



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE

FACULTAD DE ARTE

ESCUELA DE ARTES VISUALES

IMÁGENES SIMULADAS

JUEGOS DE REPRESENTACIONES CORPÓREAS

COCÓ JAVIERA SANTIBÁÑEZ ARÁNGUIZ

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales, Mención Pintura y Mención Grabado.

Profesor Guía Taller de Grado Pintura: Reimiundo Edwards Alonso

Profesor Guía Taller de Grado Grabado: Natasha Pons Majmut

Profesor Guía Preparación de Proyectos II: Carla Motto Tejada

Santiago, Chile

2021

AGRADECIMIENTOS

Gracias papá, por hacerme entender que los cuerpos y las personas son intangibles, que vuestra memoria se fue en los últimos días y que tu ausencia, es presencia pura.

Para Alejo Aránguiz Cáceres

RESUMEN

El desarrollo metodológico procesual lo considero un factor primordial en la búsqueda de significantes visuales, donde la(s) imagen(es) y sus transformaciones a través de distintos medios *afectan* el mirar, en tanto la relación con imágenes previas; es decir, los observadores representan un agente de traducción que carga con su propia historia visual. Mi metodología implica predisponer un tema o un objeto de estudio a diferentes medios para conseguir imágenes que proporcionen un recorrido transformativo, considerando la mutación de estas y teniendo presente la importancia de la composición alterada por el contexto espacial. El cuerpo es el agente que actúa como transformador y almacenador de nuestra memoria. Un punto relevante en mi investigación es el tema de la percepción de las imágenes a partir de la representación de un cuerpo humano, y como este puede tener ciertas características cercanas a los conceptos de *ausencia-presencia* cuando se encuentra la imagen virtual y la imagen real. Desde el simulacro como el lugar de donde se problematiza las relaciones de imágenes, donde se presenta una ausencia del modelo, pero al estar materializado o alterado por otro medio, prevalece la presencia.

Palabras claves: Simulación, cuerpo, imagen, presencia, ausencia

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
PIEL: PROBLEMATIZACIÓN DE IMÁGENES Y REPRESENTACIÓN	3
Cinematografía y simulación	6
El cine y la cámara.....	7
Percepción: Traducción desde un dispositivo	12
La sombra como ausencia y representación.....	14
ÓRGANOS: PROCESOS DE TRABAJO Y REPRESENTACIONES HUMANAS.....	19
Presencia como fósil	19
Radiografías: Método de búsqueda de la imagen.....	20
Dentaduras: Vestigio de presencia.....	21
SIMULACIONES: MATERIA.....	25
Carnes colgadas: Una presencia humana simulada.....	25
Carne caída: Lo temporal de las imágenes.....	26
Implosión- explosión: Pelo humano como material	27

MÚSCULOS: PROBLEMATIZACIÓN DEL CUERPO	30
Presencia.....	30
Imagen Virtual e Imagen Real: Diálogos	33
Simulación en papel	35
Alteración rostro.....	37
<i>En el lugar, en mi posición</i>	<i>39</i>
HUESOS: Lo interior.....	40
Pielmientas.....	40
Caja de Pielmientas	41
CONCLUSIÓN	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
REFERENCIAS FIGURAS.....	45

INTRODUCCIÓN

La importancia de cuestionarse los distintos tipos de imágenes en relación con el cuerpo humano y su representación ha sido un tema bastante recurrente en la historia del arte, pero qué fenómeno ocurre en la percepción visual, cuando las imágenes se encuentran en distintos estados o aquellas representaciones simulan la realidad.

En este escrito se presentan distintos procesos y encuentros metodológicos en busca de formas visuales, todo enmarcado por las representaciones corpóreas a través de distintos medios. El encuentro de imágenes que presentan la misma forma ya sea miméticas o simuladas, pretenden problematizar la alteración de la imagen real mediante la imagen virtual.

Por ejemplo, en pandemia las imágenes son principalmente virtuales se vuelven reiterativas, rodeados de imágenes intangibles y por otro lado la falta de imágenes reales más allá de nuestro hogar, de alguna forma los lugares comprenden un peso en rutina, distintos tiempos de presencia.

Es por ello que durante el escrito nos sigue la pregunta ¿Cómo a partir de la ausencia puedo reconocer la presencia? Desde la misma imagen la relación con la observación cotidiana se amplifica, como, por ejemplo, al caminar por la calle y encontrar ropa botada; en primera instancia la mirada y la percepción buscaran asociaciones en recuerdos previos, quizás en el reconocimiento humano de algún acontecimiento en particular, pero en una segunda observación más detenida reconoceremos que es solo ropa, pero con una carga de presencia humana. Desde esa reflexión comprendo el desarrollo de búsqueda de imágenes por medio de su representación repetitiva y lo enmarco en temas relacionados específicamente a la presencia humana.

Predispongo los temas divididos en cinco capítulos generales, que tienen los nombres de capas corporales, piel; órganos, simulaciones, músculos y huesos. El primero nos habla sobre todo lo que son las representaciones por medio de métodos como el uso de la cámara y recursos gráficos; *órganos* es la parte donde comienza los procedimientos de búsqueda de imágenes en pandemia; *simulaciones* son trabajos concretos que imitan ciertos elementos corporales matéricos; *músculos*, es aquel capítulo fuerte que lleva el peso de todo lo desarrollado, es donde nos interponemos con el examen final de grado, y finalmente; *huesos*, la parte personal y desinteresada en forma de escritura, totalmente abierta desde el sentir y el entender por qué hago lo que hago.

PIEL: PROBLEMATIZACIÓN DE IMÁGENES Y REPRESENTACIÓN

Estudiar Artes Visuales me ha hecho reflexionar siempre sobre lo visual, que está intrínsecamente relacionado con las imágenes, desde su creación hasta su reconocimiento, ¿Qué es una imagen? Dentro de la historia del arte varios referentes han escrito sobre este fenómeno, personalmente considero la imagen como un todo, es el encuadre que los sentidos dimensionan dependiendo de nuestra percepción, la cual nunca se separa del contexto. En pandemia nos encontramos con un tipo de imagen diferente a la que acostumbrábamos, lo relacionado a lo virtual, nuestras clases y trabajos por medio de una cámara, lo intangible de la conexión provoca que nuestro imaginario visual¹ se vea afectado.

La pandemia a todos nos marcó de una u otra manera, recuerdo pasar la mitad de la carrera encerrada con un computador y pocos recursos materiales para trabajar, lo que implicó repensar la vida y propia práctica artística. Me encontraba en mi habitación la cual experimentaba distintos cambios de la posición de los muebles cada mes, porque me aburría ver siempre lo mismo, y qué tiene que ver con la imagen esto, mucho tiene que ver, la imagen es desde levantarnos todos los días y observar ese rayo de luz color naranja traspasar por la ventana tímidamente reflejando su luz en los muros, así como también otros días despertar con ventanales planos en iluminación por la neblina del exterior. Todo enmarca la imagen y sus representaciones.

Desde la imagen como representación aparecen dos conceptos que no podemos dejar de lado, la simulación y la mimesis, la primera como todo aquello que refleja ser

¹ El imaginario visual tiene que ver con las relaciones sociales con la imagen, Cornelius Castoriadis filósofo y sociólogo greco-francés, quien escribió *La institución imaginaria de la sociedad*, menciona con respecto al imaginario social que “lo imaginario no es imagen de. Es creación incesante y esencia indeterminada de figuras/formas/imágenes”, por lo que las imágenes dependen de más de que sí mismas, sino de las construcciones en torno a otros elementos.

otra cosa, siendo su traducción interpretativa pero siempre manteniendo su referencialidad. Por otro lado, la mimesis por esencia pretende igualar exhaustivamente a la referencia, tanto que al mirar nos confunde cual es real y cuál es la copia. Desde este punto es en donde reflexiono sobre los tipos de imágenes más predominantes en mi proceso metodológico la *imagen real* y la *imagen virtual*; la primera es lo que vemos en un tiempo presente refiriendo al momento tangible y al objeto, cuando ese objeto es, por ejemplo, iluminado con una luz en una habitación oscura, la sombra que se ve en los muros es la representación, a ese fenómeno simple le llamaríamos imagen virtual.

Según la RAE (2021) la imagen es la “Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.” Considerando la definición de cada concepto, comprendo la figura referida a la forma o contraforma que asimilan nuestros ojos, una perspectiva de la realidad y de la distinción de objeto. Consideremos una serie de aproximaciones vinculantes, entre las cuales encontramos la representación, entendida como la traducción realizada por una persona y llevada a otro medio; la semejanza como la relación de características en común que presenta la imagen y la realidad; la apariencia como aspecto tangible de algo, por ejemplo, desde lo material. Fundamento esta definición desde el proceso creativo y la metodología artística, en donde la imagen está asociada a un inconsciente representativo, tanto por su historial de información como por su relación con los conceptos de presencia y ausencia. Según Lefebvre (1980) afirmo que:

El sentido muy amplio que se da aquí a este término excluye de antemano las aceptaciones estrechas, propias de tal o cual sistema altamente elaborado. Para Heidegger, por ejemplo, la re-presentación nunca es sino el doble o el redoble, la sombra o el eco de una presencia perdida (p.19).

