

# CADENA



# ART3D

# CADENA

## LOS ESPÍRITUS, MOMIAS, CULEBRAS, RATAS

Las imágenes suscitan deseos, deseos de diferentes formas. Una imagen puede representar un deseo, pero también puede ser un deseo en sí misma. Hay gente a la que, por muchos motivos, no le gustan los carros y, sin embargo, atesora la imagen impresa de uno.

La gente besa las fotos.

Uno se pregunta ¿qué quieren las cosas?, pero las cosas no responden directamente, y aunque no lo hacen, las cosas hablan de muchas formas y de maneras misteriosas. Prometen y proyectan. Le tengo pánico a las culebras, pero usaré una en mi espalda. Las cosas cuentan con una especificidad, unos límites físicos, pero lo que contienen parece no tenerlos. Y tal vez por eso hay imágenes que parecen tener una vida fantasmal, por encima del deseo del que las usa, del uso que se les quiera dar o las ideas que representan.

Las imágenes vienen y van, se esconden, vuelven. Hay imágenes poderosas.

Hay imágenes que parecen momias, pero las momias que están dormidas y que despiertan, no las que preservan la muerte. O, en estos tiempos, tal vez sea mejor hablar de la criogenización para una revivificación futura. Pero, aunque la criónica actual congela la vida, aún son inciertos sus alcances respecto a sacarla de su siesta. Las imágenes vienen, van y vuelven en diferentes formas y acabados. Tal vez Walt Disney sea descongelado en los años por venir y entonces usará ropa contemporánea, camisetas con mensajes. Pero las tendencias cambian cíclicamente y tal vez cuando Walt Disney despierte su forma de vestir esté de vuelta.

Todo parece resurgir y en ese sentido todo parece estar multiplicado.

## EL LUGAR

Este proyecto propone usar el espacio de la Cámara de Comercio para crear una puesta en escena que operará durante el tiempo de exposición como

lugar de trabajo y multiplicador de objetos con imágenes.

El proyecto plantea tres etapas. La primera consiste en crear la ambientación y preparar el espacio. Esto incluye recopilar diseños, producir ambientación (física y gráfica) y definir los mecanismos de trabajo de este gran taller: creación de uniformes, señalización, decoración estimulante para la dinámica de producción... Esta etapa culmina con la inauguración de la muestra, que funciona como apertura de la fábrica creada que estará pronta para comenzar la etapa de producción.

La segunda etapa es la de producción de imágenes. Estas imágenes impresas surgen de diseños de artistas invitados que hacen parte de los procesos de Rat Trap. El eje que ordena la producción es el análisis, mediante las imágenes usadas, de la forma en que se materializan ideas, deseos y sistemas de poder en esquemas gráficos. Estas imágenes serán multiplicadas y empleadas en diferentes objetos como estrategia

para cuestionar la manera en que los objetos moldean, a través de su forma y del uso que se les da, nuestra forma de vivir y el espacio en el que existimos. Las técnicas de reproducción gráfica empleadas por Rat Trap permiten abordar estos temas y explorar las diferentes implicaciones de multiplicar imágenes y objetos.

La tercera etapa es el gran cierre de exposición que servirá para exponer, mediante diferentes mecanismos, las imágenes y objetos creados durante la exposición, además de la evolución del espacio de trabajo y la manera en que se habitó.

## SOBRE RAT TRAP

Rat Trap es una plataforma de producción de arte no institucional y música no corporativa. Tras 12 años de eventos culturales se materializó como un espacio físico en mayo de 2012. Actualmente Rat Trap está ubicado en una casa en el barrio San Luis en

Bogotá. El proyecto incluye dos talleres de serigrafía, un estudio de grabación, dos salas de ensayo, trece talleres de artistas, una sala de proyectos y una tienda. Rat Trap propone trabajar de manera colaborativa entre las diferentes formas de producción y personas que aglomera el proyecto. Fruto de este esfuerzo, se realizan periódicamente talleres de serigrafía, conciertos, giras, exposiciones, carteles, y publicaciones, entre otros. Su objetivo principal es defender la autonomía creativa y promover la sostenibilidad económica de proyectos artísticos, sociales y culturales, ofreciendo herramientas y espacios para el desarrollo de producciones autogestionadas y costoefectivas que permitan hacer viables en el tiempo prácticas que históricamente han dependido de incentivos estatales y fondos privados.

