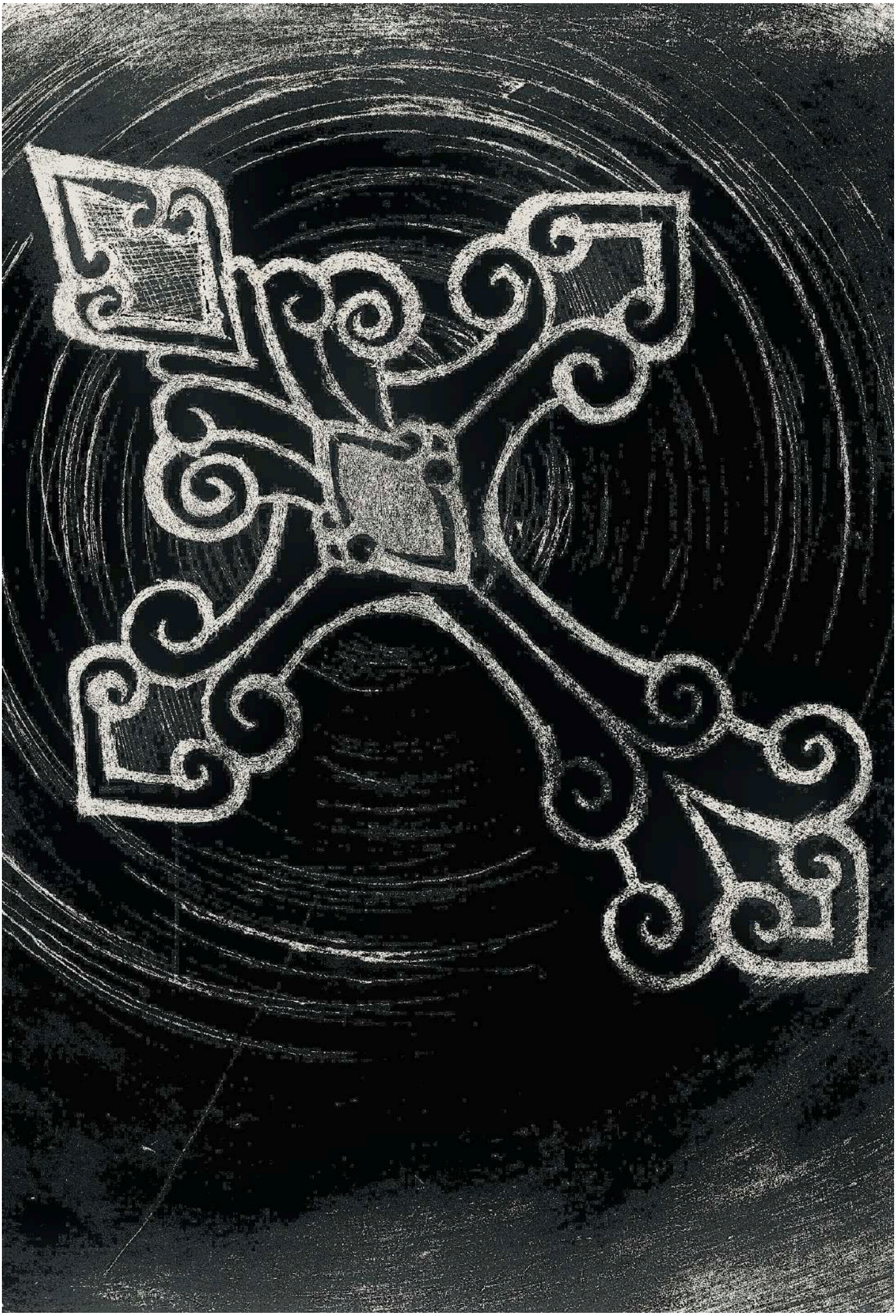
DE LA CRUZ Y POR LA CRUZ

DE LA CRUZ Y POR LA CRUZ



Esta primera edicion para la exposición
“El gran cuaderno” se terminó de
imprimir el 11 de diciembre de 2025.

Edicion y diseño por
Francisco Antonio Lisboa Pinto

Mediante este medio espero ofrecer una ventana hacia mi persona y mi obra. Pero antes, debo agradecer a mis padres, a mis hermanos, a mi pareja y a mis amigos por siempre brindarme su apoyo y afecto incondicional; a todos los docentes que me han guiado, especialmente al profesor Rodrigo Vergara, quien nos ha encaminado durante el proceso que hoy, 12 de diciembre de 2025, culmina en esta exposición.

Y, finalmente, muchas gracias a KSA8 por proporcionarnos el espacio para llevar a cabo **“El gran cuaderno”**

Mi trabajo abarca múltiples disciplinas, entre ellas el grabado, la carpintería, el videoarte, la fotografía, la escultura 3D y las artes mediales en general. En mi obra plasmo conceptos como la religión, la fantasmagoría, la nostalgia, la borradura y el posthumanismo.

