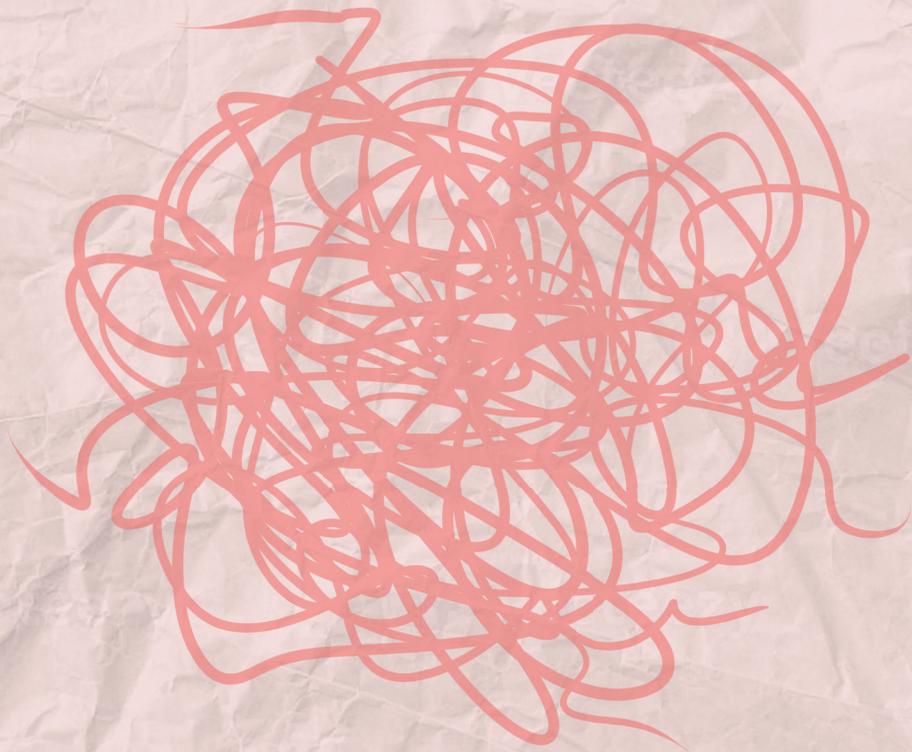


CARTOGRAFÍA DISTOPICA DE UNA MENTE PERTURBADA

Memoria de grado

Ana María Mejía





UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Artes

Rector de la Universidad de Antioquia

Jhon Jairo Arboleda Cespedes

Decano de la Facultad de Artes

Gabriel Mario Vélez Salazar

Vicedecano de la Facultad de Artes

Alejandro Tobon Restrepo

Jefe del Departamento de Artes Visuales

Julio Cesar Salazar Zapata

Coordinador Area de Investigación y Propuestas

Fredy Alzate Gómez

Asesor de Memorias de Grado

Carlos Alberto Aguilar Sierra

Lindy María Marquéz Holguín

Docentes del Area de Investigación y Propuestas

Docentes del Departamento de Artes Visuales

Departamento de artes visuales

Medellín - Colombia

2021

CARTOGRAFÍA DISTOPICA DE UNA MENTE PERTURBADA

Memoria de grado

Ana María Mejía

Memoria de grado para optar al título de maestro en artes plásticas.

Facultad de artes Universidad de Antioquia.

AGRADECIMIENTOS

Finalizar esta carrera, esta etapa es algo que dude muchas veces poder lograr y parada en la puerta de salida lo que me queda al final es la realización de que a pesar de mi infinito divagar, mis crisis emocionales, mi miedo... Mi ansiedad, es claro que puedo lograr mucho más de lo que pienso, pero más aún la certeza de que las personas que me acompañaron en este viaje lleno de baches, siempre supieron que podía hacerlo.

Ahora sólo queda agradecer, a todos esos seres que de una forma u otra me ayudaron a salir de mi laberinto personal. A mis padres Julio y Marleny porque no podrían encontrar dos personas que apoyen tanto una pasión como ellos, por siempre estar para mí. A mi hermana Elizabeth que ha aguantado mis quejas y ha escuchado todo lo que tengo por decir y porque sé que es un apoyo con el que siempre puedo contar. A mi hermano Manuel que es una fuente inagotable de conocimiento y que me ha ayudado cada vez que lo he necesitado. A mis sobrinas Isabella y Sophie por hacerme reír, jugar y mantener la parte de mí que sigue siendo una niña, viva. En especial a Isabella que ha sido la más versátil de las ayudantes, siempre dispuesta a las más ridículas de mis peticiones (lo que agradezco infinitamente). A mis amigos que todos me han enseñado un sin fin de cosas, experiencias y ser una inspiración constante. Especialmente a Alejo que pasó noches en vela ayudándome y por ser un gran apoyo emocional en los momentos más oscuros, por mantenerme viva y a Sara porque nadie entiende mejor la relación de amor/odio a este proceso, por cada conversación que ayudó a formalizar un proyecto, a hacer el mundo un lugar mas absurdo y a reírnos para no llorar. A mis profesores Kike que me ayudo con la escritura de estas memorias, a soltarme y tener una voz propia y a Lindy por ser una fuerza incansable para todos, por nunca dejarnos solos y no dejar de luchar por nosotros. Finalmente agradecer lo que tengo es algo que no hago tanto como debería y agradecerme a mí por lo que he hecho es algo que casi nunca he hecho, entonces esta vez me agradezco a mi por haber soportado, seguido adelante y llegado hasta aquí.





CONTENIDO

Declaración de artista	9
Introducción	11
Justificación	16
Marco teórico	18
ANTECEDENTES	23
Fragmentos de ansiedad	25
Rompe-cabezas	29
De homo-sapiens a homo-cyborg	31
Enajenado	33
Adicción	36
SEROTONINLESS	39
REFERENTES	47
YDK Morimoe	49
Ana Godis	51
Eliana Esquivel	53
Federico Babina	55
Hoja de vida	58
Bibliografía	59

UNA CAJA DE SUEÑOS ROTOS, PESADILLAS Y MELANCOLÍA.

Declaración de artista.

Ella siempre está ahí, viviendo en las sombras, en mi sombra. Es juiciosa en su oficio, llega todos los días temprano con sus juegos y artificios, se me agarra al cuello pesada como plomo y me susurra cosas malas al oído, mete la mano en mi cabeza y desordena todo, y transforma en acertijos los asuntos más sencillos, saca su caja de sueños rotos y me los pone en el pecho para hacerme sentir el vértigo del “habría sido” y el “nunca será”, me sopla en la cara un polvo negro, de pesadillas y melancolía y encierra todo en el vacío. Así me paso muchos días nadando contra su corriente, fumando un cigarro tras otro, llenándome de dulces y pastillas como si fueran ofrendas para apaciguarla un poco. Otros días le sigo el juego y nos juntamos, olvidamos por un rato eso de hacernos caer una a la otra, nos quedamos hasta tarde y

ella me muestra imágenes que tiene guardadas, las recortamos y pegamos meticulosamente en libros, recogemos objetos que tenemos en común y los organizamos y reorganizamos una y otra vez o los miramos a través del ojo de una cámara, ella siempre quiere probar algo nuevo y se aburre rápido de mis juguetes, entonces andamos por ahí saltando entre las cosas, para no perder su interés. Dibujar es lo que más nos gusta y pasamos horas discutiendo detalles o creando mundos que ella misma ha imaginado y usamos pedazos que recortamos de las fotos que guarda para jugar con las posibilidades y nos divertimos como niñas coloreando. Al final del día ella no parece tan grande y agresiva, y caemos ambas, mi ansiedad y yo exhaustas, dormidas.



Too tired

To be

AWAKE

Fall asleep

Too Sick To

SICK

To

UNA LLAVE EN LA MAQUINA DEL FIN DEL MUNDO.

Introducción.

“Hay días en que no puedo encontrar el sol aun cuando está afuera de mi maldita ventana, al levantarse de la cama se siente como una llave en la maquina del fin del mundo.” *Neil Hilborn*

Mi vida pasa frente a mis ojos en segundos, los momentos que marcaron un antes y un después que formaron rasgos de mi personalidad, o que dejaron cicatrices tan profundas que a veces parecen ser lo único que queda, traumas, golpes, momentos felices siempre cargados de tristeza, imágenes del pasado y de momentos que nunca pasaron que guardo, clasificados meticulosamente en cajas dentro de mi mente y que abro con ansiedad cada día en busca de algo que no sé que es. Así paso los días reviviendo el pasado, prediciendo el futuro, ausente del presente.

