

# PABLO SOTRES CASTREJÓN



# URUGUAY 25: TECNOLOGÍA UBICUA PARA LA APROPIACIÓN SIMBÓLICA DEL ESPACIO

Febrero 2020

Es un proyecto participativo que buscó generar apropiación simbólica por parte de los comerciantes y transeúntes con el edificio ubicado en el número 25 de de la calle de República de Uruguay para su próxima apertura como Centro Cultural, a través de una instalación interactiva generada en conjunto con locatarios, con el fin de que el público al interactuar con la instalación le dé visibilidad al edificio y a los locales. La instalación se compuso de 3 interactivos, los cuales hablan de los 3 tiempos de la calle, el pasado, el presente y el futuro. El primero es que habla del pasado y se realizó a través captar la silueta de las personas para que con ella pudieran revelar secretos del pasado del edificio, con el fin de que las personas se refejeraran en el edificio.

El segundo consistió en un juego que reacciona a las dinámicas de la calle. En colaboración con los locatarios se colocaron sensores en sus locales reflejando las dinámicas de la calle, dichos sensores enviaban señales que se convertían en íconos dentro del juego y que el jugador tenía que recolectar para ganar puntos y poder ganar recompensas en los locales.

El tercero tuvo el fin de hablar del futuro y las posibilidades del Centro Cultural y le permitía al público dibujar lo que le gustaría ver en ese edificio a través del movimiento de su cuerpo.

**Proyecto realizado en colaboración con:**  
Cristina Rivas y Carlos Guerrero

**LINK:**



[www.pablosotres.com/proyectos/uruguay25](http://www.pablosotres.com/proyectos/uruguay25)



# ASÍ SE SIENTE MI BARRIO

Octubre 2018

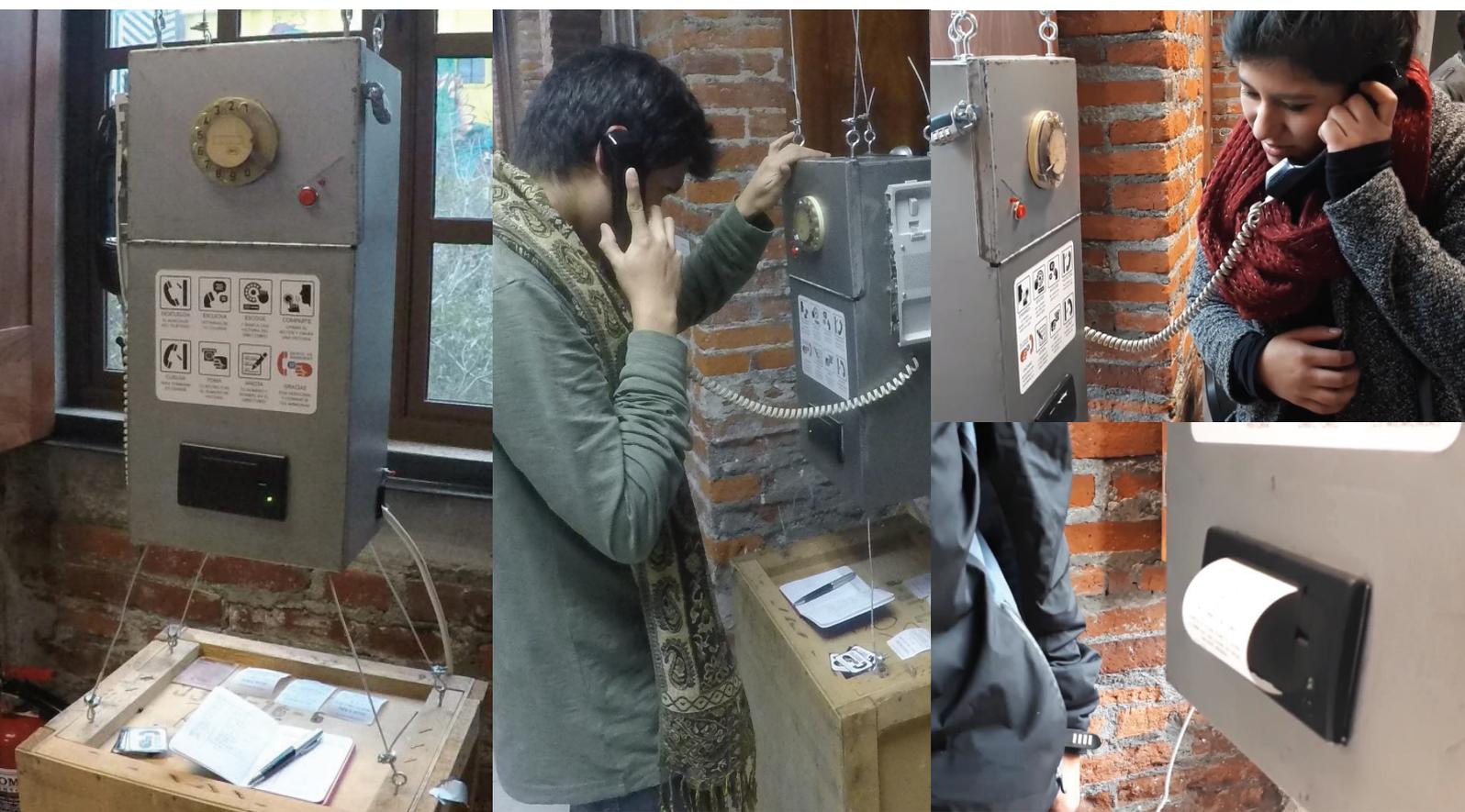
Proyecto de arte participativo desarrollado en la residencia artística Me sobra barrio del centro de la imagen en el cual se desarrolló un taller co-creativo de dibujo con personas con discapacidad visual para la creación de imágenes hápticas. Se entiende por imagen háptica aquellas representaciones realizadas por personas con discapacidad visual, que reflejan los conceptos y las imágenes mentales provenientes de estímulos multisensoriales.