ÍND

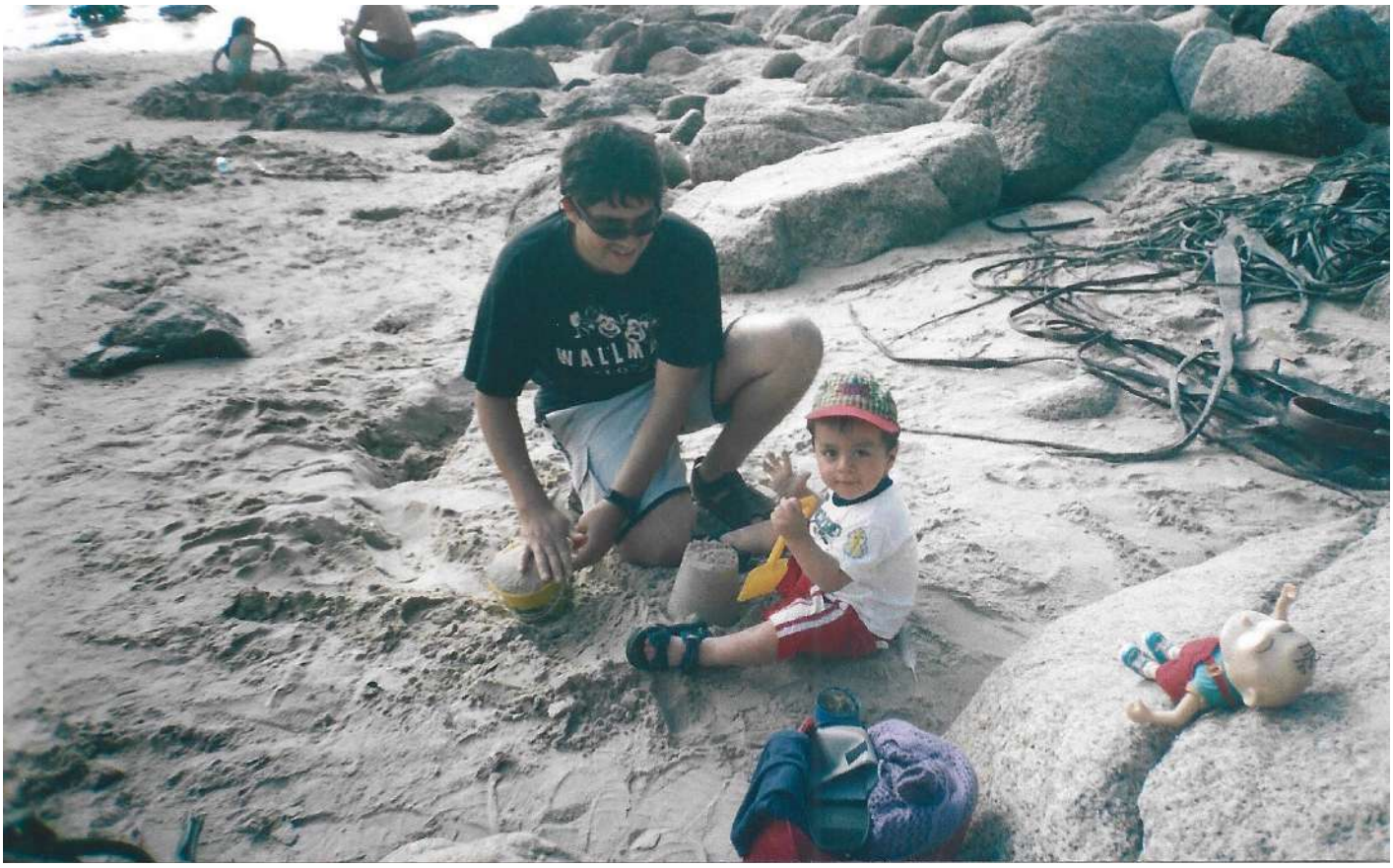
01 Biografía

02 Referentes

I C E

03 Portafolio

04 Galería

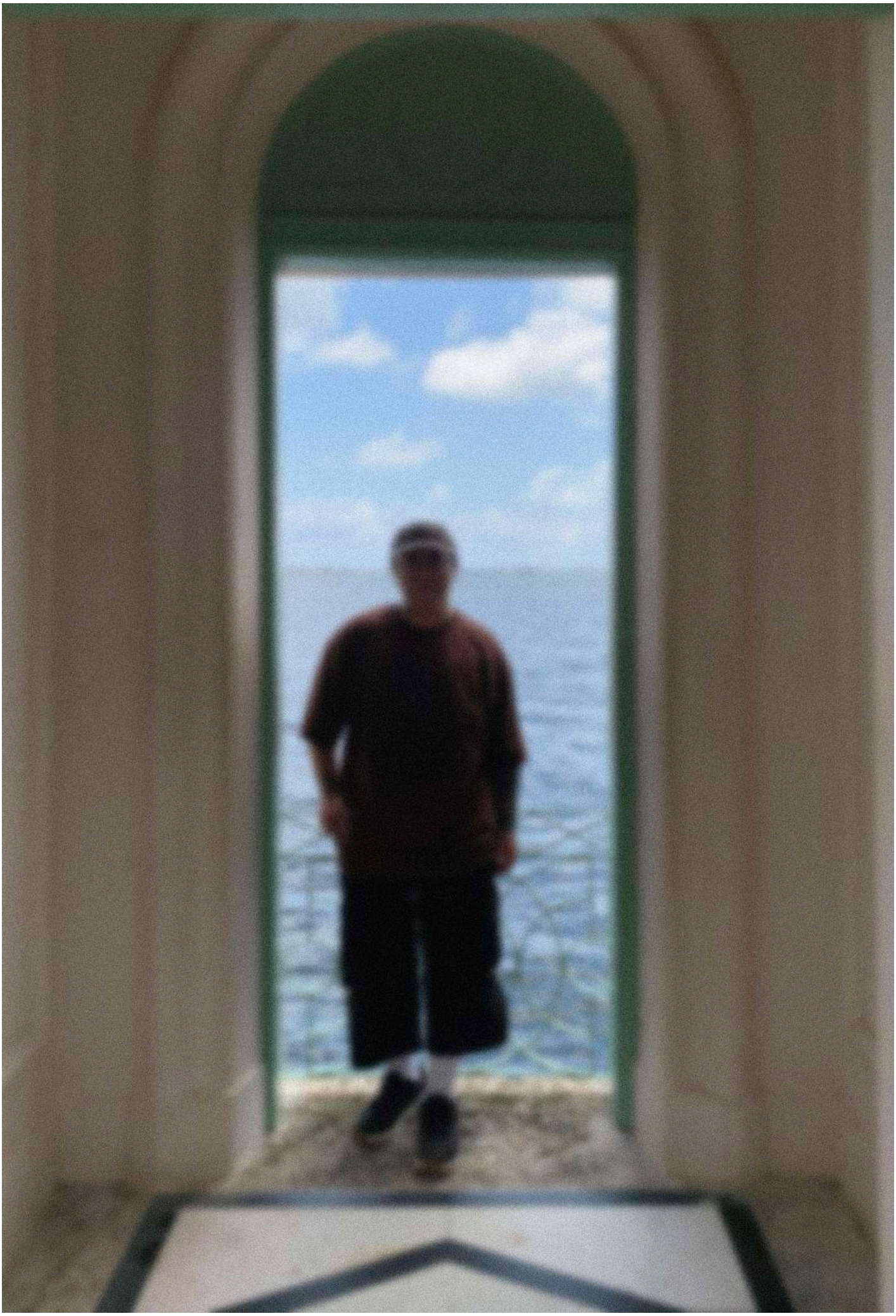


Mi nombre es Francisco Antonio Lisboa Pinto. Nací en Santiago de Chile el 30 de abril de 2002. Mis primeros años los viví con mis padres, Karen y Francisco, en la casa de mi abuelo paterno, José, en Lo Barnechea. Con el paso de los años la familia creció, pues nacieron mis hermanos Alejandro y Miguel Ángel en 2007 y 2009, respectivamente. En 2015 nos mudamos a Peñaflor en busca de un ambiente más rural y de una casa más espaciosa.

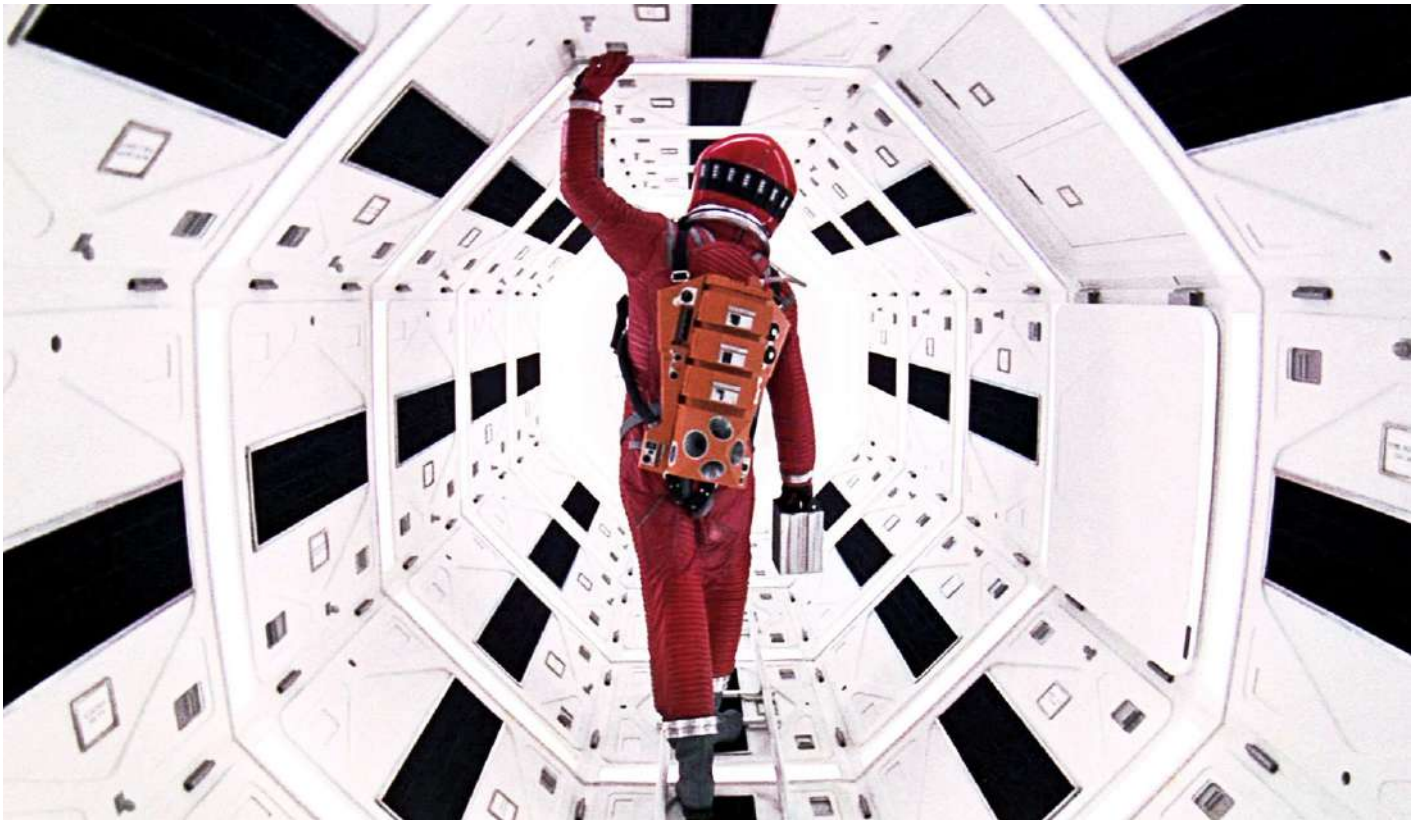
En Peñaflor cursé mi educación media en el Colegio Inmaculada Concepción Nuestra Señora de Lourdes. Este detalle es importante, ya que toda mi educación fue en colegios católicos por decisión de mi madre, quien siempre ha estado muy conectada con el cristianismo y con la espiritualidad. Esto influyó profundamente en mí, al punto de que incluso consideré ser sacerdote. A pesar de que actualmente me considero agnóstico, la simbología, la iconografía, la historia y los valores del cristianismo calan profundamente en mi imaginario y en mi persona.

Mi madre, además de inculcarme valores religiosos, fue quien me inició en el mundo de las artes, pues cuando yo era pequeño se dedicaba, además de ser madre, a la pintura al óleo, y yo la acompañaba a sus talleres y cursos. Mi padre, en cambio, siempre ha sido más terrenal y “matemático”; estudió Ingeniería en Alimentos y siempre me transmitió conocimientos de ciencia y matemática, junto con una manera más racional de ver las cosas. Siento que estos dos polos opuestos están muy presentes tanto en mi persona como en mi obra: hay una constante dualidad entre lo intangible y lo tangible, lo sentimental y lo racional, lo científico y lo espiritual.