El contexto visual influye en la representación de algo. Por ejemplo, durante la cuarentena nos encontrábamos lejos de imágenes que se obtuvieran de la observación

directa, pero en cambio los medios tecnológicos nos colmaron de imágenes, que han permitido la búsqueda de nuevos modelos de representación. Es decir, por causa de la ausencia de algún modelo tangible, buscamos destinar puntos de vistas distintos para encontrar la imagen requerida. Lo que permite usar y necesitar otros medios para su ejecución.

Se ve perturbado mi método de trabajo debido a la falta de imágenes puesto que se orientó hacia una solución metodológica relaciona a lo micro (lo pequeño), creaba pequeños escenarios y el ángulo de la cámara me ayudaba a generar ambientes cuestionando su escala. De inmediato entra el concepto de lo escénico, esos espacios que simulan ciertos lugares, y que luego de cumplir su función serán desarmados fácilmente para armarlos en otro lugar. Los escenarios suelen ser ensambles de piezas fáciles de montar, por muchos ornamentos que tengan hay capas ordenadas y planificadas, aquellas características nacen en torno al concepto de simulación que si bien podríamos entenderlo como una mimesis, la mimesis se da cuando nos vemos inmersos como espectadores, por ejemplo en una obra de teatro, cuando despegamos levemente la mirada hacia un lado, aquella mimesis se convierte en simulación porque vemos el contexto, los elementos externos tales como las sillas, las personas observando lo que ocurre en el escenario, y nos lleva a la simulación, es la predominante forma que tiene la mayoría de teatros en forma de rectángulo que cumple la función de enmarcar aquel fragmento de mimesis de la realidad.

Cinematografía y simulación

Las referencias cinematográficas las considero esenciales para la búsqueda de imágenes y para la observación del manejo escenográfico. Los elementos técnicos como la iluminación hasta las composiciones de planos, que por medio de la fotografía me permite manipular tanto su escala como su sentido de personificación, entendiendo el concepto de personificación como la figura literaria, que atribuye características humanas a alguna representación humana, objeto o imagen. La creación por medio de la cámara se convierte entonces en una herramienta para crear espacios con un tratamiento “similar” a la realidad.

La referencia de Aumont (1990) es importante porque menciona y compara la representación con la personificación en distintos espacios temporales atribuyéndolo a los personajes representados de una obra teatral.

La representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, ocupará el lugar de lo que representa. Gérard Desarthe ocupa el lugar de Hamlet en la escenificación de la obra de Shakespeare por parte de Patrice Chéreau: eso no significa, evidentemente, que sea Hamlet, sino que, durante unas horas pasadas en un lugar explícitamente asignado a esta función—y de un modo por otra parte muy ritualizada. (p.19)

El teatro presenta en un tiempo determinado en el transcurso de cada escena, pero ese tiempo es variable en cada presentación de acuerdo con la mirada de los espectadores, lo mismo pasa con obras de artes. Están propensas a evolucionar en distintos estados temporales, tanto materialmente como socialmente, en donde el contexto externo a la vista de quien observa modifica la percepción de la obra que, por otro lado, también es modificada por la durabilidad del acto y el proceso creativo ¿Qué

pasa cuando la percepción se vuelve parte del tema mismo de la obra? Y todo se vuelca a ese juego imparables de cuestionarnos que es la realidad y cuál es la representación.

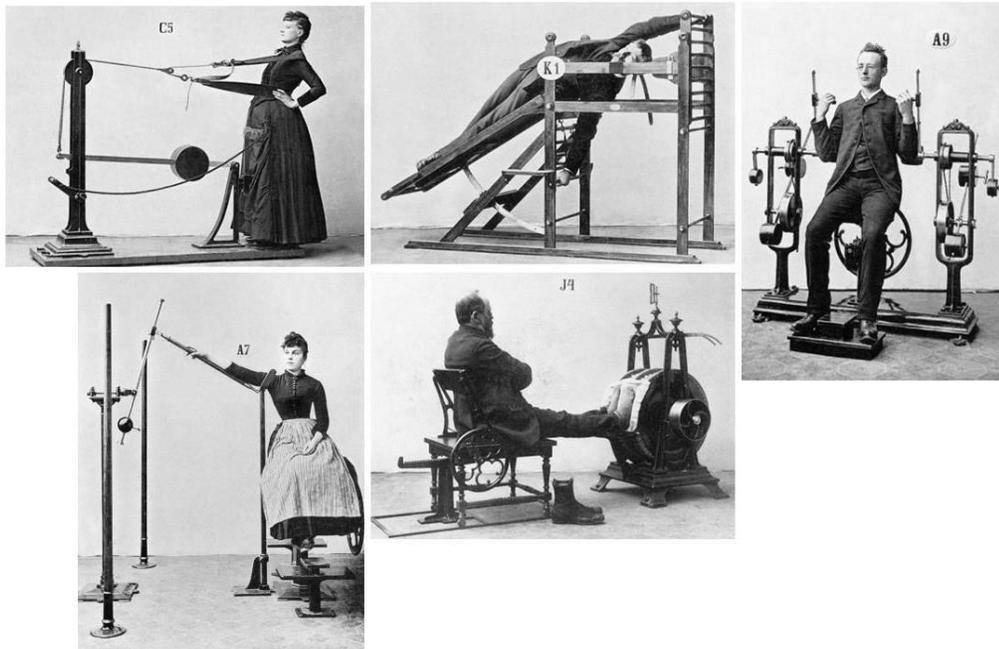
El cine y la cámara

La cámara transforma aquella obra de teatro en cine, hoy en día pueden estar en armonía, pero el cine nace desde las obras teatrales. Este maneja de mejor manera la dirección de la mirada, ya no es una perspectiva desde afuera sino se entromete en los detalles, en otros lugares que el escenario no será solo uno sino varios, aun así, sigue estando presente el rectángulo en el dispositivo que observamos la película, entonces la simulación seguirá presente.

Desarrolle un trabajo a partir de la escenografía, el tema principal era un tipo de dispositivo que transforma un pequeño papel en piel, entonces cree un sistema que interviene mecánicamente el papel. Todo nace desde las referencias de los gimnasios en la época victoriana. El Dr. Gustav Zander médico ortopedista sueco que en base de sus estudios reconoció que el esfuerzo y la salud eran importantes por lo que hizo aparatos hechos de madera, poleas y pesas como se observa en la figura 1, los que hoy conocemos como máquinas de ejercicio.

Figura 1:

Fotografías Gimnasio



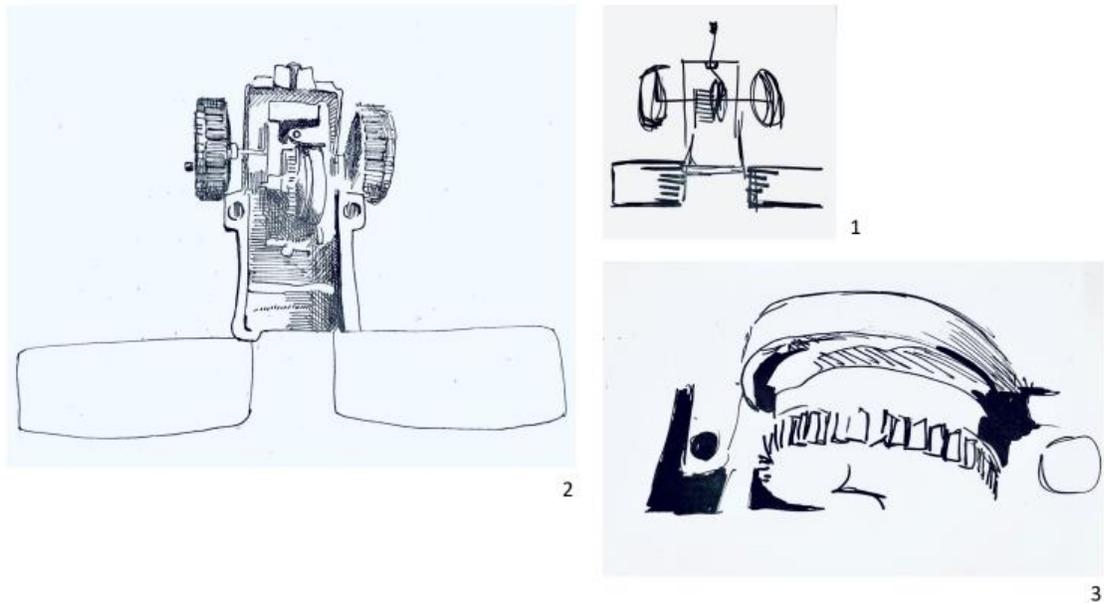
Nota. Adaptada/ Reproducida de Fotografías Gimnasio Época Victoriana, de Dr. Gustav Zander (www.culturainquieta.com).