Se realizaron recorridos por la Biblioteca México con el fin de mostrar al grupo los diversos espacios de los diversos acervos y con base en ello se realizaron diversos dibujos con papel de alto relieve y estos fueron trazados e impresos en papel térmico con el fin de refinar los resultados con los participantes, posteriormente se realizó una instalación interactiva a través de la cual se cortaron los dibujos en MDF par tener un alto relieve y a través de códigos RFID el público podía colocar las tablas de cada dibujo y tocar y escuchar la historia de cada uno de ellos.

**Proyecto realizado en colaboración con:**  
Carlos Guerrero, Crsitina Rivas y Angelica Martínez

**LINK:**





# BANCO DE MEMORIAS

Noviembre 2018

Banco de Memorias es una pieza de arte participativo basada en un dispositivo telefónico que busca activar la memoria colectiva del barrio Santa María la Ribera en el espacio público. El dispositivo es capaz de reproducir y grabar relatos de los vecinos y visitantes del barrio y otorgar un recibo por cada uno de las narrativas que sean depositadas. De esta manera, la pieza busca compartir y promover la participación comunitaria desde un enfoque lúdico y creativo, así como propiciar vínculos afectivos con el entorno y sus habitantes a partir de la recuperación de historias personales y colectivas.

La pieza híbrida dos elementos desde su desarrollo formal y conceptual, por un lado el funcionamiento y estética de un teléfono público como interfaz de comunicación sonora instalada en el espacio público. Por otro lado, la apropiación metafórica de un banco financiero al formularse una propuesta que plantea el valor histórico, cultural y afectivo del recuerdo, así como el valor e importancia de la participación barrial en la socialización de su identidad.

**Proyecto realizado en colaboración con:**  
Dora Bartilotti, Arturo Zuvietta y Alejandro Rosas

**LINK:**





# INKTERACTIVE

Junio de 2019

Inkteractive es un proyecto desarrollado para participar en Silex: El Tianguis especulativo del internet, un evento basado en el concepto japonés del Yami-Ichi el 1 de junio. El objetivo del proyecto fue buscar íconos de la cultura popular y convertirlos en stickers que pudieran ser activados a través de realidad aumentada. Para ello se creó una aplicación para dispositivos móviles a través de la cual se podían escanear stickers o tatuajes temporales impresos en papel adhesivo a la piel y detonar animaciones.

Se crearon 20 diferentes stickers diferentes, algunos podían ser adheribles a la piel con papel especial y cada uno con su correspondiente animación, todos ellos con base en íconos de la cultura digital, los usuarios al comprar un sticker se les instalaba en sus dispositivos una aplicación con la cual podían detectar el Sticker que ellos seleccionaran.

Adicionalmente se crearon stickers personalizables a los que se les podían agregar ondas de audio y escaneos 3D de los usuarios con animaciones de movimientos preestablecidas.

**Proyecto realizado en colaboración con:**  
Rosmarie Vasavilbaso

**LINK:**



[www.pablosotres.com/proyectos/inkteractive](http://www.pablosotres.com/proyectos/inkteractive)



# HUMBOLDT KOSMOS

Junio 2019

Proyecto seleccionado por el Centro de Cultura Digital y el Instituto Goethe para participar en el Jam de realidades mixtas, que celebró los 250 años del natalicio de Humboldt. La propuesta buscó poder interactuar con los diversos personajes que inspiró y con los que tuvo contacto Alexander Von Humboldt. Para ello se creó una figura de Humboldt en cartón, con el fin de que la iniciativa pudiera ser replicable y escalable, y la figura podía ser colocada en un tablero con un mapamundi histórico en el que se encontraban en los países diversos marcadores de realidad aumentada, en los que dentro de cada uno había un personaje que había inspirado Humboldt, con un dispositivo móvil se podía percibir que al acercarse el personaje a uno de los marcadores se detonaba una animación de la relación entre los dos, los cuales se representaba a manera de diálogos.

**Proyecto realizado en colaboración con:**  
Claudio Nebbia y Rosmarie Vasavilbaso

**LINK:**



[www.pablosotres.com/proyectos/humboldtKosmos](http://www.pablosotres.com/proyectos/humboldtKosmos)