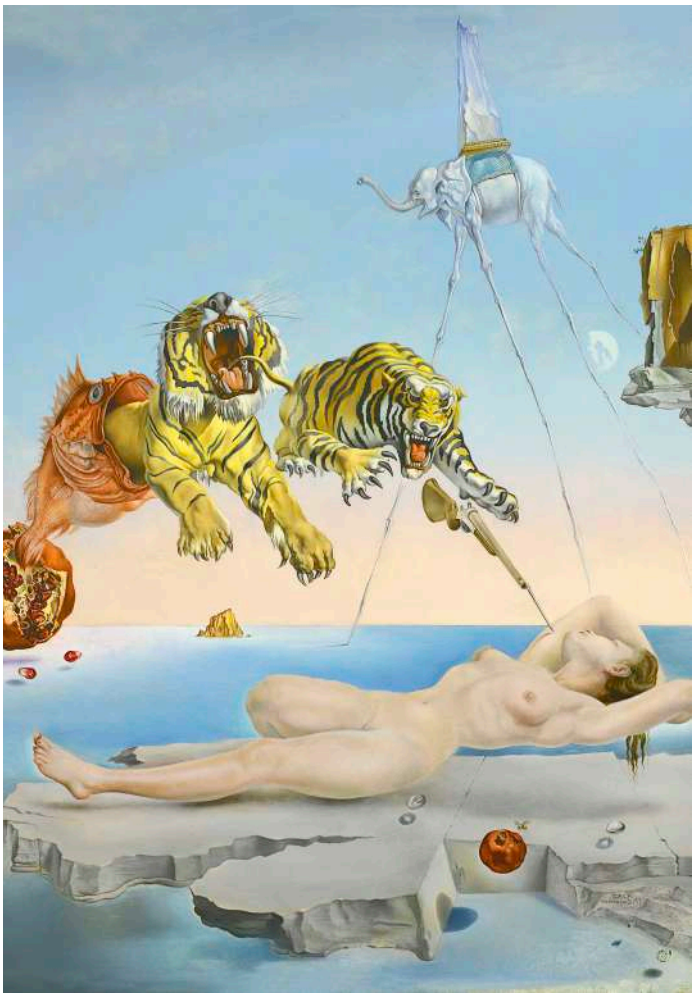
BIOGRAFÍA



REFERENTES



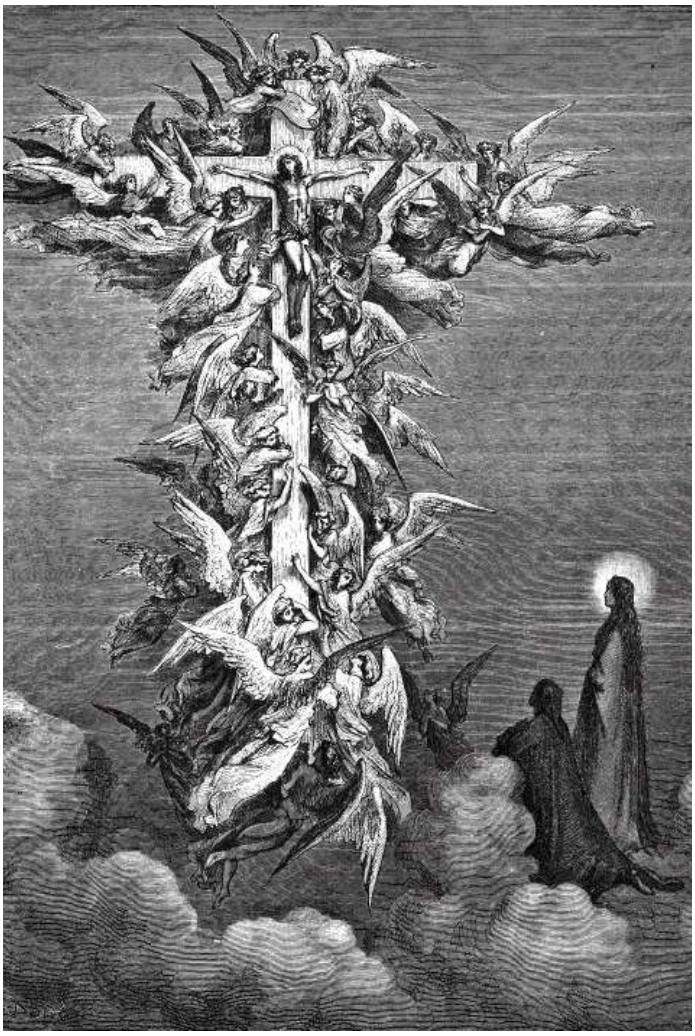
Como he mencionado anteriormente, mi madre se dedicaba a la pintura al óleo y a otras artes como la orfebrería cuando yo era pequeño, y por esto siempre estuve rodeado de arte. Mi madre tiene una colección muy amplia de libros, principalmente de pintura, donde muchas veces me perdía ensimismado viendo las obras de artistas como Renoir, Cézanne, Van Gogh y Dalí. Este último fue uno de los que más me marcó, especialmente su obra Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar. Esta pintura surrealista me hizo darme cuenta de que la pintura —que hasta ese momento era la única disciplina que yo había probado, junto con el dibujo— no tenía por qué limitarse a narrativas cotidianas como las que veía en bodegones, retratos y paisajes.



La ficción y lo surreal me han interesado desde que tengo memoria. Crecí viendo las sagas de El Señor de los Anillos, Star Wars, Harry Potter, entre otras películas de fantasía y ciencia ficción.

“Visiones causadas por el galope de un caballo en el frágil borde entre la vigilia y el sueño”

Cuando tenía unos 12 años, mi mejor amigo me enseñó películas como The Shining, 2001: A Space Odyssey, Poltergeist y The Omen. Estos largometrajes me ayudaron a “madurar” mi imaginario, haciéndome ver que la ficción y la fantasía podían llegar a lugares más oscuros.



Más recientemente, a mis 19 años descubrí a Gustave Doré y sus grabados de La Divina Comedia, y me cautivó la forma en que plasmó los pasajes del libro en imágenes. Además, me llevó a adentrarme más en el mundo del grabado y, a día de hoy, es una de mis disciplinas preferidas.