Para mí el registro fotográfico de las máquinas son piezas que hablan por sí solas, hasta la nomenclatura para menciona cada imagen tiene un carácter estético que predomina la ornamentación.

Me enfoqué en la máquina A9, la cual tomo de referencia para crear un mecanismo, como se ve en la figura 1 en la fotografía de la derecha, la fuerza se ejerce en los dos extremos superiores, y dos bases sostiene la estructura general. Por lo tanto, determino está referencia para representar una traducción en miniatura. Con cualidades inversas al origen, la persona que ejerce la fuerza para activar el sistema, en el mecanismo que cree, impulsa la simulación de piel, mediante a un proceso de rodamiento con tela que es forzado a teñirse.

Figura 2:

Bocetos del Mecanismo



Nota. Sacados desde bitácora personal, 2021.

La escala del mecanismo debía ser micro, o muy pequeña para ahorrar material, por lo que busqué entre mis pertenencias y tenía una pieza con ruedas que era de un juguete de automóvil, la cual intervine con dos formas a los lados hechas de tapas de aerosol. Funcionó mediante a un proceso de rodamiento con tela que es forzado a teñirse.

Figura 3:

Registro de juguete intervenido



La escenografía es una herramienta primordial para simular que el aparato² con medidas parezca de un tamaño de gran escala, por lo que busque en internet imágenes de espacios que tuviesen coherencia con la máquina encontrando una fotografía de un gran galpón³ con características industriales. Aquellos elementos permitieron la realizar el registro del funcionamiento del mecanismo

Figura 4:

Mecanismo



Nota. Capturas del video, 2021.

² Aparato de 10 centímetros por 18 centímetros

³ Galpón perteneciente a Un Espacio ubicado en Independencia, lugar de presentaciones de exposiciones de carácter contemporánea.

Figura 5:

Registro



Nota. Resultado del papel convertido en simulación piel / Detrás de cámara de la escenografía.

Finalmente, en la figura 5, se observa el producto final del mecanismo, el papel queda enrollado con un aspecto parecido a pieles y carnes con color cálido y rojizo y en el lado derecho la imagen detrás de cámara de la escenografía

De acuerdo con todo lo mencionado sobre el proceso metodológico y la escenografía, me parece muy importante referirme a los espacios temporales de presentación que se utilizan en “La Casa Lobo” que es un largometraje de animación hecha por stop-motion, donde nos relata (Cosiña. León, 2018).

La historia de María, una joven que se refugia en una casa en el sur de Chile tras escapar de una colonia de alemanes. El proceso de producción de la película ocurrió en una serie de exhibiciones en las que trasladamos nuestro taller a diversos espacios de exhibición. De esta forma el público pudo ver el desarrollo de la producción, como una obra en permanente cambio, a medida que avanzan las grabaciones.

Percepción: Traducción desde un dispositivo

La imagen se puede entender como un igual a la representación visual, pero también puede expresarse en otros sentidos asociados a la *percepción* como por ejemplo, imágenes auditivas, táctiles o imágenes que se vinculan a la mezcla de los sentidos como la sinestesia u otros elementos que afectan a la *percepción*, desde investigaciones médicas me parecen una buena referencia para entender cuestiones de naturaleza corpórea humana, y uno de ellos es Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz quien fue un médico y físico alemán que realizó contribuciones científicas e investigaciones sobre los procesos de la percepción visual, desde esa investigación desencadena ideas sobre la relación de las leyes de la naturaleza y las leyes de la percepción. Según Helmholtz (1990)

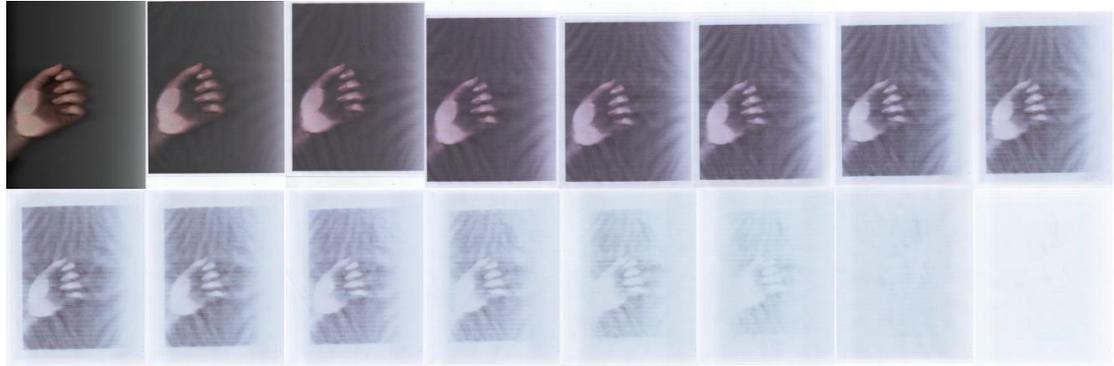
Cuando una persona está habituada a usar un instrumento óptico y se ha acostumbrado a él (por ejemplo, a usar anteojos), hasta cierto punto aprende a interpretar las imágenes visuales bajo estas condiciones alteradas.

Incidentalmente, la regla anterior corresponde a una característica general de todas las percepciones sensoriales y no sólo al sentido de la vista. Por ejemplo, la estimulación de los nervios táctiles, en una enorme mayoría de los casos, es el resultado de influencias que afectan las extensiones terminales de esos nervios en la piel (p.3).

Los sentidos se ven afectados por la percepción humana cuando un agente se interpone, en este caso el agente sería el antejo, como nos propone Helmholtz; pero qué pasa cuando esa misma percepción es traducida a los medios materiales, por ejemplo, la fotocopia; escaneamos una parte del cuerpo, la fotografía se imprime y se vuelve a fotocopiar y así sucesivamente, hasta que se crea cierta deformación perceptiva a través del medio, en este caso una impresora. La percepción es afectada tanto por la relación de sustracción de información, como por su interpretación sistemática.

Figura 6:

Experimentación fotocopias



Es así como se crean distintos métodos para le elaboración de las imágenes por ejemplo la investigación de David Hockney en “El conocimiento secreto” relata la búsqueda sobre los métodos que empleaban los pintores en la historia de arte, apoyando su planteamiento con investigaciones científicas. También nos acerca a un entendimiento presente sobre la construcción de imágenes hoy en día, nos deja esa mirada crítica de ser conscientes de como percibimos y representamos la realidad.

La sombra como ausencia y representación

Figura 7:

Estudio de la sombra a través del Can Can



Nota. Libro de objeto, 2020

Mi trabajo *Estudio de la sombra a través del Cancan*, es un libro que presenta la recopilación fotográfica de la experimentación con el material, llamado Can Can⁴ que es una tela con la particularidad de ser entramado de rejilla. Las motivaciones que propongo están relacionadas a pensar el grabado de una forma distinta a la que lo concebimos, en esencia el grabado es desde una matriz sacar varias reproducciones de una imagen, en este caso dejo repensar la matriz como un soporte presente, tangible y manipulable. El

⁴ La elección material es el Can Can, que es una rejilla habitualmente usada bajo faldones para dar volumen, el nombre nace desde el conocido baile que data de 1840. La particularidad material también nos habla de los acabados industriales y la resignificación material a través de la serie. Comparo la particularidad material con el achurado y lo industrial con la acción de repetición.

soporte sería un espacio determinado por su naturaleza⁵, como se observa en la imagen la matriz es la cortina y el soporte la pared.

Desde la observación de los espacios y atmósferas que se producen de acuerdo con una determinada luz, es que reflexiono sobre la sombra como una manera gráfica de abordar el grabado, está dependería del soporte reflectado. En la figura 7 se observa la proyección de la luz que es intervenida por una cortina de materiales traslucidos, permitiendo así, la entrada de luz intermitente que deja un registro visual en la pared, como una forma de ver el grabado y su fugacidad.

El mito de la caverna de Platón, popular dentro de la historia de la filosofía, propone reflexionar sobre la percepción de la realidad; visualmente *la sombra*, sería en el mito, la realidad para los que solo pueden verla y no conocen nada más que ello. A niveles visuales el mito aborda la sombra como representaciones, Platón no hace ninguna alusión a la sombra como matriz de ilusión óptica, se limita a comparar la imagen pintada con la imagen especular. La sombra como una mera representación. En tanto reflexiono sobre los lugares y la sombra: Santibáñez (2020) “Los lugares se vuelven poéticos, la sombra dentro de la visualidad representa un objeto, una huella, el despojo de la presencia, la ausencia de un cuerpo es la presencia de otro, transformándose en algo independiente”⁶.

Desde la observación de los ventanales y la cortina determino cierta separación entre lo representado y lo presentado, la sombra como un grabado fugaz determinado por la luz y el tiempo. Por lo que considero mencionar el libro *El elogio de la sombra* de Junichiro Tanizaki, quien describe excautivamente cada detalle de una casa japonesa dialogando con desencuentro sobre los objetos contemporáneos y su estética, donde se

⁵ La naturaleza sobre la condición, ósea el conjunto de características propias de una cosa. En este caso los elementos que constituyen la pared en general sin especificaciones.