Vuelvo sobre mis pasos para asomarme a esos momentos que de alguna forma me cambiaron, el día en el que tome un insecticida a los 3 años, intentando encontrar un jarabe para la tos con sabor a uva y el recuerdo de mi papá grande como una montaña, enojado por lo que había hecho, en medio del miedo que le causaba mi posible intoxicación y muerte gracias a mi pequeña travesura, ver a mis papás discutiendo cuando tenía 7 años y ponerme en medio diciéndoles que tenían que parar y hablar, con calma. El día que supimos que mi papá tenía que irse de la casa. Mi hermano lanzándose sobre mí para golpearme cuando tenía 9 años y a mi abuela sujetándolo para que yo pudiera correr y encerrarme en la casa, las compañeras del colegio hablando a mis espaldas sobre cómo era insensible, extraña y distante porque era solitaria y callada, estaba asustada. El primer intento de suicidio de mi hermano, 17 años, y 200 pastillas, llegar a mi casa sola en la madrugada, todos estaban en el hospital y tener un ataque de pánico en medio del sueño, despertar para ver mi cuarto lleno de insectos gigantes que

sólo podían haber salido de algún tipo de infierno, completamente amenazantes, romper a llorar y a gritar, no había nadie alrededor para ayudarme. Abrazar a mi hermano llorando, dos meses después de su intento de suicidio porque había hecho cortes profundos en sus muñecas y me pedía que no se lo dijera a nadie más, yo le pedía que no lo volviera a hacer. Todas las peleas después de eso en que mi mamá no soportaba la idea de herir a mi hermano, me pedía aguantar todo lo que él hiciera, sentirme sola, completamente sola. La necesidad de complacer a mi mamá en todo, imposible, y después la necesidad de complacer a todos, en todo, aún más imposible, el miedo creciendo dentro de mi todos los días, cada reto que enfrenté creí que no podría salir. 3 días antes de mi cumpleaños, 23 años, el segundo intento de suicidio de mi hermano. La imagen indeleble en mi mente de las heridas abiertas que atravesaban todos sus brazos y su cuello, pálido y cubierto de sangre, ir cuesta abajo sin parar, dejar de ver a todos mis amigos por más de 7 meses dejar de salir a menos que fuera necesario, ir a la universidad solo cuando tenía que ir, contaba los días que asistía a clase para saber

cuando era aceptable faltar a una, sólo para no tener que enfrentar el mundo que había más allá de mi cama. Psiquiatras, medicinas, diagnósticos, adicciones, Tardar al menos dos años en salir de ahí, en llegar a donde estoy ahora.

Todas estas situaciones tienen una cosa en común en todas me sentí asustada, expuesta y perdida, aunque sobreviví a cada una de ellas, una parte de mi se iba cada vez, cada caída era una pérdida, poco a poco el miedo se fue convirtiendo en el compañero de cuarto que nunca quise, al punto de que cada posibilidad que me llevara a un contexto que implicara exponerme se volvió algo que tenía que evitar a toda costa, sabía muy bien que mi familia tenía este historial, depresión, trastorno bipolar, esquizofrenia... por un tiempo puse todo mi esfuerzo en negar la posibilidad de que algo me pasara también, yo sabía que algo no funcionaba, pero en mis interminables intentos por no poner más presión a mi vida familiar, rechazaba la idea de que algo estuviera mal a nivel médico, pero cuando los problemas parecen terminar, yo sigo en un estado constante de alerta, sintiendo que todo

a mi alrededor representa un peligro inminente, mi mente no para nunca, trabaja a toda velocidad cada segundo del día, analizando lo que acaba de pasar, muy pronto se volvió imposible de callar, y se hace necesario encontrar la forma de decirle al mundo como me siento y lograr conexiones con personas que pasan por lo mismo, el arte me da la posibilidad de hablar sin palabras.

En mi caso la ansiedad se ha vuelto mi prisión personal, un cubo cerrado en mi cabeza en el que todo entra y gira cada segundo a más velocidad hasta el punto en que las cosas más simples se transforman en una razón para dejarme llevar lentamente a la demencia, en algún momento la manera en que mi mente trabaja me hizo fijarme en cómo trabaja la de los que me rodean y como afectan y se ven afectadas por las concepciones de trastorno, enfermedad mental y felicidad en una sociedad individualista, en la que el concepto de empatía parece haber perdido importancia en las posibilidades que ofrecen las redes sociales de anonimato y exposición casi sin límite, mi reto está en filtrar esa realidad y devolverla en gestos

estéticos que evidencien el proceso de investigación que surge del estudio de mi experiencia y la de los demás en el trato de temas como la salud mental y la expresión de emociones negativas y con esto crear reflexiones acerca de la interacción con el mundo desde una mente que no está sana.

En el proceso me surgen preguntas que han llevado a explorar distintos caminos desde el arte que de alguna forma me permitan comunicar todo lo que ha surgido en el camino, ¿Qué experimentan otras personas que sufren lo mismo que yo, con las diferentes situaciones que han vivido? ¿Cómo puedo mostrar desde el arte esas experiencias y lograr exponer y cuestionar la falta de sensibilidad en el mundo? ¿Cómo puedo evidenciar el impacto de las redes sociales en la tendencia de ocultar las situaciones y emociones consideradas como negativas para crear ilusión de felicidad? ¿Cómo se ve afectado ese impacto por la estética utilizada en este tipo de contenido y cómo puedo usarla en mi proceso creativo para a su vez cuestionarla? ¿Cómo puedo hablar de forma consistente de esto desde las técnicas que utilizo? ¿Qué aportan los

medios digitales, la fotografía, el collage, el dibujo al concepto?, en el desarrollo de las memorias de grado el objetivo es intentar responder lo mejor posible a estas preguntas en base a los resultados que el proceso de investigación-creación ha arrojado hasta el momento actual en el que se encuentra.



UN VESTIGIO, UN FANTASMA.

Justificación.

Las palabras son algo que crea un sentimiento contradictorio en mí, en lo que soy buena y mala, pero como encontrar las correctas para decir algo que llevo años tratando de dejar salir sin éxito, como romper el silencio, el tartamudeo y el discurso a medias de años y años, para confesar una vida de secretos, de mentiras dichas a mí misma y a los demás, cuánto tiempo se puede guardar silencio sin desvanecerse, sin ser más que un vestigio, un fantasma.

Hablar se convirtió en la principal razón para empezar a crear, encontrar un lenguaje propio por medio del cual se me permitiera expresar sentimientos, pensamientos, opiniones que de otra forma encuentro casi imposible exteriorizar, una forma de hacerme visible, que con el tiempo dejó de ser sólo para exclamar mi propia existencia para visibilizar a otras personas cuyas

experiencias conectan de algún modo con las mías así como la problemática de vivir un momento difícil, un trastorno o una enfermedad mental en una sociedad que desentiende y rechaza toda manifestación de estas.

El temor a lo desconocido ha sido siempre un mecanismo de defensa, y la mente de cada uno es territorio desconocido para el resto, hace menos de un siglo que aún cualquier muestra de desequilibrio mental era considerada como un rasgo de posible demencia y todavía en la actualidad no es raro encontrarse con escepticismo acerca de la existencia de la enfermedad mental y los trastornos del estado de ánimo y el comportamiento y son tratados de modo despectivo, algo que no puedo dejar de notar en mi entorno y el de los que me rodean por eso cobra tanta importancia crear con el objetivo de hacer reflexionar y ser más conscientes de cómo nos sentimos y cómo se sienten los demás poniendo el reflector sobre esos hábitos y tendencias que entorpecen el conocimiento y expresión de las emociones.

La presión que ejerce la sociedad en la necesidad de mostrarse como una persona que lleva una vida feliz, sana y equilibrada termina por ser completamente nociva para la salud mental y en este punto las redes sociales tienen un papel principal, según un estudio reciente de la universidad de Cambridge, Instagram es la red social más perjudicial para la salud mental, cuyos resultados demuestran que afecta gravemente la autoestima, las horas de sueño, causa ansiedad social, síntomas de depresión y sensación de soledad además de fomentar el acoso. A lo largo de mi proceso siempre he tenido un gran interés en la relación de caos y tecnología desde el inicio de mi carrera en que los relatos de ciencia ficción captaban mi atención y dedicaba mi trabajo creativo al impacto de la tecnología en la sociedad actual, así voltear la mirada hacia esta red social es algo que une ambos ejes temáticos tecnología y salud mental, por esto crear es para mí un medio para poner en evidencia el contraste entre realidad y virtualidad en relación con el concepto de felicidad y bienestar que ofrece esta plataforma, una vida producida, cada detalle de la cotidianidad

captado con una estética pensada para mostrar una realidad ficcionada, utilizo esta estética como una herramienta en mi trabajo, las fotografías, las palabras que repiten una y otra vez, las tomo y las corto, las intervengo, separo los elementos, rayarlas, romperlas, usar las paletas de colores pasteles y brillantes y las tipografías que sólo por su forma comunican calma o alegría para crear imágenes y textos que exponen los pensamientos y emociones de esas personas que no se atreven a expresar.

