





### ***Roach Trip***

Videojuego para PC realizado en el marco del 3er Bootcamp de Unity auspiciado por Generation Colombia y Bogota Institute of Technology

Desarrollado junto a Alejandro Mosquera, Mauricio Pineda y Sebastián Gómez

2023

<https://argamasa.itch.io/roach-trip>

\*

Diseño de nivel

Software: Blender + Unity



### ***Los caídos***

Proyecto de Juan Covelli, comisionado por el premio Luis Caballero  
2023

\*

Visualización Arquitectónica  
Software: Blender



***más verde que los jardines en flor, pero más estéril que el césped de plástico***

Proyecto de Sebastián Mira, comisionado por el programa de "Creación para jóvenes artistas" del Ministerio de Cultura

2022

<https://vimeo.com/752800958/a326eba6a>

\*

Animación 3D

Software: Blender + DaVinci Resolve



**Baba**

Proyecto de Johnson & Jeison, comisionado por el festival RealMix y Plataforma Bogotá

2022

<https://plataformavirtualnw.net/nRB2gb5/johnson-and-jeisson>

\*

Ambientación 3D + Performance online

Software: Blender + MozillaHubs



### ***Wiiiiifiuuuu***

Proyecto de Johnson & Jeison + Tatyana Zambrano, comisionado por el 46 Salón Nacional de Artistas, Ministerio de Cultura de Colombia

2022

<https://artesvisuales.mincultura.gov.co/sna46/wiiiiifiuuuu/>

\*

Diseño de nivel

Software: Blender + Unity



**Baba**

Proyecto de Luis Sebastián Sanabria, comisionado por el programa de Programa de artistas, Universidad Torcuato di tella