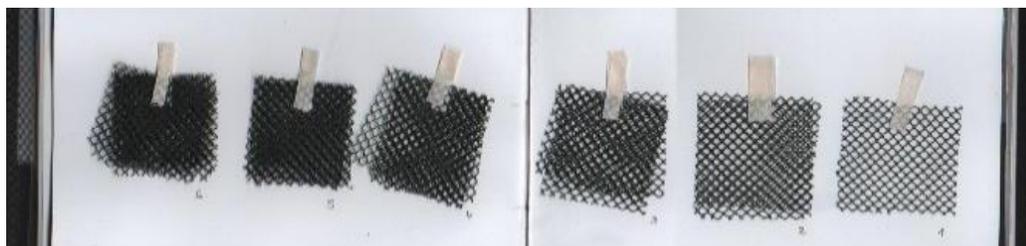
⁶ Bitácora Personal

dirige su observación precisamente hacia lo histórico, desde una mirada cotidiana Tanizaki (2019) menciona “Llegando a ese punto, se da uno cuenta de que nuestra cocina armoniza con la sombra de que entre ella y la oscuridad existen lazos indestructibles”. p.40). La sombra como un elemento que transforma las significantes del cotidiano de los espacios, le da una atmósfera predominante.

Por lo que comencé a experimentar con el material en relación con los espacios cotidianos, hago una escala tonal como se observa en la figura 8, donde sobrepongo cuadrados sobre otros creando una escala tonal.

Figura 8:

Escala

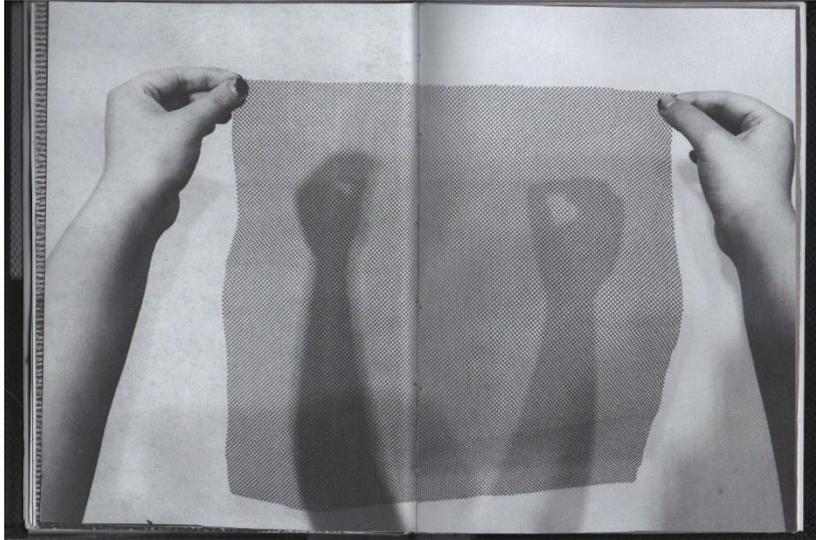


Nota. Pertenece al libro *Estudio de la sombra a través del Can Can*

Realizo diferentes juegos caseros, aproximándome al encuentro con el material y su respuesta de proyección de sombras que crean la insistencia de nuevas imágenes, todo enmarcado desde un accionar desinteresado

Figura 9:

Fotografía

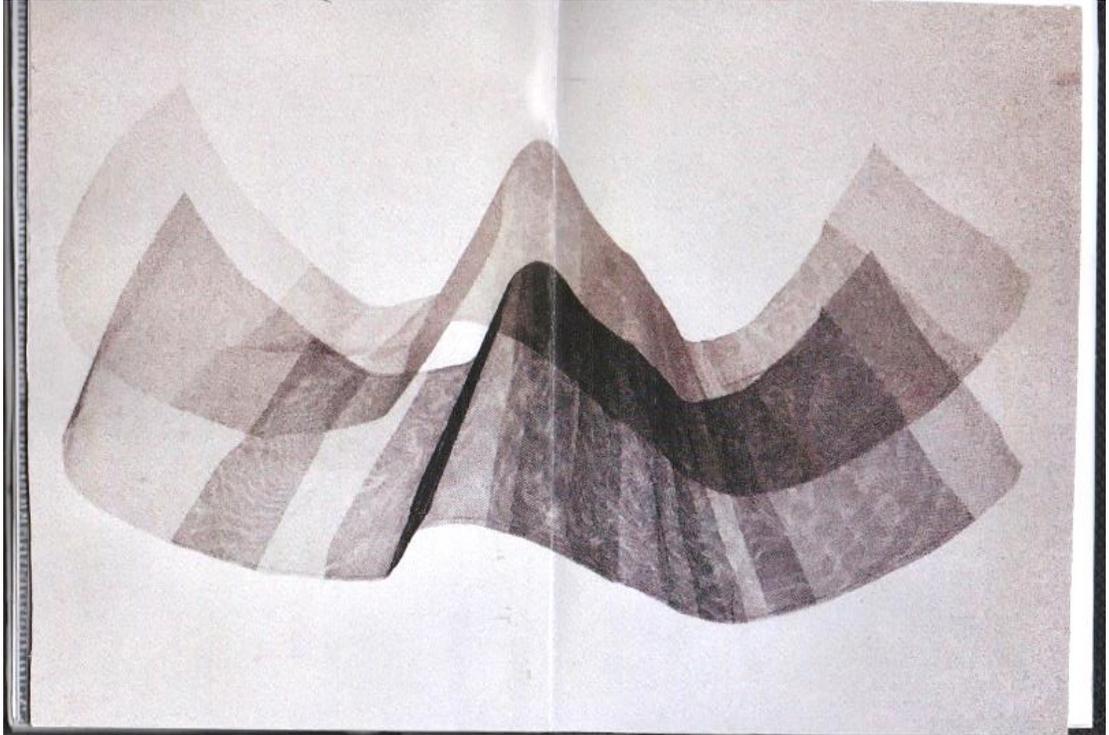


Nota. Pertenece al libro *Estudio de la sombra a través del Can Can*

El libro registra todos los procesos de modo cronológico, donde en la página final se encuentra el último trabajo realizado, consiste en varios cuadrados de Can Can yuxtapuestos formando un rectángulo, este objeto se encuentra suspendido por hilos frente de una muralla blanca, además el efecto lumínico sobre objeto hace que la sombra de este cree una imagen tan tangible ósea tan parecido al real que tienden a confundirse entre la imagen real y la virtual, formando una tercera dimensión. Por lo tanto, la sombra es ausencia de un cuerpo, se expresa por la forma referencial de algo, pero es imagen por su representación y se vuelca a una presencia.

Figura 10:

Trabajo Final



Nota. Pertenece al libro *Estudio de la sombra a través del Can Can*

ORGANOS: PROCESOS DE TRABAJO Y REPRESENTACIONES HUMANAS

En proceso de trabajo está apegado a los inicios de mis inclinaciones hacia lo que es las representaciones corpóreas, cabe mencionar que estos trabajos son hechos en pleno periodo de pandemia, donde por esencia contextual los cuerpos se encontraban encerrados, y mi atmosfera visual era volcada hacia los imaginarios cotidianos.

Presencia como Fósil

En el capítulo anterior la sombra representa una imagen, el fósil sería el elemento contrario que problematiza la representación, pero desde aquella característica opuesta a la sombra, lo tangiblemente material, donde se articula la presencia entendida desde la insistencia del accionar humano o desde los despojos humanos. El fósil es mero registro de la historia y de circunstancias de un cuerpo. Por ello es materia impulsora de la sombra y del fósil donde la presencia instaura su predominancia.

El proceso de trabajo lo asocio inicialmente a un concepto en este caso el fósil que lo encuentro interesante en relación con lo corporal, y luego busco en diccionarios o en ensayos médicos sus definiciones ordenándolas con el fin de hacer una jerarquía, donde priorizo la que es más adecuada que me pude entregar posibilidades nuevas imágenes. Así destaco una palabra que pueda representar, para luego transformarla en otra cosa, desde un dibujo a una escultura, adquiriendo de cada *reproducción* un nuevo resultado. Inicio entonces, descartando y enfatizando otros aspectos a través del descubrimiento de nuevas formas. Toda esa acción de traducción constante en bases a un criterio compositivo asociado a la imagen y a la producción de ésta, la repetición lo transforma en un método o una fórmula que siempre está abierta a cambios.

