

# FACE TO FACE

*FOR BOGOTA*  
*an installation by*

## BRIAN ENO

Reino Unido



CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES  
DELIA ZAPATA OLIVELLA







*Textos*

MAURICIO ARÉVALO ARBELÁEZ

Escritor y docente escolar

RICARDO ARIAS

Músico

MARÍA ALEJANDRA TAMAYO

Socióloga

*Coordinación del proyecto*

CANDELARIA GABRIEL TORRES

Artista escénicx

Líder en mediación cultura del Centro  
Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella

*Edición y corrección de estilo*

EMMA ARIZA

*Diagramación*

LEONARDO OCHICA

Bogotá, Colombia. 2023



## **CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES DELIA ZAPATA OLIVELLA**

El Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella (CNA) abrió sus puertas al público este 2023 con una programación artística y de mediación, que lo instituirá como uno de los escenarios culturales más importantes de Latinoamérica y como un punto de encuentro abierto, de creación y de diálogo para los territorios y el mundo. El CNA, que cuenta con tres escenarios –la sala Delia Zapata Olivella, en homenaje a la legendaria bailarina y gestora cultural; la sala experimental Fanny Mikey, y una sala de ensayos para orquestas sinfónicas–, será un lugar estratégico e integral para la producción, formación y promoción de los nuevos talentos culturales y artísticos de Colombia. Este nuevo espacio augura el encuentro de las artes (cine, danza, dramaturgia, música, pintura, teatro...), la creatividad y aquello que nos une: la cultura.



## **MEDIACIÓN, DIÁLOGOS Y COMUNIDADES**

Desde 2020 se abrió el programa CNA Escolar, que busca crear puentes entre las comunidades educativas y las artes escénicas a partir de espacios de participación para los estudiantes. Dichos espacios promueven la exploración, la sensibilidad y el criterio tanto objetivo como personal, mediante actividades como talleres sensoriales, asistencia a las funciones, actividades de observación, análisis y discusión, con base en las obras presentadas en el Centro Nacional de las Artes, permitiendo así que los estudiantes puedan acercarse, sumergirse y gozar de una comprensión global del ecosistema escénico.

# 1

## LA CARTILLA: SU USO

Por: Candelaria Gabriel Torres



En general, las cartillas pedagógicas son herramientas de mediación cultural concebidas por los equipos del Centro Nacional de las Artes, para construir puentes entre la programación artística y los públicos infantil y juvenil. A propósito de la instalación de Brian Eno, *Face to Face for Bogotá*, creamos esta publicación para el equipo docente interesado en acompañar a las niñas, los niños y las/los jóvenes en la apreciación, sensibilización, encuentro y reflexión alrededor de esta exposición. Esta cartilla le propone a la comunidad escolar una serie de herramientas y pistas de apreciación artística para abordar la obra en el aula. El docente encontrará aquí sugerencias temáticas que podrán utilizarse en la planeación y el desarrollo de proyectos transversales interdisciplinarios, actividades didácticas para antes, durante y después de la visita a la instalación, y referentes bibliográficos para profundizar. En pocas palabras, esta publicación dará a conocer los aspectos básicos de la obra, el público al que se dirige, las temáticas derivadas de su interpretación y las posibles asignaturas y competencias con las que se puede relacionar.

# 2

## **LA INSTALACIÓN: RESUMEN**

Por: Candelaria Gabriel Torres

*Face to Face for Bogotá* es una instalación del artista británico Brian Eno, en la que fotografías de 18 rostros humanos se transforman lentamente, pixel por pixel. Esto genera una larga cadena de "nuevos humanos", personas que en realidad nunca han existido, a las que el artista llama "humanos intermedios". La obra, que crea 30 cuadros por segundo a través de un software de inteligencia artificial que trabaja con base en patrones de combinación aleatoria, está en constante transformación y se abre a miles de posibilidades.

Esta instalación se presenta en la sala experimental Fanny Mikey del Centro Nacional de las Artes (Calle 11 # 5 - 60), entre el 12 de mayo y el 20 de julio, de martes a sábado de 10:00 a. m. a 6:00 p. m. y los domingos hasta las 4:00 p. m. Para las instituciones educativas, la hora y fecha de la visita a la exposición se acordará previamente con el equipo de mediación.





## **EQUIPO ARTÍSTICO**

- Músico, productor, artista visual y activista: Brian Eno
- Curaduría: Santiago Gardeazábal
- Técnica: Martín Harrison
- Diseño y coordinación: Dominic Norman Taylor y Juliana Consigli
- Centro Nacional de las Artes

En esta cartilla proponemos una guía de análisis y actividades pedagógicas diseñadas para desarrollar competencias en los grados octavo, noveno, décimo y once.

# 3

## **LA CARTILLA Y LOS DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (DBA), LAS COMPETENCIAS Y LOS CONTENIDOS ESCOLARES EN EDADES DE 13 A 18 AÑOS**

**Articulación de la obra con los derechos básicos de aprendizaje y la malla curricular**


Por: Mauricio Arévalo



Los derechos básicos de aprendizaje (DBA) son los aprendizajes estructurados por el Ministerio de Educación Nacional a la malla curricular de la educación básica y media en Colombia. Es, por tanto, la forma estandarizada que nos permite una propuesta de articulación de la obra *Face to Face for Bogotá* de Brian Eno con los contenidos y las habilidades que los estudiantes deberían aprender en el aula de clase.

La siguiente tabla muestra los DBA que se pueden desarrollar a partir de la instalación, clasificados por área y grado. En la última columna se indica la forma en que *Face to Face for Bogotá* y esta guía didáctica podrían potenciar dichos DBA

<b>ÁREA Y GRADO</b>	<b>DBA</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>LENGUAJE</b> GRADO 8	Caracteriza los discursos presentes en los medios de comunicación y otras fuentes de información, atendiendo al contenido, a la intención comunicativa del autor y al contexto en que se producen.	Los estudiantes explorarán las intenciones comunicativas del autor y su conexión con los temas que aborda. De esta manera, podrán analizar cómo la tecnología se convierte en un lenguaje artístico que invita a reflexionar sobre la naturaleza de la interacción humana.
	Relaciona las manifestaciones artísticas con las comunidades y culturas en las que se producen.	Los estudiantes relacionarán el contexto geográfico de la obra para comprender cómo influye la tecnología digital en nuestras interacciones sociales. También entenderán que el autor explora nuevas formas en que la tecnología puede ser utilizada para crear mecanismos de interacción humana.
	Infiere múltiples sentidos en los textos que lee y los relaciona con los conceptos macro del texto y con sus contextos de producción y circulación.	Los estudiantes se acercarán a la instalación como una obra polisémica para explorar los múltiples significados que pueden surgir en un contexto globalizado e hiperconectado por la tecnología
	Reconstruye en sus intervenciones el sentido de los textos desde la relación existente entre la temática, los interlocutores y el contexto histórico-cultural.	Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus interpretaciones y reflexiones personales sobre la experiencia estética de la obra, tanto de forma escrita como oral.