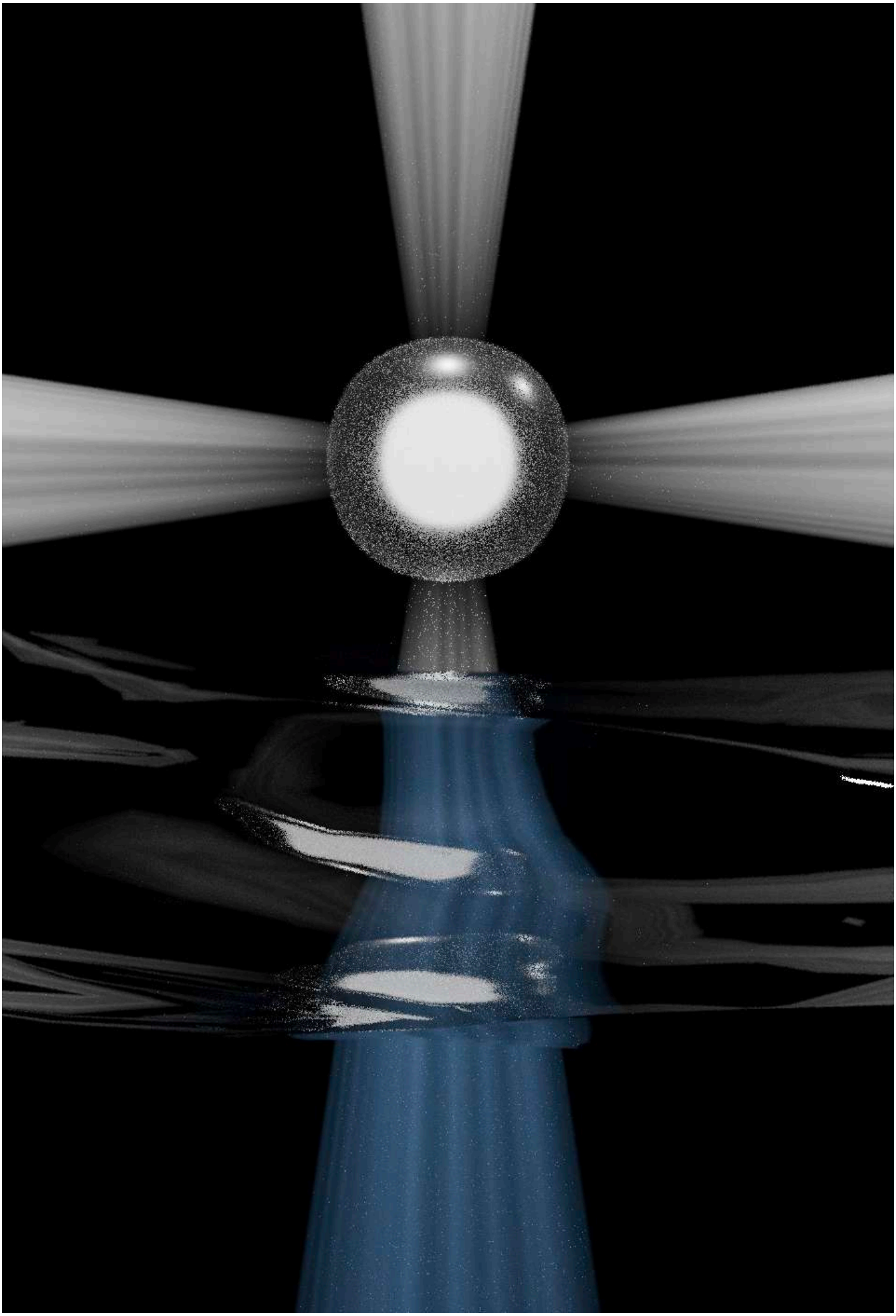
Finalmente, un referente que tuve durante toda mi infancia frente a mis ojos fue mi abuelo, o mi Tata José, como yo lo llamaba. Él era carpintero y, al haber vivido en su casa durante 13 años, siempre lo vi trabajando en su taller: fabricando muebles, creando sus propias herramientas para carpintería y jardinería. Yo no podía evitar sentir curiosidad por el material y el oficio, por lo que constantemente me metía a su taller a explorar y a jugar con las herramientas.