Radiografías: Método de búsqueda de la imagen

Figura 11:

Dientes y Radiografías



Nota. 20 dibujos tinta china sobre papel 3 x 3 cm/ Fotografías de dibujos agrupados/ Calco sobre mica/ Dibujo tiza sobre papel 80 x 60 cm/Fotografía de Escultura de jabón Popeye 6 x 3 x 2 cm

Como podemos observar en la figura 11, donde comencé a hacer dibujos de en miniaturas con tinta china de dimensiones sobre papel, tomando de referencia radiografías reales. Luego las reagrupé creando una nueva composición y extrayendo un calco. Desde ese punto represento el calco en un dibujo con otros materiales. Dibujo donde toman importancia otros aspectos, ya no de forma, sino de ciertos imaginarios que en paralelo trabajé con esta pequeña escultura como resultado de la interpretación del dibujo. Es por lo que este método de trabajo me permite determinar cierto mecanismo para buscar posibles nuevas imágenes. El cuerpo se ve afectado en tanto la una forma primaria en este caso las radiografías dentales (fotografías de dientes) donde se referencia a la corporalidad humana pero influenciada con todo el proceso metodológico, aquellas transformaciones dejan vestigio un sutil de su inicial forma lo que intensifica la presencia humana, por aquel contraste de lo que creemos que es real y lo que es mera creación.

Dentaduras: Vestigio de presencia

Figura 12:

Dentaduras



La figura 12, es una fotografía hecha a través de un escáner de impresora donde hago una composición aleatoria con moldes y prótesis dentales, los cuales los encontré a mi alcance, ya que mi madre trabaja en esa área y en mi niñez fue recurrente conocer la forma de estas piezas, eran muy interesantes ya sea por su función dental como su forma que evoca la presencia humana. Estas piezas son un registro, un molde de dentaduras de diversas personas que atendía mi madre, algunos de ellos reconozco de quien procedían, porque observaba la forma de la boca de quien fueron extraídas y recuerdo cada parte, pero hay otros que son desconocidos, a mi parecer estos podrían entenderse como fósiles humanos, ya que registran certeramente una parte corporal de una persona.

Luego desde la fotografía nacen dos trabajos más, el primero hacer un dibujo con fondo negro esbozando la forma de los moldes y las dentaduras con tiza de colores, luego mantengo mi interés por proyectar cada cosa que pille, entonces hago una dentadura en una mica y lo incorporo todo en una instalación como se ve en la figura 13.

Figura 13:

Dibujo e Instalación



Se presentan un proceso de mecanismos de dos formas, uno desde la referencia misma y otro desde la reconfiguración del cuerpo, aquellos mecanismos duales forman parte de transformaciones de la imagen, donde la proyección y su cambio de escala nos hace adéntranos a las alteraciones de la imagen.

Hay varies artistas que trabajan desde la creación de mecanismos duales presentados en un mismo lugar, por ejemplo, el trabajo de la artista argentina Graciela Sacco, como se observa en figura 14. Esta obra es una fotoserigrafía sobre acrílico que está dispuesta en una altura cercana al techo, la cual la atraviesa una luz que permite la proyección a una muralla blanca. Dicha proyección representa la imagen de fotografías publicadas en la prensa. La artista desarrolla una observación de cómo se manifiestan las masas de personas y a través de la fragmentación de los acrílicos transparentes disocia la identidad particular de cada una de ellas.

Figura 14:

Sombras del sur y del norte



Nota. Graciela Sacco, 2001. Fotoserigrafía sobre acrílico. Fuente:

www.gracielasacco.com

Se reconoce la presencia de estas personas por su representación fotográfica, pero también se enfatiza su significado en cuanto a la acción de proyectar y de cambiar la escala dejando visible la referencia. Las fotografías remiten a una instancia de reconocimiento general de un acontecimiento, dejando de lado la individualidad de cada persona fotografiada, por lo que la presencia de estas personas comanda un grupo, pero hay una ausencia propia desde el despojo material, es la imagen virtual la que da ánimos de presencia la misma que evoca la ausencia.

La imagen padece constantemente de diversos estados, ya sea tanto por su medio como por quien observa, la representación constante de algo requiere de un método y de una condición de montaje, como en la obra de Graciela Sacco, que da a conocer las relaciones entre los medios y el discurso. El contexto material nos habla también sobre la *ausencia - presencia*, en cómo desde la imagen se evocan ciertos parámetros de lo que se encuentra presente, disociados a lo presentado por los medios, considerando a los medios

como formas de ver una misma forma. La imagen se acomoda, se corta, se despliega, se manipula de acuerdo con la presentación y a la interpretación de acuerdo con el historial del imaginario visual de como nosotros observamos y creamos relaciones con la información presentada.

SIMULACIONES: MATERIA

Carnes colgadas: Una presencia humana simulada

La representación de pieles y carnes nace desde el cuestionamiento de como a partir de la ausencia se reconoce la presencia, pero si esa presencia es una representación de algo que evoca a otro caso real, por ejemplo, desde la imitación como acto de representar una cosa fingiendo ser lo que no es.

Figura 15:

Carnes colgadas



El trabajo de *Carnes Colgadas* que se observa en la figura 15, emerge desde el interés por crear representaciones de carnes y pieles de diversos colores a partir de la observación de los mataderos y las carnicerías, donde cuelgan las carnes de una manera bastante brusca. Consiste en cuatro retazos de tela, los cuales intervengo con pigmentos, óleos e hilvanados que forman los pliegues, dándole ese aspecto realista y tridimensional.

Hay características que constituyen este trabajo que desprenden ciertas interrogantes y definiciones, una de ellas es la gravedad, que es aquella fuerza de atracción que la tierra u otro cuerpo arrastra con fuerza hacia él, en este caso las telas presentan un peso visual, pero cada pieza no pesa más de 5 gramos. Lo otro es la representación del cuerpo en su quietud interna, el cuerpo manifestado desde materia misma.

Carne caída: Lo temporal de las imágenes

Los cuerpos son móviles, un cuerpo con vida siempre estará en constante movimiento desde la respiración como las características de desplazamiento corporal, es extraño pensarlo así, pero nuestros cuerpos no están pegados a algo, no hay una base sostenedora, podemos desplazarnos.

Figura 16:

Carne caída video



Nota. video: [Pintura carne caída – YouTube](#)

El trabajo trata de una pintura interactiva sobre tela, la cual ha sido teñida con pigmentos naturales de color rojizos y amarillentos. La pieza comprende tres modos de

presentación primero la tela enrollada, donde se encuentra en un estado pasivo y el segundo la tela en movimiento y el tercero la tela desplegada quieta.

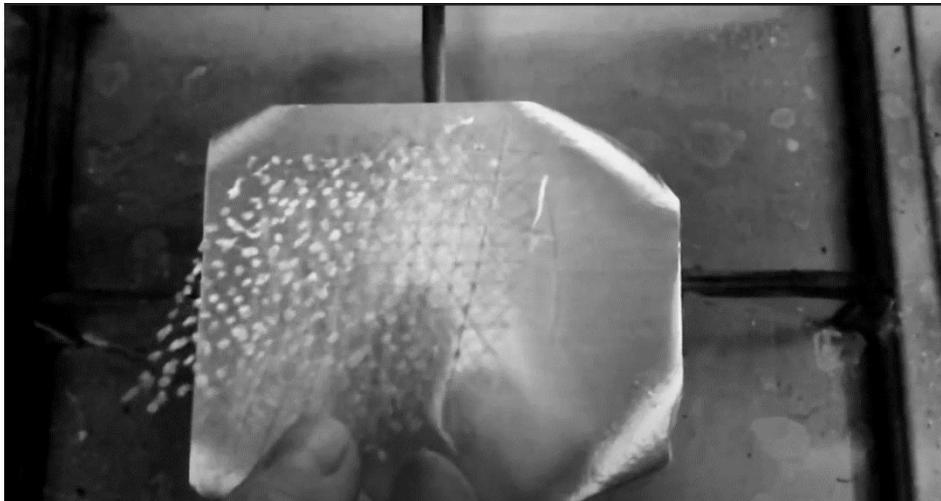
La temporalidad de las imágenes depende de los estados o modos del trabajo

Implosión- explosión: Pelo humano como material

La implosión es el acto contrario a la explosión, por lo que se forma un hundimiento en el espacio interior y la explosión es cuando estalla en el espacio exterior. Suele entender estos conceptos desde la física, al relacionarlos a un material meramente humano nos entrega un cuestionamiento desde presentación como imagen, ya no se simula algo humano, sino el mismo material lo es.

Figura 17:

Pelo humano como material



Nota. Captura del video performance

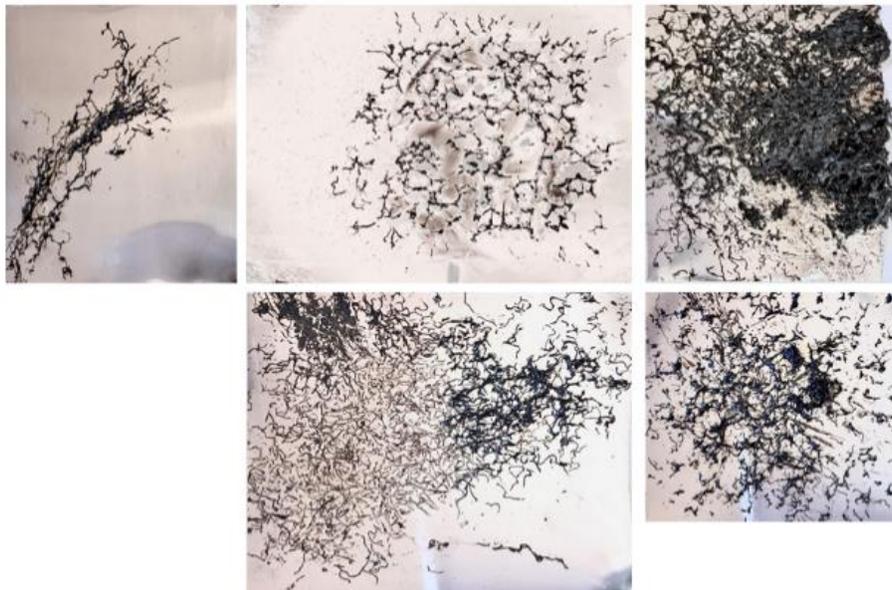
https://drive.google.com/file/d/1cEGeAUBNe07P3kiw79jWbePuiRyhSy_S/view?usp=sharing

El pelo con su carga simbólica representa el contenido de ADN de una persona, pero también es una materia orgánica manipulable, por lo que evoco a la acción de quemar cortar y derretir como despojo humano.

