



Este proyecto es mi interpretación, como artista contemporánea, de una de las mayores urgencias de nuestro presente, la crisis medioambiental global que estamos viviendo. Se trata del mayor reto al que nos hemos enfrentado como sociedad y nuestro futuro depende, en gran medida, de cómo lo afrontemos.

La falta de una reacción adecuada por parte de nuestra sociedad a esta emergencia, es lo que me motiva a llevar a cabo esta acción individual en forma de proyecto artístico.

El cambio climático es un hecho científicamente probado y las actividades humanas son su principal causa. Nuestro impacto sobre el medio ambiente pone en serio peligro nuestra propia supervivencia y la de muchas especies y ecosistemas en su conjunto.

Conceptualmente, este proyecto gira en torno a una de las consecuencias directas del cambio climático: el aumento de las temperaturas. El calor extremo provocado por este aumento derrite, deforma y seca la materia. Mediante la utilización de la hipérbole, he exagerado las cualidades del calor extremo, aplicándolas a mi ecosistema primario, mi hogar, convirtiéndolo en este trabajo experimental.

Explorando las transformaciones y los nuevos imaginarios provocados por la situación climática actual, he llegado a la conclusión de que en la pantalla del juego de nuestra vida aparece el mensaje **Game Over**. Se trata de un mensaje tradicional de los videojuegos que indica que la partida ha terminado. Esta expresión, como metáfora del fin de nuestra vida, me da pie a utilizar la estética y la simbología de los videojuegos, en concreto la de los arcade, para fundamentar en ellos la narrativa del proyecto.

La suma de estos dos conceptos, el calor extremo y el final del juego, combinándolos con investigación, experimentación y relación, me han llevado a elaborar una serie de dispositivos críticos que ayudan a reflexionar sobre el contexto climático y sus retos contemporáneos.

Boceto de Instalación Relax (Ubicada en el exterior del sitio expositivo)

<https://folio-uploads-pro.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/1681/2023/06/21175910/Relax-media.mp4>

Mi posicionamiento, desde una perspectiva artística, es que es necesario elevar la radicalidad del mensaje en la lucha para contener el calentamiento global, ya que la situación que enfrentamos es realmente crítica. Entiendo que esta postura no siempre es bien recibida y puede generar resistencia o rechazo, pero también sé que si logra generar un diálogo constructivo, puede ser sumamente beneficiosa, porque al desafiar las normas establecidas, es capaz de provocar una reflexión más profunda y dejar un impacto duradero en el espectador.

Game Over es un proyecto expositivo multidisciplinar que consiste en un conjunto de artefactos artísticos que me permiten comunicar información compleja de una forma accesible y memorable. Este es un proyecto artístico de responsabilidad individual que busca, de manera emocional y reflexiva, involucrar a su audiencia inspirándolos a la acción. El arte puede contribuir a la imaginación de alternativas, a la transformación social y a la construcción de resiliencia frente a los desafíos.

Entrada exposición Game Over



Death, pared lenticular



Everything is gonna be wrong, pared informativa



La exposición presenta un conjunto diverso de obras que abordan el tema desde diferentes perspectivas y disciplinas, como la instalación, la fotografía, el videoarte, la pintura aleatoria y los ready mades. Cada pieza expuesta expresa la preocupación ante la creciente amenaza del calor extremo y su impacto en el entorno natural y en nuestras vidas cotidianas. La combinación de tan diferentes elementos audiovisuales potencia la comprensión del mensaje a la vez que brinda un enfoque multidimensional al proyecto.

Ready-mades



Invincible video

<https://folio-uploads-pro.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/1681/2023/06/21174708/Invincible.mp4>

A través de la radicalidad de estas creaciones, **Game Over** busca estimular el diálogo y la reflexión sobre el cambio climático y el calor extremo, desafiándonos a repensar nuestras acciones y buscar soluciones sostenibles.