<b>ÁREA Y GRADO</b>	<b>DBA</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>LENGUAJE</b> GRADO 9	Compara los formatos de obras literarias y de producciones audiovisuales con el propósito de analizar elementos propios de la narración.	Los estudiantes identificarán elementos comunes y diferencias en la forma en que se narran historias y cómo se utilizan esos recursos narrativos en esta instalación para transmitir el mensaje.
	Produce textos orales, a partir del empleo de diversas estrategias para exponer sus argumentos.	Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus interpretaciones y reflexiones personales sobre la experiencia estética de la obra, tanto de forma escrita como oral.

<b>ÁREA Y GRADO</b>	<b>DBA</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>
<b>LENGUAJE</b> GRADO 10	Asume una posición crítica y propositiva frente a los medios de comunicación masiva para analizar su influencia en la sociedad actual.	Los estudiantes se acercarán a la instalación como una obra polisémica para explorar los múltiples significados que pueden surgir en un contexto globalizado e hiperconectado por la tecnología.
	Planea la producción de textos audiovisuales en los que articula elementos verbales y no verbales de la comunicación para desarrollar un tema o una historia.	Los estudiantes simularán el proceso creativo de la instalación para entender el concepto de pixel y comprender la relación entre la forma en que está presentada la instalación y los mensajes que transmite.

	<p>Formula puntos de encuentro entre la literatura y las artes plásticas y visuales.</p>	<p>Los estudiantes analizarán cómo la imagen y la música son utilizadas para crear una experiencia narrativa que se asemeja a la de una obra literaria. Para ello, los estudiantes pueden explorar obras como <i>La naranja mecánica</i> de Anthony Burgess, <i>El jardín de senderos que se bifurcan</i> de Jorge Luis Borges, <i>1984</i> de George Orwell y <i>Rayuela</i> de Julio Cortázar.</p>
	<p>Participa en discursos orales en los que evalúa aspectos relacionados con la progresión temática, el manejo de la voz, el tono, el estilo y los puntos de vista sobre temas sociales, culturales, políticos y científicos.</p>	<p>Los estudiantes podrán preparar discursos en los que expongan temas como la identidad, la interacción, los lenguajes artísticos y la influencia de la tecnología en el arte y la forma en la que se presentan en la instalación.</p>
	<p>Produce textos orales como ponencias, comentarios, relatorías o entrevistas, atendiendo a la progresión temática, a los interlocutores, al propósito y a la situación comunicativa.</p>	<p>Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus interpretaciones y reflexiones personales sobre la experiencia estética de la obra, tanto de forma escrita como oral.</p>

ÁREA Y GRADO	DBA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>LENGUAJE</b> GRADO 11	Participa en escenarios académicos, políticos y culturales, asumiendo una posición crítica y propositiva frente a los discursos que le presentan los distintos medios de comunicación y otras fuentes de información.	<p>La obra y la cartilla invitan a los estudiantes a desarrollar una postura crítica y propositiva frente a los discursos tecnológicos y a participar activamente en los debates sobre el uso y el papel de la tecnología en la sociedad. Ejemplo de debate: ¿Se debería permitir el uso de dispositivos móviles en el aula de clase?</p> <p><b>A favor:</b> Los dispositivos electrónicos, como tabletas y computadores portátiles, pueden ser herramientas educativas poderosas. Permitir su uso en el aula brinda a los estudiantes acceso instantáneo a una amplia gama de recursos en línea, como libros digitales, videos educativos y aplicaciones interactivas. Esto puede fomentar un aprendizaje más personalizado, mejorar la participación de los estudiantes y prepararlos para el entorno digital en el que vivimos.</p> <p><b>En contra:</b> La presencia de dispositivos electrónicos en el aula puede distraer a los estudiantes y dificultar su concentración. Las redes sociales, los juegos y otras distracciones en línea pueden desviar la atención de los temas de estudio y afectar</p>

		<p>negativamente el rendimiento académico. Además, el acceso ilimitado a internet puede plantear preocupaciones sobre la integridad académica y la posibilidad de hacer trampas en los exámenes.</p> <p>El debate implica que los estudiantes se dividan en equipos, cada uno con una postura asignada. Presentarán argumentos respaldados por ejemplos y estudios relevantes. Luego, intercambiarán ideas y contraargumentos para discutir la validez de los puntos planteados.</p>
	<p>Expresa, con sentido crítico, cómo se articulan los códigos verbales y no verbales en diversas manifestaciones humanas y da cuenta de sus implicaciones culturales, sociales e ideológicas.</p>	<p>Los estudiantes entenderán la combinación de elementos de la fotografía, el cine y la música para reflexionar sobre las formas en que interactúan los humanos y cómo entienden su propia identidad.</p>
	<p>Compara diversos tipos de texto, con capacidad crítica y argumentativa, para establecer relaciones entre las temáticas, las características y los múltiples contextos en que fueron producidos.</p>	<p>Los estudiantes analizarán cómo la imagen y la música son utilizadas en la obra para crear una experiencia narrativa que se asemeja a la de una obra literaria. Para ello, los estudiantes pueden explorar obras como <i>La naranja mecánica</i> de Anthony Burgess, <i>El jardín de senderos que se bifurcan</i> de Jorge Luis Borges, <i>1984</i> de George Orwell y <i>Rayuela</i> de Julio Cortázar.</p>

