



## ACABO DE MUNDO

SEBASTIAN RIFFO [CL]

Sala 10 y 11 · Nivel 2  
12 NOV - 22 ENE

Para *Acabo de mundo*, Sebastián Rizzo (Santiago, 1987), realizó investigaciones teóricas y plásticas sobre los efectos del terremoto en Chile. Estas indagaciones se tradujeron en pinturas, dibujos, charlas y performances que evidencian la imagen de un paisaje fragmentado, como representación histórica y social de nuestra historia como país.

De ahí que aparezcan continuas alusiones y referencias, por ejemplo, a la pintura académica del siglo XIX chileno, así como también a los archivos fotográficos de la



constante trascendental nacional, a saber: las catástrofes generadas por los movimientos de tierra. De ese modo, el artista observa y sensibiliza pictórica y gráficamente el desdibujo panorámico de su territorio.

**PALABRAS CLAVE:** TERREMOTO · CATÁSTROFE · INVESTIGACIÓN

## PROYECTO MÓVIL: ULTRA VIOLENCIA

ARIEL MOYANO [CL]

CURATORÍA:

Leslie Fernández [CL] & Óscar Concha [CL]

Hall Central · Nivel 1  
12 NOV - 22 ENE

En *Ultra Violencia*, Ariel Moyano (Talca, 1992) muestra a la publicidad como un lugar de sublimación e idealización del consumo, que busca entregarnos la ilusión de un interactuar sin clases en el rito de vitrinear, bajo las condiciones de una oscura maquinación de la confianza y la seguridad.

Este deambular de los ciudadanos, ya convertidos en pasivos consumidores, tanto en su reflexión y expresión corporal, se articularía como consecuencia de las



innovaciones digitales y la escenografía de una propuesta de consumo que busca seducirnos con mensajes emotivos, pero que a la vez ejerce una fuerte violencia psicológica hacia los seres humanos, al dejarlos siempre insatisfechos y vacíos.

**PALABRAS CLAVE:** CONSUMO · PUBLICIDAD · VIOLENCIA

ORGANIZA



COLABORA



## HISTORIA MUTANTE

**CÉSAR GABLER** [CL], **FELIPE MUHR** [CL],

**JAVIER RODRÍGUEZ** [CL],

**RODRIGO VERGARA** [CL]

CURATORÍA: **César Gabler** [CL]

**Sala 8 y 9 • Nivel 2**  
**12 NOV - 22 ENE**

En *Historia mutante* se reexaminan acontecimientos del pasado lejano y reciente desde una óptica que recupera lo anecdótico para transformarlo.

La figura de Pinochet y la dictadura militar vista desde un clásico del terror ochentero (Javier Rodríguez), la fuga espectacular de Sergio Bushmann desde la cárcel de Valparaíso (Rodrigo Vergara), las visitas de Disney y Whistler a Chile (César Gabler) y los desconocidos cómics que un dibujante chileno hizo del universo disneyano (Felipe Muhr), sirven aquí como detonantes para unas obras



que toman la historia como punto de partida. Los resultados exceden el restringido alcance de los hechos y su documentación escrita y visual, y grafican la distancia, larga a veces, que separa los hechos de su traducción artística.

De este modo se desarrolla la transformación formal y material que experimentan los relatos y los discursos, y se expone cómo historias desatendidas por el público pueden iluminar zonas oscuras de nuestra identidad y presente.

**PALABRAS CLAVE:** HISTORIA • ILUSTRACIÓN



## UNA EXPLOSIÓN SORDA Y GRAVE, NO MUY LEJOS

**AGENCIA DE BORDE** [CL]

**Sala 12 • Nivel 1**  
**12 NOV - 22 ENE**

El efecto de los campos minados, desde una perspectiva del paisaje, es la producción de un territorio inaccesible, que no puede ser experimentado directamente. En este sentido, las minas antipersonales son una tecnología que crea fronteras virtuales, un medio que divide el territorio y modifica la experiencia del paisaje.

La muestra *Una explosión sorda y grave, no muy lejos*, interpela el rol de la tecnología en la mediación de nuestra experiencia de



paisaje. Integrando el uso de aparatos digitales, e interpretaciones del territorio originadas en el relato colectivo, la muestra ofrece una experiencia multimedial de aquellos terrenos vetados.

**PALABRAS CLAVE:** MEMORIA • PAISAJE • TECNOLOGÍA • MEDIACIÓN



PROYECTO  
FINI TERRAE  
FINI TERRAE  
CONVOCATORIA  
2015

VISITA TAMBIÉN NUESTRA OTRA SEDE **MAC PARQUE FORESTAL**

CAMPO 47238\_B/N • LE CORBUSIER Y EL SUR DE AMÉRICA • MEMORIA DE LA RETINA  
CRUCES SONOROS MUNDOS POSIBLES • ESPACIO DE INTERACCIÓN EDUCAMAC