

DEFORESTACIÓN

Fran Pérez Rus



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE CULTURA

INICIARTE

DEFORESTACIÓN

Fran Pérez Rus

septiembre - noviembre 2016

Espacio IniciarTE Córdoba



JUNTA DE ANDALUCÍA

Consejera de Cultura
Rosa Aguilar Rivero

Viceconsejera de Cultura
Marta Alonso Lappi

Secretario General de Cultura
Eduardo Tamarit Pradas

Director General de Innovación Cultural y del Libro
Antonio José Lucas Sánchez

Delegado Territorial de Cultura, Turismo y Deporte en
Córdoba
Francisco Alcalde Moya

PROGRAMA INICIARTE

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Comisión de Valoración de Proyectos en Córdoba:
Antonio José Lucas Sánchez
Eva González Lezcano
Eduardo D'Acosta Balbín (UAVA)
Noelia García Bandera
Blanca Montalvo Gallego (UAVA)
Juan Carlos Robles Florido (IAC)
Miguel Pablo Rosado Garcés

EXPOSICIÓN

Espacio IniciarTE Córdoba
Delegación Territorial de Cultura, Turismo y Deporte

PRODUCCIÓN

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales
Francisco Fernández Cervantes
Manuela Pliego Sánchez
Eva González Lezcano
Eva López Clavijo
M. Dolores García Pérez

MONTAJE
MANMAKU

CATÁLOGO

EDITA
JUNTA DE ANDALUCIA. Consejería de Cultura

TEXTOS
Pau Waelder

TRADUCCIÓN
Deirdre B. Jerry

DISEÑO
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales
Departamento gráfico
DISEÑO EDITORIAL
Francisco Romero Romero
DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL CATÁLOGO
Carmen Fernández Montenegro



PRODUCCIÓN
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

FOTOGRAFÍA
Juan López


IMPRIME
Servigraf Artes Gráficas

© de los textos: sus autores
© de la edición: JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de
Cultura
© de las reproducciones: sus autores

ISBN: 978-84-9959-224-4
Depósito legal: SE 1353-2016

ecoedición  

Tinta sin metales pesados y papeles procedentes de una gestión forestal sostenible

Impacto ambiental por producto impreso	Agotamiento de recursos fósiles 0,46 kg petróleo eq	Huella de carbono 1,39 Kg CO ₂ eq	 JUNTA DE ANDALUCÍA CONSEJERÍA DE MEDIO AMBIENTE Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO reg. n.º: 2016/102 Más información en www.ecoedicion.eu
por 100 g de producto	0,07 kg petróleo eq	0,23 Kg CO ₂ eq	
% medio de un ciudadano europeo por día	10,17 %	4,55 %	

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Rosa Aguilar Consejera de Cultura	5
SAVE THE TREES (TO DISK) Pau Waelder	7
Obras	15
Biografía	59
Traducciones	63

'Deforestación' es un proyecto innovador donde Fran Pérez Rus pone en evidencia los efectos del impacto de la acción humana sobre la Tierra, lo que los científicos han denominado como una nueva era geológica, el Antropoceno. Las obras hablan de la transformación y destrucción de la naturaleza por el ser humano de forma directa o indirecta pero con carácter permanente.

Los proyectos de Fran reúnen dos realidades de la sociedad contemporánea, una física y otra virtual así como la utilización de los nuevos medios tecnológicos y la ciencia para la creación de nuevos planteamientos y objetos artísticos.

Este proyecto se enmarca dentro de los seleccionados en la convocatoria del programa Iniciarte de 2015.

Rosa Aguilar

Consejera de Cultura
JUNTA DE ANDALUCÍA

SAVE THE TREES (TO DISK)

La naturaleza en el Antropoceno

La imagen que ocupa el fondo de escritorio es una foto aérea de unos campos de arroz, un apacible paisaje de tonos verdes que interrumpen los iconos de varias carpetas y documentos amontonados en la parte derecha de la pantalla. La perspectiva cenital permite ver los arrozales como un gran tapiz, una forma casi abstracta, de papel pintado¹, que se adecua a la función del escritorio del ordenador como una superficie plana en la que se pueden disponer objetos. La percepción cotidiana de la naturaleza que tienen muchas personas se resume en esta imagen: una bella fotografía de un paisaje, un árbol o una flor sobre la cual se despliegan una serie de iconos. Obviamente, la naturaleza también se haya presente en los campos que rodean las ciudades, carreteras y autopistas, en las montañas y bosques que se alzan en la lejanía y en los árboles que jalonan las calles y dan sombra en plazas y parques. Pero estas plantas y formaciones naturales no suelen recibir la misma atención que la imagen de fondo de pantalla, una

fotografía seleccionada por el usuario que representa una visión ideal de la naturaleza, realizada con el objetivo de ser contemplada. Esta imagen resulta en definitiva tan ilusoria como los iconos que, imitando la apariencia de carpetas y hojas de papel, se colocan sobre ella.

El historiador de arte W.J.T. Mitchell (2002) afirma que un paisaje es “una escena natural mediada por la cultura. Es a la vez un espacio presentado y representado, tanto significante como significado, el marco y lo que contiene el marco, un lugar real y su simulacro, el envoltorio así como el producto que contiene dicho envoltorio” (p.5). Parte de sus “tesis sobre el paisaje”, esta reflexión nos lleva a considerar el paisaje como una ficción, una construcción cultural que es a la vez lugar e imagen, de la misma manera que lo es el fondo de escritorio que ocupa un espacio (virtual) y representa otro (real, aunque manipulado en su representación). Pero el paisaje no se convierte en ficción por el

¹ Las imágenes de fondo de escritorio se denominaban originalmente con la palabra “wallpaper” (papel pintado) debido a que en los primeros sistemas operativos consistían en imágenes de pequeño tamaño con patrones regulares que se repetían hasta cubrir la pantalla (de esta manera, se reducía el uso de memoria). Curiosamente, la ocupación del espacio de la pantalla por medio de un patrón regular que optimiza los recursos necesarios para este fin es similar a la que se lleva a cabo en un espacio natural convertido en terreno de cultivo.