ÁREA Y GRADO	DBA	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
<b>CIENCIAS SOCIALES</b> GRADO 8	<p>Comprende el fenómeno de las migraciones en distintas partes del mundo y cómo afectan las dinámicas de los países receptores y de origen.</p> <p>Evalúa hechos trascendentales para la dignidad humana (abolición de la esclavitud, reconocimiento de los derechos de las mujeres, derechos de las minorías) y describe las discriminaciones que aún se presentan.</p>	<p>A partir de la experiencia estética y la cartilla, los estudiantes explorarán la diversidad de identidades representadas en la obra. Por medio de esta exploración, se fomentará la reflexión sobre la multiculturalidad y la inclusión en un mundo hiperconectado y globalizado. También examinarán los conceptos de identidad y sesgos culturales presentes en la instalación, y propondrán las posibles consecuencias sociales de estas interacciones, como la discriminación, la globalización, la representación y la equidad.</p> <p>De esta manera, se busca promover el pensamiento crítico y la sensibilidad hacia las diferencias culturales y la diversidad en nuestras sociedades.</p>
<b>CIENCIAS SOCIALES</b> GRADO 10	<p>Comprende que existen multitud de culturas y una sola humanidad en el mundo y que entre ellas se presenta la discriminación y exclusión de algunos grupos, lo cual dificulta el bienestar de todos.</p>	
<b>CIENCIAS SOCIALES</b> GRADO 11	<p>Analiza la globalización como un proceso que redefine el concepto de territorio, las dinámicas de los mercados, las gobernanzas nacionales y las identidades locales.</p>	



# 4

## LA PRODUCCIÓN Y EL MONTAJE ESCÉNICO

### La magia de la técnica: los elementos escénicos de la instalación

Por: Mauricio Arévalo



La instalación *Face to Face for Bogotá* de Brian Eno es una experiencia que involucra los sentidos de manera especial. La instalación combina elementos visuales, sonoros y de iluminación para crear un ambiente inmersivo, es decir que le permitirá al estudiante sentir una situación virtual como si fuera real. Al ingresar, verán dos pantallas proyectadas de 7 x 4 metros, escucharán música compuesta especialmente para esta presentación en Bogotá y experimentarán los significados del rostro, el cuerpo y su expresión.

### ¿CÓMO LOGRA ENO ESTE EFECTO MULTISENSORIAL?

Para comprenderlo, primero, debemos entender el concepto de pixel. El pixel es la unidad más pequeña de las que componen una imagen, con un brillo y color propios. Es decir, el pixel es a la imagen como la célula al cuerpo humano o el átomo a la materia. Eno partió de un conjunto de fotografías de personas reales y, gracias a un programa especializado, alteró las imágenes originales pixel a pixel, hasta lograr muchas imágenes nuevas.

Estas fotografías, de personas que en realidad no existen, pero que son reales en la instalación, invitan a reflexionar sobre la belleza, la identidad, la expresión y la esencia de lo humano.

La oscuridad de la sala pretende dejar brillar los rostros, literal y figurativamente. La iluminación permite que las imágenes en las pantallas sean nítidas y claras. ¡No nos preocupemos que vamos a poder caminar seguros! Dejémonos guiar por los sonidos, las proyecciones y las sensaciones que nos despiertan.

Mientras observamos las pantallas, dejémonos deslumbrar tanto por lo que vemos en ellas como por los elementos técnicos que nos permiten vivir esta experiencia. La instalación consta de dos proyectores digitales de alta calidad. Para lograr el efecto propuesto por el artista, cada proyector debe contar con una potencia de al menos 12.000 ANSI. El término ANSI se refiere a la norma de proyección ANSI Lumens, que es una medida de la salida de luz de un proyector: cuanto mayor sea el número de lúmenes ANSI de un proyector, más brillante será la imagen proyectada. En este caso, la calidad técnica de los proyectores permite lograr imágenes nítidas y brillantes incluso en una habitación oscura, como en la que estamos. Esto es importante para garantizar que la instalación sea visible para todos los espectadores de la audiencia, y podamos vivir la experiencia desde cualquier lugar de la sala.

Además de los proyectores, la instalación también cuenta con dos reproductores de video capaces de reproducir archivos en formato QuickTime en bucle, a media velocidad y en reversa. Esto quiere decir que el video se reproduce de forma repetida

e indefinida a una velocidad que deja entrever los procesos de cambio y transformación. Aunque el video tiene una duración aproximada de una hora, somos nosotros quienes decidimos por cuánto tiempo, desde dónde y cómo agudizar nuestro sentido de la vista: ¿qué vemos?, ¿cómo lo vemos?, ¿qué cambia?, ¿cómo vivimos ese cambio? Todos estos detalles técnicos logran que nuestra experiencia estética sea distinta de acuerdo con la perspectiva íntima y personal.

Esta intimidad se intensifica gracias a los efectos de sonido. Es un sistema de sonido envolvente, de cuatro altavoces, cada uno posicionado a cada lado de las pantallas de proyección. Estos altavoces son capaces de emitir un sonido claro y potente en todas las direcciones, lo que nos permite sumergirnos en la experiencia auditiva. El audio también se reproduce en bucle, lo que asegura que el sonido esté siempre sincronizado con la imagen proyectada en las pantallas, creando una experiencia audiovisual cohesiva y envolvente.

Ahora que entendemos cómo el artista logra sus efectos escénicos, ha llegado el momento de entender y reflexionar sobre la música. Leamos y disfrutemos la siguiente sección de la cartilla.

# 5

## LA PRODUCCIÓN - LA MÚSICA

### **Brian Eno, la música ambiental y cara a cara**

Por: Ricardo Arias

Entre 1917 y 1923, el excéntrico músico francés Erik Satie (1866-1925) compuso tres grupos de piezas que describió como “música de mobiliario” (*musique d’ameublement*). En el estreno de unas de estas piezas, en 1920, pensadas para ser tocadas en los intermedios de una obra teatral de Max Jacob, se publicó la siguiente recomendación al público asistente: “Les rogamos no ponerle atención y comportarse durante los intermedios como si ésta no existiera. Esta música [...] pretende contribuir a la vida de la misma manera que lo hacen una conversación privada, una pintura en una galería, o el asiento en el cual está usted (o no) sentado”.

La “música de mobiliario” de Satie estaba pensada para servir de fondo o de acompañamiento a las actividades normales de la vida cotidiana.

En la década de los cincuenta del siglo XX, la empresa norteamericana Muzak, Inc. comercializó una música diseñada para crear un ambiente propicio para que las personas se sintieran a gusto en los almacenes y las tiendas, y así inducirlos a consumir a gusto y sin afanes. Esta música se conoce, obviamente, como Muzak.