MEMO

DIGITA

DE

SENSIB

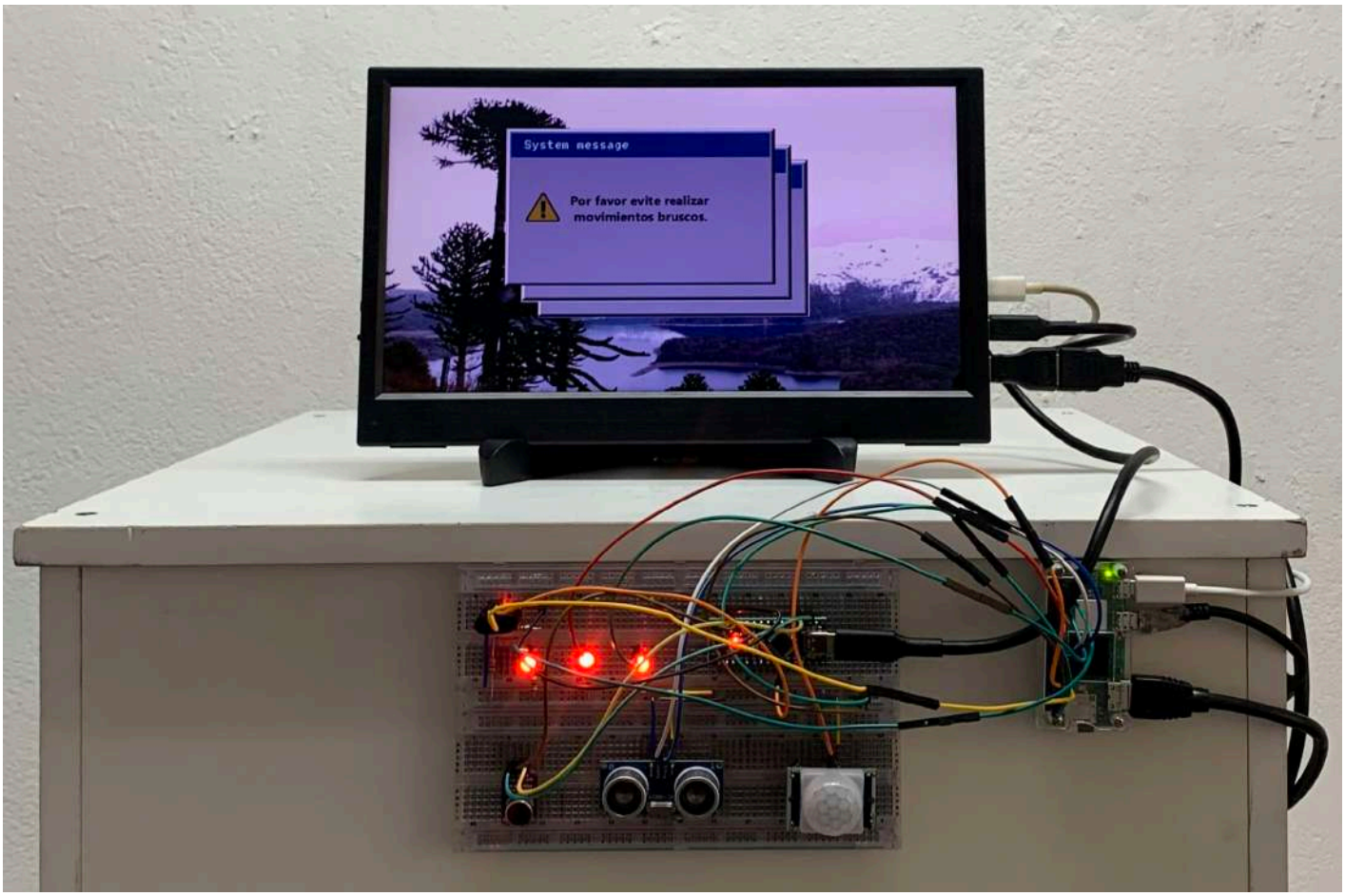


ORIAS

ALES

SERES

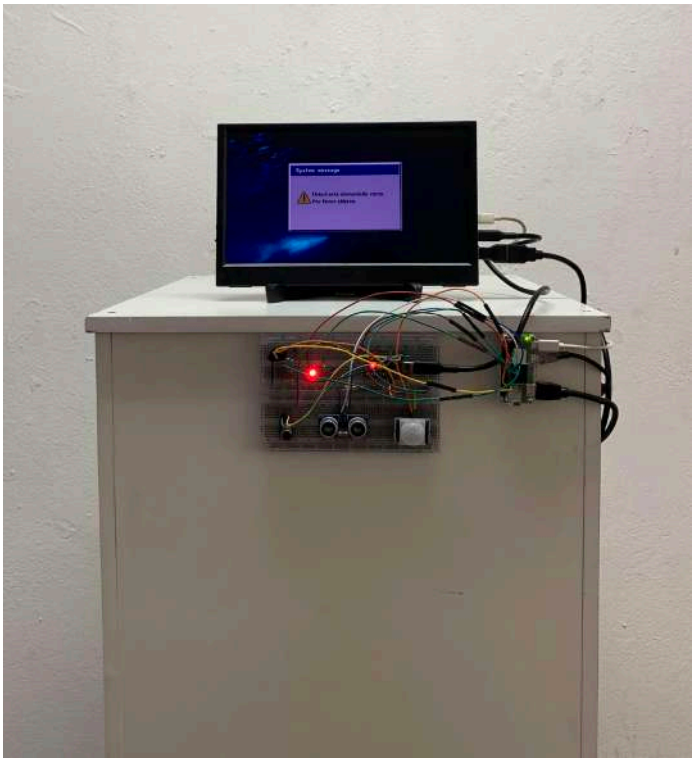
BLES



PORTAFOLIO

E.D.É.N (Everything Does End “Naturally”)
Videoinstalación interactiva, 2024

Esta instalación buscaba funcionar como una especie de “Arca de Noé”, en la que se exhibían videos de flora y fauna chilenas en peligro de extinción. Bajo la pantalla se ubicaban sensores capaces de detectar el movimiento, la distancia del espectador y el ruido ambiental. Estos sensores operaban con umbrales que exigían al espectador mantener una actitud lo más cauta y silenciosa posible, alertándolo mediante ventanas emergentes cada vez que alguno de estos parámetros era superado, en un intento simbólico por proteger a estas especies en riesgo.



