

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a la exposición *Escuchar con los ojos*, de la Fundación Juan March. Estáis escuchando la voz de *Dr. Decibelio* que ha diseñado esta visita junto con la Escuela de Oficios Electrosonoros. Nuestra intención es ofrecer una experiencia de visita guiada diferente. Una invitación a unir lo sonoro con lo visual, con el juego y la experimentación. En cada una de las obras que os invitamos a visitar se ha trabajado el sonido desde una perspectiva diferente. Cada pieza que vamos a ver es una puerta a un mundo de posibilidades que quizá no conozcamos. Una forma diferente de *escuchar*. Con los ojos, como dice el título de la exposición, pero también quizá con las manos, con los recuerdos, con las experiencias y los objetos cotidianos que nos rodean.

RECORRIDO UNO

Grifos sonoros, LUGAN. 1972.

Ahora dirigiros a la primera parte de la exposición y entrar en el cuarto que está en el extremo izquierdo de la sala, en ella encontraréis la primera obra que nos gustaría analizar con vosotras, son grifos. La obra se llama Grifos sonoros, de LUGAN (que son las siglas del artista Luis García Núñez) y fue creada en 1972. Dirígete a este lugar con tu grupo. (pausa)

Si ya estáis delante de la obra... decidme... cuántos grifos hay? qué aspecto tienen esos grifos? podéis tocarlos, abrirlos, cerrarlos, jugar con ellos un rato si queréis. Dejamos un rato de silencio para esto. (Pausa de 1 minuto). Como veis, el arte sonoro no es solo sonido, también es escultura, circuito e instalación... también es percibir lo cotidiano de otra manera... En este caso, la parte superior del grifo lo han utilizado como un potenciómetro. Y qué es un potenciómetro?... son las ruedas que están en las mesas de mezclas, en las radios, en todos los instrumentos electrónicos, etc... para regular el nivel de sonido, los potenciómetros también son esos interruptores con forma de rueda de las casas para regular el nivel de luz, o en las radios para encontrar el dial adecuado. Si, ¿nunca te habías preguntado cómo se llamaba eso? Pues se llama potenciómetro... En esta instalación, el potenciómetro es la parte del grifo que regula el agua, o en este caso, el nivel de sonido de la instalación.

Os proponemos activar vuestra imaginación y penséis qué otros objetos cotidianos podrían ser potenciómetros, partes de la casa, de un edificio, de una calle que podrían servir para regular el sonido según lo gires a uno u otro lado... por favor, tómate tu tiempo para pensar en lo que te proponemos y luego grabar una nota de voz compartiendo tu reflexión, cuando lo hayas hecho, puedes reanudar la escucha. Esperamos vuestra respuesta en el whatsapp, podéis ser creativos también en la forma de transmitirnos la respuesta. Puedes parar esta grabación... ahora. (pausa)

Diafragma dodecafónico, *Opus 14*. José María Cruz Novillo. 2010.

Por favor salir de esta sala e ir todo recto atravesando la exposición hasta girar por el primer pasillo a la derecha, allí encontraréis una primera habitación a la izquierda, con sillas de colores. La obra se titula *Diafragma dodecafónico*, de Cruz Novillo. Es una obra del 2010 que tiene una duración prevista de tres millones de años. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Habéis entrado en la sala, ¿qué veis? cuántas sillas hay? de qué colores? Hay algo más a parte de las sillas? (pausa) Sabéis por qué se encuentra esta instalación aquí? La tradición en la música necesita muchas veces fijarse para que pueda ser reproducida por otras personas, a eso se le suele llamar

partitura. Todos hemos visto partituras de obras tradicionales, pero cómo se representaría la música de sonidos nuevos?, cómo es la partitura de una música que no se hace con instrumentos? José María Cruz Novillo, el artista de esta obra, viene del mundo del diseño gráfico, de lo bidimensional, pero desde hace algunos años ha decidido unirlo con la tecnología, y con las tres dimensiones, así que ha realizado esta partitura tridimensional donde cada color representa un sonido. Por otro lado, la composición de la obra Opus 14, desafía las leyes del tiempo. Esta obra es el resultado de todas las posibles permutaciones con repetición de 12 colores, 12 sonidos y 12 fragmentos de tiempo relacionados entre sí.