hecho de ser representado, en este caso por convertirse en una imagen en una pantalla, sino que es en sí mismo un artificio: el paisaje supone la antítesis del país, es un estado ideal que se independiza del terreno, la parcela de tierra a la que hace referencia (Mitchell, 2002, p.15). El proceso por el cual el país se convierte en paisaje lo describe el filósofo Alain Roger (2000) como una *artialización*, es decir, una transformación en objeto de contemplación estética por medio de la mirada (*in visu*) o de la directa intervención sobre el entorno natural (*in situ*) (p.20). Como indica el término que ha escogido para denominar este proceso, Roger centra el concepto de paisaje en el ámbito del arte e indica que, aunque se ha mantenido durante siglos la convicción que el arte debe ser una imitación perfecta de la naturaleza, en realidad la vocación del artista es “negarla, neutralizándola para producir los modelos que nos permitirán, al contrario, moldearla” (p.14). La artialización de la naturaleza se convierte así en un acto de dominación, una transformación de un medio considerado originalmente hostil² y posteriormente domesticado y adaptado a los usos que le da el hombre. Mitchell (2002) coincide con esta percepción del paisaje como un instrumento de poder, que “naturaliza una construcción social y cultural, representando un mundo artificial como algo simplemente dado e inevitable” (p.2). Así, el paisaje, lejos de ser una

mera instantánea de un entorno natural, una imagen inocua que nos transporta a dicho espacio, es una composición forzosamente ficticia y marcada por una determinada relación entre el ser humano y la naturaleza.

La observación de un paisaje, según indica el filósofo Jeff Malpas (2011), implica una particular interacción con el entorno y con la manera en que el individuo concibe su existencia en el mundo (p.19). De esta manera, el paisaje forma parte de la relación entre el yo y el Otro, lo que es propio y lo ajeno. El Otro, en este caso la naturaleza, es concebido como algo externo y extraño, que debe ser dominado para formar parte de lo propio, la esfera de lo humano. No es extraño, nos recuerda Malpas, que el auge de la pintura de paisaje coincida con el crecimiento de las ciudades, con el consecuente distanciamiento del modo de vida rural (p.8). Roger (2000) describe el paisaje como “un invento de los urbanitas” (p.31) y afirma que lo que produce no es un acercamiento al entorno campestre, si no un alejamiento de la naturaleza, ahora recodificada como entorno idílico, de ocio y contemplación, en contraste con la ajetreada vida en la ciudad³. En las urbes, la naturaleza se ve delimitada a los espacios acotados de jardines y parques, así como los elementos de mobiliario urbano que permiten disponer ordenadamente ár-

² Alain Roger (2000) indica que el primer paisaje que se integra en el arte en el siglo XVI es el campo, “región dócil próxima a la ciudad” y no es hasta el siglo XVIII cuando se inventan los paisajes del mar y la montaña. Concretamente, el poema *Die Alpen* (1732) de Albrecht von Haller es el primero que se dedica a la montaña, antes considerada una “región horrorosa” (p.99).

³ Alain Roger (2000) sugiere incluso que la ciudad se ha convertido en esa “región horrorosa” que antes era la montaña (p.125) como entorno inhóspito y carente de belleza.

boles y plantas en los laterales de las vías de paso. Controlada y domesticada, la naturaleza halla en el jardín un espacio adecuado a las necesidades de las personas: es un *hortus conclusus*, una forma cerrada que excluye lo salvaje y más aún, ordena lo que contiene según criterios humanos. De esta manera, el jardín es en sí mismo un artificio (Brook, 2011, p.166), lo que Alain Roger describiría como una artialización *in situ*. Jardín y paisaje representan la dominación del ser humano sobre los sistemas naturales, que deben adaptarse a las condiciones que este les impone. Si, adoptando el término propuesto por Paul Crutzen, consideramos que el impacto de la acción humana sobre la Tierra ha constituido una nueva era geológica, el Antropoceno, vemos cómo la artialización se ha consumado a nivel global hasta el punto de transformar la propia evolución del planeta. En este contexto, la Tierra es ya claramente el dominio del hombre, sin más regiones inhóspitas que las que él mismo ha creado.

Ahora que no queda ningún lugar en el planeta que no se vea afectado por la actividad humana, el orden impuesto por el hombre se concibe como un orden natural. No obstante, como afirma el antropólogo Gregory Bateson (1972) en realidad estamos destruyendo los sistemas naturales de la Tierra, que siguen siendo naturales pero pierden su equilibrio original (p.435). Esta pérdida de equi-

librio acrecienta los efectos de lo que conocemos como desastres naturales. Huracanes, tempestades, heladas e inundaciones destruyen el "orden de lugar", un orden material e ideal establecido por las comunidades humanas. La ilusión de mantener la naturaleza bajo control se desvanece cuando resulta imposible contener unas fuerzas que destrozan todo lo que el hombre ha construido y revelan la fragilidad del paisaje que ha creado. En este sentido, el sociólogo J. Nicholas Entrikin (2011) señala que los desastres naturales se han considerado simples infortunios, un trágico desequilibrio en la armonía entre el hombre y la naturaleza, pese a que son procesos que también implican un cambio y renovación del entorno natural (p.114). Los desastres naturales suponen así el reverso del paisaje como representación de una naturaleza plácida y domesticada, pero también son objeto de una contemplación fascinada por su enorme poder. Convertidos en monstruos terribles, simbolizan el perfecto rival del orden establecido por el hombre, reafirmando la concepción de este último como el "orden natural" frente al "caos" de la naturaleza "salvaje". La convención establecida por la Administración Nacional Oceánica y Atmosférica (NOAA), que asigna nombres femeninos y masculinos a las tormentas que se producen cada año en Estados Unidos, no hace sino reforzar esta percepción de los sistemas naturales como enemigos⁴. En la relación entre el

⁴ La NOAA comprobó que identificar las tormentas con nombres cortos y fáciles de recordar ayudaba en la comunicación de alertas y reducía las posibles confusiones. A partir de 1953 se empezaron a emplear nombres femeninos y desde 1978 tanto nombres femeninos como masculinos.

hombre y la naturaleza se establece así una clara separación. Pese a la ilusión de una convivencia armónica, los sistemas naturales que los humanos no pueden controlar pasan a ser un Otro, a veces temible, que amenaza el orden establecido y por tanto no puede formar parte de él. Así, los desastres naturales dejan de considerarse, en cierto modo, parte de la naturaleza.