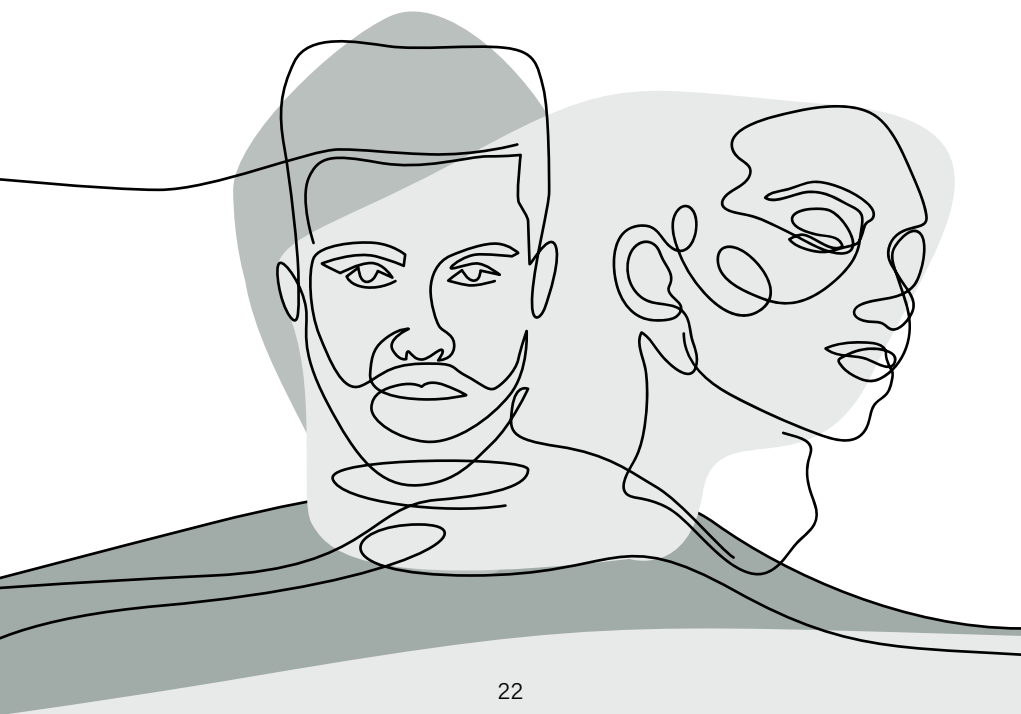
Según el artista inglés Brian Eno, quien en 1978 acuñó el término "música ambiental" (*ambient music*), un ambiente es "una atmósfera, o una influencia en el entorno; un color o matiz" que se introduce en un lugar determinado para "producir calma y generar un espacio para pensar". La "música ambiental" –añade Eno– "debe poderse ignorar, sin dejar por esto de ser interesante".

La "música de mobiliario" de Satie, el Muzak de Muzak, Inc. y la "música ambiental" de Brian Eno son, pues, músicas a las cuales no es necesario ponerles atención, que deben pasar desapercibidas y que cumplen la función de acondicionar el entorno para hacerlo más agradable, más amable.

La "música ambiental" se puede valer de la repetición, como en el caso de la de Satie, de fragmentos musicales cortos. El oyente, al darse cuenta de que la música "no va a ninguna parte", de que no va a cambiar o a desarrollarse, dirige su atención hacia otras cosas. Es como el papel de colgadura con el que se cubren las paredes para embellecerlas, que usualmente consiste en diseños "bonitos" y que se presentan en patrones repetitivos de colores tenues y formas "armoniosas".

La música ambiental también suele hacerse con sonidos suaves, largos, "difusos"; de ritmos lentos, pocos contrastes y transformaciones graduales. Las piezas casi siempre duran mucho tiempo, y no parecen tener principio ni fin.

*Face to Face*, la propuesta audiovisual que nos presenta Brian Eno en el CNA, aplica ideas fundamentales de la música ambiental, no solo al sonido sino también a las imágenes. Generalmente, los "cuadros" no varían en el tiempo. En *Face to Face*, en contraste, una serie de retratos se sucede (¿se repite?) y cambia lentamente sin cesar, generando una especie de ambiente (color o matiz) visual en el entorno, que, a su vez, es monótono y cambiante, "ignorable" y muy interesante. Una especie de "pintura ambiental" (*ambient painting*).



# 6

## **ANÁLISIS -GUÍA DE APRECIACIÓN-**

### **Formas de aproximarse a la obra *Face to Face for Bogotá***

Por: María Alejandra Tamayo

El arte contemporáneo ha permitido una articulación entre las distintas artes, como la pintura, el cine, la dramaturgia o la música, e incluso, este diálogo se ha extendido a otras disciplinas y saberes. De este entretrejo de lenguajes resulta una obra que, además de poseer un valor estético, es también producto de discursos que vinculan sensibilidades, experiencias e ideas.

En este sentido, se podría afirmar que la obra de arte, por un lado, encarna las intenciones y formas de ver del artista, y, por el otro, se ve atravesada por discusiones enmarcadas en contextos políticos, económicos, sociales, culturales y emocionales, propios del momento en que viven quienes la experimentan. De manera que esta, además de ser creación del artista, es hija de su tiempo, y, aunque se puedan apreciar obras de otros periodos, la interpretación de los públicos siempre corresponderá a sus condiciones de existencia.

De este modo se propicia la apertura de un panorama multidimensional para abordar diversas temáticas, integrando variadas perspectivas. En consecuencia, la presente guía de

apreciación busca profundizar en aspectos de la obra que posibiliten la generación de cuestionamientos y conversaciones en el aula que lleven a nuevas preguntas y aprendizajes para las/ los estudiantes frente a sus realidades y a otras que quizás no habían sido contempladas hasta el momento.