Os invitamos a que os apropiéis de la obra e inventéis un sonido para cada color. Puede ser un tono vocal, un ruido hecho con alguna parte de vuestro cuerpo, o incluso realizado entre diferentes personas. Una vez decididos los sonidos, interpretar una frase de esta obra, grabarla con un teléfono y enviarnos el audio al whatsapp por favor. Tomaros el tiempo que necesitéis. Podéis parar la cinta... ahora. (pausa)

La isla de Neumas. Ramón González-Arroyo. 2007

Gracias por enviar la pieza, ahora continuar, no mucho más lejos, seguir por el pasillo, dejareis a la izquierda una estantería con muchos aparatos antiguos, seguid adelante y entrar en la siguiente sala a la derecha, dentro veréis una sala oscura, con dos sillas en los extremos y tres altavoces en el centro. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Estáis en la sala, el espacio también puede formar parte de una obra de arte sonoro, lo sonoro te abre nuevas sensaciones y nuevos sentidos que generalmente monopoliza lo visual, os animamos a recorrer la sala y situar vuestras orejas en diferentes lugares, alturas, posiciones para percibir el sonido, sentaros y tan sólo escuchar, escuchar, escuchar... (pausa). Notar como el sonido ocupa todo el espacio de la sala, como va cambiando a medida que os colocáis en diferentes sitios. Planear el sonido en un espacio determinado es otra forma de interpretar arte sonoro. El sonido no es solo una medida temporal. También ocupa un espacio.

Dejad que la obra os envuelva. Podeis pausar el cassette... ahora. (pausa)

*,wav. Mikel Arce. 2004.

Sal del cuarto donde estás y recorre el resto de la exposición, gira por el pasillo de nuevo a la derecha y dirígete a la última sala autónoma de la exposición, en ella encontraréis una sala muy oscura, con planchas de agua. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Qué véis en la sala? con qué elementos está jugando la obra? explorar la sala por favor, pero mucho cuidado dónde ponéis los pies. En esta sala no hay mucha luz.

Una de las preguntas que os lanzamos es: ¿se puede materializar el sonido? ¿el sonido... tiene la capacidad de modificar lo físico? En este caso se está jugando con el agua para representar las ondas de los sonidos, arrodillaros y buscad los altavoces bajo las planchas. (pausa) os invitamos a pensar con qué otro material se podría hacer este experimento. Habéis visto el sonido representado de esta u otra forma antes? Donde? Piénsalo un poco... (pausa) ahora fíjate de nuevo en la obra. Por qué crees que han colocado cuatro bandejas? Qué tipo de sonido se oye en ellas? Fíjate en las ondas del agua. Por parejas, tomad un teléfono y grabar el sonido que se oye en la habitación, la gente entrando, la quietud del espacio, quizá algún aparato eléctrico. No más de 10 o 15 segundos... luego lo mandais al grupo de whatsapp. Podéis parar el cassette... ahora. (pausa)

Ahora sal de la sala y dirígete con tu grupo a la recepción. (pausa)

RECORRIDO DOS

Oleaje de frecuencias. LUGAN. 2004.

Obervatory/Lisa Joy. Barbara Held y Benton C. Bainbridge. 2016

Para la primera parte de la visita os invitamos a comparar dos piezas de la exposición. Ambas obras están conectadas con el sonido que ahora os presentamos. Busca un sitio tranquilo y escucha. (audio del sonido del mar).

Ahora vamos a visitar la primera de las dos obras, se titula *Oleaje de frecuencias* y para llegar a ella tenéis que entrar en la exposición y girar a la izquierda. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Dentro de la sala que queda a la derecha hay dos obras. Una con grifos y otra con una pantalla de televisión, ambas obras son de LUGAN (que son las siglas del artista Luis García Núñez). Este artista tuvo una formación inicial centrada en la creación exclusivamente visual, pero comenzó a integrar la tecnología en su obra a partir de su trabajo en Telefónica. Ahora, acércate a la pantalla de televisión y recuerda el audio de las olas que te hemos presentado. Qué cosas tienen en común el sonido del oleaje del mar y la obra que tienes delante? en qué se parecen y en qué se diferencian? Para un momento la cinta y tómate tu tiempo para pensar y mandarnos un audio donde nos cuentas lo que opinas al grupo de whatsapp. Puedes parar esta grabación... ahora. (pausa)

La segunda obra relacionada con el oleaje del mar que te invitamos a visitar está en otra sala. Sal de donde estás y camina con tu grupo hacia el fondo de este primer pasillo, al pasar vas a dejar aun lado otra obra de LUGAN con unas barras de metal. También pasas por un sitio con cintas de cassette y al fondo a la izquierda, hay otra sala donde se encuentra *Obervatory/Lisa Joy*. Entra, ponte delante de la obra y escucha.