Destrucción sublime

Una representación en 3D de una conífera en la ladera de una montaña, esquemática pero realista, se recorta sobre un fondo absolutamente negro. Tanto el árbol como la roca están formados por una nube de puntos blancos que recuerdan a una captura de escáner 3D⁵, aunque se trata en realidad de objetos modelados directamente en el ordenador. Este tipo de representación muestra claramente que la imagen no es real, sino que se trata de un renderizado, una construcción artificial generada por medio de software. Pero a la vez remite a una técnica que se basa en la captura de datos de un espacio real, lo cual conduce a suponer que lo que estamos viendo es la representación virtual de árboles y formaciones rocosas que existen realmente en algún lugar de la Tierra, cuando de hecho no es así. La imagen es sintética, una construcción ilusoria que pese a mostrar-

se como tal resulta engañosamente fidedigna. En este sentido, es un paisaje que se revela como ficción, pero pese a ello, como todo paisaje, nos invita a percibirlo como una representación auténtica de la naturaleza. Su etérea presencia pronto se desvanece: lentamente, la copa del árbol se disuelve en una espiral de ceniza, una llama fría que consume poco a poco el objeto renderizado hasta hacerlo desaparecer.

En *Deforestación*, Fran Pérez Rus elabora una visualización de un desastre que se produce en la naturaleza pero no es en absoluto natural. Actualmente, se calcula que el 80 por ciento de los bosques naturales del planeta han sido destruidos, y los restantes siguen desapareciendo a un ritmo de 13 millones de hectáreas por año. Un área de bosque equivalente a la ciudad de Nueva York se destruye cada día (Bjornlund, 2010; Moutinho, 2012). Lo que causa esta deforestación global es principalmente la actividad humana: expansiones de terrenos de pastura, cultivos, tala controlada e incontrolada, minería, establecimiento de comunidades rurales y por supuesto incendios, accidentales o provocados. Según un informe de WWF, cada año arden en España 116.000 hectáreas, habiéndose consumido en los últimos 20 años el 25 por ciento de la superficie forestal del país. Si continua esta tendencia, en 2075 no quedaría ni

⁵ Un escáner 3D es un dispositivo que capta la distancia y posición de los objetos que lo rodean por medio de un láser. Realizando miles de lecturas, cada una de las cuales es representada por un punto, reconstruye con gran detalle un modelo en 3D del espacio circundante. Los datos recogidos forman lo que se conoce como una "nube de puntos". Estos datos pueden procesarse posteriormente, añadiendo colores y texturas para obtener un modelo de aspecto realista.

un solo bosque (Hernández, 2014, p.9). Un dato adicional señala la acción nociva del hombre incluso cuando se propone repoblar el bosque: el 60 por ciento de los grandes incendios forestales se producen en regiones en las que no se ha respetado la biodiversidad, creando masas homogéneas de especies muy inflamables como *Eucaliptus*, *Pinus halepensis* o *Pinus pinaster*, lo cual ha facilitado que estos bosques ardan con mayor facilidad (Hernández, 2014, p.10). Los bosques, por tanto, no sólo desaparecen a medida que los árboles son talados o quemados, sino que en muchos casos son transformados en conjuntos artificiales de especies no autóctonas. Dejan así de formar parte de su entorno natural, entendiendo este como el que se forma en el mismo lugar sin la intervención del hombre, y pasan a ser algo extraño al medio en que se insertan. Como afirma Bateson, por medio de esta manipulación de los bosques introducimos el desequilibrio en los sistemas naturales que facilita su posterior destrucción.

Esta fragilidad y artificialidad de los bosques se ve reflejada en el modelo 3D creado por Pérez Rus, una aséptica simulación que es paradójicamente real, en cuanto atiende a la esencia, más que a la apariencia, de aquello a lo que se refiere. El filósofo Jean-François Lyotard vincula los paisajes y los bosques con aquello que se sitúa en lo informe e incontrolado: "se solía decir que los paisajes –pagus, esas tierras fronterizas en las que la materia se presenta en una forma primitiva antes de ser domesticada– eran salvajes porque siempre eran, en el Norte de Europa, bosques [fo-

rests]. *FORIS*, fuera. Más allá del cercado, más allá de los cultivos, más allá del ámbito de la forma" (citado por Kastner, 2012, p.38). Si entendemos el bosque como materia primitiva e informe, que se sitúa más allá de la esfera de lo humano, sin duda la manera más adecuada de representarlo es por medio de la efímera armazón de puntos que construye el artista y deja flotando en el vacío. El árbol así representado no puede formar parte de una visión idealizada de la naturaleza, sino que se muestra como el elemento extraño y misterioso que es, mientras se consume ante nuestros ojos. Este proceso de destrucción, pausado y elegante, provoca a la vez desasosiego y fascinación, en cuanto nos recuerda la progresiva, creciente e imparable desaparición de los espacios naturales vírgenes. Los datos que he presentado anteriormente acerca de la deforestación sugieren una terrible imagen, la de la rápida devastación de grandes superficies boscosas, enormes masas de vegetación reducidas a terrenos yermos. Sin embargo, Fran Pérez Rus decide mostrar este proceso no desde la perspectiva de una visión global de las áreas de bosque perdidas, si no centrándose en unos pocos árboles que se disuelven gradualmente en un escueto paisaje sintético. Este enfoque nos recuerda inevitablemente al paisaje romántico, a los árboles solitarios, las cimas desoladas, las ruinas decadentes y las escasas y diminutas figuras humanas que pueblan los lienzos de Caspar David Friedrich. Así como el pintor alemán expresó una visión de lo sublime en la naturaleza, en las frágiles coníferas generadas por ordenador encontramos una forma de sublimidad, en cuanto la imagen de

un incendio forestal suscita de terror y melancolía (sentimientos que Immanuel Kant asocia con lo sublime) pero también resulta extrañamente bella.

