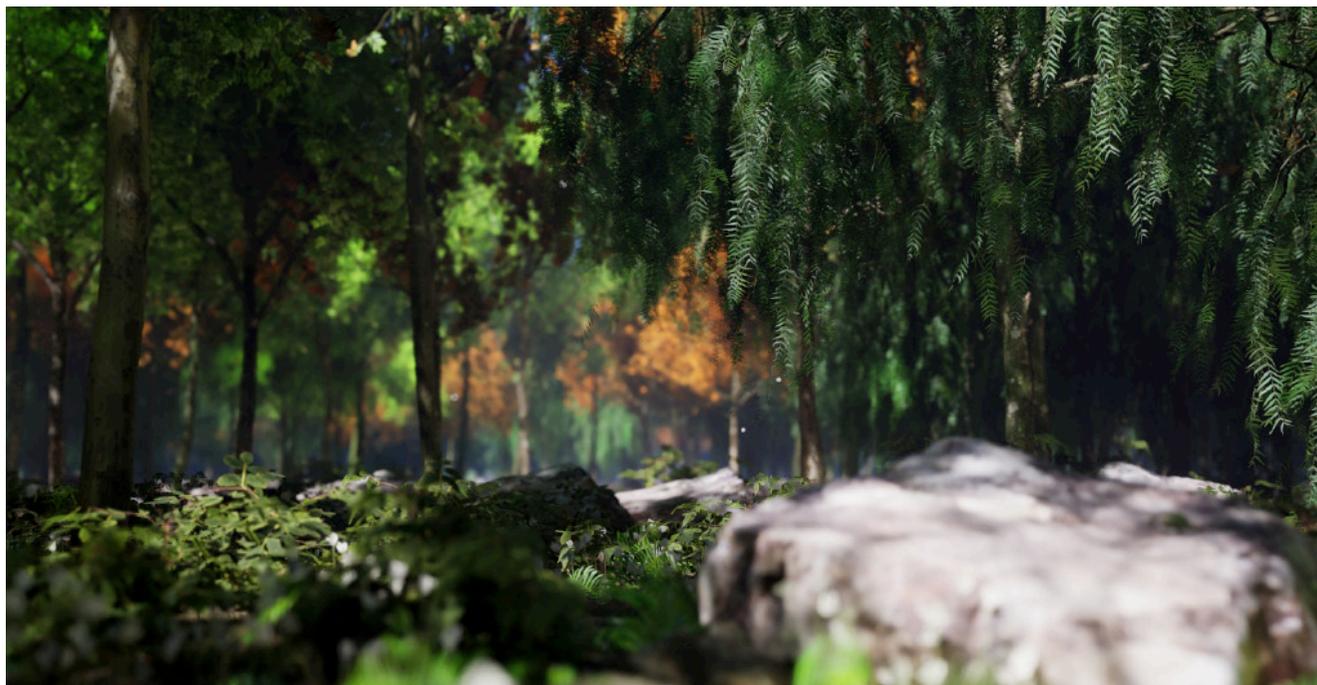


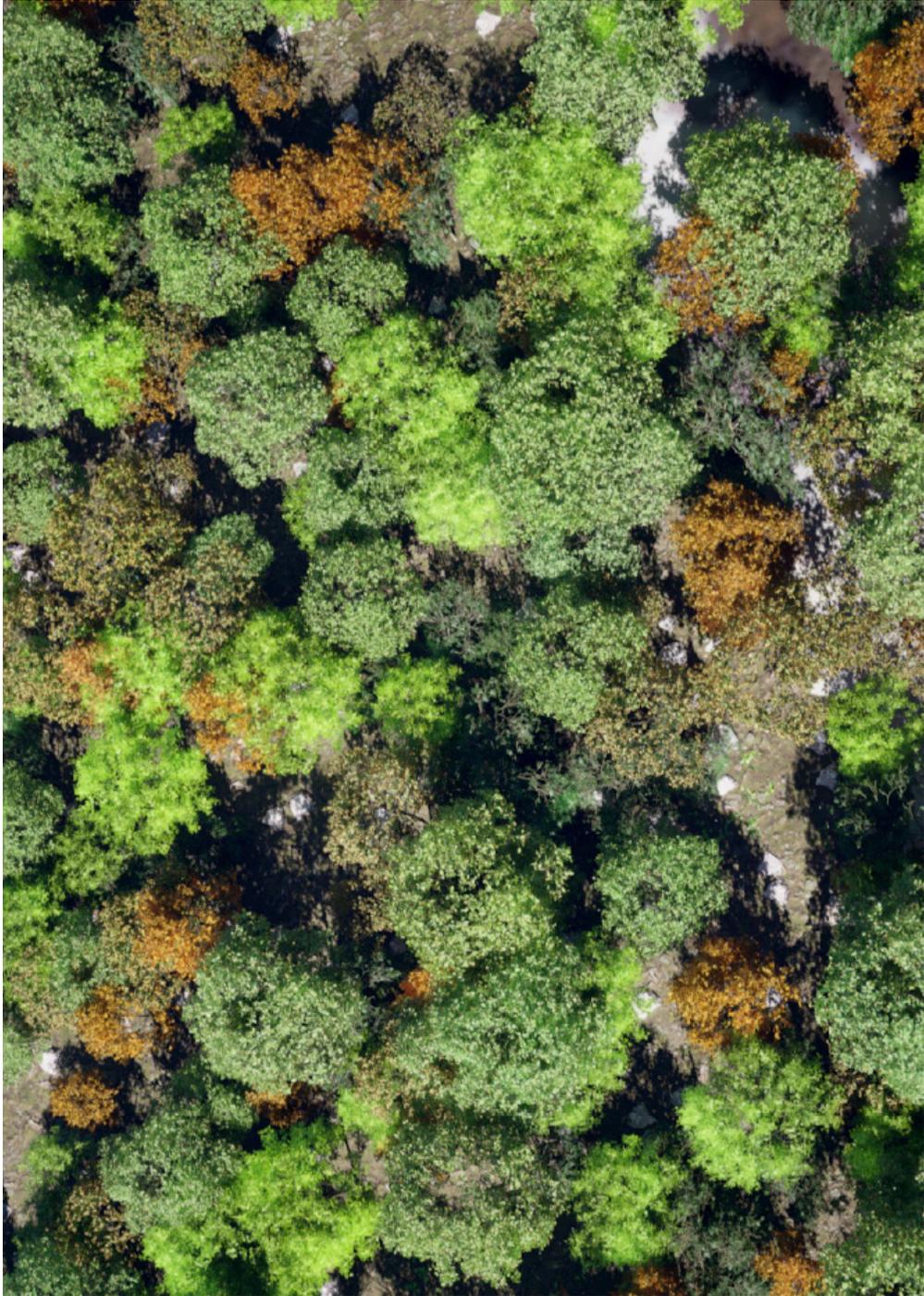
## *Real/Unreal, 2025*

*Real/Unreal* es una instalación audiovisual que explora la intersección entre lo real y lo virtual, lo orgánico y lo digital. Esta dualidad se traduce en una parte física, con tierra de un bosque quemado en los incendios del pasado mes de agosto de 2025 en la parroquia de Genestoso (Cangas del Narcea), así como una parte digital con un vídeo generado con el software *Unreal Engine* que muestra un bosque utópico, un bosque que no existe. La tierra es aquí símbolo de la vida y la resiliencia de los ecosistemas, mientras que el audiovisual nos traslada a un bosque virtual que revela, mediante una franja a modo de escáner, el proceso creativo que hay detrás de la obra digital.