## EL JARDINERO

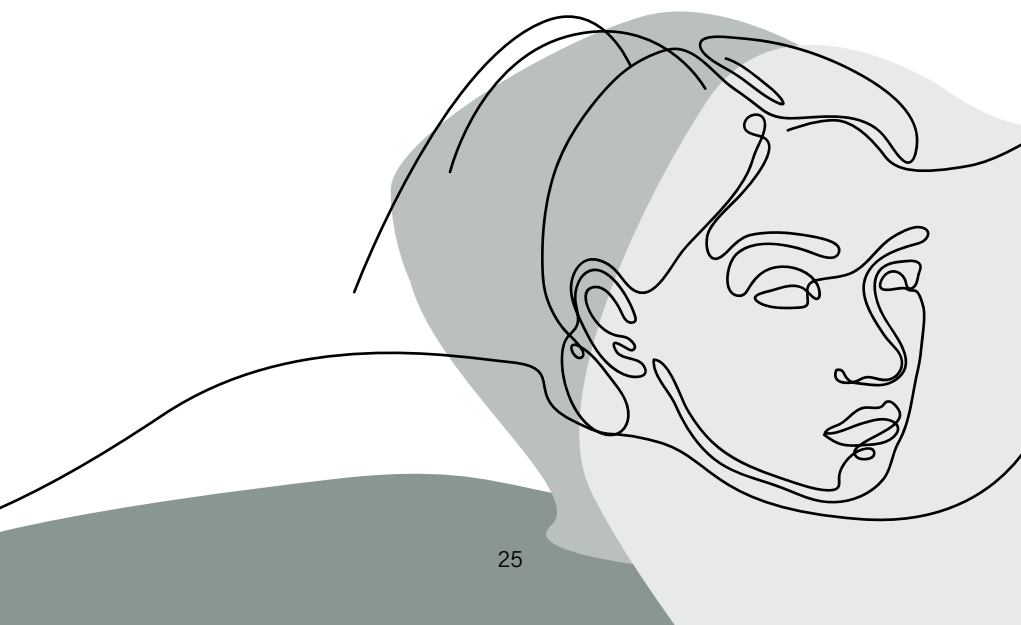
Para Brian Eno, las grandes ideas humanas siempre son colectivas porque surgen de una interacción y se alimentan de conversaciones con otros, de experiencias en sociedad, de invenciones anteriores y de trabajos en equipo. Siguiendo este camino, podría afirmarse, además, que la creatividad no es una revelación, es una construcción, porque la idea necesita ser trabajada, reflexionada, puesta en diálogo con otras fuentes, replanteada, y así se va materializando como creación. Lo anterior implica, entonces, que la obra final no es una copia de la idea inicial, sino que es como una semilla que se cultiva, va adquiriendo vida propia y se va transformando. En consecuencia, para Eno, el artista, más que un genio o un "arquitecto de las ideas", es como un jardinero.

El arte de Brian Eno, particularmente, juega con la idea de que la complejidad que adquiere una creación surge de la simplicidad, lo que puede evidenciarse tanto en su obra musical como en su incursión en las instalaciones de arte visual y audiovisual. Gran parte de su música hace parte del género *ambient* o música ambiente, del cual fue pionero, y que se caracteriza por no tener intenciones narrativas. Es decir, la *ambient music* no pretende



contar una historia, sino que busca transportar poco a poco al oyente a un lugar, a través de la generación de atmósferas logradas desde una exploración instrumental, lenta y minimalista de texturas y sensaciones, tal cual como lo hace Eno en varios de sus álbumes como *Music for airports* (1978) o música para aeropuertos.

La instalación *Face to Face for Bogotá* también ilustra este posicionamiento de que lo complejo surge progresivamente de lo simple. Allí, lo que parecen ser 18 retratos fotográficos de rostros estáticos se modifican poco a poco, de forma casi imperceptible, y las inesperadas combinaciones resultantes de las transiciones van despertando sentimientos, estados hipnóticos y reflexiones, más aún cuando se sabe que la obra hace uso de la inteligencia artificial (AI). Así, lo que podría denominarse "sencillo" termina vinculándose con las sensibilidades de los espectadores y con debates sobre temas complejos y coyunturales.



# 7

## **ANÁLISIS -GUÍA DE APRECIACIÓN-**

### ***Face to Face for Bogotá: un debate sobre el arte y las tecnologías***

Por: María Alejandra Tamayo

Las tecnologías no son un asunto solo de la actualidad; de hecho, estar continuamente inventando objetos ha sido transversal a la historia e incluso podría decirse que es una cualidad que nos constituye como especie. Por consiguiente, con el paso del tiempo, los saberes se han ido acumulando y diversificando y, con ellos, las invenciones se han complejizado. De ahí que la tecnología comprenda un abanico de elementos inmenso, que puede ir, por ejemplo, desde la invención de un lápiz hasta los últimos avances en ingeniería genética.

La presencia continua de las tecnologías significa que ellas permean todos los campos del saber, por lo que el arte no ha sido la excepción. Es el caso de *Face to Face*, que utiliza un software de inteligencia artificial, el cual se encarga de generar las combinaciones aleatorias entre rostros, y que durante la transición de un rostro a otro termina generando nuevos rostros de personas que no existen. Este tipo de creaciones que usan la inteligencia artificial han puesto sobre la mesa una serie de debates, que pueden ser discutidos en el aula, acerca del papel jugado por las tecnologías en la sociedad y la necesidad de tomar una postura crítica, ética y política respecto a los límites de su uso.



## **¿CÓMO AFECTAN LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES AL PROCESO CREATIVO?**

El caso de las inteligencias artificiales (IA) es distinto al de otras tecnologías, ya que, aunque una brocha para pintar podría ser considerada como tecnología, esta tiene un papel significativamente distinto al que pueden tener las inteligencias artificiales en el proceso de creación artística. Una brocha, gracias a sus características materiales, permite ampliar exploraciones de textura, de color y brindar ciertas posibilidades al plasmar la idea del artista, por lo que puede considerarse que tiene una función de herramienta técnica. Por su parte, una inteligencia artificial se caracteriza por tener previamente un objetivo y un algoritmo que lo hace posible; en otras palabras, una serie de normas que responden a una lógica formulada para que la inteligencia artificial cumpla su función. A lo anterior, se suma la introducción de una cantidad de datos que son utilizados por el algoritmo para generar combinaciones que den respuesta a una necesidad.

En el campo del arte, hay varios ejemplos, como Botto, un software de inteligencia artificial propuesto por el artista alemán

Mario Klingemann. Botto (2018) fue la primera inteligencia artificial en “crear” una pintura y subastarla. Su base de datos tuvo que ser nutrida por 15.000 retratos hechos entre el siglo XIV y el siglo XX, que sirvieron como insumo para generar combinaciones formuladas por su algoritmo y así dar como resultado el cuadro *El retrato de Edmond Belamy*.

Al comparar el papel de Botto con el de la brocha, se podrían encontrar marcadas distinciones. En el caso de *El retrato de Edmond Belamy*, la tecnología Botto tuvo un rol más activo, ya que las exploraciones técnicas del artista en el proceso se trasladaron a un segundo plano, y el papel de la tecnología pasó a centrarse en la información que podía aportar. Es decir, el producto derivado de las combinaciones que el algoritmo genera le brinda al artista información en el proceso creativo que este no ha contemplado con anterioridad, debido a la diferencia en las capacidades de acumulación de información y de velocidad de procesamiento de esta entre los humanos y las tecnologías en cuestión.