Materia, huella y olvido

La desaparición del árbol renderizado, que podemos contemplar como una experiencia estética, nos lleva a considerar nuestro distanciamiento de la naturaleza y cómo este nos hace proclives a una cierta indiferencia, a una forma de olvido. Cada vez resulta más cierta la irónica afirmación del escritor Georges Perec: “no tengo gran cosa que decir acerca del campo: el campo no existe, es una ilusión [...] El campo es un país extranjero. [...] Yo soy un hombre de ciudad” (Perec, 1974, p.93). A la clara separación entre el urbanita y los espacios naturales que se destila de estas palabras le acompaña una desdeñosa negación de la propia existencia del campo. Si el campo no existe, a quién le importa lo que sucede allí. No forma parte de nuestra realidad cotidiana: que se tale un árbol no es algo que nos afecte tanto como un apagón, un atasco o una huelga de metro. A través de la distancia se forja el olvido: la conciencia de esa naturaleza salvaje, informe, que queda más allá del terreno cultivado, se va desvaneciendo poco a poco. El árbol arde y se consume, efectivamente, pero es un incendio frío, lejano y apenas perceptible. Los bosques desaparecen, no sólo del planeta sino también de nuestros pensamientos cotidianos, se disuelven sin dejar rastro, como una marca de agua que se seca o un archivo que se borra del disco duro. En este sentido, po-

demostramos interpretar los paisajes que crea el artista como una metáfora del olvido, la sistemática deforestación de la mente del hombre de ciudad, que no concibe ya aquello que queda fuera de sus cultivos, de los espacios que le resultan útiles (incluido el monte en el que disfruta de un picnic los domingos) y de los procesos que entiende y controla. ¿Para qué sirve un bosque? ¿Qué utilidad tiene una masa de árboles en una llanura o la ladera de una montaña si no ha sido acondicionada con mesas, papeleras, un aparcamiento y un espacio de juego para los niños? En la mente deforestada no hay lugar para aquello que ocupa un espacio en el planeta y no es explotado para usos humanos. En esta omisión de la misma existencia del campo se cultivan las acciones que conducen a la devastación del veinte por ciento restante de los bosques naturales.

En el espacio virtual de un modelo 3D resulta mucho más fluido y natural hacer desaparecer las cosas. El propio entorno es efímero e inestable, una mera representación o puesta en escena de los datos contenidos en un archivo. Estos mismos datos están condenados a su desaparición, en razón de una obsolescencia programada que los hará ilegibles a medida que el software empleado por el artista sea reemplazado progresivamente por nuevos programas y sistemas operativos que un día dejarán de ser compatibles con el archivo original. Incluso el disco duro en el que se aloja actualmente dicho archivo dejará de funcionar dentro de unos años. El artista escapa a esta inestabilidad conservando un vídeo del proceso gene-

rado por el ordenador, un registro de la sucesión de cálculos realizados por la máquina en un determinado momento, en la forma de una imagen en movimiento que se reproduce sin fin. Esta escena, que se mantiene intangible en una proyección sobre la pared, se completa con una serie de piezas que trasladan la imagen del árbol a la materia que se extrae del mismo. El artista aplica con consciencia ironía la técnica del pirograbado a unos paneles de madera en los que plasma varias imágenes de los árboles en un estado previo a su destrucción. Una frase encontrada en un blog le inspiró esta materialización de la imagen: “Los seres humanos somos las únicas criaturas en la tierra capaces de talar un árbol para producir papel y luego escribir en él: «salven a los árboles.»” La contradicción que expresa esta afirmación ilustra elocuentemente el distanciamiento que experimentamos respecto a la naturaleza y el olvido que este genera. En las obras que crea Fran Pérez Rus, los paneles de madera no son simples soportes rígidos y la técnica empleada no es tan sólo una manera efectiva de trasladar una imagen a dicho soporte, sino que tanto la materia como el quemado de la misma incorporan un evidente significado a las piezas. El incendio frío modelado por ordenador se hace visible en la madera gracias a una quema precisa, y por supuesto cálida, que no conduce a la desaparición del árbol sino a fijarlo sobre el soporte como una imagen permanente. Uno de estos grabados, además, hace una referencia más directa a la frase

encontrada al instar al espectador a “salvar a los árboles” perpetuando este mensaje en un trozo de madera que ha sido cortada y quemada con el único fin de comunicar dicho mensaje.

La contradictoria relación entre soporte y contenido también se da en la serie *Registros*, doce impresiones sobre papel de troncos modelados en 3D a partir de capturas realizadas con fotogrametría. Esta técnica permite reproducir la textura de una superficie por medio de la medición de numerosas imágenes de la misma, transformando la información bidimensional en tridimensional y generando un objeto virtual. De esta manera, los troncos reales son digitalizados y convertidos en formas intangibles que no obstante evocan una sorprendente tactilidad gracias a una reproducción minuciosa. A diferencia de las imágenes de la deforestación, el artista parte en este caso de una captura de árboles reales, pero sólo reproduce su corteza, que en el modelo 3D aparece como una carcasa hueca, más parecida a un molde que al objeto real. Los troncos se muestran así como meras huellas, registros parciales de la naturaleza que el artista ha sometido al escrutinio de una máquina⁶. El proceso que lleva del tronco del árbol a la carcasa generada por ordenador también aporta una lectura adicional al proyecto. Fran Pérez Rus salva la distancia que le separa de la naturaleza apropiándose de la textura de las cortezas para conservarla en el entorno virtual que genera un

⁶ En este aspecto, el artista hace hincapié en el doble significado de la palabra “tronco” en inglés (*log*) que también se refiere al registro de una actividad en un sistema informático, como es el proceso de digitalización que hace del árbol una imagen sintética.

software de modelado en 3D. De esta manera, podemos decir, conserva la huella del árbol y su propia existencia, salvándolo del olvido (al hacerlo presente ante nuestra mirada) y de su posible desaparición (al conservar un registro digitalizado). El árbol ha sido por tanto “salvado”, en el doble sentido del verbo “to save” en inglés, que también se refiere al hecho de guardar un archivo en el disco

duro del ordenador. La necesidad de “salvar a los árboles” se puede entender, por tanto, no sólo en relación a la deforestación que se produce a nivel global en los bosques naturales, sino también en cuanto a la importancia de impedir esa deforestación íntima que tiene lugar, día tras día, en nuestro pensamiento.