2022

<https://vimeo.com/775322009/4aceadd586>

\*

Animación 3D

Software: Blender + DaVinci Resolve



**Bajo tu manto me oculto**

Proyecto de Juan Echeverry, comisionado por Paraíso Fiscal

2022

<https://bajotumanto.glitch.me/>

\*

Experiencia 3D interactiva para móvil y computadora

Software: Blender + A-Frame



**Te mentí, no tengo Netflix. Te traje a una expo**

Proyecto de Johnson & Jeison, comisionado por Abrir Galería  
2021

\*

Serie de NFTs  
Software: Blender



***Estrellita mañanera***

Proyecto de VRN, comisionado por virreina.space

2022

<https://vimeo.com/707819851/2eec79b159>

\*

Animación 3D

Software: Blender + Adobe Premiere



**Temporada de Eclipses**

Proyecto de Luis Sebastián Sanabria + MSD, comisionado por el MAMM  
2021

\*

Visualización Arquitectónica  
Software: Blender



SINDICATO VIRTUAL DE MODS • VIDEOJUEGOS Y CONTEMPORANEIDAD: DIÁLOGO ENTRE VOCES DE UNA IDENTIDAD MÚLTIF

### **Sindicato virtual de mods**

Proyecto de Guim Camps, comisionado por La Capella / Museo La Tertulia

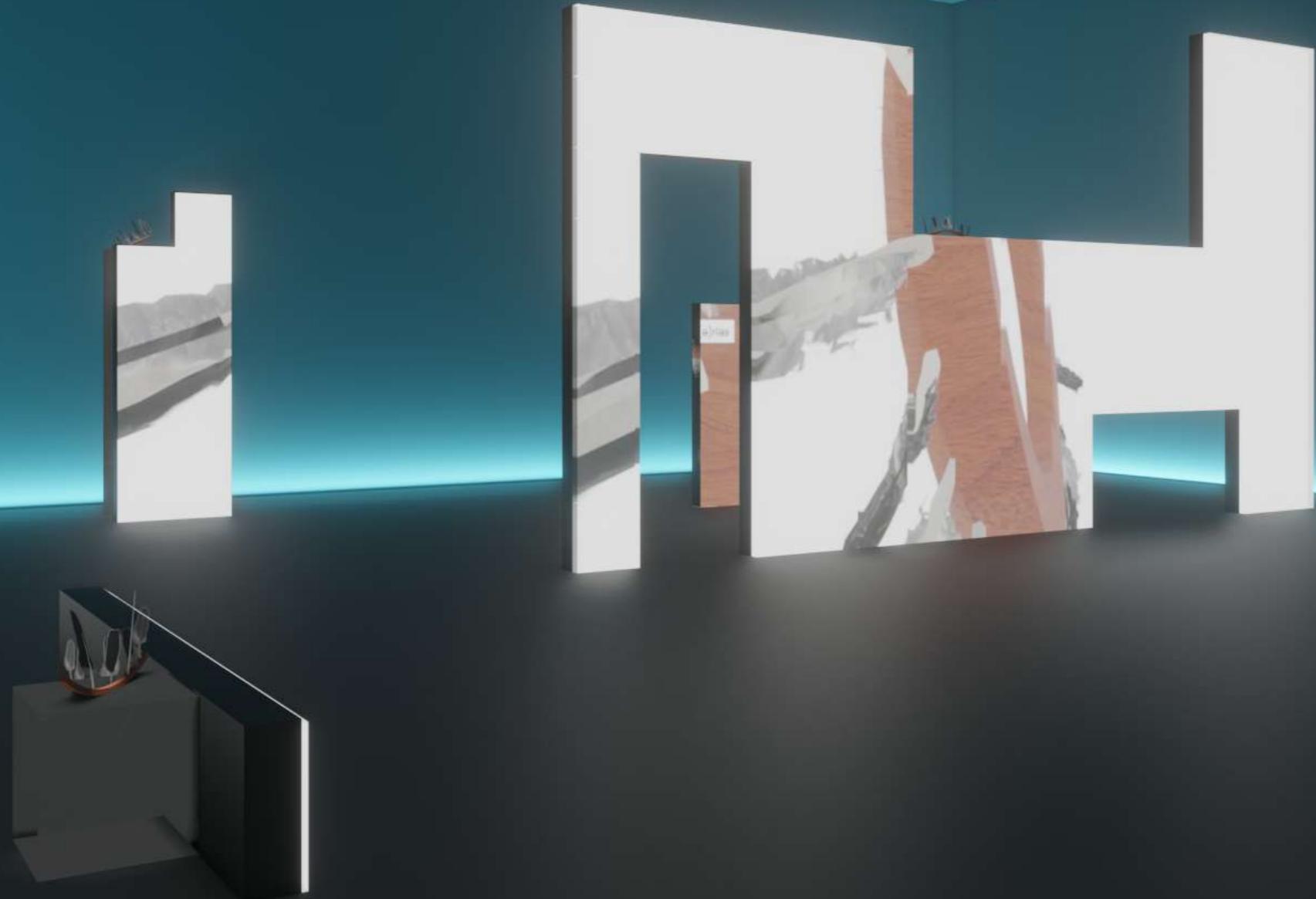
2021

<https://www.youtube.com/watch?v=FSfoDKqm1YE>

\*

Animación 3D

Software: Google Collab + Adobe Premiere + Adobe After Effects



wí(ə)rləs

Proyecto de Christian Salablanca, comisionado por PIVO

2021

<https://vimeo.com/701325194>

\*

Animación 3D + Visualización Arquitectónica

Software: Blender + DaVinci Resolve



**(U+1F4BB)**

Proyecto de Sebastián Mira  
2021

\*

Visualización Arquitectónica  
Software: Blender



**εμστισηαθнаядѡаяе**

Proyecto de Johnson & Jeison

2021

<https://vimeo.com/530603389>

\*

Animación 3D

Software: Blender + Adobe After Effects + Adobe Premiere + Mixamo



***ya la oveja arisca, ya el cordero manso***

Tarjeta navideña comisionada por el MAMM

2020

<https://vimeo.com/490222623/2cbb8dd2d0>

\*

Animación 3D

Software: Blender + Adobe Premiere



***Cuenta conmigo, mi amor***

Proyecto de MSD, comisionado por la Galería Santa Fe  
2019

\*

Visualización Arquitectónica  
Software: Blender



### ***Escaleras Futuras***

Proyecto de MSD, comisionado por la Galeria Santafe  
2019

\*

Visualización Arquitectónica  
Software: Blender + Adobe Photoshop



**Así mueren las cosas**

Proyecto de Mario Santanilla, comisionado por Espacio Odeón

2018

<https://vimeo.com/310629166>

password: Odeon

\*

Animación 3D

Software: Blender + Adobe Premiere



Sebastián Mira (1994, CO.)