El pelo como implosión por la contracción de éste por medio de calor, y como explosión por el grabado, la huella que deja en el soporte. Este trabajo lo divido en fases continuas que complementan el proceso de búsqueda de imagen por medio de la experimentación.

Figura 18:

Pelo sobre aluminio



Mientras experimentaba, se presentaban interrogantes de la presencia humana, el afectar y la observación inmersiva de comprender como el pelo quemado presenta un desarrollo que en primeras instancias es de extraer su materia (implosión) y una vez quemado se expande (explosión) dejando una huella de presencia humana estampada en el aluminio. En el video prendo la llama de la cocina; herramienta que se encuentra en el cotidiano, comienzo a calentar un aluminio donde luego agrego un mechón de pelo con el

fin que el pelo mediante a su estado de calor se quede pegado al aluminio, el video es trabajado en cámara lenta para obtener mayor detalle de la acción, mientras las placas de aluminio capturan el trayecto, conteniéndolo en una imagen que atrapa la temporalidad del recorrido. No simula la representación de algo, sino el mismo material contiene esa carga humana de por sí, volviéndose un tanto antagónico a los trabajos de las pieles. También en el video se observa una acción procesual para llegar al resultado.

MUSCULOS: PROBLEMATIZACIÓN DEL CUERPO

Presencia

El tiempo que predomina es el presente. La acción es mediadora con respecto a la representación, pero traducida de otro medio. Simular es volver a presentar. La presencia desde materiales precarios como es la impresión fotográfica, el papel aquel elemento frágil que puede evocar una realidad atemporal.

Un día me encontraba en mi habitación buscando posibilidades para intervenir un lugar considerando los temas con el cuerpo *ausente - presente*. Términos que tienen un significado binario, uno define al otro por su opuesto. Por lo tanto, debía encontrar una solución a la misma definición. Las fotografías evocan un lugar, personas, pero cuando aquellas fotografías las dejamos en el mismo lugar en el cual las capturamos y a un tamaño 1:1, hace referencia misma a la simulación, evoca la acción realizada en pasado, responde a una presencia por su representación. Por lo tanto, hago bocetos desde esa idea primaria.

Figura 19:

Boceto Pies



Una vez con la idea visual, hago la acción; me acerco a la muralla y considero que los pies son un fragmento del cuerpo muy interesante, evoca una presencia, ya que la percepción hace ese ejercicio involuntario de percibir que estuvo una persona parada en el mismo lugar, luego imprimo la imagen y la pego, como se observa en la figura 20.

Figura 20:

Presencia



La simulación y la mimesis en este caso se une, por un lado, se simula la acción y por otro en términos formales la mimesis pretende igualar el tono de la imagen con el color real. Por ello considero imprescindible mencionar a Carolina Ruff es una artista visual chilena que se vincula con el paisaje a partir del camuflaje (mimesis) donde crea trajes que igualan la textura del entorno, creando tres estados, la creación del vestuario; la acción performática en el sitio; y el registro fotográfico como testimonio, véase en figura 21.

Figura 21:

El Traje del Emperador



Nota. Ruff, C. Vestido bordado sobre esterilla, fotografía 45 x 63 cm.

[Carolina Ruff – Artistas Visuales Chilenos, AVCh, MNBA](#)

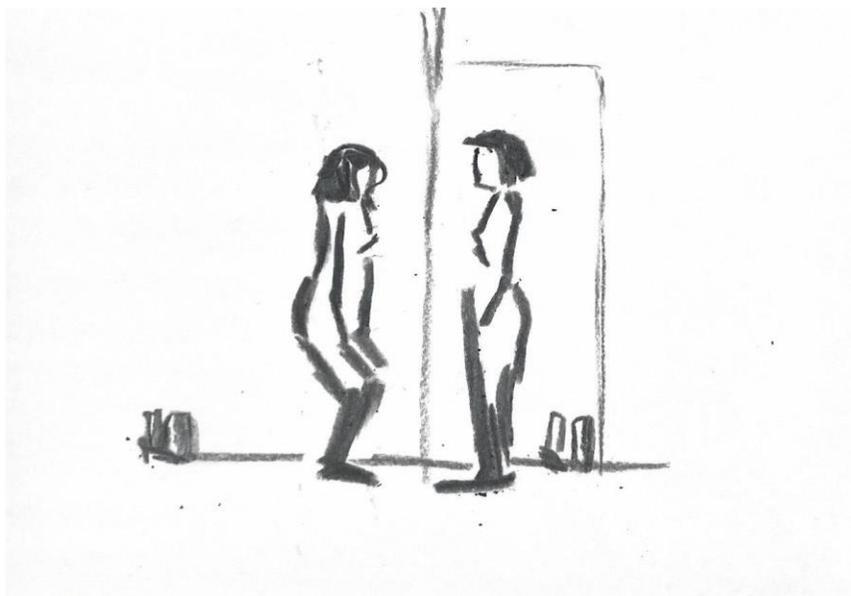
El material del vestido está compuesto por la técnica del bordado, para mi es la respuesta de que la demora de la creación de un elemento que interrumpe el paisaje de una manera sutil permite esclarecer los estados permanentes de los lugares.

Continúo realizando ejercicio *in situs*, pero ahora vuelco mi a la referencia de Peter Campos, artista conocido por video instalación en la década de 1970, su trabajo corresponde al registro de su cuerpo por medio del video, y la interacción performática con su imagen, donde aparece la imagen virtual y la imagen real.

Imagen Virtual e Imagen Real: Diálogos

Figura 22:

Bocetos Diálogos



Nota. Boceto a carboncillo

El trabajo nace desde el cuestionamiento de la imagen real siendo la imagen tangible que vemos en un tiempo presente y la imagen virtual como cualquier representación a partir de dispositivos que me permitan indagar en una temporalidad desconocida. Abordé la simulación en distintos pasos:

1.- Primero hice un video N°1 (imagen virtual), que consiste en el registro de acciones cotidianas de mi cuerpo en un lugar determinado.

2.- El video N°1 lo proyectó en el mismo espacio donde fue grabado inicialmente, haciendo que cada parte calce con precisión⁷.

3.- Posteriormente presento la acción en vivo en el mismo lugar, donde la proyección interactúa en tiempo presente, tanto con el espacio arquitectónico como con mi cuerpo. Por ello el lugar es tan importante ya que es el mismo lugar donde la imagen virtual y la imagen real pueden dialogar.

Figura 23:

Diálogos



Nota. Registro de uno del proceso, no de la presentación final.

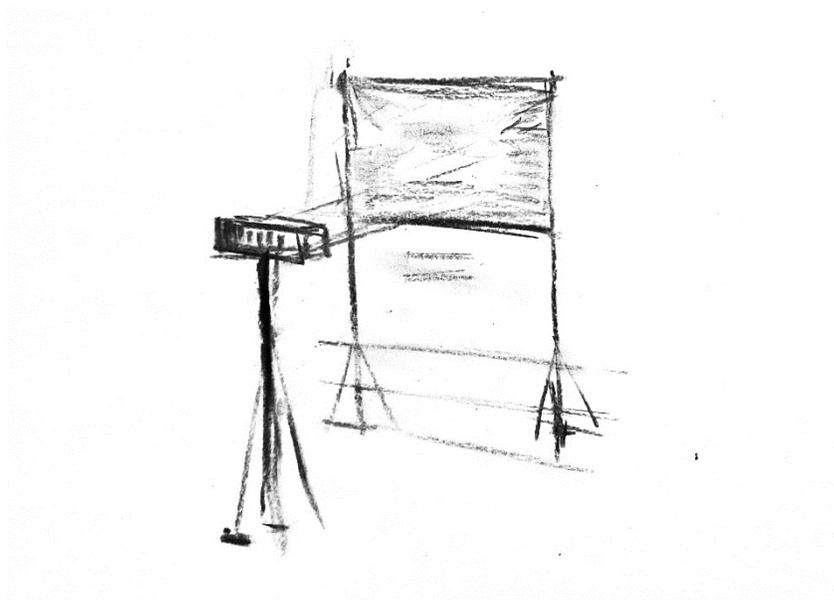
⁷ El calce es una reiteración de proyectar la imagen en la misma referencia, dialoga muy bien con el trabajo de Kandinsky *Blanco sobre blanco*, en este caso imagen (representación) sobre modelo (imagen real).