Hay que advertir que el dilema en el arte acerca del rol que debe jugar la exploración técnica del artista en el proceso creativo asociado a su posible desplazamiento por avances tecnológicos tampoco es una novedad. Aquella discusión tomó una gran fuerza cuando se dio a conocer la invención de la cámara fotográfica en 1816.

Hasta el momento, en la historia del arte se había registrado y admirado a diversos pintores por su técnica a la hora de utilizar las sombras, las texturas y las formas, para crear cuadros que retrataran de manera muy fiel cómo se ven los seres y los objetos

en la realidad. Adicionalmente, para la época, era común el oficio de retratista (personas que eran contratadas para pintar retratos individuales o cuadros familiares).

En ese contexto, las opiniones estaban divididas. Había un sector que sostenía que la cámara sustituiría el trabajo de pintores y retratistas. Un exponente de aquellos detractores era el poeta, ensayista y crítico de arte francés Charles Pierre Baudelaire. En su escrito *El público moderno y la fotografía*, escribió: "Si se permite que la fotografía supla al arte en algunas de sus funciones, pronto, gracias a la alianza natural que encontrará en la necedad de la multitud, lo habrá suplantado o totalmente corrompido [...]. Pero si se le permite invadir el terreno de lo impalpable y de lo imaginario, en particular aquel que sólo vale porque el hombre le añade su alma, entonces, ¡ay de nosotros!"

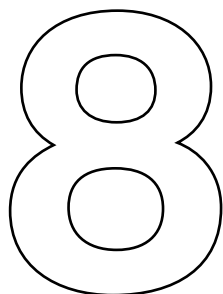
Desde la perspectiva de Baudelaire, existía preocupación no solo por que se reemplazara a los retratistas, sino también por que se consideraba que lo capturado por la cámara, al provenir de una máquina, no podía ser arte. Asimismo, se consideraba que los avances tecnológicos, al hacer parte del progreso, eran enemigos de la creación artística. Si bien en el mercado laboral en gran medida se reemplazó el oficio de retratista por el de fotógrafo, los artistas dedicados a la exploración de retratos en el arte no desaparecieron.

Por el contrario, este avance incidió en la transformación de la manera en que se planteaba la técnica en la pintura, porque ya el valor de la obra no radicaba en hacer objetos artísticos que dieran cuenta del virtuosismo del artista en imitar la realidad,

sino que surgieron corrientes, como el cubismo, que jugaban con figuras geométricas y texturas para hacer retratos que no dependían de cómo se veía la realidad sino de cómo el artista proyectaba su realidad en el cuadro. De igual forma, la fotografía se convirtió en un arte y, más adelante, le dio paso a la invención del cine, y ni en la una ni en la otra, la máquina desplazó al humano en el proceso creativo.

Para poder conocer realmente el impacto de la introducción de la cámara en el mundo de las artes, tuvo que pasar mucho tiempo desde su creación. En el caso de las inteligencias artificiales, aunque hasta hace relativamente poco se experimenta con ellas, los avances ocurren vertiginosamente. Por lo tanto, vale la pena plantear –como lo hace Brian Eno– un arte que continúe cuestionando y creando maneras en que la tecnología disponible pueda subvertirse para hacer algo con ella, que no es lo que se supone que debe hacerse, en función de la búsqueda infinita de nuevas formas de expresión, de creación de lugares y mundos, en donde realmente la inteligencia radica en las colectividades humanas.





## ACTIVIDAD PEDAGÓGICA 1

### LOS ROSTROS Y SUS HISTORIAS

Por: Mauricio Arévalo

#### Objetivo de la actividad

Fomentar la creatividad por medio de la simulación de un proceso de transformación de imágenes, similar al utilizado en la obra *Face to Face for Bogotá* de Brian Eno.

#### Materiales necesarios

1. Fotografías o imágenes de personas. Pueden ser propias o de otras personas (por ejemplo, de revistas)
2. Regla
3. Tijeras
4. Colores
5. Una hoja cuadrículada

#### Paso a paso

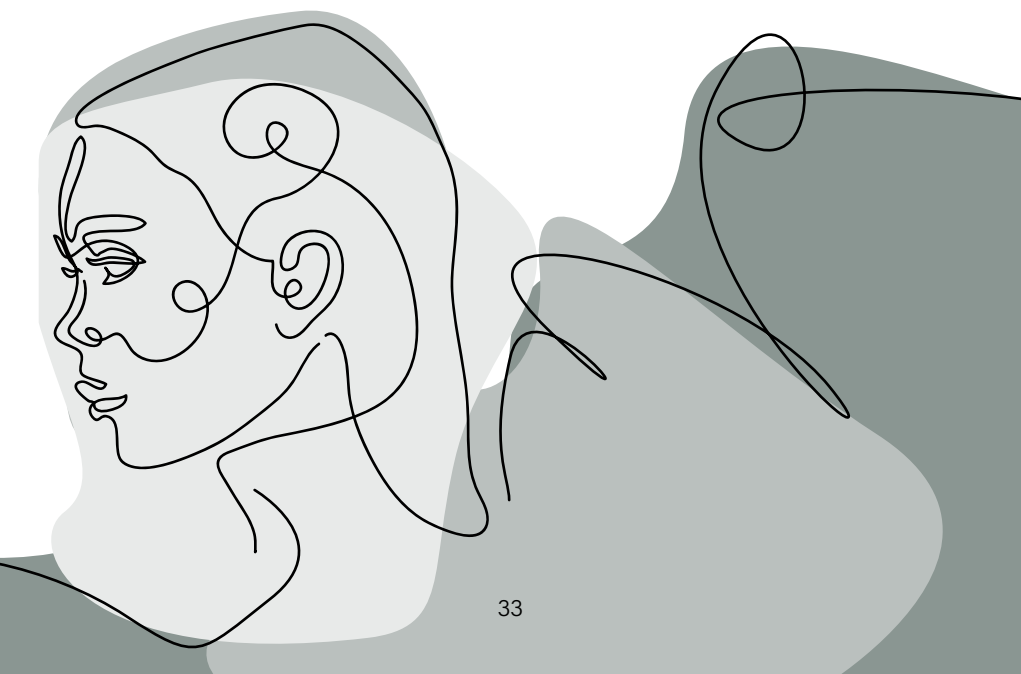
1. Presente la instalación y describa el proceso creativo del artista. Para ello, utilice las guías de apreciación de esta cartilla. Invite a los estudiantes a familiarizarse con el concepto de pixel.