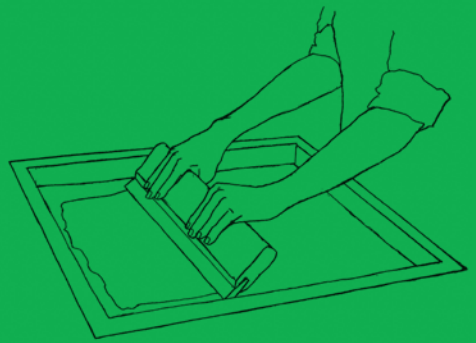
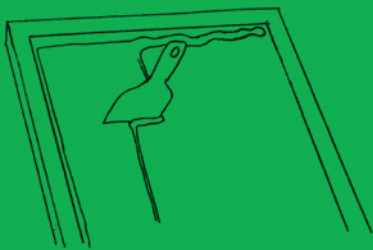
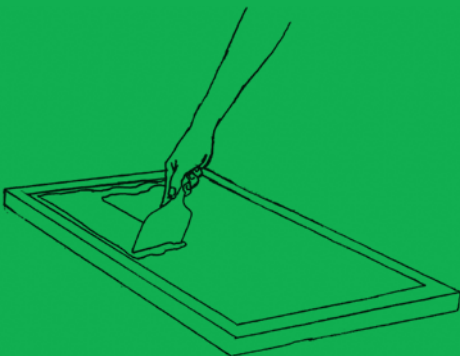
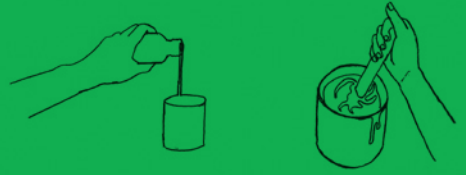
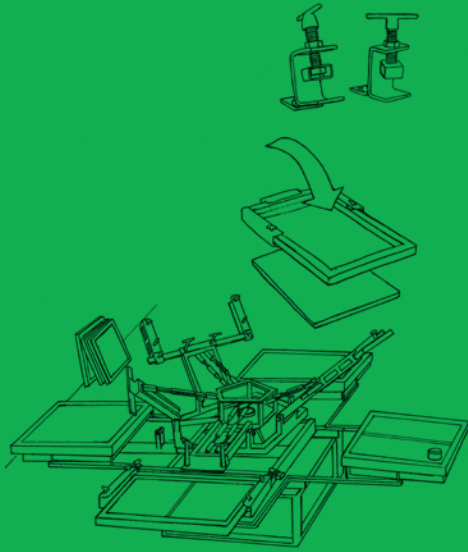
(Tomado de AÚN 44SNA)

## LA TÉCNICA

La serigrafía es una técnica serial de impresión con tinta a través de una seda templada en un marco. La imagen se transfiere a la seda mediante diferentes métodos. La fotoserigrafía suele ser más común. En esta técnica se cubre la seda con una delgada capa de emulsión fotosensible que se endurece cuando se expone a la luz.

Con esta particularidad en mente se usa un positivo sobre la seda emulsionada para bloquear ciertas áreas del contacto con la luz. Después de ser expuesta, se pasa agua por la seda y las áreas bloqueadas de luz se caen. La imagen grabada en la seda se imprime con tinta sobre diferentes superficies.

En Rat Trap la serigrafía ha sido una forma de sustento durante años. El proyecto ha hecho cientos de camisetas de bandas y miles de camisetas para diferentes fines. Además, se han impreso pendones, banderas, invitaciones, parches, vidrios, madera y una gran cantidad de objetos para diferentes usos. Es difícil conservar una estricta ética y ser sostenibles, pero cada vez más acuden a nosotros personas que se preocupan por crear piezas que la gente atesore. Artistas, fundaciones y bandas son nuestros clientes más frecuentes. Gente con la convicción de imprimir imágenes que perduren en el tiempo. Mucha gente ha clasificado nuestra idea de arte como algo medieval, otras veces artesanal por estar ligado a un oficio, pero esto no es algo que nos trasnoche. Pensamos que el arte múltiple es muy importante para nuestro proyecto y nuestra misión: establecer canales de comunicación entre prácticas artísticas y diferentes círculos sociales. Copiamos el modelo que hace viable viajar con una banda y lo trasladamos a la producción gráfica.



## CRONOGRAMA

Invitamos a 12 artistas con los que trabajaremos durante el tiempo de la muestra. Estos 12 invitados fueron seleccionados partiendo de su interés por las imágenes y las series, con la mayoría hemos realizado proyectos anteriormente, imprimiendo carteles, libros, prendas y portadas de discos. Aquí presentamos algunas imágenes previas desarrolladas por cada uno de estos artistas.

