

## 1. CV

Juan Pablo Albarracín

Estudiante de Diseño Gráfico en la **Universidad de Buenos Aires** (UBA) y de Diseño Gráfico y Arte Visual en la **Escuela Da Vinci**. Su enfoque combina lenguajes contemporáneos, arte digital y conceptos existenciales. Actualmente se encuentra desarrollando una serie de obras que cruzan **arte, ciencia y tecnología**, abordando temas como la vida después de la muerte, los maestros espirituales y la conciencia individual. Esta es su primera participación en una exposición, con una propuesta que articula collage digital, manipulación de imágenes y narrativa simbólica.

[687 caracteres con espacios]

## 2. Descripción conceptual + materiales + montaje

### Descripción conceptual y técnica

La serie nace como un acto de sanación y búsqueda espiritual tras la muerte de un amigo íntimo. Cada imagen construye un viaje hacia "**el más allá**", donde la figura humana transita paisajes digitales guiado por presencias superiores —los "**maestros**"— que todo lo observan. Estas entidades son reflejo de un universo que oscila entre la ciencia y la espiritualidad, entre la **física cuántica** y la **simbología mística**.

Las obras dialogan con la estética de la simulación y la virtualidad, remitiendo al concepto de "matrix" como entramado invisible que rige la existencia, cuestionando el propósito individual y el libre albedrío. La composición remite a estructuras celulares, astronómicas y digitales, generando una tensión visual entre lo orgánico y lo sintético.

### Materiales y técnica

Las piezas fueron realizadas digitalmente utilizando Adobe Photoshop e Illustrator. Se emplearon bancos de imágenes intervenidas mediante collage digital, manipulación cromática, efectos de **glitch** y **distorsión** para simular paisajes tecnológicos y trascendentales.

### Montaje y requerimientos técnicos

Las obras están pensadas para impresión en alta calidad sobre papel fotográfico o canvas, en gran formato. No obstante, por su **naturaleza digital**, también pueden adaptarse a pantallas con resolución 4K. Como posible expansión de la experiencia, se considera el desarrollo en realidad aumentada que permita activar elementos móviles o sonoros a través de dispositivos móviles.

1.430 caracteres con espacios]

## Ficha técnica completa — Obra principal

**Título:** El camino del maestro

**Año:** 2024

**Técnica:** Collage digital

**Medidas:** 175 cm x 85 cm

### Formato de exhibición sugerido:

Impresión en papel fotográfico o canvas.

**Descripción breve:** La obra relata el tránsito del ser humano en su **vida física** y su liberación hacia un universo sin límites ni reglas, donde las dimensiones se expanden infinitamente.

## Obras complementarias para referencia artística

Obra 1

**Título:** En la búsqueda

**Año:** 2024

**Técnica:** Collage digital

**Medidas:** 1447 x 2048 px

### Formato de exhibición sugerido:

Impresión en papel fotográfico o canvas.

**Descripción breve:** En esta pieza, la figura humana parece ser **observada** por una presencia elevada, dando continuidad a la narrativa de "El camino del maestro".

## Obras complementarias para referencia artística

Obra 2

**Título:** proceso

**Año:** 2024

**Técnica:** Collage digital

**Medidas:** 20cm x 20cm - 100cm x 20

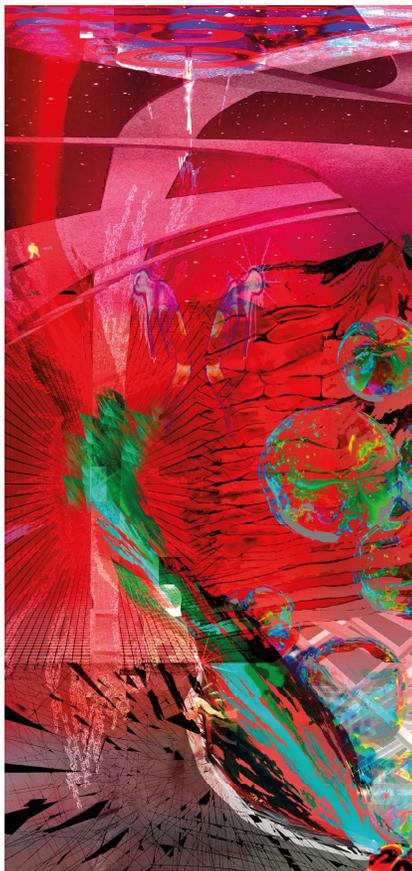
### Formato de exhibición sugerido:

Impresión en papel fotográfico o canvas.