Melted life, serie fotográfica





Melted life, fotografías animadas

<https://folio-uploads-pro.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/1681/2023/06/21185956/Animaciones-Game-Over.mp4>

Superar los desafíos en los videojuegos requiere de habilidad y estrategia por parte del jugador. De manera similar, en la crisis climática, puede resultar difícil encontrar soluciones efectivas y salir del ciclo destructivo en el que nos encontramos. Para ello se requiere esfuerzos colectivos, cambios en los sistemas y en los patrones de consumo, así como la adopción de medidas de mitigación y adaptación para hacer frente a los desafíos climáticos.

Al igual que los jugadores buscan encontrar rutas alternativas para evitar caer y avanzar en el juego, como humanidad, necesitamos encontrar nuevas rutas y soluciones innovadoras para abordar esta crisis. Esto puede incluir la transición hacia fuentes de energía renovable, la adopción de prácticas sostenibles, la conservación de los recursos naturales y la implementación de políticas climáticas efectivas.

¿Seremos capaces de continuar el juego?



BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB

BOURRIAUD, N. (2006). La forma relacional. En: Estética relacional. P. 9-25. UOC Consulta en línea, disponible en:

https://protected-content.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20216_20316/79324.pdf

CAMERON, J.(Director). (1997). Titanic (Película). Nearer my God to Thee, violín (Canción). Consulta en línea, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TTP-X8T2lGo>

CLARAMONTE, J. (2016). Una introducción a la Estética modal. En: Kult-ur. Vol. 3, nº5, p

41-52. UOC. Consulta en línea, disponible en:

<https://dialnet-unirioja-es.eu1.proxy.openathens.net/servlet/articulo?codigo=5567632>

Climate Science 2030. (2023). Climate change is happening all around us. (Web). Consulta en línea disponible en:

https://climatescience2030.com/?utm_source=twitter&utm_medium=paid%20social&utm_campaign=engagement-ipccar6&utm_content=typ-image__adn-card%20meme%203__aud-4.1&twclid=2-5jalryu6zmjtn3hnckk8efbkv

DALÍ, S. (1931). La persistencia de la memoria. Museum of Modern Art in New York City. Consulta en línea, disponible en: <https://www.moma.org/collection/works/79018>

DEBORD, Guy. (1958). Teoría de la deriva. En: Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte. p. 50-53. UOC Consulta en línea, disponible en:

https://protected-content.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20216_20316/83811.pdf

FONTDEVILA, O. (2018). El dispositivo arte. En: El arte de la mediación. p. 23-49. UOC Consulta en línea, disponible en:

https://protected-content.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20215_20315/70712.pdf

GROYS, B. (2014). La soledad del proyecto. En: Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. Buenos Aires. Caja Negra, p. 69-81. UOC. Consulta en línea, disponible en:

<https://protected-content.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20204/67212.pdf>

HAL, F. (2001). El artista como etnógrafo. En: El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo. Madrid. Akal, 1. p. 175-208. UOC Consulta en línea, disponible en:

<https://protectedcontent.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20204/68158.pdf>

Openmind. (2021). No lo llares cambio, llámalo emergencia (climática). (Podcast). Consulta en línea disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=koXrBw-JW4>

PERKINS-KIRKPATRICK, S., LEWIS, S., & ALEXANDER, L. V. (2020). Olas de calor: comprensión y respuesta a eventos extremos de calor. Cambridge University Press.

SARAMAGO, J. (2007). La caverna. Punto de lectura. The Intergovernmental Panel on

Climate Change. (2023). (Web). Consulta en línea disponible en: <https://www.ipcc.ch>

VILASECA, B. (2011). El colapso económico se acerca. (Entrada de blog). Consulta en línea disponible en: <https://borjavilaseca.com/el-colapso-economico-se-acerca/>

WALLACE-WELLS, D. (2019). The Uninhabitable Earth: Life After Warming. Tim Duggan Books. WARHOL, A. (1966). Banana 10. Revolver Gallery. Los Ángeles. Consulta en línea, disponible en: <https://revolverwarholgallery.com/portfolio/warhol-banana-10/>

YÚDICE, George. (2002). El recurso de la cultura. En: El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global. UOC Consulta en línea, disponible en: https://protectedcontent.ftp.uoc.edu/biblioteca/prestatgeries/articles/protegits/20215_20315/70721.pdf

[Actividad 5 - Preparación de la presentación del proyecto y acto de defensa](#)