INTROSPECCIÓN, EXPLORACIÓN, EXPRESIÓN.

Marco Teórico.

Las memorias de grado se piensan como un recuento, una mirada atrás hacia los pasos que representan un proceso; se desprenden de esta idea unas claves a través de las cuales se puede entender un poco el deambular por la obra propia, como una cantidad de puntos que forman un todo cada día más complejo y siempre inconcluso. Los puntos mencionados se nos presentan, al menos en este paraje de las memorias de grado, como un acercamiento teórico; la necesidad de este tipo de abordaje en una apreciación artística viene precisamente en la profundidad con que se quiera dotar el quehacer del artista, en el sentido de que cada obra extiende sus raíces en el interior de ciertas ideas personales, las cuales se apoyaron a su vez en otras ideas que pensaron otras mentes. El proceso del pensamiento y la expresión en el arte son de algún modo juegos de referencias, aquella

mención en aquél libro desencadena reacciones que encuentran sus pares en otras menciones y vivencias propias, así se establecen los pilares que sostienen un afán creativo. Para hallar orígenes, al menos en el plano de las motivaciones, se deben trazar linealidades; para trazarlas y entenderlas debe desdibujarse el conjunto, como tratando de desmarañar la bola de estambre; teniéndose enfocados los pensamientos principales, se debe diseccionarlos y encontrar en ellos una fuente rica de referentes literarios y teóricos que darían cuenta de esos primeros pasos, todo ello en un marco de tiempo, unos desarrollos y revoluciones que concluyen en la claridad madura del presente.

Lo primero a establecer sería, siendo justos, tres momentos o, si se quiere, tres sentires que marcan el recorrido de esta realización artística. El primer momento sería la exploración exterior, marcado por la tendencia Cyberpunk, distopías, ideas del post humanismo etc; un segundo momento crece hacia adentro, en la introspección, una mirada que penetra para cuestionar las propias libertades, el reino interno de la ansiedad beligerante, la

soledad, la sensibilidad en general; el tercer momento se presenta como la proyección, ruptura de crisálida, la expresión de un largo tiempo de exploración exterior e interior. En cada punto hay referentes, en cada punto se dibujan esquemas de pensamientos teóricos con sus paridades artísticas que encarnan la discusión interna que ha generado la obra y que ahora se plasma en las memorias. Los momentos de exploración e introspección fueron la construcción de una visión del mundo y de uno mismo, la delineación de dos partes que sentarían el suelo de una verdad más potente en el trasfondo artístico: el punto de enunciación. Estos momentos de exploración no se ponen en un orden primero exterior y luego interior de manera aleatoria, lo que se busca es entender que la exploración exterior es un reconocimiento del lugar donde se enunciará la obra; la exploración interior trata por su parte de comprender el lugar de dónde saldrá la obra, la habitación propia, el mirar dentro de la mirada.

Primer momento: Exploración exterior.

Si el quehacer artístico es expresión, lo

primero que se piensa –si acaso se cuenta con tal intrínseca timidez– es en el eco, más que en la voz. La declamación tiene ecos, y lo importante es saber a qué rincones llegarán; ¿cuál es el mundo en el que hablo? Es la pregunta esencial que cobra el tono del futuro cuando se reformula ¿cuál es el mundo en el que hablaré? Las expresiones del futurismo guardan esa inquietud que se refleja en las obras un tanto despersonalizadas de este momento, el yo aún está a merced del mundo futuro, la distopía reina y el futuro es incierto.

Mark Dery (1996) es un referente teórico básico de esta etapa por su obra *Velocidad de Escape*, impresionante compendio de las expresiones de la cibercultura y los postulados del posthumanismo, el futurismo y demás expresiones similares. En un entorno que exploraba el futuro como extrapolación del presente, la mirada de Dery a la contracultura y sus puntos de vista fueron fundamentales para el desarrollo de mis primeras obras. Si la expresión del futuro fue básica en la primera etapa de la exploración exterior, , aparece una pregunta que va a ser el núcleo de la producción plástica en éste

momento: ¿cuál es el mundo en el que hablo? ¿Qué efectos tiene en el mundo que se acerca día a día?

La preocupación por las bases de la distopía se materializó en la obra de Byung-Chul Han, *La sociedad del cansancio* (2017) que fue una apertura a entender cómo hay estrategias que atacan directamente la manera como construimos el mundo desde nuestro punto de vista; la obra expone la exigencia de eficiencia y éxito que nos impone el capitalismo para reducirnos a una crítica, que cargamos sobre nuestros hombros; nos volvemos víctima y victimario, verdugo y condenado que no encuentran más que insatisfacción al mirarse desde estándares impuestos por poderes ajenos, los mismos que condicionan la manera en cómo miramos el mundo. Allí estaba la distopía, en las estrategias del amo para subyugar, para aplastar desde adentro las mentes sensibles.

Segundo momento: Introspección

De repente hay una duda que crece, quién habla, quién dice, quién pregunta, quién escucha,

responde y niega. Había un abismo gigante, una pregunta vacía que debía formularse ¿desde dónde hablo? Si el yo se vuelve un puntito solitario que deambula por inmensos salones que nunca reconoce y que lo sobrecogen, entonces ¿cómo hablar de arte cuando se ignora el artista? La pregunta no era despreciable ni mucho menos nueva, era buscarse entre toda la confusión de ser uno mismo con una necesidad que sobrepasa la paradoja de la pregunta, una necesidad de encontrar, como lo expresaría Pizarnik (2010): “alguna verdad pequeña en que sentarme y desde la cual vivirme, alguna frase solamente mía que yo abrace cada noche, en la que me reconozca, en la que me exista” (p.16).

Lo primero que se hace es ver la panorámica interna: allí se ven soledades, aquí inseguridades, por allá amores, en aquél rincón vanidades, pero hay siempre una constante en los reinos interiores, un temblor que se extiende a todas las emociones, una inquietud que se alza por sobre el bullicio de los estados: Todos parecen llamarle “ansiedad”. Parece terrible –y puede serlo sin duda– pero en la

guía práctica para los trastornos de ansiedad del doctor J. Américo Reyes-Ticas (2005) hay luces de fría claridad y cálida esperanza. “Es impensable la vida sin ella” (p.5) se atreve a escribir, pero tiene expresiones patológicas. Se la nota en los poemas de Neil Hilborn que rebosan de ella; en los diarios de Pizarnik (1955-1972) y ni hablar de su poesía. Según el Dr Américo, la ansiedad se entiende como patológica cuando se empeña en manifestarse sin “razón” alguna, o cuando anhela continuar con ese incesante palpitar cuando ya pasó su hora y su momento. Marcos Roda (2004) en su vida como profesor de la Academia Superior de Artes de Bogotá (ASAB) parece entender que “lo único que produce obras de calidad es la investigación y el trabajo. Investigación y trabajo fustigados por la que yo llamaría ansiedad-voluntad” (p.322).

Una mirada interior concede la panorámica de la creación artística, un parto a través de tormentas de sensibilidad y de emociones, y en este proceso se dibuja ese punto específico, ese lugar de dónde sale la voz: la afectación. Pasa a través de los filtros de ansiedad, emocionalidad, y sensibilidad, engendrando materia prima para la creación.

Pero ahonda el sufrimiento esta concepción de la creación, el mundo interno está plagado de caos, y si bien hay momentos cálidos y sinceros, hay muchas sombras que se ciernen sobre el proceso artístico. Nietzsche (2016) propone una perspectiva que atiende al dolor como un motor: “Crear — esta es la gran redención del sufrimiento y el modo como la vida se vuelve ligera. Pero, para que haya un creador, hacen falta sufrimiento y mucha transformación. ¡Sí, en vuestra vida debe haber mucho amargo morir, creadores!” (p.121). Desde allí que se den profundas transformaciones en la obra, ya no como un torrente que arrastra sin razón, sino como un punto necesario del existir artístico y que puede enfocarse con una intención.

Tercer momento: Unificación y expresión

Cuando se tiene claro desde dónde se dice y hacia dónde se dice, la problemática adquiere madurez, requiere construcción consciente, la seguridad de la enunciación aparece cuando hasta entonces se buscaba el contexto. El andamiaje es firme, el muro está abierto, ahora queda crear. Pero

la creación requiere un trasfondo, la conclusión de un trasegar por el alma propia y por el mundo ajeno que dé cuenta del viaje. La preocupación esencial se abre desde lo afectivo hacia la emocionalidad, la sensibilidad y la ansiedad como ejes que orbitan la obra artística; les rodea el mundo de lo concreto, la idea de la enfermedad mental encerrada en una cárcel de pastillas, la psiquiatría como un discurso sobre lo normal y lo anormal, la separación del yo entre sus tendencias patológicas y sus tendencias normales.