[albañil.xyz](http://albañil.xyz)

Soy un artista multimedia interesado en las prácticas de archivo y representación en el mundo digital, cuyo trabajo explora las manifestaciones virtuales del paisaje, las relaciones entre espacios físicos y virtuales, y los métodos de representación de objetos, lugares y seres a través de las pantallas. He colaborado en eventos académicos de la UJTL (Bog), lugar donde cursé un pregrado en Artes Plásticas (2018). He sido residente en Dos Mares (2016), Flora Ars+Natura (2017), y Nmenos1 (2021). Actualmente hago parte del grupo curatorial MSD, enfocado hacia experiencias híbridas (corpóreas y de pantalla), y el dúo artístico Johnson&Jeison. Trabajo entre Bogotá y la wwweb, haciendo webs artesanales y coleccinando ladrillos, mascotas electrónicas y renders de arquitectura, mientras me desenvuelvo en labores digitales tales como:

- ~ Desarrollo web (.html + .css + .js)
- ~ Edición de video (Adobe Premiere + DaVinci Resolve)
- ~ Visualizaciones arquitectónicas y animaciones 3D (Blender)
- ~ Diseño editorial (Adobe InDesign + Adobe Illustrator + Figma)

#### Experiencia Laboral

[2022]

Desarrollador web

Desarrollo web del proyecto "La Chorrera".

Comisionado por la Universidad de los Andes.

[2022]

Animador 3D / Desarrollador web

Desarrollo web del proyecto "Bajo tu manto me oculto" del artista Juan Echeverry.

Comisionado por la Paraíso Fiscal.

[2022]

Animador 3D

Modelado de escultura digital y 3D motion para el proyecto "BABA" del artista Luis Sebastián Sanabria.

Comisionado por el programa de Programa de artistas, Universidad Torcuato di tella.

[2022-∞]

Animador 3D en virreina.space

[2021]

Desarrollador web

Desarrollo web del proyecto "cuasi cincuenta déstos" del artista Juan Guillermo Tamayo.

Comisionado por el Ministerio de Cultura de Colombia.

[2021]

Desarrollador web

Desarrollo web del proyecto "circuitos de cercanía" del artista Luis Sebastián Sanabria.

Comisionado por el Ministerio de Cultura de Colombia.

[2021]

Animador / Editor de video

Deepfake de avatars 3D para el proyecto "Sindicato Virtual de Mods" del artista Guim Camps.

Comisionado por La Capella / Museo La Tertulia.

[2021]

Animador 3D

Modelado de escultura digital y 3D motion para el proyecto "wī(ə)rlēs" del artista Christian Salablanca.

Comisionado por PIVO.

[2021-∞]

Desarrollador 3D y web en computer.date

[2020]

Registro videográfico de la acción performática "Geometría del Centro" del artista Christian Salablanca.

Comisionado por TBA21.

[2020]

Dirección de foto.

Registro videográfico de la acción performática "Caja de Bolívar" del artista Humberto Junca.

Comisionado por el MAMM -Museo de Arte Moderno de Medellín-

[2019-∞]

Curador en MSD

[2019]

Archivista

Digitalización de materiales en vídeo análogo pertenecientes al acervo de curaduría del MAMM -Museo de Arte Moderno de Medellín-, en el marco de la beca de Pasantías Nacionales del Ministerio de Cultura de Colombia

[2018]

Dirección de foto

Animación e iluminación para el proyecto "Así mueren las cosas" del artista Mario Santanilla.

Comisionado por Espacio Odeón

## Referencias~

Daniela Gutiérrez  
Curadora / Directora MSD  
daniela.gutierrez.gonzalez@gmail.com

Juan Covelli  
Artista / Director Nmenos1  
juancovellistudio@gmail.com

Luis Sebastián Sanabria  
Artista  
luisssanabria@gmail.com

Christian Salablanca  
Artista  
christiansalablanca@gmail.com

## Exhibiciones

[2022]

*Postponed Until Further Notice* | The Wrong Biennale | \*Online

*Rancho Premium* | Espacio Binario | Bogotá, CO.