### SEMANA DEL 22 AL 25 DE MAYO



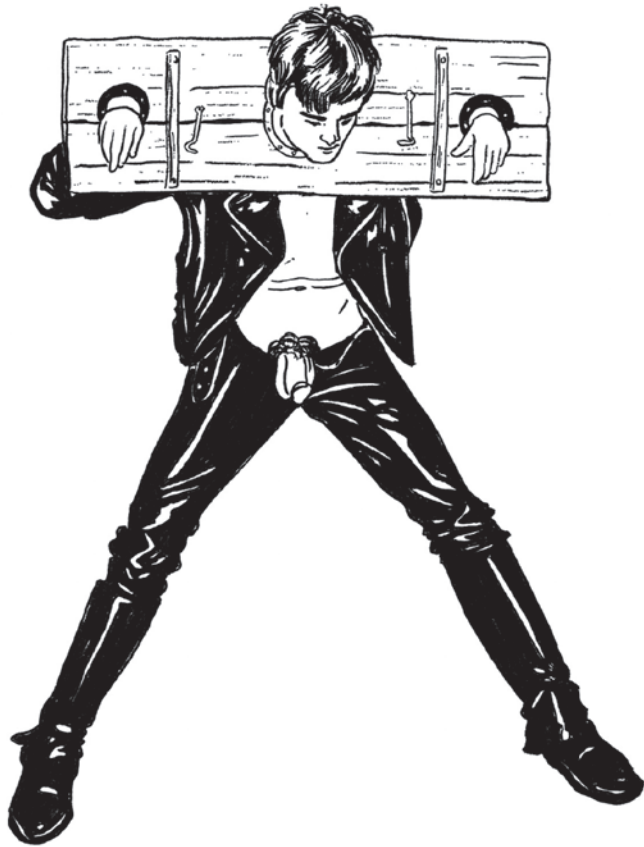
UN MUNDO  
NUEVO

**Sebastián Rosillo**

*Un mundo nuevo, 2017*

Imagen para serigrafía sobre papel

100cm x 70cm



Daniel Iglesias

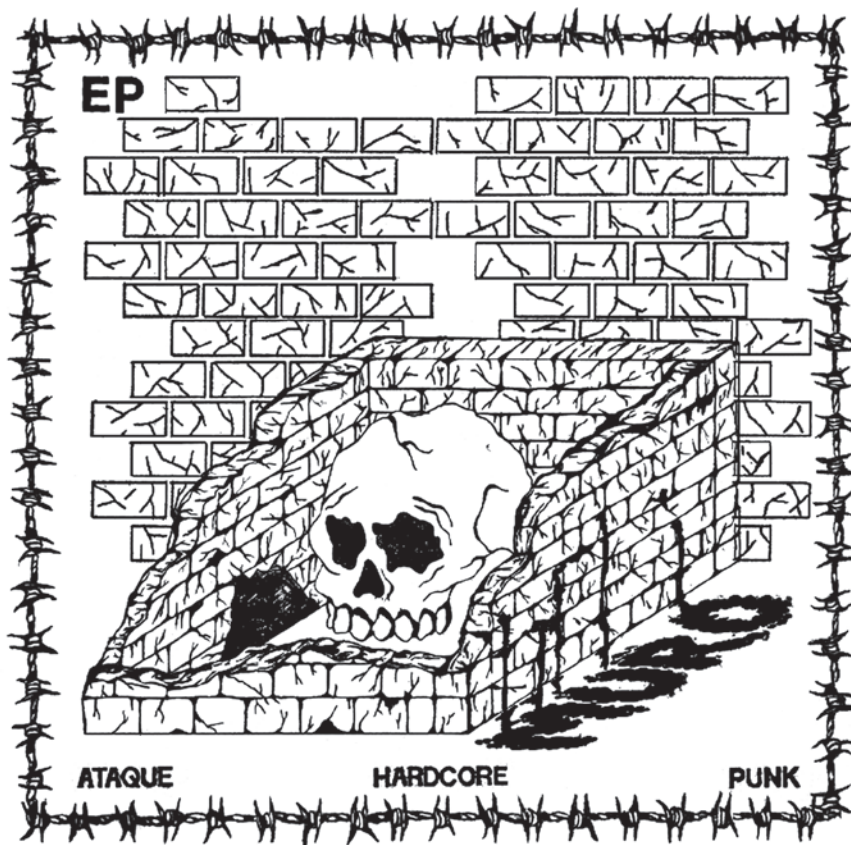
*Picota*, 2017

Imagen para impresión en serigrafía sobre tela  
210 cm x 100cm



Juan Echeverri  
*Pasado Oscuro*, 2015  
Serigrafía sobre papel  
70 x 50 cm





Jerónimo Velásquez

Ataque, 2017

Lápiz sobre papel

Portada para el EP de la banda Muro

21 x 21 cm

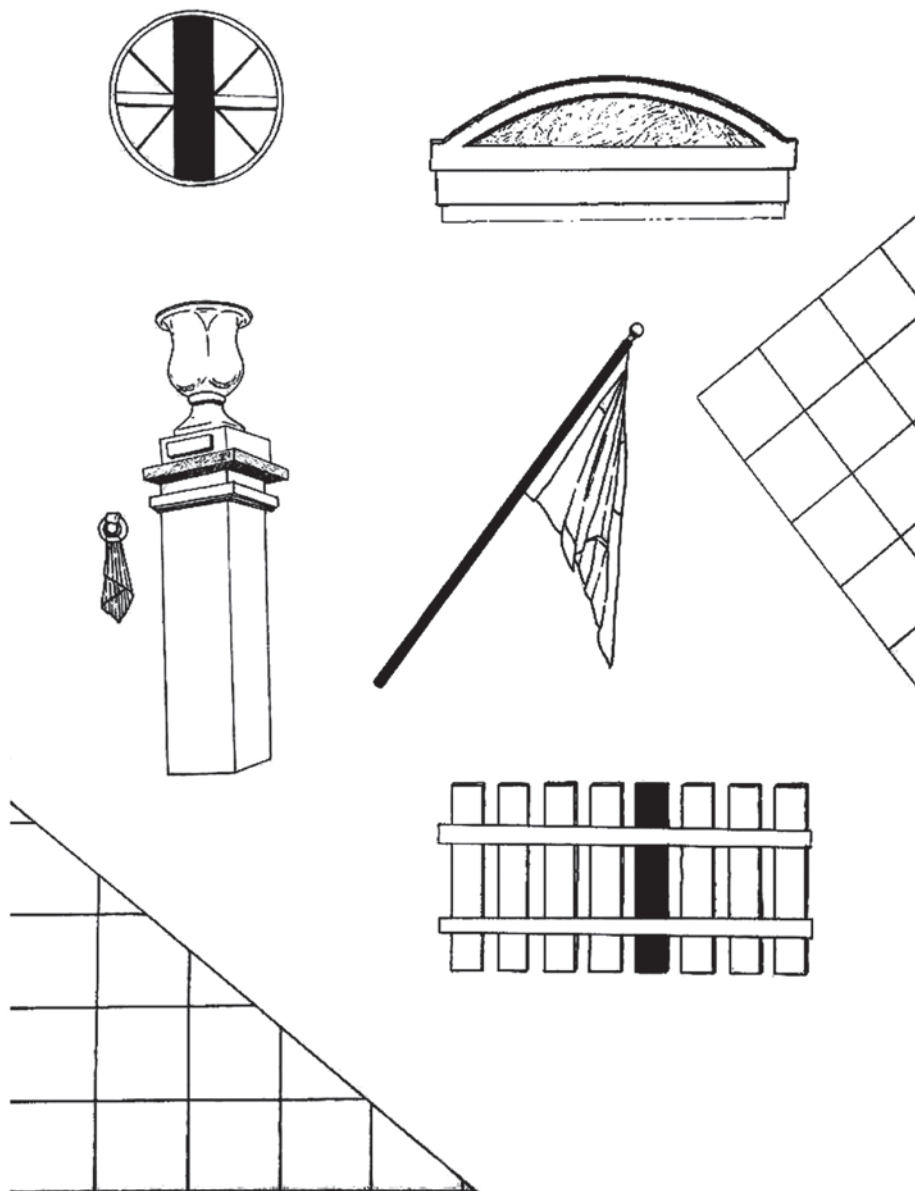


Valeria Giraldo  
*Vacaciones por siempre*, 2015  
Diseño para camiseta



Maria Antonia Retamal  
*Supérate y Chao Antonia*, 2017  
Diseño para camiseta

SEMANA DEL 12 AL 18 DE JUNIO



Paola Acebedo

*Enciclopedia*, 2017

Imagen para serigrafía sobre papel

100 x 70 cm



Jose Sanín

*La dimensión de lo posible*, 2016

Grabado y serigrafía sobre papel para el libro *Cólera*

35 x 50 cm



Gabriel Afanador  
*Overthinking*, 2016  
Diseño para camiseta



Manuel Rodríguez  
*Bulldog*, 2017  
Diseño para tatuaje



Javier Fabregas

*Naranjita*, 2017

Imagen para el libro *Los Esclavos*



R E C

Ivan Navarro  
Rec, 2016  
Serigrafía para exposición REC

CADENA

—

CURADURÍA: RAT TRAP

—

SALA DE EXPOSICIONES

CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ

SEDE SALITRE

—

25 DE MAYO AL 1 DE JULIO DE 2017

CIERRE: 25 DE JUNIO DE 2017



Un programa de