Pater Noster
Arte objetual y videoinstalación, 2023

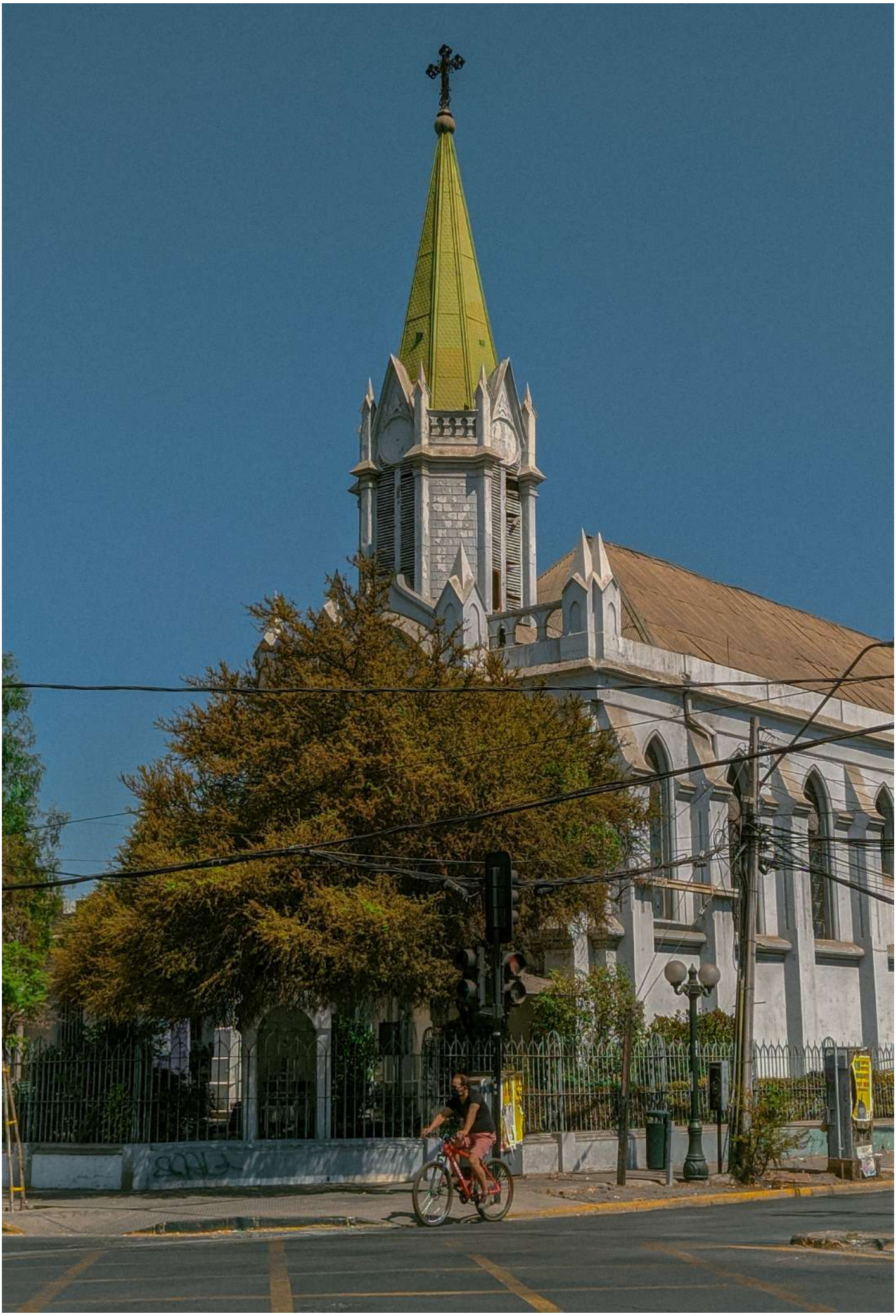
Esta instalación simulaba un confesionario en el que se exhibía un video con imaginería religiosa / cristiana, como una vela, un rosario, una biblia, estos elementos iban apareciendo rapidamente con un ritmo predeterminado y sus respectivos sonidos mezclados con un coro de misa formaban una especie de sinfonía entregando una experiencia no solo visual sino que auditiva.

SQRF-001
Concreto, bomba de agua y Coca-Cola, 2024

Una fuente de concreto construída tomando inspiración del brutalismo y de la idea de partir la construcción desde un cubo al que se le va sustrayendo materia, además envés de agua, bombea Coca-Cola, todo esto respaldado con una intención de criticar el consumismo, la industrialización y la urbanización.

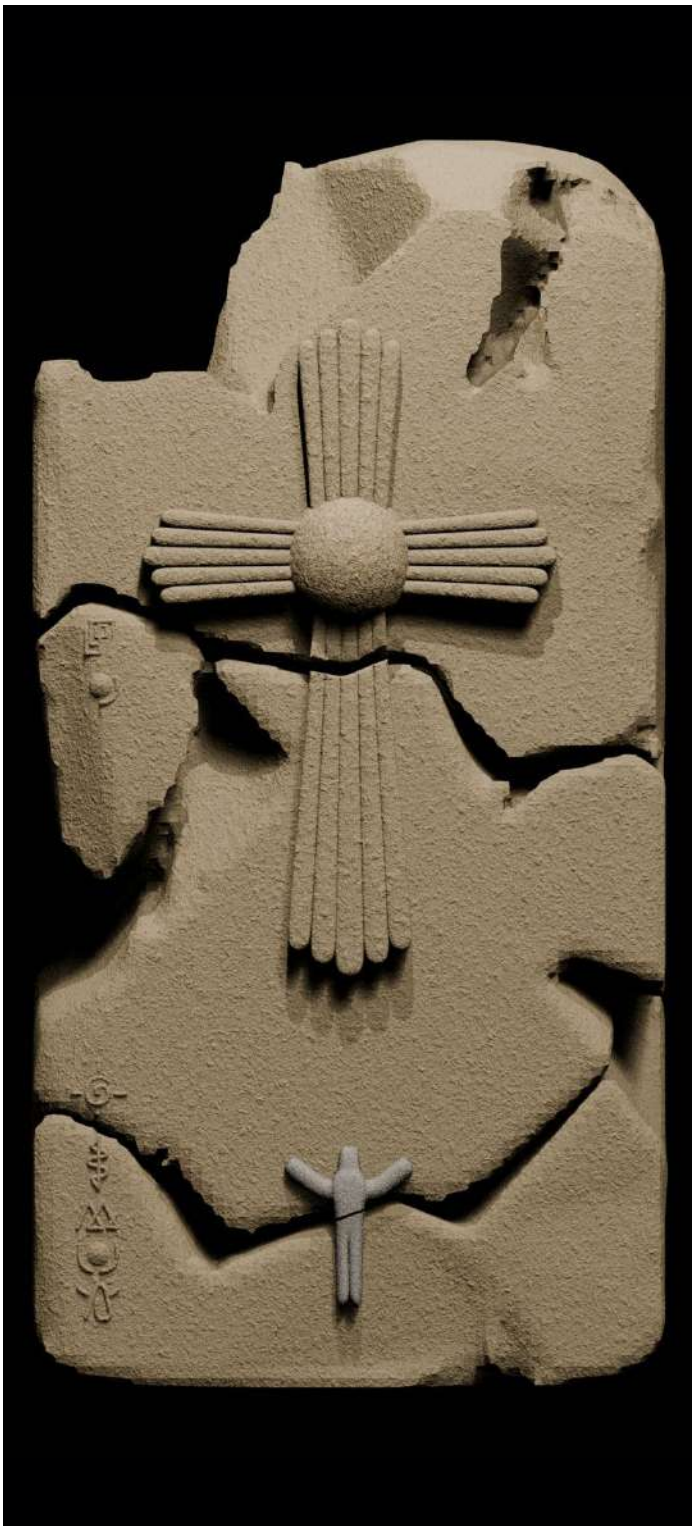
El hábito que habito
Fotografía análoga, 2023

Esta serie de fotografías análogas tenía como intención "humanizar" la figura de la monja, ilustrar que son mujeres y personas antes que una figura religiosa. Las imágenes retratan a diferentes sujetos usando un hábito y realizando acciones cotidianas con un toque cómico y, dependiendo del espectador, tal vez polémico.