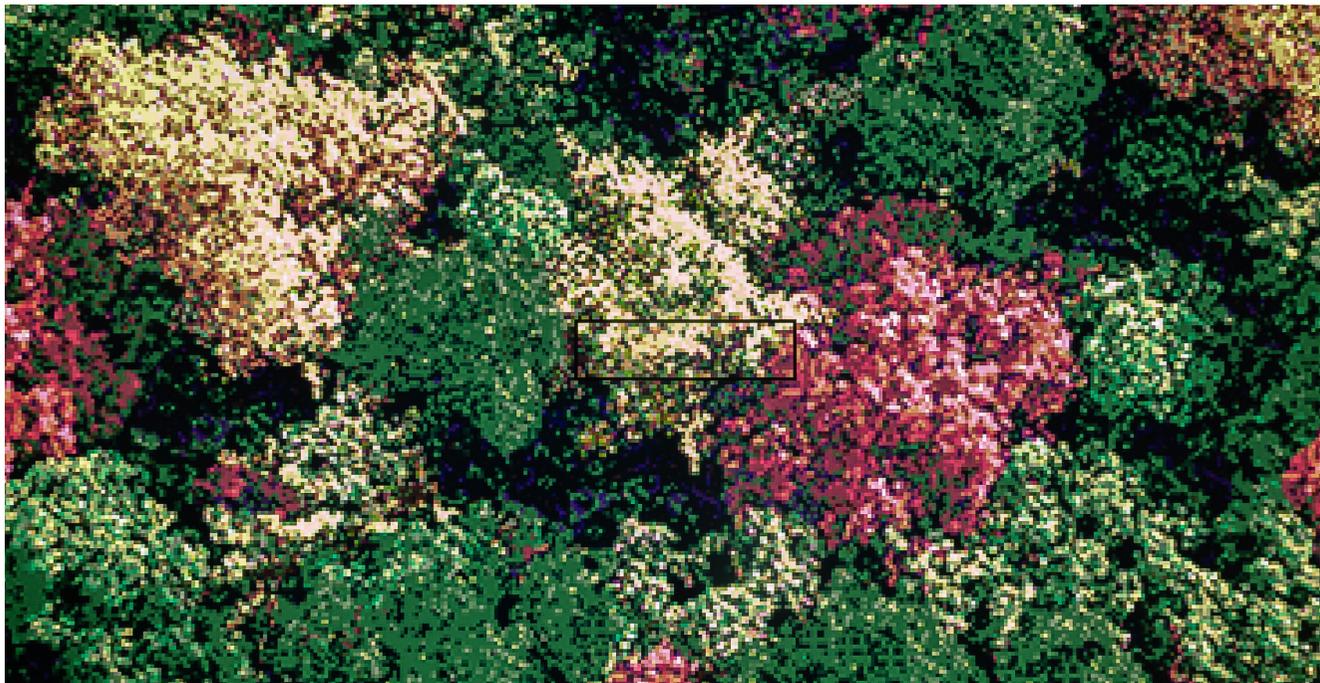
Esta relación entre lo real y lo simulado invita a reflexionar sobre nuestra conexión con la naturaleza y sobre la capacidad de la tecnología para (des)conectarnos del entorno natural, planteando un futuro donde ambos mundos puedan coexistir.

Agradecimientos: Ayuntamiento de Cangas del Narcea y Eduardo Rodríguez Gómez.





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



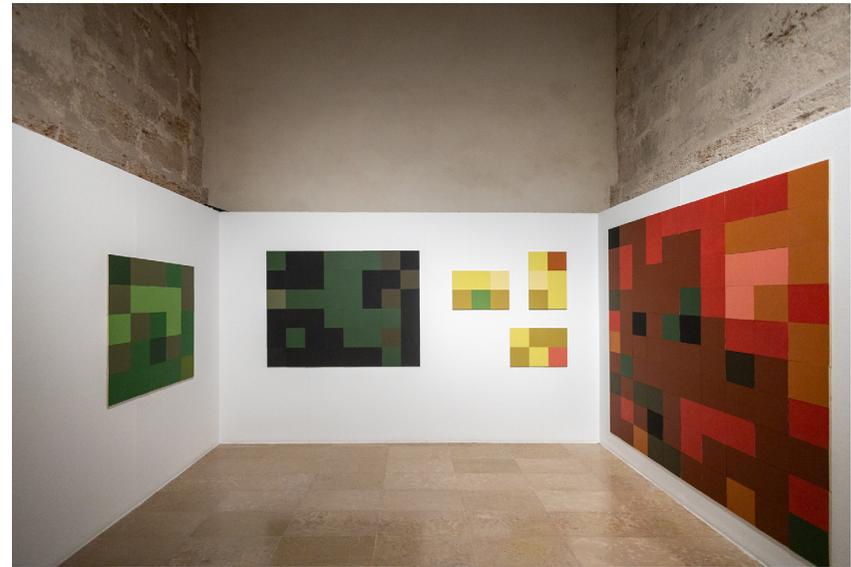
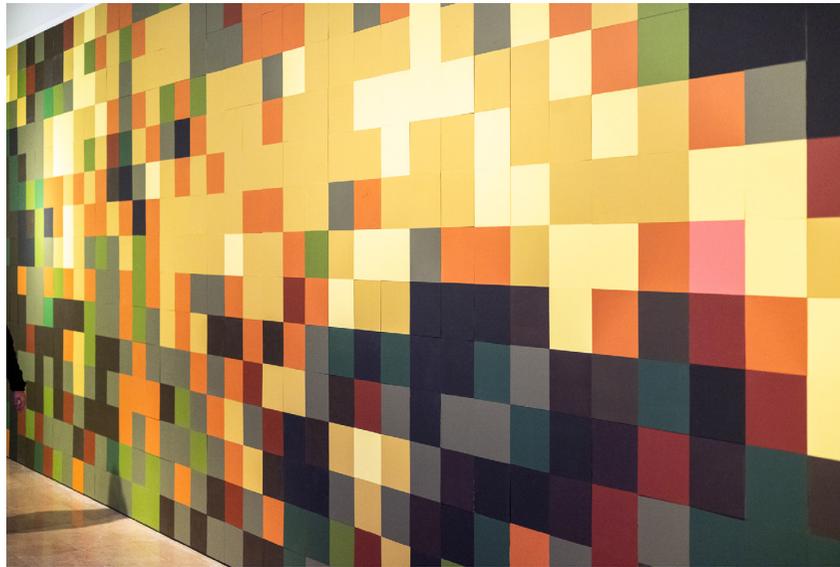
## *Bosque Pixelado, 2025*