Pau Waelder

Bibliografía

- Bateson, G. (1972) *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bjornlund, Lydia D. (2010) *Deforestation*. San Diego: Reference Point Press.
- Brook, I. (2011) “Reinterpreting the Picturesque in the Experience of Landscape”, en: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape. Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge y Londres: The MIT Press, p.165-182.
- Entrikin, J.N. (2011) “Geographic Landscapes and Natural Disaster” en: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape. Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge y Londres: The MIT Press, p.113-130.
- Hernández, L. (2014). *Los bosques después del fuego. Análisis de WWF sobre la necesidad de restaurar para reducir la vulnerabilidad de los bosques*. Informe WWF España. Consultado el 5 de junio de 2016 en: <http://www.wwf.es>
- Kastner, J. (ed.) (2012). *Nature*. Cambridge y Londres: Whitechapel Gallery y the MIT Press.
- Malpas, J. (2011) “Place and the Problem of Landscape”, en: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape. Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge y Londres: The MIT Press, p.3-26.
- Mitchell, W.J.T. (ed.) (2002). *Landscape and Power*. Chicago: University of Chicago Press.
- Moutinho, P. (ed.) (2012). *Deforestation Around the World*. Rijeka: InTech.
- Perec, G. (1974). *Éspèces d’espaces*. París: Editions Galilée.
- Roger, A. (2000). *Breu tractat del paisatge*. Barcelona: Edicions La Campana.

Obras



A photograph of a gallery space. A rectangular wooden sign is mounted on a white wall. The sign has the words "SAVE THE TREES" printed in a bold, black, sans-serif font, arranged in three lines. A spotlight from a track lighting fixture above casts a bright, circular glow on the sign and the surrounding wall. The floor is dark and reflective. The ceiling is white with a track lighting system.

SAVE
THE
TREES



SAVE
THE
TREES





SAVE
THE
TREES





SAVE
THE
TREES









A square wooden sign with a natural wood grain texture is centered in the frame. The sign is illuminated by a spotlight from above, creating a bright, circular glow on the dark background. The text "SAVE THE TREES" is printed in a bold, black, sans-serif font, arranged in three lines: "SAVE", "THE", and "TREES". The sign is mounted on a dark wall, and a perforated metal grate is visible at the bottom of the image.

SAVE
THE
TREES

























SAVE
THE
TREES



























Deforestación I

Videocreación, 2016

Deforestación II

Videocreación, 2016

Deforestación III

Videocreación, 2016

Save the Trees I-IV

Pirograbado sobre madera, 2016

Save the Trees V

Pirograbado sobre madera, 2016

Registros

Impresión digital, 2016

Biografía



Fran Pérez Rus

Fran Pérez Rus (Lupi3n, 1986) es Licenciado en Bellas Artes y M3ster en 'Arte: Investigaci3n y Producci3n' por la Universidad de Granada. Actualmente continua completando su formaci3n con cursos ligados a las nuevas tecnolog3as.

Su inter3s reside en la simbiosis entre realidad f3sica y virtual propia de la sociedad actual: una realidad h3brida que nos permite nuevos modos de percibir nuestro entorno. El eje de su trabajo gira en torno al an3lisis del car3cter mutable de la naturaleza, un ecosistema donde todos sus agentes est3n interrelacionados, para mostrar la parte oculta y subyacente de los procesos en los que nos encontramos inmersos.

Desarrolla su actividad art3stica a trav3s de una metodolog3a abierta y transversal, haciendo uso de los nuevos medios que proporciona el arte en su imbricaci3n con la ciencia y la tecnolog3a. A trav3s de la videocreaci3n, instalaci3n y nuevos medios, su obra propone una nueva forma de experimentar la naturaleza tangible e intangible de la que formamos parte.

Ha realizado proyectos para Linea de Costa (C3diz), Sierra Centro de Arte (Huelva), Espacio Islandia (Madrid), Scarpia (C3rdoba) o Galer3a Weber Lutgen (Sevilla). Tambi3n ha sido seleccionado en cert3menes como D-Mencia, MalagaCrea o IniciarTE. Adem3s de su producci3n personal, ejerce como docente en numerosos cursos y talleres. A d3a de hoy compagina su producci3n art3stica con la docencia en Escuela Arte Granada, adem3s de otros cursos y talleres.

www.franperezrus.com

Traducciones
Translations

SAVE THE TREES (TO DISK)

Nature in the Anthropocene

The image that fills the desktop background is an aerial view of rice paddies, a pleasantly mild landscape of greens that interrupt the icons of several folders and documents crowded on the right side of the screen. The overhead perspective makes the rice fields look like a vast tapestry or a quasi-abstract type of wallpaper¹ adapted to the primary function of the computer desktop as a flat surface on which objects can be arranged. For many people, this is the extent of their daily contact with nature: a pretty picture of a landscape, a tree or a flower dotted with icons. Obviously, nature is also present in the fields surrounding our cities, roads and motorways, in the mountains and forests rising in the distance, and in the trees that line our streets and shade our squares and parks. Yet these plants and natural formations tend to receive less attention than the desktop background, a photograph selected by the user that offers an idealised vision of nature and was taken for the express purpose of being contemplated. In short, this image is as illusory as the icons which, imitating the appearance of folders and sheets of paper, we place on top of it.