Como su nombre indica en esta escultura sonora hay dos trabajos simultáneos. Uno de ellos es *Observatory*, una obra creada por Bárbara Held basada en datos del Instituto Astrofísico de Canarias. Midiendo las oscilaciones solares Bárbara procesa el sonido de su flauta. A partir de este sonido, el artista norteamericano Benton Bainbridge modificó una pantalla de videojuegos para crear una representación gráfica de lo que estamos oyendo.

Quédate un rato mirando y escuchando la obra. Date cuenta de cómo se relaciona el audio con lo que se ve en la pantalla, si la relación es directa o indirecta. Ahora trata de recordar la obra *Oleaje de frecuencias* de LUGAN que has visto anteriormente. Ambas obras tratan de representar fenómenos naturales. Ambas obras tratan de representar el oleaje natural de ondas que nos rodea. Qué diferencias encuentras entre estas dos obras? qué obra te parece más moderna? Qué otros oleajes naturales o artificiales nos rodean y ocupan nuestro espacio sonoro? para la cinta y tómate tu tiempo para responder a estas preguntas. Luego graba tu respuesta en audio y envíala al grupo de whatsapp. Después continuaremos con la visita. Puedes parar la cinta... ahora. (pausa)

3DSoundPrinted Can. Hugo Martínez-Tormo. 2015

Sal de la sala y dirígete hacia la siguiente sala de la exposición. Nuevamente dirígete al fondo del pasillo. Mientras caminas, fíjate en la habitación con sillas de colores que tienes a tu izquierda, en la estantería llena de radios y grabadoras antiguas de la obra *Inventario* un poco más adelante y continúa hasta llegar al fondo de este pasillo, donde encontrarás, también a la izquierda, la entrada de la obra *3DSoundPrinted Can*. De Hugo Martínez-Tormo. Esta obra es del año 2015. Entra en la sala con tu grupo. (pausa)

En esta ocasión te invitamos a pensar en los materiales y en la importancia que estos tienen en el arte sonoro. Fíjate en que el elemento sonoro principal son unos tubos de metal, golpeados por unas varillas metálicas controladas por unos motores. Piensa un momento... ¿qué otro instrumento conoces que use tubos de metal para hacer sonido? (pausa)(añadir sonido de órgano)... Exacto. El órgano es el instrumento que tradicionalmente conocemos que use largos tubos de metal, parecidos a estos que tenemos delante, y sin embargo estos son utilizados de manera muy diferente. En el arte sonoro se usan los objetos y los materiales de formas alternativas para buscar sonidos diferentes, inesperados. Ahora, cuando te invitamos a parar la grabación, piensa en algún otro objeto cuyo sonido sea interesante y nunca hayas pensado que se podía tocar de esta manera. Tómate tu tiempo, discútelo con alguien de tu grupo. Luego cuéntanoslo con un audio y mándalo al grupo de whatsapp. Puedes parar la grabación... ahora. (pausa)

Ventana. José Antonio Orts. 2006

La siguiente pieza que te invitamos a observar es la que se encuentra justo a lado de *3DSoundPrinted can*. Sal de la sala y rodea la pared hasta ver el timbre de Zaj, y al lado la obra *VENTANAS*, creada por José Antonio Orts en el año 2006. Espera a tu grupo y sitúate delante de esta obra. (pausa)

Esta es una instalación interactiva muy especial. Los circuitos colocados a su base tienen un sensor de luz que emiten una señal cuando algún cuerpo se interpone entre ellos y una fuente de luz, es decir, cuando les da la sombra.

Esta pieza lleva por título ventana. Piensa un poco en este título... ¿qué ideas te vienen a la cabeza cuando asocias la palabra "sombra" con la palabra "ventana"? ¿qué recuerdos te vienen a la mente de cosas que hayas visto u oído? Quizá alguna escena de alguna película? (pausa). Ahora interactúa con la pieza y camina delante de la obra para activar los distintos sonidos. A esta forma de combinar ritmos se le llama polirritmia y es típica de muchas músicas del mundo. En África, por ejemplo, crean música a partir de polirritmos (pausa). Puede ser esta ventana, entonces, una ventana para acercarse a otras culturas? a respetarlas mejor, quizá?...