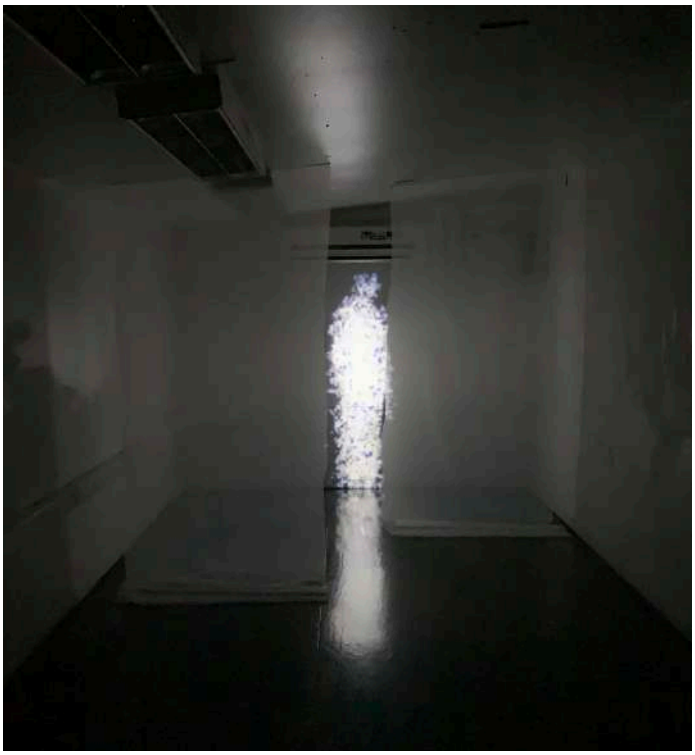
Stella Crux, Stella Magna, Stella Nova
Dibujo digital, repujado en aluminio y modelado 3D, 2024

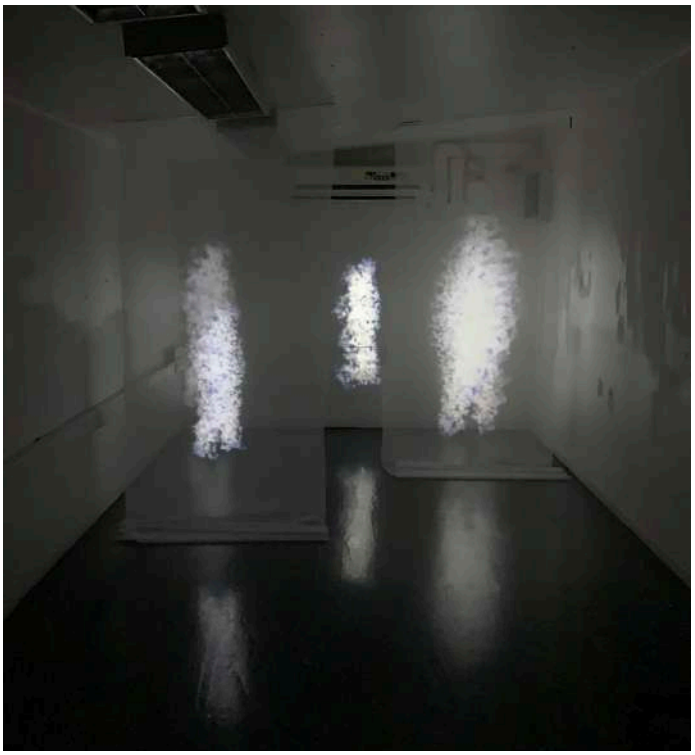
Con este tríptico, inspirado en los grabados de Gustave Doré y en repujados medievales, buscaba crear una mitología propia en la que estos orbes o cuerpos celestes fueran los protagonistas. Tomando inspiración en elementos del cristianismo, como el Gran Rapto o la creación del universo, para construir escenas que parecen narrar una historia y que se plasman en tres técnicas distintas, simbolizando cómo las leyendas, creencias y religiones perduran y mutan a lo largo del tiempo.



“Monolito, El Sol De Atacama”
Escultura digital, 2024

Esta escultura hecha con modelado 3D simula un artefacto arqueológico, y alrededor de este el artista construye una serie de datos científicos, antropológicos, arqueológicos ficticios que ayudan a respaldar y potenciar la simulación, posterior a su fabricación hubo afiches y una exposición para llevar más lejos la intención de esta obra.





Them
Videoinstalación, 2025

Esta fue una serie de instalaciones en las que en una sala oscura proyecté siluetas humanoides construidas de partículas luminosas organicas, estas caminaban y se movían entre las paredes y velos que colgaban del techo, despegando la proyección tradicional del muro, generando una proyección “tridimensional” y jugando con el concepto de la fantasmagoria.

MI TRABAJO MÁS RECIENTE

Serie “Dreamcatchers”
Trabajo en madera y videoinstalación, 2025

Esta serie, que aún está en desarrollo, nace de la intención de crear dispositivos para exhibir una colección de videos que produzco a partir de “epifanías”, sueños y pesadillas personales. A partir de esta búsqueda construí prismas de madera que incorporan lentes biconvexos, a través de los cuales se pueden observar breves videos de carácter surreal. La construcción y disposición de estos cuerpos de madera se relacionan directamente con los videos que contiene cada uno respectivamente. El componente onírico de las imágenes, junto con la forma en que las estructuras cuelgan en el espacio, da origen al nombre de la serie: Dreamcatchers o Atrapasueños.

GALI

ERÍA