*Fanegada.online* | Ministerio de Cultura de Colombia | \*Online

[2021]

*Conversations with computers* | \*Silicon Friend Camp | WHA Gallery, Kunstudion Linz, AT

*Hardware Emocional* | enemenosuno | \*Online

*Buenos días, tardes ya* | \*Johnson&Jeisson | Virreina | \*Online

*Te mentí, no tengo Netflix. Te traje a una expo* | \*Johnson&Jeisson | Abrir Galería | \*Online

[2020]

*La Tercera Parte* | Curaduría de Juan Covelli & Lina Useche | enemenosuno | \*Online

*Dispositivos para habitar la pantalla* | Curaduría de UHIM | Que no cunda el pánico (¿Hay otras maneras?) | Espacio Odeón | Bogotá, CO.

[2019]

*Artificial Nature* | Curaduría de Juan Covelli | Internet Moon Gallery | 4th Wrong Biennale | \*Online

## Screenings

[2022]

*Agroflash* | Virreina | \*Online

[2021]

*My Pandemic Year* | Worm Filmhaus | \*Online

[2020]

*Videolimbo* | Curaduría de Isabel Sonderéguer | Museo de Arte Carrillo Gil | \*Online

[2019]

*(U+1F6A7)* | Arebyte On Screen (AOS) | Arebyte Gallery | \*Online

## Residencias

[2021] Silicon Friend Camp | Servus.at | \*Online

[2021] enemenosuno | \*Online

[2017] Escuela Flora | Flora Ars+Natura | Bogotá, CO.

[2016] Dos Mares | Marseille, FR.

## Premios

[2021] Proyectos de Creación, Jóvenes Artistas | Ministerio de Cultura | Bogotá, CO.

[2021] Beca de Programación Red Galería Santa Fe \*Sala Virtual | IDARTES | Bogotá, CO.

[2019] Pasantías Nacionales | Ministerio de Cultura | MAMM | Medellín, CO.

[2019] Beca de Programación Red Galería Santa Fe | IDARTES | Bogotá, CO.

[2016] Premio Artecámaras | ARTBO | Bogotá, CO.

## Estudios

[2020] Full Spectrum Curatorship Programme | IMPAKT | \*Online

[2018] BA - Artes Plásticas | Universidad Jorge Tadeo Lozano | Bogotá, CO.

[2017] Escuela Flora | Flora Ars+Natura | Bogotá, CO.

## Curatorial

[2022]

*Tender Bites* | @ enemenosuno | \*Online | \*MSD

(con Juan Ferrari)

[2021]

*Cuenta conmigo, mi amor* | @ Galería Santa Fé | \*Online | \*MSD

(con Renée Rhodes, Andrés Barón, Karina Zen, Antonio Bermúdez, Jaako Pietiläinen, Kyle Seis, Adina Glickstein, Luis Sebastián Sanabria, Jimena Madero)

[2020]

*Escaleras Futuras* | @ Galería Santa Fé | Bogotá, CO. | \*MSD

(con Manuel Londoño, Sasha Kurmaz, Estela Barceló, Álvaro Choir, Nicholas O'Brien, Ana María Montenegro, Martina Menegon, Ximena Díaz, Kent Sheely, Sofia Reyes, Nihaal Faizal + Chinar Shah, Oliver Laric, María Agustina Fernández Raggio, Anthony Discenza, Sylvie Boutiq, David Medina, Luis Sebastián Sanabria, Lucille de Witte, Angie Rengifo, Juan Pablo Pacheco, Andrew Roberts, Carlos Pérez, Julien Prévieux, El Honorable Cartel, Juan Manuel Blanco)

[2019]

*Presentness* | @ Estación Terrena | Bogotá, CO. | \*MSD

(con Adriana García Galán + Santiago Caicedo, Felipe Patarroyo, Juan Manuel Parra, Luis Sebastián Sanabria, Federico Nieto, Yorely Valero, Salomé Rojas, Max Stocklosa, Sebastián Cruz, Zander Porter, Justin Hodges, Juan Covelli, Pablo Lazala, Sergio Román)

**Baba**

Proyecto de Luis Sebastián Sanabria, comisionado por el programa de Programa de artistas, Universidad Torcuato di tella

2022

<https://vimeo.com/775322009/4aceadd586>

\*

Animación 3D

Software: Blender + DaVinci Resolve



Carpetas



Nombre ▾



getting things done

not doing much

**Os Lurker**

Proyecto de Luis Sebastián Sanabria, comisionado por el programa de Programa de artistas, Universidad Torcuato di tella