Todo esto atraviesa el artista, y nace la pregunta que es transversal al yo y al mundo ¿cómo se unen la enfermedad mental y el arte? Foucault (1997) hace temblar los cimientos del conocimiento con su arqueología del saber, y entonces ya el loco no es tal por esencia, sino como reemplazo de un leproso. Hay un cambio de geografías, el loco ya no deambula, se le encierra en lugares y se lo aleja. ¿Y el arte? María del Río Dieguez (2006) en su tesis doctoral *Creación Artística y Enfermedad Mental para la facultad de Bellas Artes (Universidad Complutense de Madrid)* explora cómo entra el

arte en estos espacios separados donde habitan los “locos”, y cómo el delirio se vuelve una forma de representación del mundo; en su expresión terapéutica la facultad artística hace de llave que rompe los bloqueos que el loco encuentra en su relación con el mundo. De esta forma la idea del arte y la enfermedad mental adquieren matices que dignan de ser expuestos, y así el mundo del yo, aquél laberinto ansioso y lleno de contradicciones afectivas se encuentra con las imposiciones del mundo exterior sobre su mirada propia, un discurso de la normalidad que delega a los rincones bizarros de lo humano toda expresión que no entre en las definiciones. Así el arte otorga a la enfermedad mental algo que la ciencia no puede: Posibilidades de transformación, de que incluso deje de comprenderse como algo negativo, o desfavorable para redimirlo, como un impulso de expresión, capaz de mostrar una concepción particular del mundo.

ANTECEDENTES.



FEEL
SOMETHING
YET?

FRAGMENTOS DE ANSIEDAD

Fragmentos de ansiedad. Libro de artista. 34x23 cm. 2018.

Un libro es un contenedor, un armario y cada página un cajón lleno de información puesta cuidadosamente para observarse, leerse y llevarse para siempre en la memoria. *Fragmentos de ansiedad* un pequeño libro hecho a mano, a modo de palabrario, en el que cada letra está acompañada de una cita y un collage estrechamente ligado al significado que tiene para mí cada texto de los escritores, poetas artistas que me han acompañado tanto en mi proceso artístico como en mis momentos de crisis, desde los poemas de *Pizarnik* hasta los relatos de terror cósmico de *H. P. Lovecraft*. Por lo tanto esta pieza es un homenaje, que a la vez se convierte en algo indispensable, que me recuerda que no estoy sola porque otros, a pesar de no conocerlos, están ahí para brindarme su manera de entender lo que me sucede.



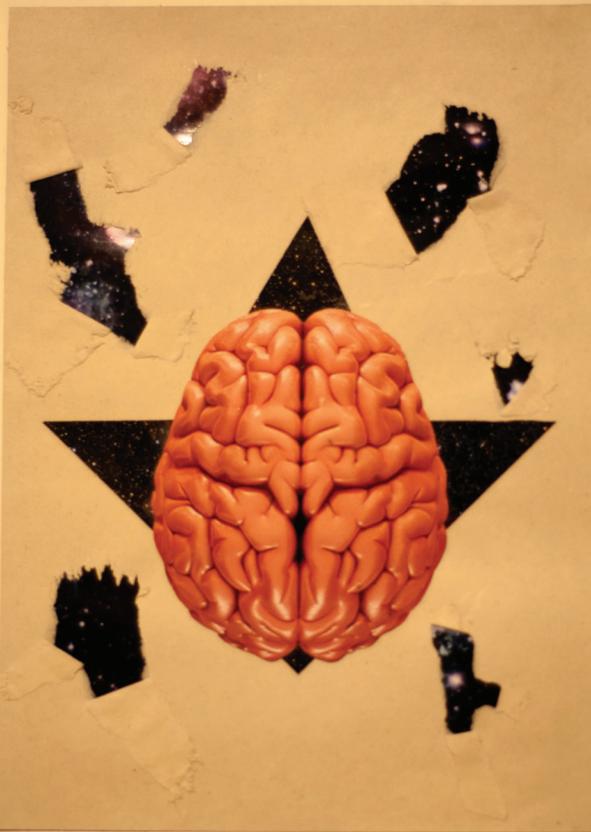
B

biNEURAL

"la mentira, la ilusión y rasgo el velo
para luego ver el cielo donde dormo
saber que hace tanto espero.
miro entre hemisferios un vehículo
piramidal y navego en otros planos
como todo un inmortal.

descendiendo en el tiempo, desvelando
el misterio, observando desde el cielo,
iónica realidad."

Juste la juste



L

LECHE

"Quiero dormir! ¡dormir, más que vivir!
En un sueño, como la muerte, dulce,
estampé mis besos sin descanso
por tu cuerpo pálido como el cobre.

para ahogar mis sollozos apagados,
solo preciso tu profundo lecho
el poderoso olvido habita entre tus
labios y fluye de tus besos el lecheo."

Charles Baudelaire.



P

PARALISIS

“Un horror abismal le había privado de la capacidad de moverse, parecía estar atrapado en los grillos de la parálisis del nervio en el que el cerebro, espectador distante es incapaz o reacio a transmitir los impulsos nerviosos a los músculos. Se dijo frenéticamente que estaba sonando, que dentro de un momento desparecería.”

H. P. Lovecraft.



ROMPE-CABEZAS

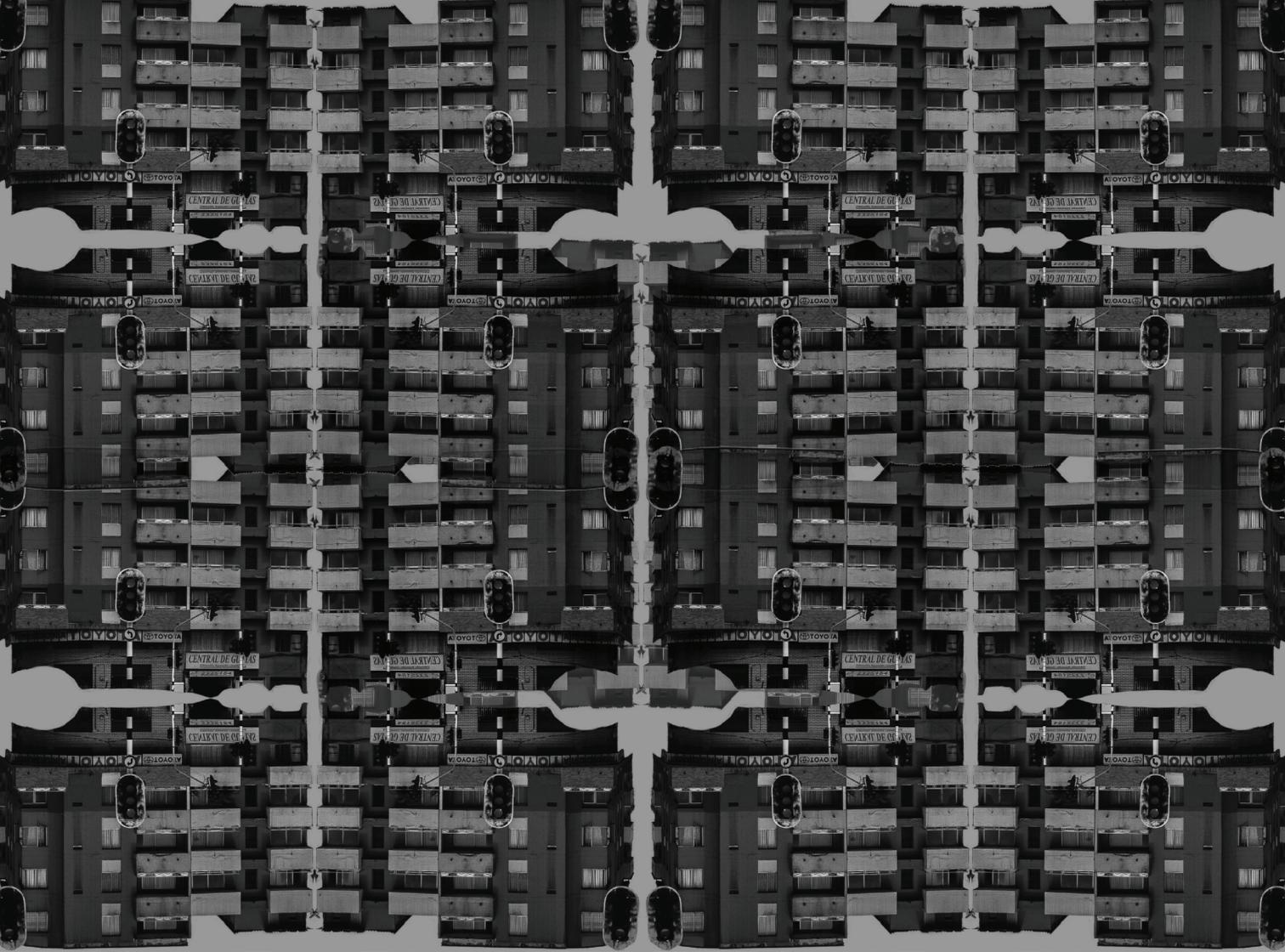
Rompe-cabezas. Instalación (Rompecabezas en mdf, video). Dimensiones variables. 2017.