Para la grabación y dedica unos segundos a jugar con la instalación, a escuchar las polirritmias, trata de activar tantos sensores como puedas y escucha. Luego graba un poco los sonidos, quizá con ayuda de alguien de tu grupo y mándanoslo al grupo de whatsapp. Tómate tu tiempo y para ello puedes parar la grabación.... Ahora. (pausa)

Cómic. Josep Lluís Berenguer. 1975

La última pieza que os invitamos a visitar se encuentra hacia el final de la exposición. En esta última parte se recogen muchas partituras "visuales" y muchos trabajos artísticos centrados en el sonido pero de una forma visual. Dirígete con tu grupo hacia la pared con muchos cuadros colgados que tienes un poco más adelante. (pausa)

La representación del sonido ha sido uno de los temas centrales en la historia del arte sonoro español y la línea que vertebra esta exposición titulada *Escuchar con los ojos* (pausa). Te invitamos a recorrer esta última parte de la expo buscando la obra *Comic* de Josep Lluís Berenger. Realizada en el año 1975. Cuando la encuentres, reúnete con tu grupo y grabar un mensaje entre todos describiendo con palabras lo que se puede ver en la obra. Luego enviarlo al grupo de whatsapp. Cuando terminéis podéis dirigiros a la salida para encontraros con los demás grupos. Puedes parar la grabación... ahora. (pausa)

RECORRIDO TRES

Pájaros niños máquinas. LUGAN. 1988.

Te invitamos a dirigirte a la obra que tienes justo en frente, es fácil de reconocer por las tres placas cuadradas de metal y las varillas, se titula *Pájaros niños máquinas*. Es obra de Lugan (que son las siglas del artista Luis García Núñez), fue realizada en 1988. Acércate hasta la obra con tu grupo. (pausa)

Pájaros, niños, máquinas... es el sonido que ha elegido para activar esta escultura sonora. Con ella descubrimos que el arte sonoro, no es sólo auditivo, sino que se expande hacia el mundo de lo táctil, de la acción, de la vista y de la escucha. Jugar puede ser una parte fundamental de la obra, por eso invitamos a este juego: en parejas haced que uno toque las tres varillas metálicas de la obra con los ojos cerrados, mientras el otro le ayuda a situarse en el espacio, y después al revés. Otra persona del grupo puede grabar los sonidos y las indicaciones de los compañeros y las compañeras del grupo para mandarlo después al grupo de whatsapp. Jugar un poco con la obra, comentar qué habéis experimentado y continuar con la visita. Podéis parar la cinta... ahora. (pausa)

Cwacs. Alfredo Costa Monteiro. 2000

Una vez realizado el primer ejercicio, os invitamos a recorrer la exposición girando por el pasillo a la derecha. Justo al bordear la esquina os encontraréis, en un cuarto situado en el lado derecho, la instalación *Cwacs* de Alfredo Costa Monteiro fechada en el año 2000. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Con el críptico nombre de *Cwacs*, nos encontramos una escultura sonora que se encuentra entre dos mundos. Lo escultórico y lo sonoro. Fíjate en la disposición de los objetos, en los altavoces y los reproductores de cassette. (pausa)

Qué te evocan estas formas? te recuerdan a algo?. Tómate tu tiempo para pensar en lo que la escultura podría representar. Y trata de escuchar el audio que aparece por los pequeños conos de los altavoces. Esta obra utiliza sonidos de poca calidad de forma consciente. A este uso de aparatos de baja calidad sonora los llamamos "lo-fi" en contraste con los equipos de alta fidelidad.

Qué crees que significa que el artista use este tipo de sonidos para esta escultura sonora? Acaso se necesitan siempre sonidos de alta fidelidad o "high fidelity" para expresarse de forma artística? Tómate tu tiempo para pensar y responder, y luego, graba tus pensamientos en un audio para compartir con el grupo por whatsapp. Para ello puedes parar esta grabación... ahora. (pausa)

Música Zaj. Esther Ferrer. 1999

Para la siguiente obra tienes que dirigirte con tu grupo hasta el final del pasillo. A ambos lados vas dejando diversas instalaciones y colecciones sonoras. Una estantería con viejos aparatos sonoros a la izquierda y dos salas cerradas con cortinas. Al fondo, de frente, sobre la pared, en una esquina, hay un timbre. Dirígete hasta allí y toca el timbre. (pausa)

Este timbre es una obra de la artista Esther Ferrer y se titula "Música zaj". Zaj era un grupo de artistas sonoros, compositores y creadores que surgió en torno a Esther Ferrer, Juan Hidalgo y Walter Marchetti a finales de los años 60.