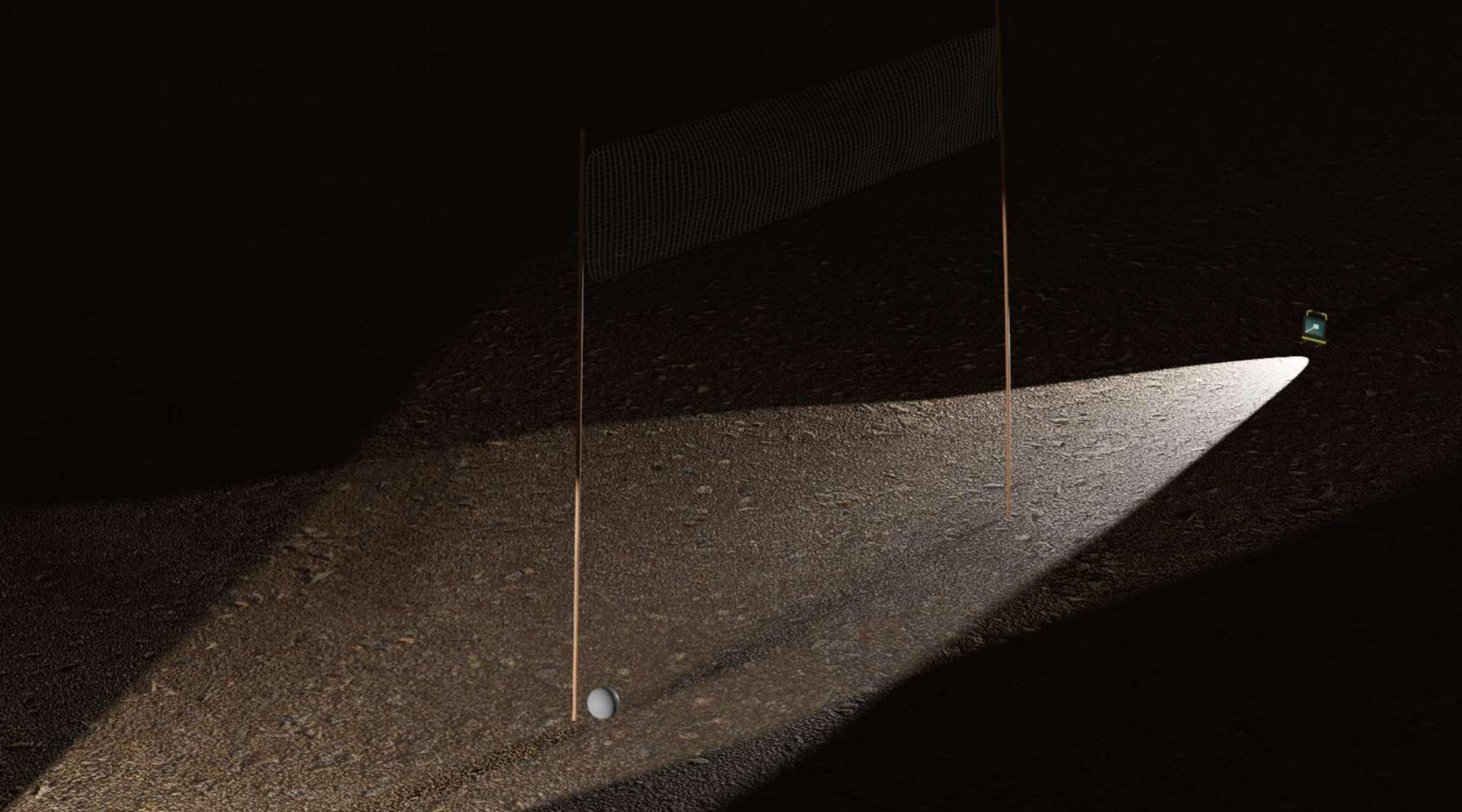
2022

<https://www.oslurker.postponed-until-further-notice.com/>

\*

Videojuego basado en carpetas

Software: Google Drive



**Buenos días, Tardes ya**

Proyecto de Johnson & Jeison, comisionado por virreina.space

2021

<https://virreina.space/j&j.html>

\*

Animación 3D + Motion Graphics

Software: Blender + Adobe After Effects