Sobre una base hay un rompecabezas desarmado, la imagen es una modulación de un edificio a escala de grises, sobre la pared se proyecta un video de la ciudad, el tráfico y el ruido del centro de Medellín para ser precisos.

Vivir con la presión constante del desorden de la ciudad se ha vuelto una forma de habitar el mundo normal para la mayoría de nosotros, pero así como los problemas del individuo tienen efecto en la sociedad, el caos que nos rodea, el bullicio de la gente, el tráfico, la contaminación, el ruido constante afectan la manera en la que nos desenvolvemos a través del día a día, nos enfrentamos a resolver una serie de problemas a los que no solo debemos encontrar una solución rápida sino que tenemos que pensar mientras todo a nuestro alrededor está en movimiento y el sonido de la ciudad se vuelve una especie de estática dentro de nuestra mente y encontrar la manera

de concentrarnos a pesar de eso en los retos que nos impone la vida diaria es realmente difícil. El rompecabezas hace las veces de un problema cotidiano, el espectador debe completarlo en un tiempo reducido, la imagen en el parece no tener sentido se repite y es confusa aludiendo así a la contaminación visual de la ciudad, también debe someterse a resolverlo con la constante presión del video que se proyecta sobre si mismo imágenes de la ciudad en movimiento y el sonido de los carros, la gente, el martillo neumático de una construcción en proceso. Así se crea una reflexión sobre cómo se ven afectados la resolución de problemas, el estado emocional y mental de cada uno de nosotros al vivir sumergidos en el caos constante de los escenarios urbanos.





DE HOMO-SAPIENS A HOMO-CYBORG

De homo-sapiens a homo-cyborg. Video en stop motion. 2016.

El video muestra a una chica de apariencia normal, en un plano medio corto, desnuda, ajena a la cámara, la música empieza a sonar y la cara de la chica se va tornando blanca y por sus brazos empiezan a dibujarse cables, circuitos y botones, que se esparcen por todo su cuerpo hasta llegar a su cara, mostrando el humano atravesado por la maquina, el cyborg. El video termina cuando ella abre los ojos que se tornan blancos, mirando fijamente a la cámara.

La obra se desarrolla desde el concepto del transhumanismo, el humano que ha dejado de ser completamente humano en su estrecha relación con la tecnología, la música, creada originalmente para la obra muestra dos puntos de vista: El homo-sapiens y el homo-cyborg, mientras el cyborg dice que la tecnología es la revolución del ser humano, que va a liberar todas las capacidades que tenemos, ella dice que no es verdad, que no es evolución que

no es la conclusión de todos nuestros sueños y esperanzas como especie. Dando una mirada a las corrientes futuristas que ven el avance tecnológico tanto como un mundo lleno de posibilidades como también una resistencia a perder la humanidad en medio de la maquina, o un camino que nos lleva a la destrucción, y así el miedo a que esa sea la dirección que la sociedad está tomando. El humano se vuelve maquina y la realidad se vuelve ficción.





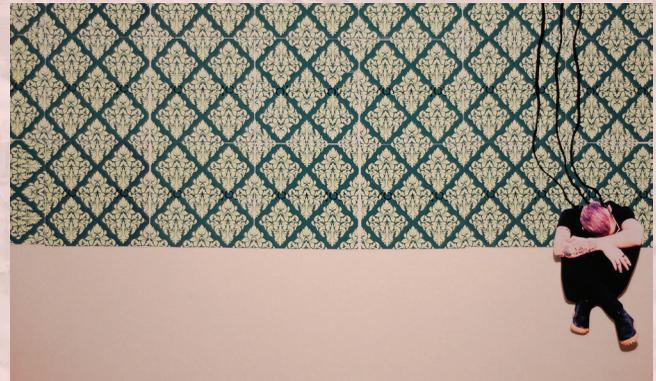
ENAJENADO

Enajenado. Instalación (GIF, stop motion, collage, pantalla de televisor antiguo). Duración 00:00:31. 2017.

En la pantalla aparece una escena de una ciudad oscura en el fondo y en el primer plano un muro gris, frente al que pasa un personaje caminando sin mostrar interés en la ciudad más allá del muro, llega a un cuarto vacío en el que se sienta, unos cables bajan y se conectan a su cabeza, lo transportan a un lugar virtual, lleno de imágenes de todo tipo, vicios, sexo, drogas, ruido, sobre un fondo de estática de TV o efecto de nieve que es un fenómeno que ocurre en los televisores analógicos cuando la señal se pierde y va acompañado por un ruido de zumbido de la estática de TV se forma una figura femenina que se deforma y se desplaza hasta entrar por sus ojos, haciéndolo a nuestro personaje caer al suelo, despierta en el mismo cuarto, con los cables aún en la cabeza, acostado en el suelo.

Pasar por el mundo real ignorando que pasa a nuestro alrededor es algo que hacemos

usualmente, ir directo a la cama y centrar la mirada en una pantalla por horas, ya sea un computador, un teléfono o un televisor, buscamos la realidad que nos presenta la virtualidad, el bombardeo de imágenes del mundo que no es el mundo, la publicidad, las vidas de otros y perdemos de vista la propia, mientras la realidad se deshace a nuestro alrededor. La estética del retro-futurismo evoca al tiempo la nostalgia de mirar hacia el pasado, una mirada al futuro distópico y la ciencia ficción, en la reflexión de un síntoma que empieza a ser preocupante de la sociedad actual.







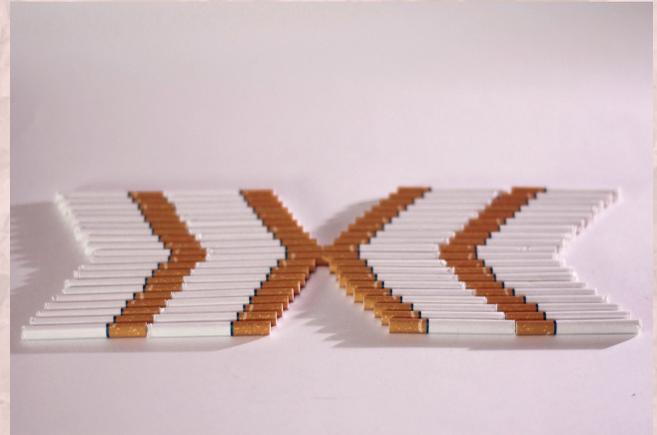
ADICTION.

ADICTION. Instalación (fotografías, dulces, cigarrillos, medicinas). Dimensiones variables. 2017.

Sobre una mesa hay dulces, cigarrillos y medicinas todos organizados de distintas formas, simétricos, cuidadosamente puestos, encima de ellos hay fotografías de los mismos objetos antes de ser retirados de sus distintas envolturas y debajo de cada una hay otras fotografías que muestran los elementos organizados, que van desapareciendo poco a poco en las siguientes imágenes, hasta solo quedar, las cenizas, las envolturas y los paquetes y tarros vacíos de las medicinas.

En el intento por mitigar la ansiedad que siento constantemente, aparecen ciertas manías y vicios, organizar los objetos minuciosamente, concentrada en las formas y colores, comer los dulces compulsivamente para sentirlos en mi boca que parece dejarme absorta por un corto tiempo en sentir el sabor fuerte y deshacer el dulce hasta terminarlo, fumar cada cigarrillo, verlo consumirse, volverse cenizas, ver el humo

volar y contar el paso de las horas en las colillas del cenicero, buscar algo de alivio en las medicinas que recetó algún psiquiatra cansado y algunas que no recetó nadie. Las formas de hacerme daño, de ver cómo me consumo, como un cigarrillo, como un dulce que se derrite en el sol, una pastilla que se deshace en la boca, para terminar como nada más que un montón de cenizas, o un envoltorio vacío.



