

# UN CUERPO POSIBLE: APROXIMACIONES A LA IMAGEN TRANSPARENTE<sup>1</sup>

[ A POSSIBLE BODY: APPROXIMATIONS TO THE TRANSPARENT IMAGE ]

MACARENA VALENZUELA MOREN\*

\*  
Macarena Valenzuela  
Académica Universidad Diego Portales  
Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño  
Escuela de Arte  
Santiago, Chile

**Resumen:** A propósito de los retratos digitales de la artista alemana Loretta Lux, el presente ensayo aborda el problema de la representación del cuerpo en la imagen digital. Desde tres distintas aproximaciones a este nuevo tipo de objeto (a saber: materialidad, ficción y tiempo de la imagen), se intenta plantear y responder, preliminarmente, algunas preguntas críticas que impone esta “encarnación” digital. La primera de estas cuestiones refiere a la representación de la vida: ¿Es posible su representación en este “cuerpo” inmaterial cuyo modelo ha desaparecido sin dejar rastro tras la combinación numérica que lo produce? Si en los retratos de Lux ya no podemos afirmar que “la cosa haya estado ahí”, como apunta Barthes respecto de la huella fotográfica, ¿qué es lo que aparece en estas escenas digitales? A continuación, tomando pie en el aparente vacío psíquico de estas formas sin materia, surge la pregunta por lo que hay de inquietante en un retrato que ha dejado de ser el doble de lo real. Para ello, y de la mano de la concepción freudiana de lo siniestro, se examina la inquietante animación de lo inanimado; o también, visto desde Todorov, el “tiempo de vacilación” como experiencia de “lo fantástico”. Por último, y a modo de conclusión, se expone brevemente el problema de la temporalidad de la imagen: ¿Qué tipo de temporalidad es esta donde la imagen ha borrado no solo los rastros de lo real sino también, a causa de lo anterior, la memoria de la que es portadora?

**Palabras clave:** Materia / digital / siniestro / Loretta Lux

**Abstract:** Concerning the digital portraits by the German artist Loretta Lux, this essay addresses the problem of body representation in digital image. From three different approximations to this new type of object (namely materiality, fiction and time of image), it is intended to preliminarily propose and reply, some of the critical questions imposed by this digital “incarnation”. The first one of these things refers to life representation: Is its representation possible in this immaterial “body” whose model has disappeared leaving no traces after the numeric combination that produces it? If in Lux’s portraits, we can no longer sustain that “the thing may have been there” as Barthes points out regarding the photographic footprint, what is what appears in these digital scenes? Now, by taking into consideration this apparent psychical void of shapes without matter, arises the question about the disturbing in a portrait that is no longer the duplicate of what is real. To that end, and by embracing the Freudian conception of the sinister, the disturbing animation of inanimate things is studied; or from Todorov’s perspective, the “time of hesitation” as an experience of “the fantastic”. Finally, and as a conclusion, the issue about image temporality is shortly described: What type of temporality is this where the image has deleted both, traces of what is real and -because of the aforementioned- the memory of which it is a carrier?

**Keywords:** Matter / digital / sinister / Loretta Lux



~ Loretta Lux, *Isabel 2*, 2009, Ilfochrome Print,  
© Loretta Lux, Courtesy Yossi Milo Gallery, New York

La hora del día o la densidad de la luz  
adhiriéndose al rostro lo conservan  
vivaz e intacto en una ola recurrente  
de llegada. El alma se asienta.

Pero ¿hasta dónde puede salir por los ojos  
flotando y aún regresar a su nido a salvo?

