



FIC49/2021/34

OFRECE HUMEDADES DIGITALES ACTIVIDADES INTERACTIVAS Y DIGITALES

- **Mapping, un taller, teatro y performance digital y noches de juegos virtuales son parte de la oferta de Humedales Digitales del Centro de Cultura Digital.**
- **El público se convertirá en el agente principal entre videojuegos, un taller, teatro y performance digital y un videomapping frente a la Universidad de Guanajuato.**

Como parte de las experiencias digitales e inmersivas de la edición 49 del Festival Internacional Cervantino, Humedales Digitales del Centro de Cultura Digital preparó experiencias en las calles de Guanajuato y las redes oficiales del festival.

Entre estas se encuentran la instalación interactiva: Rastros/Rostros en la escalinata de la Universidad de Guanajuato, el taller experiencias telemáticas en la plataforma virtual del CCD y entremeses de juegos Cervantino: Noches de juegos virtuales.

Humedales Digitales es el resultado de la identidad entre la colaboración del Centro de Cultura Digital, La Colmena: Centro de Tecnologías Creativas Grace Quintanilla y el Festival Internacional Cervantino. Este espacio es un punto de reunión entre prácticas transmediales, experiencias participativas y encuentros de artes vivas, todo como parte de la propuesta híbrida de este año en el FIC donde se presentan cuatro actividades principales.

La primera de todas es Rastros/Rostros, una instalación de videomapping que será proyectada en la fachada del edificio central de la Universidad de Guanajuato del 15 al 23 de octubre de las 20 a 23 hrs. Asimismo cada uno de los 84 escalones que se encuentran en la entrada principal serán iluminados con pixel mapping para volver este espacio en algo digno de presumir en redes sociales.

Esta instalación fue posible gracias al Laboratorio de tecnologías compartidas y La Colmena: Centro de Tecnologías Creativas Grace Quintanilla, quienes buscan una forma de mostrar a gran escala las posibilidades de los algoritmos de detección facial que hay en todos los



dispositivos modernos y se encuentran recopilando información constantemente. Misma información que reinterpreta datos como edad, género, expresiones faciales y hasta gustos mediante una sola imagen.

El mecanismo de funcionamiento es en tiempo real, lo cual permite que el video mapeado y la iluminación muestre cada una de las fotografías que el público se encuentra tomando en el lugar. Por una parte, la fachada de la Universidad de Guanajuato proyectará las fotografías capturadas.

Durante su inauguración el público del FIC se vio intrigado por el hecho de cerrar la entrada de una de las fachadas más populares del centro histórico. Posteriormente, a las 20 hrs. En punto el mapping comenzó a iluminar de forma gradual las escaleras y la fachada de la universidad.

Después de cinco minutos de música ambiental e inmersiva junto a colores, burbujas y líneas que jugaban con el ambiente, el público comenzó a pasar de forma individual a poder tomarse una foto que comenzó a replicarse de forma constante, mientras la secuencia de imágenes seguía, en la parte superior de la fachada.

En cuanto a eventos digitales se encuentra el taller de experiencias telemáticas dirigido a artistas, estudiantes, desarrolladores y público en general. Esta actividad será impartida por el ingeniero en producción musical digital Enrique García, Emanuel Arenas, ingeniero en comunicaciones y electrónica y la productora audiovisual Ivonne Valdez.

Durante este taller se pretende experimentar de forma colectiva para crear una aplicación de videollamadas en tiempo real, todo con un enfoque creativo, generando así la exploración y discusión sobre posibilidades expresivas mediante la generación de plataformas que cuestionan la forma de comunicación en Internet.

Para ingresar a este taller se requiere un previo registro y el cupo es limitado a 12 participantes por sesión. Los días de taller son del 13 al 16 de octubre con un horario de 11 a 13 hrs. cada sesión.

Las noches de juegos virtuales están dirigidas a mayores de 16 años interesados en los videojuegos. Y su activación se encuentra alojada en la plataforma virtual del CCD así como en las redes sociales del FIC, mismas en las que se podrá disfrutar de forma pública la interacción que los participantes crearán en cada una de las tres noches de entremés.



Por otra parte, los interesados en participar de forma directa en alguno de los juegos que participan pueden unirse al canal oficial de Discord e inscribirse dentro de los formularios individuales que se encuentran disponibles en la página oficial del FIC.

Cada sesión de juegos durará tres horas cada una y se espera una distribución digital de 55 asistentes en mesas de rol, 36 en juegos de mesa mexicanos, 20 para torneos de mesa hechos por mujeres y un sondeo libre para mesas libres de juegos que se irán presentado a lo largo de la programación.

La instalación interactiva Rastros/Rostros podrá disfrutarse del 12 al 23 de octubre de 20 a 23 horas en las escalinatas de la Universidad de Guanajuato, mientras que toda la programación digital de videojuegos, tanto los horarios del taller de experiencias telemáticas podrán consultarse a través de <https://centroculturadigital.mx/actividad/Humedales-Digitales-Programa-general-elzKeaFYZ>

Además, en esta edición se llevará a cabo Metamorfosis “2.0.”, una muestra virtual de artes escénicas que se compone de obras híbridas, teatro y performance digital; consta de una selección de siete proyectos artísticos nacionales e internacionales, creados y producidos durante la pandemia.

El Festival Internacional Cervantino se realizará bajo estrictos protocolos de salud, con la finalidad que el público pueda disfrutar de las actividades presenciales en los espacios de Guanajuato. El uso de cubrebocas obligatorio, la aplicación de gel antibacterial, el respeto a la sana distancia y los aforos limitados en recintos abiertos y cerrados son algunas de las medidas implementadas para salvaguardar la salud del público.

Visita las redes sociales del festival en Twitter (@cervantino), Facebook (/Cervantino) e Instagram (@cervantino). Sigue las redes sociales de la Secretaría de Cultura en Twitter (@cultura_mx), Facebook (/SecretariaCulturaMX) e Instagram (@culturamx).