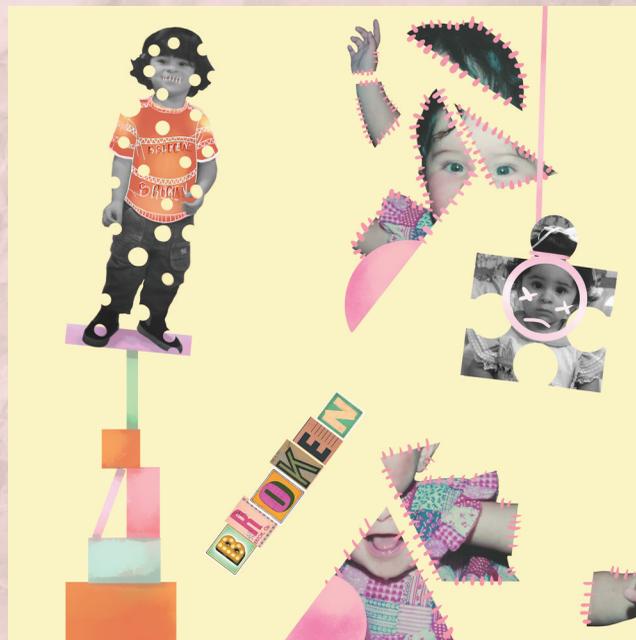


SEROTONINLESS

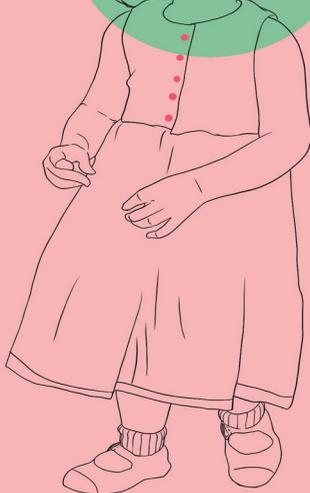
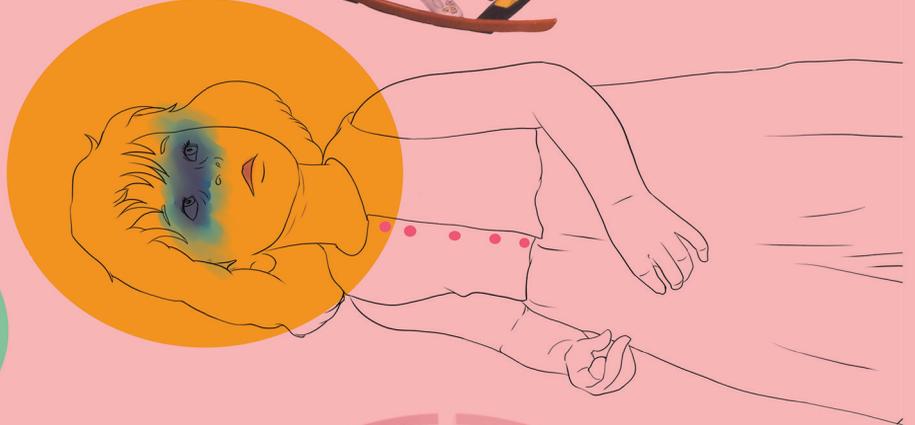
SERORONINLESS. Ilustración y collage digital.
Dimensiones 1x1 m. 2019.

Serie de 9 ilustraciones digitales, cada una refleja una etapa de mi vida en relación a la ansiedad generalizada, las imágenes están formadas por imágenes más recopiladas de diferentes momentos, desde mi niñez temprana hasta autorretratos recientes que recorto, reinterpreto e intervengo digitalmente para imprimir en ellas un momento de la vida pero no un momento físico, material sino un pensamiento, una emoción, un recuerdo distorsionado ¿qué es lo que forma la historia de cada individuo? no son los momentos tal y como pasaron sino con el velo de como se vivieron y se sintieron, una amalgama de sensaciones y realidades a medias . Las imágenes están impresas en vinilo adhesivo y montadas en la pared en un orden específico, creando así una narrativa que consigue sintetizar un círculo vicioso que consta del sentimiento de estar “roto” desde un principio lejano, el momento en el que se comprende y como por momentos se siente el sabor de haber logrado

salir, pero como parte de la vida el círculo se repite una otra vez.



BROKEN. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019





FALL. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019

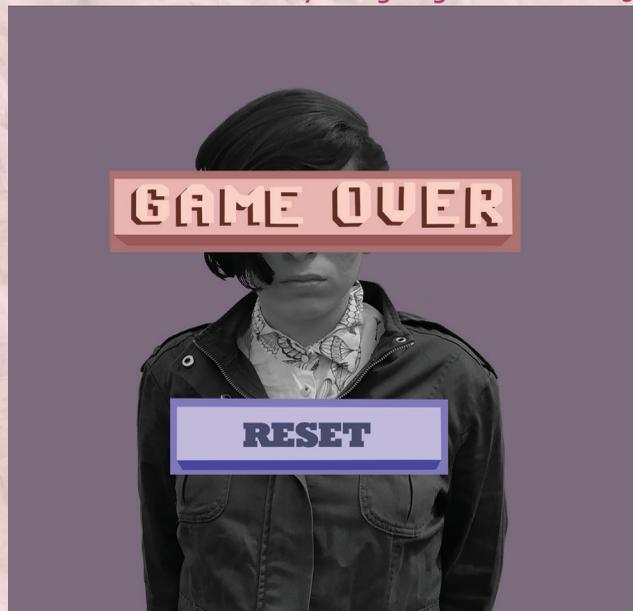
CRISIS. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019

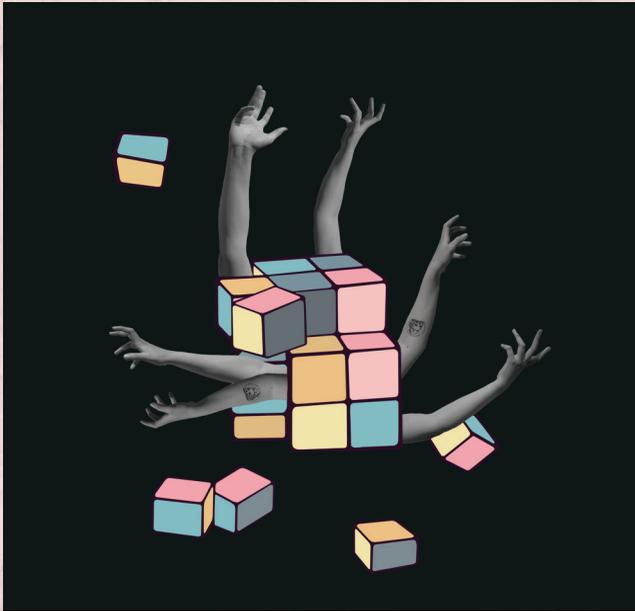




EMPTY. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019

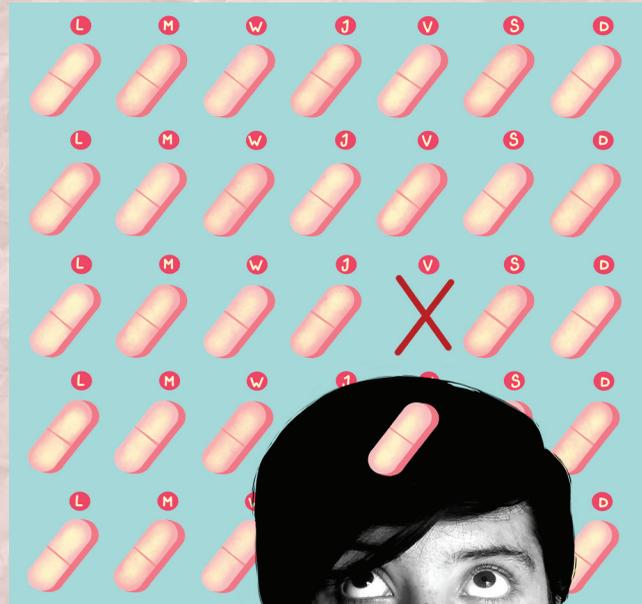
GAME OVER. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019