2. Invite a los estudiantes a observar los retratos que trajeron, mientras se preguntan: ¿Quién es esa persona? ¿Cómo se llama? ¿Cuál es su historia? ¿Cómo han influido su cuerpo, su imagen y su personalidad en su vida? Si la imagen es propia, las respuestas pueden ser autobiográficas; en caso de que sean de una persona desconocida, los estudiantes pueden recurrir a su creatividad para responder estas preguntas. Finalmente, los estudiantes pueden compartir esta historia con alguno de sus compañeros, presentarla frente a la clase o escribirla.
3. Pida a los estudiantes que dibujen una cuadrícula sobre la fotografía. Si es un grupo de estudiantes pequeño, se recomienda dividirla en una cuadrícula de 5 x 5. En caso de que el grupo sea más grande, puede disminuir el número de cuadros por imagen hasta 2 x 2. El objetivo es que tengan suficientes cuadros (o píxeles) para el intercambio.
4. Solicite a los estudiantes que tracen una cuadrícula en blanco del mismo tamaño en una nueva hoja.
5. Pida a los estudiantes que intercambien entre ellos algunos píxeles. El intercambio debe ser arbitrario, es decir, los estudiantes pueden escoger el cuadro que van a entregar, pero no el que van a recibir. Se sugiere, sin embargo, que los estudiantes tengan control sobre su obra y que el intercambio, por tanto, lo hagan por categorías. También es recomendable que se haga por turnos, con diversos compañeros y por varias rondas. La transformación final puede ser sutil o muy evidente.
6. Solicite a los estudiantes que armen con los nuevos cuadros un retrato transformado en la cuadrícula dibujada.
7. Invite a sus estudiantes a que cambien la historia que escribieron para la primera imagen. Para ello, formule las siguientes preguntas: ¿Cómo cambiarían los nuevos rasgos de



esta persona su relación consigo misma, con otras personas o el entorno que la rodea? ¿Qué detalles de su imagen hacen que su identidad cambie? También pueden compartir esta historia con alguno de sus compañeros, presentarla frente a la clase o escribirla.

- 8.** Finalmente, por parejas, grupos pequeños o en un debate de toda la clase, invite a los estudiantes a reflexionar sobre el experimento creativo y a compartir sus conclusiones sobre estos temas:
- a.** La relación entre las historias personales y los cuerpos.
  - b.** La construcción de la identidad a partir de la imagen.
  - c.** Los significados, valores y acuerdos culturales de los rostros y su expresión.
  - d.** La belleza como construcción artística, social y cultural.



# 9



## ACTIVIDAD PEDAGÓGICA 1

Por: Ricardo Arias

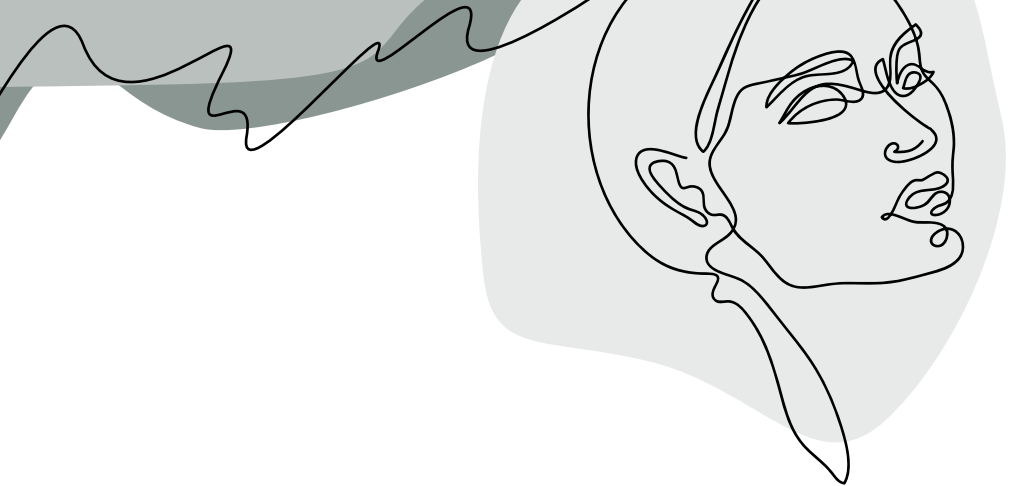
En *Face to Face for Bogotá*, Brian Eno presenta retratos que mutan, se transforman, muy lentamente. Aunque los retratos son videos, están expuestos como si fueran pinturas. Además, están complementados con una pieza musical titulada *Between coming and going*. Los sonidos, al igual que las imágenes, también cambian de manera muy lenta. Los dos componentes de *Face to Face*, imagen y sonido, se transforman constantemente y, sin embargo, parecen permanecer inmutables.

Los retratos nos muestran dos caras que van cambiando hasta mostrarnos 170.000 caras. Vemos una enorme variedad de rostros, pero también vemos sólo dos rostros. Vemos dos instancias de un rostro arquetípico que contienen, con el paso del tiempo, todos los rostros posibles.

### ANTES DE CONOCER LA INSTALACIÓN

Antes de visitar la instalación, invite a los estudiantes a contestar las siguientes preguntas para discutir en grupo y activar conocimientos.

1. ¿Una pintura común y corriente cambia en el tiempo?
2. ¿Hay algo en el mundo que no cambie?



3. ¿De qué nos “habla” o qué “nos dice” el cambio?
4. El poeta estadounidense Gary Snyder escribió alguna vez que “aquello que contiene todos los cambios posibles, nunca cambia”. Podríamos decir, entonces, que “aquello que contiene toda la diversidad posible, no es diverso”. Escribe una breve reflexión sobre estas paradojas.
5. ¿Cómo saber cuándo algo ha cambiado, cuándo algo es distinto, cuándo es otra cosa?