**Descripción breve:** Una de las primeras imágenes que inicia la exploración del **tránsito espiritual**, con una paleta más contenida y una composición más cerrada que sugiere introspección.

## Obra principal

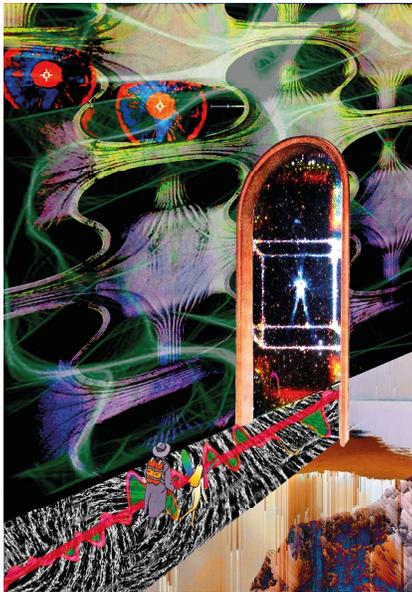
**Imagen completa:**



**Detalles:**



**Obra 1**



**Obra 2**





# JUAN PABLO ALBARRACIN

## DISEÑADOR GRAFICO

Escobar, Ingeniero Maschwitz

+54 911 3335 7065

jp.albarracin@hotmail.com

Considero fundamental compartir ideas y colaborar en el ámbito artístico, ya que el arte tiene un valor intrínseco en su capacidad de ser compartido y apreciado colectivamente.

## SKILLS

### PROFESIONAL

- Diseño de identidad visual
- Diseño editorial
- Edición de video
- Banners
- Desarrollo de piezas gráficas
- Foto productos
- Afiches, cartelería impresa
- UI/UX Design
- Branding



## EDUCACION

Diseño gráfico y Arte Digital

**DA VINCI**

2024 - 2025

Diseño gráfico

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**

2020 - 2023

## EXPERIENCIA

○ DISEÑADOR GRÁFICO | 2021 - 2023

### THONET & VANDER

Me desempeñé como diseñador gráfico en Thonet & Vander, empresa especializada en productos electrónicos como parlantes, barras de sonido y equipos de audio. Dentro del departamento de diseño, participé activamente en la producción de fotografías de producto, generación de piezas gráficas para campañas de marketing y redes sociales, y desarrollo de branding aplicado a eventos y espacios físicos. Mi labor se enfocó en mantener una identidad visual sólida y coherente, potenciando la comunicación de la marca tanto en medios digitales como en experiencias presenciales.

- Diseño de presentaciones institucionales y comerciales
- Branding para eventos y espacios físicos
- Creación de packaging y etiquetas de productos
- Desarrollo de piezas gráficas para redes sociales y campañas digitales

○ DISEÑADOR GRÁFICO | 2023 - 2024

### THE FFFIRE

Marca de indumentaria, estuve a cargo del desarrollo y la aplicación de la identidad visual en piezas tanto internas como externas. Diseñé logotipos, interfaz web, gráficas para prendas y producciones fotográficas. Además, trabajé en conjunto con directores de arte, coordinadores de producción y especialistas para asegurar la coherencia visual en todas las instancias de comunicación de la marca.

- Diseño de identidad visual (logos y manuales de marca)
- Ilustraciones aplicadas a productos, publicaciones o contenido digital
- Diseño para sitios web
- Afiches, flyers

# Render

