

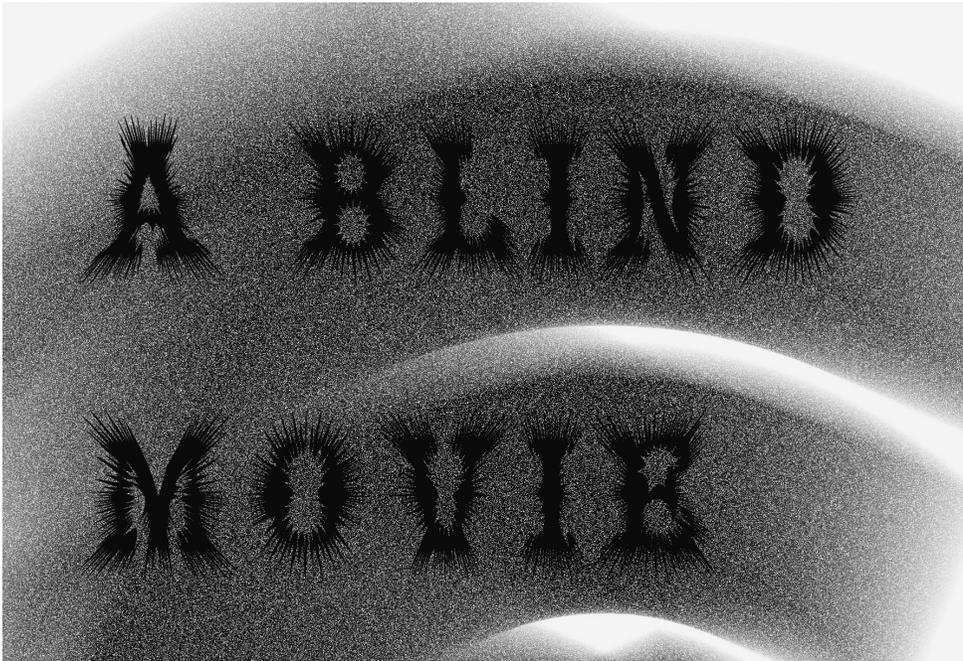
PALABRAS CLAVES: ARTE SONORO · CINE · ESCUCHA · EXPERIMENTACIÓN ·

# ABLIND MOVIE / UNA PELÍCULA CIEGA

Mario Z

15 **MAR** 2016  
22 **MAY** 2016

Una película sin imagen, en base solo a sonidos, es lo que propone Mario Z (Santiago, 1970). Para lograrlo, *A Blind Movie/Una película ciega* plantea la creación de un espacio de audición donde se desarrolla una historia de ficción experimental por medio de un relato sonoro. La composición, de 30 minutos de duración, narra una historia donde el “espectador” puede “ver” las imágenes que no están, a través de los sonidos. En palabras de Mario Z, “lo ciego” da paso a la escucha, al entendimiento de sus partes: sonido y ruido”.



NIVEL LEVEL 02

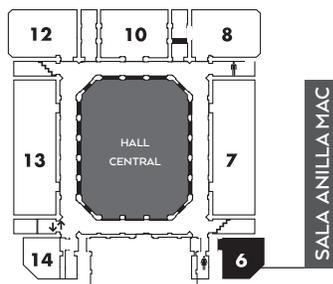


IMAGEN EN MOVIMIENTO · RELATO

Si bien la utilización del audio ha sido un recurso secundario —o por lo menos de menor importancia que el aspecto visual— en la mayoría de las creaciones cinematográficas, para el artista la sonoridad resulta primordial. Al quitar la imagen y su exuberante manipulación, el “espectador” experimenta una inquietante sensación, gracias a la estructura narrativa que el artista arma recuperando solo los diálogos, los efectos de sonido y el soundtrack de diversas películas.

*A Blind Movie/Una Película Ciega*, indaga y manipula géneros cinematográficos como el thriller, el cine surrealista y de suspenso, proponiendo cruces por medio del sonido, que actúa como

materia prima de esta obra y la experiencia que provoca. Así, se hace referencia a películas como *Blue Velvet* (1986) de David Lynch, *Blind Beast* (1969) de Yasuzô Masumura y *The Tin Drum* (1979) de Volker Schlöndorff, entre otras. Todos filmes que aluden al cruce de sentidos, imaginarios y carencias afectivas que provocan distorsiones de la realidad.

El pastiche creado por Mario Z, con recursos disponibles y otros creados por él mismo, utiliza el audio como única herramienta relato-discursiva y busca dislocar la experiencia del cine, anteponiendo lo sonoro como premisa de entendimiento y creando una nueva realidad sonora.

VISITA TAMBIÉN NUESTRA OTRA SEDE **MAC QUINTA NORMAL**

QMB 10 AÑOS / CAMINO DE SERVIDUMBRE II /  
SOBREEXPOSICIÓN / HABITAR LA MAQUETA

EN EL MARCO DE  
LA RED IBEROAMERICANA



AUSPICIA



COLABORA