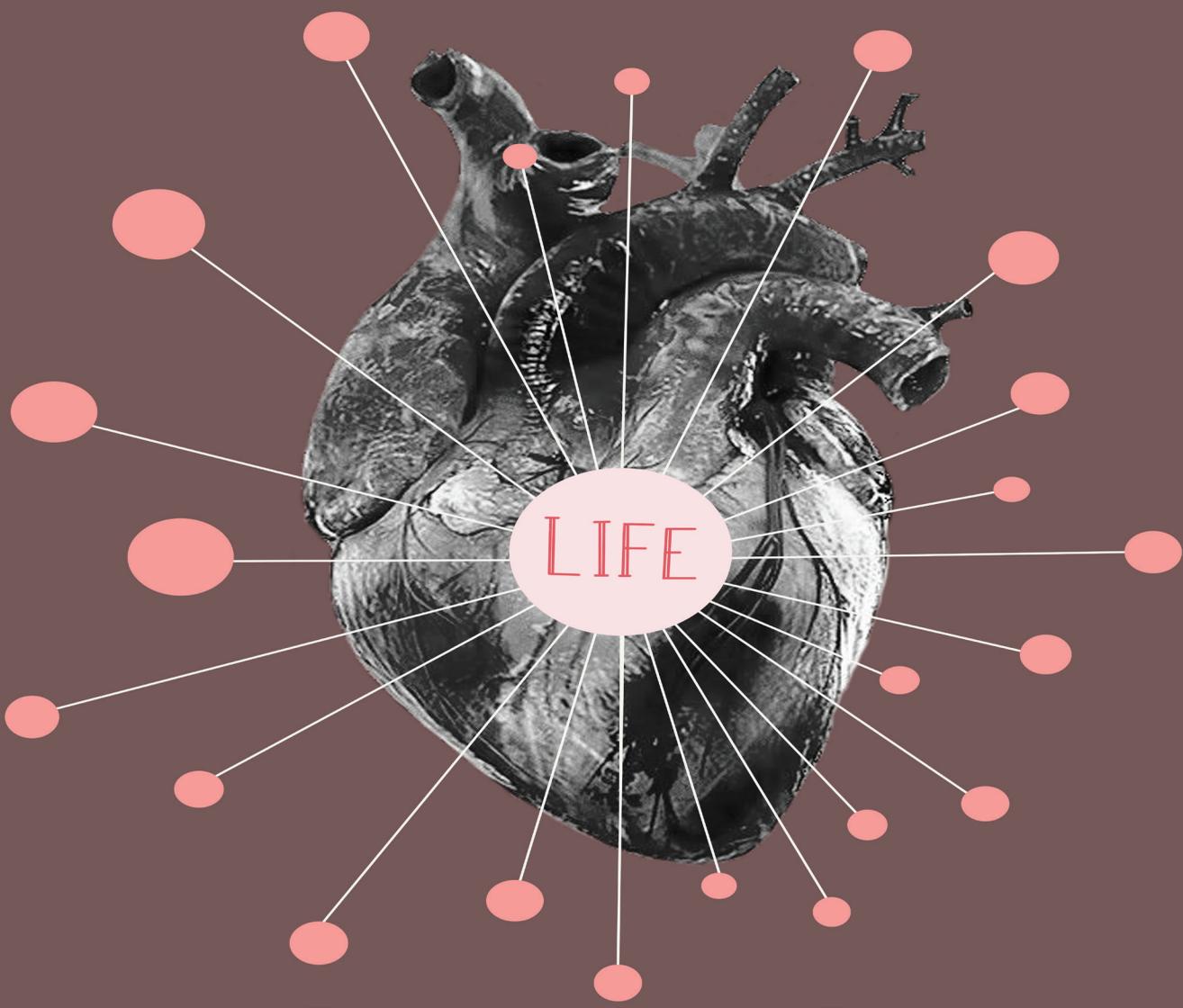




PANIC. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019

PILLS. Ilustración y collage digital. 1x1 m. 2019





Cartografía distópica de una mente perturbada.

La obra de Ana se caracteriza por transitar tres temáticas principales que, al final, no son más que los pasos con que ella comenzó su caminar por el mundo pensando en el arte. Desde un primer momento donde el Cyberpunk y las consideraciones del Transhumanismo son puntos de referencia; un segundo momento de mirar adentro y pensar en los aspectos de la sensibilidad propios; hasta un último momento donde la idea del mundo se enlaza al cuestionarse cuál es el papel del individuo en esta escena, cómo nos construye y nos destruye la conversación estruendosa entre nuestro entorno y nosotros mismos. Pensar el arte como uno de los más profundos sueños de la expresión (entre la voluntad consciente y la voz que habla a través del símbolo inconsciente).

Podría decirse que Ana se hace todo el tiempo una pregunta sobre la expresión misma, en un juego y un vaivén entre su interior y el mundo, el micro y el macro; su proceso ha sido revolcarse en el fango de la duda de la cordura y allí, entre la elevación y el hundimiento, entender bajo qué marcos se construyen las verdades en ese mundo lejano y extraño que constituye lo otro, ese mundo en el cual interpretamos y somos interpretados. La sinceridad artística de su obra trasluce fragilidad y cuestionamiento, es el papel donde el artista trata de entender lo que significa decir, comunicar, crear, y parece agitarse en su núcleo una afirmación a labios cerrados: que la angustia, la ansiedad y los estados caóticos son realmente manifestaciones esenciales y no errores finales, callejones sin salida. A través de sus obras se escucha un profundo rechazo a todo idealismo, la realidad transita segura con su polifacética máscara de horror y belleza. No es una realidad sana, inmaculada, es una realidad llena de contradicciones que dialogan entre sí para permitirnos ser en el mundo.

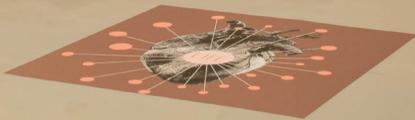
Juan Manuel Mejía Rodríguez. Músico y estudiante de antropología. Universidad de Antioquia.
Texto para el catálogo de la muestra de grado 20/20 *Materia Revelada*. 2020



Instalación. Proyecto Cartografía distópica de una mente perturbada (Vista general). 20/20 Materia revelada. La Naviera, Universidad de Antioquia. 2020



Too tired
to be awake
too
tired
to
go
to
sleep



REFERENTES ARTISTICOS.



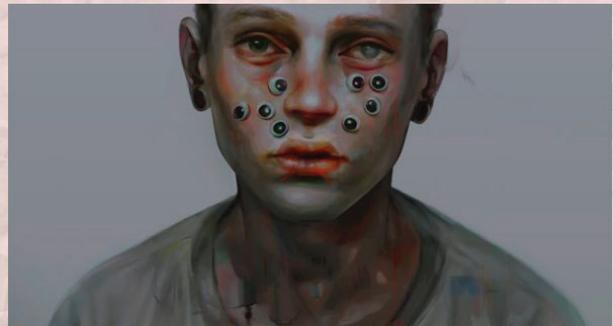
YDK MORIMOE.

YDK Morimoe es un artista tan enigmático como su arte, usa distintos seudónimos para de publicar su trabajo tales como *Xhxix* o *Hi*, es un artista digital, nacido en Japón en 1985, sus retratos foto-realistas mezclados con toques pictóricos y collage digital, muestran a jóvenes de apariencia taciturna, pálidos casi enfermizos, rodeados por elementos infantiles, que parecen estar presa de alucinaciones causadas por un alucinógeno o que sufren de un trastorno.

El artista busca reflejar con estos la fragilidad perturbada de la adolescencia, que en la atmosfera de las obras, la mirada y la apariencia física de los jóvenes parecen haber sufrido, además de estar en una edad que por sí sola trae consigo una dificultad intrínseca, la fuerza de las pinturas digitales recae en la elección de la paleta de colores que van desde grises y azules muy opacos a una gama de colores pasteles que parecen aludir a el reflejo de una burbuja de jabón, los colores de los dulces o los juguetes de los niños, pero en toda la atmosfera infantil irrumpen los grises para cortar la inocencia

con el pesimismo que parece afectar a estos personajes. Los ojos vidriosos, y opacos muestran una dimensión que refleja el estado mental de los jóvenes es algo que se repite y aparece en cada uno de sus retratos.

Cada una de sus imágenes toca una fibra delicada de mi, que me atraviesa y encuentra a la adolescente frágil que de algún modo sigo siendo, la confusión, la sensación de estar perdida en los objetos de un pasado lejano, que también se ven manchados por la melancolía y el miedo, es claro que el interés de *YDK Morimoe* está focalizado en los adolescentes que a su corta edad, están cansados y perdidos, pero la sensibilidad, la afectación que expresa en cada una de sus obras, el uso del color, las atmosferas etéreas, han sido elementos que he buscado incansablemente ver en mi obra.



Smells like teen spirit. Técnica mixta (Fotografía, pintura digital). Dimensiones variables. 2015.

ANA GODIS

Ana Godis es una ilustradora ucraniana que juega con las texturas y esquemas de color muy característicos usualmente colores otoñales , rojos y ocres, para crear imágenes llenas de detalles que cuentan historias, sus personajes son vibrantes pero misteriosos, jóvenes de aspecto desaliñado, con máscaras de animales y posiciones extrañas, con miradas profundas y perdidas, el trabajo de color es impecable, mezcla rostros con aspecto realista con colores planos en las prendas que visten y patrones delicados dispersos en toda la imagen, deja siempre un trabajo de línea que da la impresión casi de boceto que se puede ver claramente en la ropa que visten los personajes o en los fondos, también juega con fuentes, viñetas de dialogo, creando así historias que casi siempre hablan de jóvenes que viven en el campo y parecen tener problemas familiares y personales, como si fueran ambientados en las vidas de familias del sur de estados unidos, también tiene historias más complejas hechas a modo de comic en las que juega con diferentes encuadres y simbología que

habla de los estados emocionales o mentales de sus personajes, muchas de ellas representadas con animales.