Simulación en papel

Pensar cómo una imagen se puede encapsular en un material precario, débil y delicado, y transformarlo en una realidad.

Figura 24:

Boceto Simulación en Papel



La figura 24 corresponde al boceto de un trabajo llamado *Simulación en Papel*, que consiste en presenciar una imagen desde la ilusión perceptiva, tanto porque al encontrar con ella crea una necesidad de saber su origen.

Es un dispositivo de papel mantequilla horizontal soportado por dos trípodes uno a cada lado, que en primeras instancias lo utilizo para hacer un video el cual se trata que la cámara registre frente al papel lo que ocurre atrás de este. Posicioné mi cuerpo en ese espacio y poco a poco fui encontrándome con la materialidad y experimentando su textura con las manos, los codos y la espalda en general todo el tronco del cuerpo. Finalizando la grabación se procede a proyectar el video sobre la misma superficie de

papel señalada, puesto que tendrá una escala 1:1 con las medidas del video y las medidas de la escala humana.

El papel mantequilla es un material que es un poco traslucida por lo que la proyección sobre este material hace que en ambos se vea la imagen creando un encuentro ilusorio en la percepción de la imagen al observarlo, Fractura la bidimensionalidad del plano, simulando la tridimensionalidad del cuerpo en el espacio. Otro elemento que afecta la percepción es el sonido, cuando en el video se ve el cuerpo realizando ciertos movimientos como tocar simplemente el papel, aquellas acciones hacen que el papel tenga un ruido particular, en algunas partes es un sonido sutil y en otras es fuerte, lo que re-crea la insistencia material.

Figura 25:

Registro Simulación en Papel

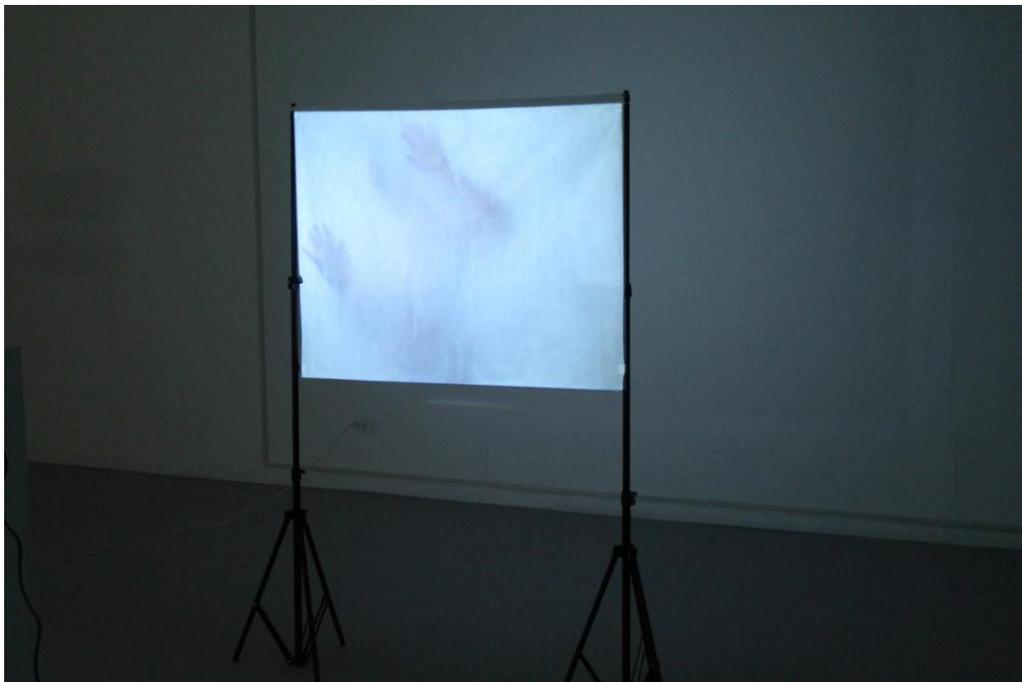


Figura 26:

Detalle



Alteración de rostro

El trabajo consiste en varios pasos para llegar a la presentación, primero hago una grabación de un video que registra mi rostro en un plano retrato, donde hago distintos gestos espontáneos que nacen por estar enfrentada a una cámara, en el fondo del video se observa una cortina. El lugar es mi habitación lugar donde permanecen muchos recuerdos de experiencias pasadas con las imágenes virtuales, por ejemplo, videoconferencias. De una alguna u otra manera los lugares son receptores de acciones pasadas, algo parecido a lo que se conoce como las vibras, y una vez que repetimos en nuestra cotidianeidad las acciones, se transforman en rituales.

Los medios digitales/audiovisuales mencionados en el primer capítulo están intrínsecamente relacionado con el contexto pandémico. El video se presenta a través de una proyección, la posición de los elementos que constituyen el trabajo son, la proyección, una silla, el proyector y el computador, todos esto crea una alegoría a los

espacios virtuales, en la presentación del trabajo me siento en la silla y encajo mi rostro con el de la proyección, al momento que video se reproduce y producen encuentros y desencuentros con la imagen real y la imagen virtual es la piel de la imagen real, la cubre y la acciona desde el registro, una alteración de la percepción, al parecer la presencia de la imagen virtual destaca mucho más, tanto que la imagen real tiende a tener un aspecto traslucido.

El proyector cumple dos funciones, la primera es ser el medio que permite reflejar el video y la segunda es su presencia en cuanto objeto mismo soportado por un trípode. Se presenta el dispositivo destacando su importancia al igual que el computador que se encuentra detrás del proyector, el cual muestra el video sin intervención de la imagen real. La silla como una herramienta que permanece en su función, donde la uso para sentarme y luego de la intervención corpórea, ósea de la performance, funciona como un agente de invitación para otras personas que interactúen, donde ocurre otro fenómeno de distorsión de rasgos, muy parecido con los filtros de Instagram o aplicaciones que mezclan caras.

Figura 27:

Boceto Alteración de Rostro

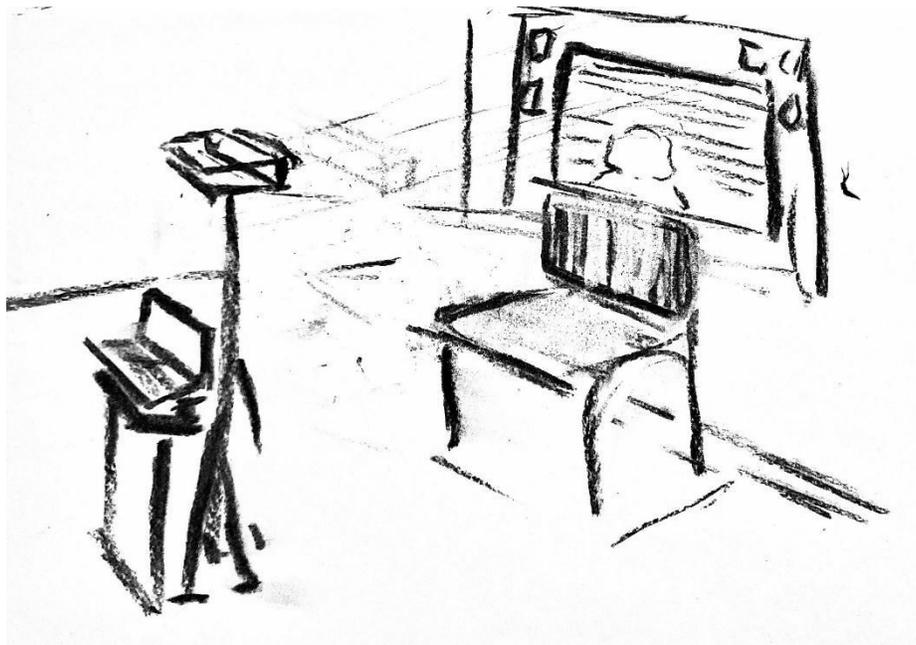


Figura 28:

Registro Alteración de Rostro



En el lugar, en mi posición

Me siento en la silla

la grabación comienza a avanzar,

mi cuerpo funciona como soporte

siento la luz en mi rostro.

Parece que hay una presencia en mí.

La luz se va, yo me retiro

HUESOS: LO INTERIOR

Pielmientas

Al enfrentarnos a la creación, siempre van de la mano nuestras vivencias, nuestra infancia. Es desde allí de donde nacen aquellas inquietudes circulares, en primer año destine una libreta pequeña un tanto roñosa para escribir esas ideas fugaces, ideas que no tienen en consideración los medios, el tema o el concepto, solo ideas. Luego de un tiempo la dejé de lado y se me olvido su existencia hasta el último año de la universidad, al volver a verla me di cuenta de que aquellas ideas escritas ya las estaba materializando, que seguían presentes a pesar del tiempo.