Con este timbre, Esther quiere hacernos pensar en la contextualización de los sonidos. Hay sonidos que suenan dentro de un contexto, como un timbre a la entrada de una casa, que sirve para avisar a la gente que está dentro de que hay alguien fuera. Este timbre, sin embargo, se encuentra fuera de este contexto y nos invita a escucharlo de forma distinta. (pausa)

Para Esther, en la vida nos acompañan sonidos constantemente. A continuación te leemos una cita de la propia Esther hablando de esto:

"Cada acto de mi vida va acompañado de sonidos, surgen por todas partes, no se les puede evitar. Vida/sonido, un binomio indisoluble. La primera manifestación de mi existencia (como la de todos los seres humanos) fue sonora: el llanto, y la última sin duda lo será también, cuando muera exhalaré mi último suspiro. Entre la primera y la segunda transcurre mi vida sumergida en un universo sonoro de una variedad abrumadora, quizás infinita". (pausa)

Te invitamos a recordar algunos de los sonidos que te han acompañado a lo largo de la vida. Sonidos cotidianos que te parezcan interesantes. Luego toma tu teléfono y graba un audio corto compartiendo con el resto de grupos a través del whatsapp qué sonidos son estos y por qué te parecen interesantes de escuchar. Tómate tu tiempo... puedes parar la grabación... ahora. (pausa)

Luci, sin nombre y sin memoria. José Manuel Berenguer. 2008

Continuando por la misma pared donde está colocada la pieza de Esther Ferrer, y recorriendo la exposición, se encuentra una obra dentro de una pequeña sala, cerrada por cortinas. Esa obra se titula "Luci, sin nombre y sin memoria" de José Manuel Berenguer. Busca esta sala y dirígete allí con tu grupo. (pausa)

Esta obra está compuesta por una serie de circuitos electrónicos que, conectados de una forma concreta, reproducen el sonido y la luz de un grupo de luciérnagas.

En esa ocasión el artista sonoro se apoya en el uso de la tecnología para reproducir un sistema natural. Un sistema aparentemente caótico, pero que por encima del caos conforma un cierto orden. El trabajo de los artistas al imitar sistemas naturales complejos partiendo de la observación de la naturaleza es otra de las fuentes de inspiración que se manejan en el arte sonoro. (pausa)

En esta ocasión os invitamos a interactuar con la obra acompañando los sonidos de luci con otros sonidos generados por vosotros. Podéis dar palmadas, cantar, hablar, recorrer la sala. Tratar de imitar los ritmos caóticos de la obra, su tempo, pero respetad la quietud de la obra y a los otros visitantes. Procurad grabar lo que hagáis para enviarlo al grupo de whatsapp. Podéis parar esta grabación... ahora. (pausa)

Automatics. Marcell Antúnez. 1985-88

Bienvenido a *Escuchar con los ojos*. La primera obra que te invitamos a visitar se titula *Automatics*. Fue creada por Marcell Antúnez entre 1985 y 1988. Se encuentra en una sala a la derecha de la entrada de la exposición. Dirígete hacia allí con tu grupo y entrad en la sala. (pausa)

Una vez dentro, tratad de activar la obra poniendo el pie sobre la marca que hay en el suelo. Esta obra se activa solo pasados 45 minutos desde la última vez, por lo que es probable que no escuchéis nada. Si es así, aquí os dejamos una muestra de como suena. Mientras la escucháis, os vamos a pedir un pequeño ejercicio que consiste en tratar de identificar los sonidos que oís con los objetos que aparecen en la instalación. En la grabación que os vamos a presentar hay más instrumentos de los que aparecen en esta sala. Tratad de reconocer qué sonidos son producidos por los objetos que tenéis delante. Estáis preparados?... listos?... ahí va el audio! (pausa) (audio de la obra).