Art historian W. J. T. Mitchell (2002) defines landscape as “a natural scene mediated by culture. It is both a re-presented and presented space, both a signifier and a signified, both a frame and what a frame contains, both a real place and its simulacrum, both a package and the commodity inside the package” (p. 5). Included in his “theses on landscape”, this statement leads us to think that landscape is fiction, a cultural construct which is both place and image, just as desktop wallpaper occupies one space (virtual) and represents another (real, though manipulated in its representation). However, landscape does not become fiction merely by being represented or, in this case, by becoming an image on a screen. Rather, landscape is in itself an artifice, an “ideal estate” independent of the “real estate” or piece of land it references (Mitchell, 2002, p. 15). The process whereby the land becomes landscape is described by philosopher Alain Roger (2000) as an *artificialisation*: in other words, a transformation of the object of aesthetic contemplation through the agency of visual perception (*in visu*) or direct intervention in the natural environment (*in situ*) (p. 20). As the term he gives to this

¹ Desktop backgrounds are also called wallpaper because, in early operating systems, they were thumbnail images repeated in regular patterns that filled the entire screen (to cut back on memory use). Curiously, the occupation of a computer screen by means of a regular pattern which optimises the resources needed to achieve that end is similar to the occupation of a natural space transformed into farmland.

process clearly indicates, Roger assigns the concept of landscape to the field of art and explains that, although the conviction that art must be a perfect imitation of nature has endured for centuries, in reality the artist's mission is to negate and neutralise nature, and so produce the models that will allow us to shape it instead (p. 14). The artialisation of nature thus becomes an act of domination, a transformation of an environment originally regarded as hostile² but later tamed and adapted to suit men's purposes. Mitchell (2002) shares this vision of landscape as an instrument of power that "naturalises a cultural and social construction, representing an artificial world as if it were simply given and inevitable" (p. 2). Consequently, the landscape, far from being a mere snapshot of a natural setting, an innocuous image that transports us to that spot, is a necessarily fictional composition marked by a particular relationship between human beings and nature.

According to philosopher Jeff Malpas (2011), the observation of a landscape entails personal engagement with that setting and with the individual's own mode of being in the world (p. 19). Landscape is therefore part of the relationship between the self and the Other, the intimate and the alien. The Other—in this case nature—is seen as something foreign and external which must be mastered in order to make it part of our own domain, the sphere of the human. It is no accident, Malpas re-

minds us, that the rise of landscape painting was tied to the growth of cities and the resulting shift away from the rural way of life (p. 8). Roger (2000) describes landscape as "an invention of city-dwellers" (p. 31) and claims that, rather than drawing us closer to the countryside, it actually distances us from nature, now redefined as an idyllic place of leisure and contemplation in contrast to the hectic pace of city life³. In the city, nature is neatly boxed in by the boundaries of parks and gardens, or restricted to the elements of urban landscaping that allow us to arrange orderly rows of trees and plants along the thoroughfares. In the garden, a controlled, domesticated version of nature finds a space adapted to the needs of people: it is an *hortus conclusus*, an enclosure that excludes the wilder elements and organises its contents to suit human tastes. Consequently, the garden is by definition an artifice (Brook, 2011, p. 166), what Alain Roger would call an *artialisation in situ*. Both garden and landscape represent the human mastery of natural systems, which must adapt to whatever conditions we impose. If we subscribe to Paul Crutzen's theory that the impact of human activity on the earth has ushered us into a new geological era, the Anthropocene, we see that artialisation has become a global phenomenon capable of transforming the evolution of our entire planet. In this context, earth is now clearly the domain of man, and the only hostile regions left are those he has created himself.

² Alain Roger (2000) states that the first landscape to be integrated in art in the 16th century was the countryside—which he defines as a docile region close to the town—and it was not until the 18th century that sea and mountain landscapes were invented. Specifically, the poem "Die Alpen" (1732) by Albrecht von Haller was the first artistic ode to the mountains, previously considered a "horrifying region" (p. 99).

³ Alain Roger (2000) even suggests that the city has replaced the mountains as that "horrifying region" (p. 125) of old, a hostile setting devoid of beauty.

Now that there is not a single corner of the planet unaffected by human activity, the order imposed by man is viewed as a natural order. However, as anthropologist Gregory Bateson (1972) pointed out, in reality we are destroying the earth's natural systems; they are still natural, but we make them unbalanced (p. 435). This loss of balance exacerbates the effects of what we call natural disasters. Hurricanes, storms, frosts and floods destroy the "order of place", an ideal material order established by human communities. The illusion of keeping nature under control shatters when we realise the impossibility of containing forces that tear down everything humanity has built and reveal the frailty of our manmade landscape. In this respect, the sociologist J. Nicholas Entrikin (2011) notes that natural disasters have always been considered mere calamities, a tragic hiccup in the normally harmonious relationship between humanity and nature, even though they are also processes that bring about a change and renewal of the natural landscape (p. 114). Natural disasters are the flipside of landscape as the representation of placid, domesticated nature, but they are also the object of fascinated contemplation given their awe-inspiring power. Transformed into fearsome creatures, they symbolise the perfect rival to humanity's establish order, reaffirming the idea of the latter as the "natural order" versus the "chaos" of "wild nature". The custom of assigning male and

female names to the storms that hit the United States each year, established by the National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA), only reinforces this perception of natural systems as our enemies⁴, drawing a clear line with humanity on one side and nature on the other. Despite the illusion of harmonious coexistence, natural systems that humans cannot control become a fearsome Other, an entity that threatens the established order and therefore cannot be a part of it. Thus, to a certain extent natural disasters cease to be seen as part of nature.