El ejercicio que presento a continuación nace desde del texto de Eugenio Dittborn titulado “Caja de Herramientas”, el cual propone una premisa al inicio de cada oración con la frase “debo mi trabajo a...” mencionando distintos aspectos que influenciaron e inspiraron su obra. Tomo el título como alegoría al mismo, y desmenuzo la palabra “herramientas” desprendiendo una palabra nueva a partir de su composición etimológica, la cual viene del latín *ferramentun*, (*ferrun*: hierro y *mentun*: instrumento), instrumento de hierro. El resultado del ejercicio finaliza con crear la palabra “Pielmientas” (piel: órgano que cubre, capa de tejido resistente, flexible que los años deja ver el tiempo, protege). Componiendo la definición “instrumento de piel” es una oración que abraza más de cerca los procesos de mi trabajo que no solo se crean a partir de clases y ejercicios universitarios, pareciera que mi trabajo nace desde mi infancia, de recuerdos, de gustos, por ello la referencia al texto de Dittborn. Debo mi trabajo a cada pequeño detalle de recuerdo e influencia. Se titula caja de pielmentas, ya que es un almacén de recuerdos y particularidades, y en él cada letra de la oración “caja de pielmentas” define la construcción

de un repositorio de ideas enlazadas con la cual comienza la influencia que me acompaña hasta hoy.

Caja de Pielmientas



P - Precarios materiales, sin connotaciones de ser, si quieren duran, su resistencia es cuestionada, pero es precario el que más esperas que dure.

I - Imágenes reproducidas, in-maculado el tiempo, la imagen perpetua, clava, estanca, determina, ¿Qué es la imagen? Esa cosa en un papel, todo lo que ves, todo lo que escuchas, apresurarnos con clasificación que llegan a una respuesta in-respondida, imagen in-tangible.

E - Enfermedades, padecimientos corpóreos, demencia, cáncer y Alzheimer, que les puedo decir sin que se estremezca mi cuerpo, sin sentir algo.

L - Laminar los papeles, que sencillo decir es solo un papel, pero darse cuenta es distinto. El papel activo, cotidiano, desvalorado el pobrecito papelito.

M - Maquinas tejedoras, nunca supe como funcionaban, pero me inventé mi propio sistema. En el patio descansaban entre siestas profundas y muy largas, tenían una altura de 4 metros y de ancho unos 5 metros. Imponentes, servían para hacer pantis, chalecos. Pero en su sueño cargaban con el peso del tiempo y la falta de su maquinista.

I – Sin la “i” que me expreso en palabras medias metafóricas, pero no sé otra forma de escribir, ayúdame lápiz a que me tienda el o la lectora, que no sé cómo decirle que todo me influye desde mi infancia hasta los detalles más chiquitos, aún estoy en eso, en la búsqueda de donde nace todo esto.

E – En la presencia se establecen conexiones relacionada a aquello que está ahí, existente.

N – Necesito saber por qué al caminar y encontrarnos con ropa botada reconocemos presencia humana.

T– Trajinar cajones mi infancia resumida en dos palabras, podía estar horas viendo lo que esa vieja guardaba en sus cajones, ella siempre impecable por fuera, luminosa, reflejaba tu imagen y además tenía una resistencia implacable, su color un café con gusto antigüedad, sus piernas largas y muy firmes como hierro, a veces me dejaba ver los cajones, que por dentro eran un tormento de curiosidades, micro mundos de objetos sin sentido, pedazos de juguetes, algunas joyas baratas, anillos, polvo, basura, papeles estrictamente doblados, fósforos... todo lo que necesitaría una hormiga para construir un mundo gigante. Viejita mía. Algunos la llamaban el peinador o tocador.

A – Agradezco mi trabajo a todo lo mencionado, a mi infancia que vuelve a aparecer, a esa bitácora que comencé en primer año anotando posibles ideas y que hoy son lo mismo que hago, es raro todo es un círculo, volver a digerir lo mismo, pero traducirlo en distintos hilos.

S – Simulación siempre tiene un punto menos que el original, porque no es lo que es, es lo que se hizo. son 11 puntos solamente uno menos que Dittborn, sin contar este.

CONCLUSIÓN

Al parecer, las imágenes son parte de nuestros cotidianos, están presentes en nuestro vivir, se despliegan tanto en su problematización y encuentros con lo virtual. *La imagen real*, se establece como tal cuando nos damos cuenta de que existen otras posibilidades de imágenes, tales como la imagen virtual.

En pandemia mucho más se ha recurrido a esta imagen virtual, que se despliega en el contexto de encierro. Los lugares son poderosos almacenadores de presencia humana. El propio de mirar la creación de nuevos imaginarios visuales que contienen toda esta diversidad de operaciones que realizamos en un lugar, desde sacarnos los zapatos, hasta los momentos íntimos a solas, las reacciones que tiene el cuerpo frente a estos espacios. En efecto es problematizar la imagen y su alteridad como presencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aumont, J. (1990). *La imagen*. París: Editions Nathan.

Helmholtz, H. (1990). *Sobre el empirismo en la percepción (1886) del "tratado de óptica fisiológica"* (Volumen III- Sección 26)

http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/informacion_adicional/311_escuelas_psicologicas/docs/VonHelmholtz.pdf

Tanizaki, J. (2019) *El elogio de la sombra*. Madrid: Edición Siruela.

Lefebvre, H. (1980). *La presencia y la ausencia*. París: Casterman.

León, C., Cociña, J. (20 de mayo de 2021) *La casa del lobo*. León & Cociña.

<http://leoncocina.com/la-casa-lobo/>

RAE (Visitado 10 abril de 2021) RAE 2021. <https://dle.rae.es/imagen>

REFERENCIAS FIGURAS

[]

Figura 1: Zander, G. Fotografías Gimnasio Época Victoriana. [Adaptada/ Reproducida]

www.culturainquieta.com

Figura 2: Santibáñez, C.J. (2021) Bocetos del Mecanismo [Fotografía]. Bitácora personal.

Figura 3: Santibáñez, C.J. (2021) Registro de juguete intervenido [Fotografía]. Bitácora personal.

Figura 4: Santibáñez, C.J. (2021) Mecanismo [Video]

<https://drive.google.com/file/d/1AKC-a0QiNYkbi4WE2BEZw7Z5hiXLSRmc/view?usp=sharing>

Figura 5: Santibáñez, C.J. (2021) Registro [Fotografías]. Bitácora personal.

Figura 6: Santibáñez, C.J. (2021) Experimentación fotocopias [Fotografía].

Figura 7: Santibáñez, C.J. (2020) Estudio de la sombra a través del Can Can [Libro Objeto/ Video]. <https://www.instagram.com/p/CKmxjYVJgPf/>

[]

Figura 8: Santibáñez, C.J. (2020) Escala Tonal [Libro Objeto] Estudio de la sombra a través del Can Can

Figura 9: Santibáñez, C.J. (2020) Fotografía [Libro Objeto] Estudio de la sombra a través del Can Can

Figura 10: Santibáñez, C.J. (2020) Trabajo Final [Libro Objeto] Estudio de la sombra a través del Can Can

Figura 11: Santibáñez, C.J. (2020) Dientes y Radiografías [Técnica mixta].

Figura 12: Santibáñez, C.J. (2020) Dentaduras [Fotografía].

Figura 13: Santibáñez, C.J. (2020) Dibujo e Instalación [Fotografía].

Figura 14: Sacco, G (2001) Sombras del sur y del norte [Fotografía].

www.gracielasacco.com

Figura 15: Santibáñez, C.J. (2020) Carnes colgadas [Video]. [Pintura carnes y pieles – YouTube](#)

Figura 16: Santibáñez, C.J. (2020) Carne caída [Video]. [Pintura carne caída – YouTube](#)

Figura 17: Santibáñez, C.J. (2021) Pelo humano como material [Video].

https://drive.google.com/file/d/1cEGeAUBNe07P3kiw79jWbePuiRyhSy_S/view?usp=sharing

Figura 18: Santibáñez, C.J. (2021) Pelo Aluminio.

Figura 19: Santibáñez, C.J. (2021) Bocetos Pies [Dibujo].

Figura 20: Santibáñez, C.J. (2021) Presencia [Fotografía].

Figura 21: Ruff, C. El Traje del Emperador Vestido [Fotografía]. Artistas Visuales Chilenos, AVCh, MNBA

Figura 22: Santibáñez, C.J. (2021) Bocetos Diálogos [Dibujo].

Figura 23: Santibáñez, C.J. (2021) Diálogos [Fotografía].

Figura 24: Santibáñez, C.J. (2021) Bocetos Simulación en Papel [Dibujo].

Figura 25: Santibáñez, C.J. (2021) Registro Simulación en Papel [Fotografía].

Figura 26: Santibáñez, C.J. (2021) Detalle [Fotografía].

Figura 27: Santibáñez, C.J. (2021) Bocetos Alteración de Rostro [Dibujo].

Figura 28: Santibáñez, C.J. (2021) Registro Alteración de Rostro [Fotografía].