Y bien? habéis podido identificar los objetos que producen los sonidos? Es difícil, verdad? Eso es porque no solemos prestar atención a los sonidos que producen estos objetos cotidianos (pausa). Ahora os proponemos un ejercicio. Tratar de imitar con vuestra voz algunos de los sonidos que pueden producir estos objetos, pensar en el material, en el peso, en la forma y en la resonancia del objeto en la sala. Luego, junto con los integrantes del grupo tratar de imitar lo que habéis oído antes. Que un miembro del grupo grabe este ejercicio y lo mande al resto de grupos por whatsapp. Tomaos vuestro tiempo. Podéis parar la grabación.... ahora. (pausa)

Inventario. José Iges y Concha Jerez. 1992-98

La siguiente obra se encuentra en el siguiente pasillo. Sal de la sala donde estabas, gira a la derecha y busca una estantería llena de aparatos sonoros que debe quedar a tu izquierda, en la pared. Cuando la encuentres comprueba que es la obra *Inventario* de los artistas Concha Jerez y José Iges. Dirígete hacia allí con tu grupo. (pausa)

Escucha atentamente el collage que presenta a nivel sonoro, a base de pequeñas grabaciones y los nombres de artistas relevantes del pasado. Fíjate como esta imagen sonora se corresponde con la instalación visual, a base de objetos traídos del pasado y que han servido de apoyo al sonido, la voz, la comunicación. Piensa en el nombre que tiene la obra: *inventario*, es decir una enumeración o catálogo de objetos. Los inventarios sirven para saber qué tenemos en el almacén, sirven para no olvidar objetos, para que no se pierdan en la memoria. Deja volar la imaginación y piensa quién pudo utilizar estos objetos y con qué uso. (pausa)

Te invitamos a pensar en una historia corta que recree la vida de alguno de los objetos de esta

estantería. El magnetófono, la radio, el teléfono, el contestador automático... imagina una historia corta en la que un personaje utilice estos objetos para comunicar noticias, para recibirlas, para disfrutarlas, etc.... luego comparte esta historia con los demás a través del whatsapp. Tómate tu tiempo, para ello, puedes parar esta grabación... ahora. (pausa)

Every Man and Woman is a Star. Arash Moori y Esther Mañas. 2007

Muy cerca de donde estáis se encuentra *Every Man and Woman is a Star*, de Arash Moori y Esther Mañas. Está situada dentro de una de las salas a continuación de donde te encuentras. En el lado izquierdo. Esta vez, antes de entrar, para la grabación, reúnete con tu grupo y sólo cuando estén todos los integrantes de tu grupo, entrad juntos en la habitación y esperar. Para ello puedes pausar esta grabación... ahora. (pausa)

Muy bien, qué ha sucedido? habéis visto la luz y habéis oído el sonido? os habéis visto reflejados en el espejo? Antes de nada, haceros una foto todos los integrantes del grupo y mandarla por whatsapp a los demás. Además podéis mandar una grabación contando la experiencia de entrar juntos en la instalación. Pensad que es una obra multisensorial, eso quiere decir que la experiencia visual y sonora van juntas. Qué otras experiencias os ha recordado entrar en este cuarto y ver/oir esta pieza? compartir vuestras ideas a través del grupo de whatsapp. Para hacerlo, podéis parar la grabación... ahora. (pausa)

Muelles (falta título, autor, año)

Una vez completada la tarea de la anterior pieza dirigiros hacia el final de la exposición. Justo antes de salir de ella hay una escultura hecha a base de muelles de metal, cintas de latón y otros materiales colocados en forma de cilindro.

Cuando la hayáis localizado, probad a tocar la instalación, a comprobar la sonoridad de los materiales, a hacerlos sonar unos contra otros. (pausa)

Juntaos todos los del grupo y dejar que uno grabe un audio a través del teléfono mientras los demás tocan la instalación y la hacen sonar... para luego compartir la grabación en el grupo de whatsapp. Que los demás grupos sepan cómo suena esa instalación. Cuando terminéis id al encuentro de los demás grupos, este es el final de vuestra visita. Podéis parar esta grabación... ahora. (pausa)

CONCLUSIÓN

Muy bien, aquí ha terminado la visita a la exposición, esperamos que lo hayáis disfrutado. Recordar que os esperamos este sábado a las seis de la tarde en Medialab-Prado, para desarrollar el trabajo de la visita. Si alguno de vosotros no puede asistir, por favor, comentarlo por whatsapp. En esa sesión os invitaremos a seguir jugando y experimentando con el arte sonoro, podéis ir enviando propuestas de ideas sobre piezas artísticas al grupo.

Muchas gracias, y dulces sonidos.