Sublime Destruction

The schematic yet realistic 3D representation of a conifer on a mountainside stands out against a deep black background. Both the tree and the rock are made up of a cloud of white points that resembles the pattern created by a 3D scanner⁵, although in fact the objects were modelled on a computer screen. This type of representation clearly shows that the image is not real but a rendering, an artificial construction generated by computer software. Yet its similarity to a technology that captures data corresponding to a real space leads us to believe that what we are seeing is a virtual representation of trees and rock formations which actually exist somewhere on earth, when in fact this is not the case. The image is entirely synthetic, an

⁴ The NOAA found that identifying storms with short, memorable names was helpful for issuing warnings and avoiding possible confusions. In 1953 it began using female names, and since 1978 it has used both male and female names.

⁵ A 3D scanner is a device that captures the distance and position of objects around it by means of a laser. Taking thousands of readings, each represented by a point, it produces a highly detailed 3D model of the surrounding space. The data it collects form what is known as a "point cloud". This data can later be processed, adding colours and textures to give the model a more realistic appearance.

illusory construction which, despite announcing itself as such, strikes us as deceptively credible. It is a landscape that makes no attempt to deny its fictional nature and yet, like all landscapes, invites us to view it as an authentic representation of nature. Its ethereal presence soon fades: slowly, the treetop dissolves into spiralling ashes, a cold flame that consumes the rendered object bit by bit until it disappears altogether.

In *Deforestación* [Deforestation], Fran Pérez Rus creates the visualisation of a disaster which occurs in nature but is entirely unnatural. Experts estimate that 80 percent of the planet's natural forests have been destroyed to date, and the rest are disappearing at a rate of 13 million hectares per year. A patch of forest the size of New York City is destroyed every day (Bjornlund, 2010; Moutinho, 2012). The primary culprit of this global deforestation is human activity: expanding pastures and farmlands, legal and illegal logging, mining, new rural settlements and, of course, forest fires started by accident or arsonists. According to a WWF report, 116,000 hectares are burned each year in Spain, and fire has destroyed 25 percent of the country's forests over the last 20 years. If this trend continues, by 2075 there will not be a single forest left (Hernández, 2014, p. 9). Another statistic reveals the harmful effects of human activity even when attempting to reforest devastated areas: 60 percent of all major forest fires occur in regions where trees have been planted without respecting the ecosystem's original biodiversity, creating homogeneous expanses of highly flammable species such as *Eucalyptus*, *Pinus halepensis* and *Pinus pinaster* that made it easier for fire to consume these forests (Hernández, 2014, p. 10). Forests disappear as

their trees are cut down or burned, but in many cases our good intentions make matters even worse by replacing them with artificial clumps of non-native species. These new forests are no longer part of the natural environment —understood as an environment that develops on its own, without human intervention— but foreign elements inserted where they don't belong. As Bateson reminds us, this artificial manipulation of the forests unbalances the natural systems, thereby facilitating their subsequent destruction.

The fragile, artificial nature of such forests is reflected in the 3D model created by Pérez Rus, an aseptic simulation that is paradoxically quite real insofar as it replicates the essence, if not the exact appearance, of the original. The philosopher Jean-François Lyotard associates landscapes and forests with the realm of the formless and uncontrollable: "It used to be said that landscapes —*pagus*, those borderlands where matter offers itself up in a raw state before being tamed— were wild because they were, in Northern Europe, always forests. *FORIS*, outside. Beyond the pale, beyond the cultivated land, beyond the realm of form" (quoted in Kastner, 2012, p. 38). If we understand the forest as raw, primitive matter beyond the sphere of the human, then the ephemeral armature of points that the artist constructs and leaves floating in empty space is undoubtedly the most suitable manner of representing it. Thus rendered, the tree cannot be part of an idealised vision of nature; it appears as the strange, mysterious element it is, even as it is consumed before our very eyes. This slow, stately process of destruction is both upsetting and fascinating, insofar as it reminds us of the progressive and unstoppable

disappearance of the earth's virgin natural spaces. The statistics on deforestation provided above paint a terrible picture of the rapid devastation of vast wooded expanses, enormous masses of vegetation reduced to barren wastelands. However, Fran Pérez Rus has decided to show this process, not by offering a global overview of deforested areas, but by focusing on a few individual trees that gradually disintegrate and vanish into a plain synthetic landscape. This approach inevitably reminds us of Romantic landscapes, of the solitary trees, desolate peaks, decadent ruins and tiny, solitary human figures that populate the canvases of Caspar David Friedrich. Just as the German painter expressed a vision of the sublime in nature, so in these fragile computer-generated conifers we find a form of the sublime: the image of a forest fire inspires feelings of terror and melancholy (which Immanuel Kant associates with the sublime) but is also strangely beautiful.

Matter, Trace and Oblivion

The disappearance of the rendered tree, which we can view as an aesthetic experience, leads us to consider how far we have distanced ourselves from nature and how this has made us tend towards a certain apathy, a kind of forgetfulness or oblivion. The truth of Georges Perec's ironic words is increasingly apparent: "I don't have a lot to say concerning the country: the country doesn't exist, it's an illusion. [...] The country is a foreign land. [...] I am a man of the towns" (Perec, 1999, p. 60). The clear separation between the urbanite and natural spaces implied in this statement is accompanied by a dismissive denial of the country's very existence. If the country doesn't exist, who

cares what goes on there? It is not part of our daily reality: the felling of a tree does not affect us nearly as much as a blackout, a traffic jam or a workers' strike on the underground. Oblivion is forged on the anvil of distance: our awareness of that wild, raw, unformed nature lying beyond the cultivated lands fades little by little. The tree burns and is consumed, certainly, but it is a cold, distant, hardly perceptible fire. Forests are banished—not only from the planet but also from our daily thoughts—and disappear without a trace, like a watermark that has dried out or a file deleted from the hard disk. In this sense, we can interpret the landscapes that the artist creates as a metaphor for oblivion, the systematic deforestation of the city-dweller's mind, who can no longer envision what lies beyond his own fields, beyond the spaces he finds useful (including the hills where he enjoys his Sunday picnics) and the processes he understands and controls. What good is a forest? How is a clump of trees on a plain or a mountainside useful, unless it's been fitted out with tables, rubbish bins, a car park and a space where the kids can play? In the deforested mind there is no room for anything that takes up space on the planet and is not exploited for human profit. This omission of the country's very existence is the seedbed of the actions that will wipe out the remaining 20 percent of our natural forests.