*Bosque Pixelado* utiliza la tecnología digital junto a la expresión artística tradicional. Por un lado, la imagen pixelada de un bosque generado por ordenador, compuesta por una paleta de tan solo 15 colores para un total de 120.000 píxeles, se transforma en una experiencia visual inmersiva al proyectarse en gran formato. Por otro, cada uno de los píxeles se convierte en una obra monocroma pintada a mano pasando de lo digital a lo físico para celebrar la individualidad de los colores y la diversidad del ecosistema. En esta exposición se muestra una pequeña parte de todo el proyecto.

Cada una de las pinturas, puede adquirirse a través de la web [www.bosquepixelado.com](http://www.bosquepixelado.com), tanto por unidades o por composiciones. Por cada pixel vendido se plantará un árbol en la provincia de Valencia contribuyendo así a la reforestación de nuestros bosques.

*Bosque Pixelado* no solo es sólo una obra de arte, sino una llamada a la colaboración y a la acción para proteger el medio natural y contribuir a un futuro más sostenible y verde.





El Bosque  
Hugo Martínez-Tormo



## Hugo Martínez-Tormo



Hugo Martínez-Tormo (Valencia, España, 1979) es ingeniero Agrícola y licenciado en Bellas Artes, con estudios de máster en Multimedia y Artes Visuales por la Universidad Politécnica de Valencia y el Interface Culture de Linz, en Austria. Gracias a su formación científico-artística, su obra se centra en la relación entre el Arte, la Ciencia, la Ecología y la Tecnología, tratando temas como, el problema medioambiental y la tendencia humana hacia la autodestrucción. Siempre desde una visión crítica, hace uso de instalaciones interactivas, audiovisuales, electrónicas, mecánicas o acústicas, entre otras, además de emplear la pintura, la escultura, el video o la fotografía entre otros medios de expresión, siendo un artista new media y multidisciplinar.

Ha mostrado y expuesto su obra tanto en exposiciones individuales como colectivas, llegando a ganar diversos premios y menciones de honor, tanto dentro como fuera de España. Entre ellos, el Ars Electronica Festival de Linz (Austria), Beca Leonardo Fundación BBVA a Investigadores y Creadores Culturales (España), Centro Cultural Español de México (México), LABoral Centro de Arte de Gijón (España), Centre del Carme Cultura Contemporànea, Valencia (España), Banco de España de Tarragona, Medol.cat (España), Amber Festival de Estambul (Turquía), Digital Art Biennale NFC (Polonia), Espacio Enter de Tenerife (España), IKAS\_Art de Bilbao (España), Art in the City de Mainz (Alemania) o el Festival Incubarte de Valencia (España) entre otros.

**laboral**  
Centro de Arte y Creación Industrial



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació, Cultura,  
Universitats i Ocupació

ACI.  
ARA.

CONSORCI  
DE MUSEUS  
DE LA  
COMUNITAT  
VALENCIANA



Principáu  
d'Asturies