

**Cardiff  
& Miller**

## GUÍA DE REFLEXIÓN

Alumno (a): \_\_\_\_\_

Escuela: \_\_\_\_\_ Maestro (a): \_\_\_\_\_

Materia: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### ANTES DE ENTRAR A SALAS:

- Recuerda hacer el pago en taquilla y traer la calcomanía en un lugar visible mientras estés dentro del Museo.
- Deja tu mochila en el guardarropa.
- No se puede ingresar al museo con chicle, alimentos ni bebidas.
- En esta exposición se permite tomar fotografías con celular, sin flash. No se permite el uso de cámaras profesionales, tripiés ni selfie sticks.
- No se permite tomar video en esta exposición.
- Está prohibido tocar las obras y no debes recargarte en los muros de las salas de exposición.
- Prohibido utilizar plumas o plumones en salas, sólo está permitido usar lápiz.

### TIP

Dedica un tiempo de la visita a dialogar con algún guardia. Él te puede decir qué se encuentra en cada sala, explicar por qué y cómo cuidar las obras expuestas. El diálogo que mantengas con él te puede ayudar en tu reflexión.

### ACTIVIDADES

**Tiempo:** 1 hora | **Lugar:** Salas 6 a 11. Planta alta

El Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey presenta por primera vez en México a **Cardiff & Miller** en una exposición que constituye una de las más grandes agrupaciones de obra que se haya exhibido en un solo lugar de los artistas canadienses **Janet Cardiff** (n. 1957, Brussels, Ontario) y **George Bures Miller** (n. 1960, Vegreville, Alberta), reconocidos internacionalmente por su particular y emblemático arte basado en un amplio estudio del sonido como medio y componente de sus proyectos.

**1.** La exposición abre con *The Marionette Maker*, una instalación cinética compuesta por una caravana vintage de tamaño real. El interior del remolque muestra el mundo fantástico de un creador de marionetas (también una marioneta), así como una réplica de tamaño real de Cardiff que se encuentra recostada durmiendo en una orilla del remolque, rodeada por pequeñas creaturas. **¿Te recuerda a algo esta escena? ¿Qué piensas de las diferencias de tamaños? ¿Quién crees que podría ser el creador?**

**2.** Inspirado en parte por el cuento de Franz Kafka titulado *En la colonia penitenciaria* y en parte por el sistema estadounidense de pena de muerte, así como la situación política actual, *The Killing Machine* es un acercamiento irónico a las máquinas de tortura y asesinato. Una bola de luces gira sobre el mecanismo reflejando una serie de luces de colores mientras que una guitarra golpeada por una mano robótica se escucha y una pared de viejas televisiones se enciende y se apaga. **¿Qué sentiste al verla en acción? ¿Crees que sea importante el hecho de que alguien tiene que activar la pieza? ¿Por qué crees que es así?**

3. *Conversations with Antonello* fue producida para la exhibición *Soundscapes* del 2015 en la Galería Nacional, en la que a seis artistas se les comisionó la creación de respuestas a piezas de la colección. Ésta es la respuesta a la pintura *San Girolamo nello Studio* (1475) de Antonello da Messina. La instalación intenta entender el proceso creativo y el espacio arquitectónico de la pintura de Messina al reconstruirla en un modelo tridimensional. **¿Qué le aporta el sonido a la obra de Messina? Si no conoces la pintura que inspira esta obra, búscala en Internet. ¿Qué elementos destacas del diálogo que se establece entre ambas piezas? ¿Cómo ambientarías tu pintura favorita?**

4. En la siguiente sala puedes encontrar *Opera for a Small Room*, pieza que combina elaborados efectos teatrales con una sensibilidad narrativa del cine *noir* e incluye muchos elementos que reaparecen en la obra de los artistas. Ésta se lleva a cabo dentro de una estructura simple que parece un estudio, repleta de objetos y muebles. Mientras los LP se reproducen, algunos otros elementos también cobran vida: las luces titilan y cambian de color, y hay una serie de sonidos de fondo que complementan la ambientación. **¿Cómo te imaginas a la persona que podría habitar en este estudio? ¿Qué elementos crees que estarían relacionados a su personalidad?**

5. *Experiment in F# Minor* se nos presenta como una mesa grande en la que se encuentra una colección de bocinas de diferentes tamaños y formas. Sensores de luz se localizan en la orilla de la mesa y, con el recorrido de los espectadores, las sombras proyectadas provocan varias pistas instrumentales que interactúan entre sí. Cuando la habitación está sola, la mesa se queda en silencio. **¿Cómo fue tu experiencia auditiva con esta pieza? ¿Cómo sentiste la sala con los sonidos que escuchabas?**

6. La pieza de la sala 8 es la única que se encuentra bajo el nombre de uno solo de los artistas. *The Forty Part Motet* reproduce en cuarenta canales de audio la presentación en vivo de *Spem in Alium*, una pieza coral polifónica del siglo XV. Se ha mostrado en diferentes espacios expositivos y físicamente se compone de 5 coros con ocho bocinas cada uno, lo cual permite al espectador moverse libremente por el área en cuestión. **¿Pudiste escuchar la pieza desde diferentes bocinas? ¿Cómo fue tu experiencia? ¿Estuviste solo o había más gente en la sala? ¿Crees que esto tuvo algún impacto en lo que percibiste?**

7. *The Carnie* combina los intereses de los artistas por el espectáculo, la narrativa y la escultura sonora. Un pequeño carrusel para niños es activado con un botón de inicio. Lentamente avanza en velocidad mientras luces y música emanan de la estructura, y sombras que se mueven son mostradas en las paredes. La fuente musical se deconstruye y recoloca alrededor de la estructura del carrusel por lo que el movimiento del sonido ocurre horizontal y verticalmente. Los resultados transforman el juego de carnaval en un encuentro con varias capas. **¿Cómo definirías esta obra? Si no tuvieras ningún tipo de información de la obra, ¿de qué dirías que trata? ¿Puedes hacer una historia solo con esta instalación?**

8. *Sync No Sync* examina la colaboración entre Cardiff y Miller. Ofrece dos conversaciones entrelazadas sobre la producción de una nueva pieza: una “en vivo” en su automóvil mientras conducen por el campo en Columbia Británica cerca de su hogar, y otra que está siendo reproducida simultáneamente en el lector de discos compactos del auto. Al concluir el paseo, una última conversación videograbada en su estudio completa la obra. **¿De qué crees que trate lo que estás escuchando? ¿Cuál crees que fue la conclusión de los diálogos?**

9. *The Murder of Crows* continúa con las exploraciones de Cardiff y Miller respecto a la creación de un sonido físico y escultórico. Noventa y ocho bocinas se colocan alrededor de sillas, plataformas y las paredes para crear una parvada minimalista. La estructura de la pieza trata de reflejar la de las conexiones que experimentamos en el mundo de los sueños. Su estudio completa la obra. **¿Qué tiempo de ambientación crean los sonidos de esta pieza? ¿Te hizo pensar en alguna escena específica? ¿Qué clase de historia relacionarías con esta obra?**



Síguenos y compártenos tus comentarios en: Facebook: [museomarcomty](#) | Instagram: [@museomarco](#)