In the virtual space of a 3D model, making things disappear is much more natural. The very environment is ephemeral and unstable, a mere representation or enactment of the data stored in a file. That same data is doomed to disappear, thanks to a planned obsolescence which will render them unreadable as the sof-

70 tware the artist uses is gradually replaced by new programs and operating systems that will one day cease to be compatible with the original file. Even the hard disk on which that file is currently saved will not work in a few years. The artist circumvents this instability by making a video of the computer-generated process, a record of the calculations made by the machine at a certain moment, when the form of a moving image is played back endlessly. This scene, kept intangible in a wall projection, is rounded out by a series of pieces that transfer the image of the tree to the material it produces. In a deliberately ironic gesture, the artist depicted different stages of the deforestation process on several wood panels using the technique known as pyrography or wood burning. A phrase he found on a blog inspired this materialisation of the image: "Humans are the only creatures in this world who cut down trees, make paper out of them, and then use it to write 'Save the Trees'." This glaring contradiction eloquently sums up the growing distance between us and nature and its inevitable result: oblivion. In Fran Pérez Rus's works, the wood panels are not merely rigid support surfaces and the technique he uses is not just an effective way of transferring an image onto that surface, for both the material and the act of burning it add layers of meaning to the pieces. The cold, computer-modelled fire is made visible on the wood by a precise and, of course, hot burning tool; but the scorching heat, rather than making the tree disappear, sears it onto the surface as a permanent image. Moreover, one of these carvings directly refers to the found phrase by urging spectators to "save the trees", immortalising the exhortation on a piece of wood which was cut and burned for the sole purpose of conveying that message.

The contradictory relationship between support and content is also found in the *Registros* [Records] series, twelve prints on paper of logs modelled in 3D from photogrammetric data captures. This technique can replicate the texture of a surface by measuring numerous images of it, translating two-dimensional information into three-dimensions and generating a virtual object. In this way, the real logs are digitised and turned into intangible forms which nevertheless seem strangely tangible thanks to the meticulously detailed reproduction. Unlike the images of deforestation, in this case the artist began by mapping actual trees, but he only reproduced their bark; as a result, in the 3D model they appear as hollow casings, more like a mould than a real object. Thus the logs appear to be mere traces, partial records of the nature that the artist subjected to the scrutiny of a machine. The process whereby the tree log becomes a computer-generated casing also adds another layer of meaning to the project. Fran Pérez Rus bridges the gap between him and nature by appropriating the texture of the bark to preserve it in a digital environment generated by 3D modelling software. In this way, we might say that he preserves the trace of the tree and its existence, saving it from oblivion (by presenting it for us to see) and possible destruction (by saving a digitised record). The tree has therefore been "saved" in two senses: saved from extinction and anonymity, and saved to disk. The need to "save the trees" can thus be understood not only in connection with the worldwide deforestation epidemic, but also as a statement about the importance of halting the interior deforestation that takes place in our thoughts, day after day.

Pau Waelder

Bibliography

- Bateson, G. (1972) *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bjornlund, Lydia D. (2010) *Deforestation*. San Diego: Reference Point Press.
- Brook, I. (2011) "Reinterpreting the Picturesque in the Experience of Landscape", in: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape: Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge and London: The MIT Press, pp. 165-182.
- Entrikin, J.N. (2011) "Geographic Landscapes and Natural Disaster" in: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape: Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge and London: The MIT Press, pp. 113-130.
- Hernández, L. (2014). *Los bosques después del fuego. Análisis de WWF sobre la necesidad de restaurar para reducir la vulnerabilidad de los bosques*. WWF Spain Report. Retrieved on 5 June 2016 at: <http://www.wwf.es>
- Kastner, J. (ed.) (2012). *Nature*. Cambridge and London: Whitechapel Gallery and the MIT Press.
- Malpas, J. (2011) "Place and the Problem of Landscape", in: J. Malpas (ed.) *The Place of Landscape: Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge and London: The MIT Press, pp. 3-26.
- Mitchell, W.J.T. (ed.) (2002). *Landscape and Power*. Chicago: University of Chicago Press.
- Moutinho, P. (ed.) (2012). *Deforestation Around the World. Rijeka: InTech*.
- Perec, G. (1999). *Species of Spaces and Other Pieces*. London: Penguin Books.
- Roger, A. (2000). *Breu tractat del paisatge*. Barcelona: Edicions La Campana.

Biography

Fran Pérez Rus (b. Lupión, 1986) graduated from the University of Granada with a BFA and an MA in Art Research and Production. He is currently rounding out his education with courses on new technologies.

His primary field of interest is the symbiosis of physical reality and the virtual reality of today's society: a hybrid reality that allows us to see our surroundings in new and different lights. Pérez Rus's oeuvre revolves around the mutability of nature, an ecosystem where all agents are interconnected, as he strives to reveal the hidden, underlying layers of the processes in which we are immersed.

He adopts an open, cross-cutting approach to artistic practice, making good use of the new media spawned by the imbrication of art, science and technology. Expressed in the language of video art, installation and new media, his work proposes a new way of experiencing the material and virtual nature of which we are a part.

Fran Pérez Rus has produced projects for Linea de Costa (Cádiz), Sierra Centro de Arte (Huelva), Espacio Islandia (Madrid), Scarpia (Córdoba), Centro Federico García Lorca (Granada) and Galería Weber Lutgen (Seville). He has also been selected as a finalist in several competitions, including D-Mencia, MálagaCrea and Iniciararte. While pursuing his artistic career, he currently teaches video mapping at the Granada Art School as well as other courses and workshops.

www.franperezrus.com

ISBN: 978-84-9959-224-4



9 788499 592244