Ana Godis atrapa mi atención desde hace mucho tiempo, la manera de mezclar las técnicas digitales para crear imágenes dinámicas pero llenas de una oscuridad, que aunque utilice colores cálidos logra una atmosfera casi de terror aunque solo parezca representar horrores internos de quienes habitan sus ilustraciones, el uso del texto para comunicar con sutileza distintas situaciones y emociones, personajes extraños con máscaras que no parecen pertenecer a este mundo.



Sin titulo. Ilustración digital. 19x19 cm. 2018.



Sin titulo. Ilustración digital. 41x50 cm. 2019.

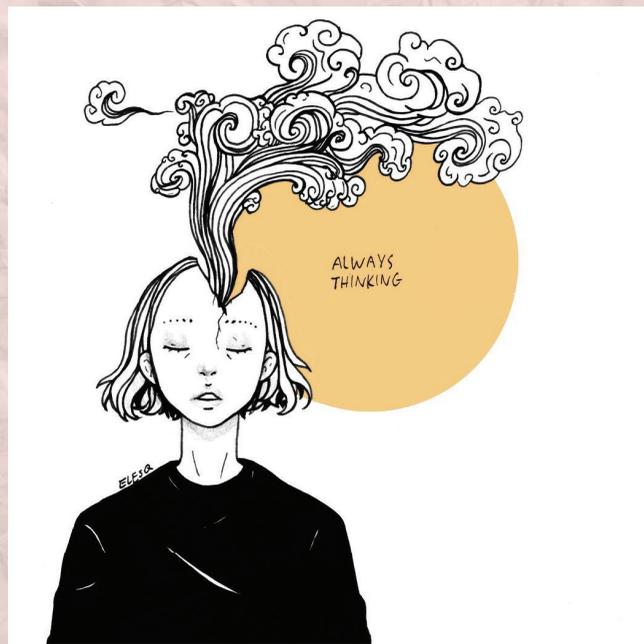
ELIANA ESQUIVEL

Una artista de 20 años de Carolina Del Norte, sus dibujos son simples y sobrios, entintado en negro y un toque de color, logrando que la atención se decante hacia un punto de la imagen.

Sus líneas son limpias y sus ilustraciones evocan algo íntimo, una expresión de lo más profundo del ser en situaciones aparentemente comunes, Eliana dice que se siente inspirada por todo, los patrones de arquitectura, vivir, la manera en que se rompen algunas cosas o los colores de las cosas bajo las sombras o rayos del sol “Las palabras también. Siempre me fascinan las palabras, cómo pueden recoger las sensaciones extrañas de la vida y crear esas distinciones. No sé, hay algo muy significativo en ello.” *Eliana Equivel (2020) entrevista para la revista Cultura inquieta.*

Mi trabajo se ha visto influenciado por su obra gracias a la paleta de color pastel en contraste con la línea negra, una representación simple a la que suma el uso de palabras con frases cortas.

Así sus ilustraciones evidencian el gesto de un ser humano ante un sentimiento o una impresión de algo propio o común a todos, abriendo una ventana a las emociones sentimientos que a veces parece imposible expresar



Always thinking. Ilustración digital. 28,1x27,8 cm. 2018

"Our heads are round so
thought can change direction"



stranger thoughts



Stranger thoughts. Técnica mixta (Collage, ilustración digital). Medidas variables. 2015.

FEDERICO BABINA

El ilustrador y arquitecto italiano Federico Babina hace una serie de ilustraciones arquitectónicas llamada *ARCHIATRIC* con la que crea una reflexión sobre la relación entre creatividad y la psicopatología, las cuales recopila en una animación corta.

"En esta serie de imágenes, hago un ejercicio abstracto de trasladar un lenguaje a otro" (Babina, 2017 ,p.) Además de trasladar el concepto de enfermedad mental a otros lenguajes utilizando siluetas de edificios o casas, y recursos que en su simpleza logran evocar las principales características de algún tipo de trastorno mental: Cadena, objetos cotidianos, organizados de una manera determinada, pues que salen alrededor de la silueta, todos estos encierran un significado particular de la sensación de vivir con condiciones crónicas, además de invisibles. El hecho de que sean casas llama especialmente mi atención, ya que para mí la ansiedad se siente justamente como

eso, un lugar cerrado del cual no puedo salir, pero que con el paso de los años se siente más y más como estar en casa.



Archiatric: 16 diseños para visualizar enfermedades y trastornos mentales. Ilustración digital. Dimensiones variables. 2017

ARCHIATRIC



ARCHIATRIC



DEPRESSION

ARCHIATRIC



BIPOLAR



HOJA DE VIDA.

Ana María Mejía Rodríguez

1995, Medellín

Egresé en 2011 de la institución educativa Jesus María-El rosal con el título de bachiller con media técnica en diseño de revista y medios impresos. Inicé la carrera de artes plásticas en la Fundación universitaria Bellas Artes en la que cursé 3 semestres tras los cuales continúe mi carrera en la Universidad de Antioquia.

Experiencia académica, artísticas y pedagógicas

2018 Cursos de Fotografía para los estudiantes de la facultad de Ciencias Exactas como parte del programa Bienestar artístico y cultural.

2019 Cursos de dibujo y “Bitácora creativa” para los estudiantes de la facultad de Ciencias Exactas como parte del programa Bienestar artístico y cultural.

2020 Participante de la muestra de grado 20/20 Materia revelada.

2020 Participante de la convocatoria especial de Estímulos Unidos por la Vida.

BIBLIOGRAFÍA

Del Río Dieguez, María (2006) Creación artística y enfermedad mental. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. FACULTAD DE BELLAS ARTES. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Madrid.

Dery, M. (1996). *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*. Grove Press.

Foucault, M. (1997). *La arqueología del saber*. Siglo xxi.

Han, B. C. (2017). *La sociedad del cansancio: Segunda edición ampliada*. Herder Editorial.

Nietzsche, F. (2016). *Obras completas IV. Escritos de madurez II y complementos a la edición*. J. Aspinza, M. Barrios., et al. Trads.). Tecnos.

Pizarnik, A. (2010). *Antología poética*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. Altamar.

Reyes-Ticas, J. A. (2010). *Trastornos de ansiedad:*

Guía práctica para diagnóstico y tratamiento. Biblioteca virtual en salud.

Roda Marcos (2004) *Ansiedad y creación*.

Revista colombiana de psiquiatría, año/vol. XXXIII, número 003. Asociación Colombiana de Psiquiatría. Bogotá, Colombia. pp. 321-326

Neil Hilborn (2002). *This is not the end of the world*. Button poetry. <https://buttonpoetry.com/neil-hilborn-not-end-world>

Federico Babina (2017). *ARCHIATRIC*. <https://federicobabina.com/ARCHIATRIC>

Federico Babina (2017). *Diario Desing*. *Entrevista al ilustrador y arquitecto Federico Babina*. <https://diariodesign.com/2017/10/entrevista-ilustrador-arquitecto-federico-babina/>

Ana Godis (2017). *Revita revoltura*. *Fantaseandie*. Imagen obtenida de <https://revistarevoltura.wordpress.com/2017/09/12/fantaseandie/>

YDK Morimoe (2012). Revista Juxtapoz Magazine.
The works of YDK Morimoe. <https://www.juxtapoz.com/news/the-works-of-ydk-morimoe/>

YDK Morimoe (2015). Beautiful Bizarre. Smells like teen spirit. <https://beautifulbizarre.net/2015/01/23/ydk-morimoe-smells-like-teen-spirit/>

Eliana Esquivel (2018). Blog tumgir. Imagen obtenida en <https://www.tumgir.com/tag/eliana%2oesquivel>

Eliana Esquivel (2020). Cultura inquieta. Las ilustraciones de Eliana Esquivel. <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/17096-las-ilustraciones-de-elliana-esquivel-calan-hondo-en-cada-uno-de-nosotros.html>

"...parece agitarse en su núcleo una afirmación a labios cerrados: que la angustia, la ansiedad y los estados caóticos son realmente manifestaciones esenciales y no errores finales, callejones sin salida. A través de sus obras se escucha un profundo rechazo a todo idealismo, la realidad transita segura con su polifacética máscara de horror y belleza. No es una realidad sana, inmaculada, es una realidad llena de contradicciones que dialogan entre sí para permitirnos ser en el mundo."

Escrito por: Juan Manuel Mejía.