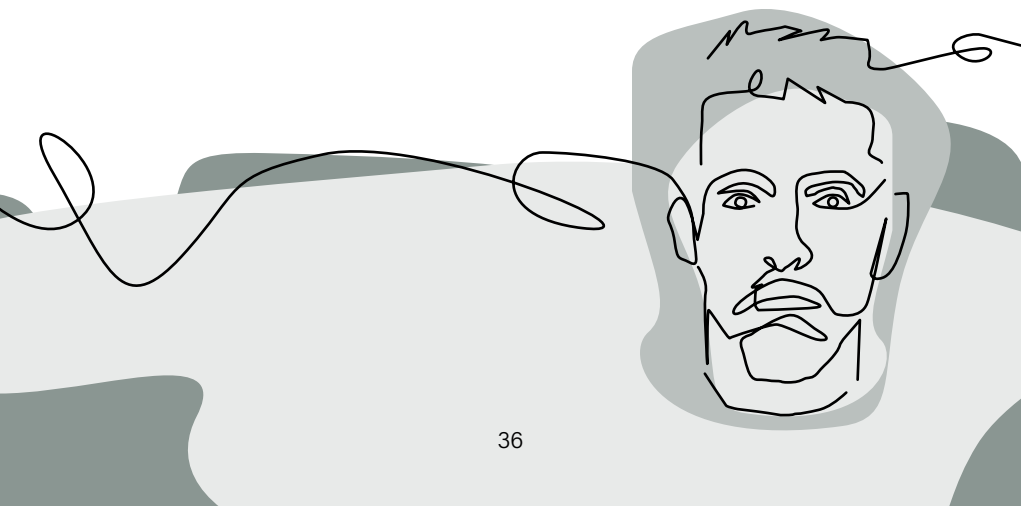
## **DURANTE LA VISITA A LA INSTALACIÓN**

Invite a los estudiantes a...

1. Oír *Between coming and going* durante 5 (o 10) minutos, como si fuera el sonido del ambiente.
2. Salir del espacio de la instalación y a escuchar los sonidos del ambiente durante 5 (o 10) minutos, como si fueran una pieza musical. Luego, formule estas cinco preguntas de reflexión para discutir en grupo.
  - ¿En qué se parecen las dos experiencias?
  - ¿En qué se diferencian?
  - ¿Son los sonidos de la música sonidos ambientales?
  - ¿Son los sonidos del ambiente música?

## DESPUÉS DE LA VISITA A LA INSTALACIÓN

1. Teniendo en cuenta que Face to Face for Bogotá sugiere una correspondencia entre imagen y sonido, formule las siguientes preguntas. Luego, invite a los estudiantes a compartir sus respuestas con la clase.
  - a. ¿Cuál sería el sonido de nuestro rostro? (Tratar de hacerlo con la voz y el cuerpo).
  - b. ¿Cómo sonaría el rostro de la persona que está a tu lado? (Tratar de hacer el sonido con objetos que tengas a la mano).
  - c. ¿Cómo suenan todos los rostros juntos de las personas que estamos acá en este momento?
  - d. ¿Cuánto duran los sonidos de 1a, 1b y 1c?
2. Formule las siguientes preguntas finales respecto a la música y la instalación de Brian Eno. Luego, discúptanlas en grupo.
  - a. ¿El ritmo debe ser siempre constante (regular)?
  - b. ¿Qué pasa cuando el ritmo es tan lento que ya no lo percibimos? (Averiguar acerca de los ritmos "circadianos")
  - c. ¿Las melodías deben ser siempre "tarareables"?
  - d. ¿Si no podemos cantar una melodía, deja de ser una melodía?





MINISTRO DE CULTURA (E)

Ignacio Zorro

SECRETARIO GENERAL

Fernando Augusto Medina Gutiérrez

DIRECTORA DE PATRIMONIO

Marcela Cuéllar

DIRECTORA DE ARTES

Ángela Marcela Beltrán Pinzón

CENTRO NACIONAL DE LAS  
ARTES DELIA ZAPATA OLIVELLA

DIRECTOR

Iván Benavides

DIRECTOR TÉCNICO

Rafael Vega

ASESORA DE PROGRAMACIÓN

María Clara Espinel

PRODUCTORA GENERAL

Vanessa Adatto Mandowsky

SECRETARIA EJECUTIVA

Jessaira Uribe

ASESOR ADMINISTRATIVO

Ariel Mancipe

ASISTENTE DE PROGRAMACIÓN

Geraldine Cuéllar

ASESORA DE COMUNICACIONES Y PRENSA

Carolina Martínez Peña

ASESOR DE MERCADEO

Sandra Tovar

PERIODISTAS

Andrea Pérez Martínez

Camila Eslava

Camila Burbano

EDITOR DE CONTENIDOS DIGITALES

Juan José Pérez

DISEÑADORAS GRÁFICAS

Eva Giraldo Hoyos

Laura López Garcés

Leonardo Ochica

REALIZADORES AUDIOVISUALES

Cristian Camilo Perilla

Ramiro Múnera

FOTÓGRAFA

Mariana Reyes Serrano

ASISTENTE ADMINISTRATIVA DE  
COMUNICACIONES

Yinari Arias

COORDINADORA DE PROYECTOS ESPECIALES  
PROGRAMACIÓN

Salomé Olarte

MEDIACIÓN Y FORMACIÓN DE PÚBLICOS

Sara Luengas Castillo

JEFE DE SALAS

José Pacheco

ASISTENTES ADMINISTRATIVOS

Luisa Fernanda Moya

Luis Carlos Mejía

COORDINADOR TÉCNICO

Gustavo Serrato Navas

LUMINOTÉCNICOS

Leonardo Murcia

Édgar Eduardo Felacio

Andrés Camilo Duarte

Efraín Parra Mancipe

Eric Stanley Aguilar

INGENIEROS DE SONIDO

Julián Andrés Daza

Andrea Quintero Castro

Carlos Casallas 'Copete'

Marcela Mejía

TRAMOYISTAS

Jorge Enrique Forero

Héctor Hernando González

Fernando Castellanos

Orlando Valero

Jhon Jairo Rodríguez

UTILEROS

Nicolás Bernal Puentes

Andrés Bernardo Arias

VESTUARISTA

Jazmín Rincón Torres

JEFE DE TALLER DE ESCENOGRAFÍA

Carlos Arturo Ríos

INGENIERO ELECTRÓNICO

Diego Fonseca

PRODUCTORA DE CAMPO

Laura Paola Rojas



ENLACE ADMINISTRATIVO  
Y ASISTENTE DE PRODUCCIÓN  
Manuel Gutiérrez

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN TÉCNICA  
Nicolás Torres

AUXILIAR TÉCNICO  
Alberto Cobaleda

ELECTRICISTA  
Luis Eduardo Torres

TAQUILLA  
Édgar Augusto Soto

MEDIADORES  
Candelaria Torres  
Lorena Moros  
Ana Gabriela Torres  
María Alejandra López

ASISTENTE ADMINISTRATIVA  
EN MEDIACIÓN  
Eryen Ortiz

ARCHIVO  
Tatiana González  
Nelly Orozco

AGRADECIMIENTOS  
Sayco Bogotá, Colombia  
2023

Más información sobre actividades  
pedagógicas y de mediación:

**Candelaria Gabriel Torres**  
**mtorresc@mincultura.gov.co**