*Autorretrato en espejo convexo*, John Ashbery

#### FORMAS SIN MATERIA

Algo palpita en los infantes nórdicos  
de Loretta Lux. Lo hace apenas, pero lo  
suficiente para inquietarnos. Aunque  
apreciamos los elementos característicos  
de un retrato pictórico o fotográfico, algo  
en ellos pareciera estar fuera de lugar.  
La operación por medio de la cual fueron  
producidos ofrece pistas, pero también  
origina varias preguntas. Estos infantes  
han sido desencarnados de su materialidad  
por una combinación numérica, resultado  
de la cual han adquirido el perturbador

aspecto de un cuerpo que no llega a ser  
del todo real, pero tampoco digital. Esta  
ambigüedad, y su extrañeza resultante,  
son la consecuencia de una hibridación  
de técnicas que, conjugadas por medio  
de un software, han difuminado los  
rastros materiales de lo real. Y es que  
antes de estos infantes hubo un momento  
fotográfico y un momento pictórico.<sup>2</sup> Hubo  
un modelo cuyo doble fue grabado por la  
luz y reencarnado en la pintura. Hubo, por  
tanto, un momento dérmico, una superficie  
contactada por la huella luminosa y otra  
contactada por la huella del color material  
o pigmento. Aunque en los retratos de Lux  
no parece quedar rastro de estos supuestos  
momentos materiales, se filtra en ellos la  
claridad de la pintura renacentista y la luz  
del manierismo italiano, escuelas que la  
artista estudió muy bien cuando se formó  
como pintora. De hecho, ella misma ha  
señalado que trabaja sus imágenes en el  
software como si lo hiciera con pinceles,  
una forma de interacción con el retrato que

le ha servido para acercarse a la pintura  
desde otra perspectiva (Tully, 2005).  
Pero también —podemos agregar— para  
actualizar la disciplina al incorporarla —y  
al mismo tiempo hacerle resistencia— en  
la imagen digital, dando como resultado, a  
fin de cuentas, una pintura proyectada en la  
desmaterialización del espacio virtual. Una  
pintura transparente, si algo así es posible.

Esta cita a la pintura en los retratos de  
Lux nos fuerza a abordar el problema de  
la manifestación del color en el digital y,  
por extensión, el problema de la materia,  
pero particularmente el de la materia  
animada. ¿Puede encarnarse la vida en un  
cuerpo incorpóreo? Diderot (1994) le daba  
un rol esencial al colorido, y en especial al  
“sentimiento del color” en tanto creador de  
la carne:

*(...) es esta mezcla de rojo y azul que transpira  
imperceptiblemente; es la sangre, la vida,  
que son la desesperación del colorista. Aquel  
que ha adquirido el sentimiento de la carne*



Loretta Lux, *Yanan*, 2004, Ilfochrome Print, © Loretta Lux, Courtesy Yossi Milo Gallery, New York

*ha dado un gran paso; el resto no es nada en comparación. Mil pintores han muerto sin haber sentido la carne; otros mil morirán sin haberla sentido (p. 112).*

En sintonía con Diderot, Hegel (2011) señaló que la “cima del color” se alcanza cuando el pintor consigue el efecto de “encarnar” a través del colorido, reproduciendo la carne humana al punto de hacer del retrato la reproducción viva del retratado. Para que la reproducción anime y vivifique el retrato, Hegel sostiene que el “color material” no debe percibirse, sino crear la ilusión de que el color de la carne se filtra a la superficie desde el interior del rostro retratado:

*El rojo juvenil, saludable, de las mejillas es ciertamente carmín puro sin un atisbo en absoluto de azul, violeta o amarillo, pero este rojo no es él mismo sino una eflorescencia o más bien un destello que parece filtrarse desde dentro y se pierde inadvertidamente en el resto del color de la carne (p. 616).*

En este momento de espiritualización de la materia, no obstante, el retrato vivificado parece adquirir un carácter amenazante. Desde su interior emerge y se manifiesta la vida del modelo que el pintor intentó trasladar, como en el retrato de Dorian Gray, hacia la superficie plana del lienzo,

que entonces funciona a modo de un espejo. Desde este espacio real que imita nuestros movimientos, el doble mudo, pero vivo, nos inquieta con la posibilidad de escapar de su encierro. “Los grandes retratos —continúa Hegel, cuando están ante nosotros en plena vitalidad por obra de todos los medios del arte, tienen ya en esta misma plenitud del ser-ahí mismo este surgir, salir de su marco” (2011, p. 620).

Si el color materia es un elemento que anima, o incluso una suerte de medio que transporta vida, ¿puede conservarse su potencia vivificadora si su manifestación no solo acontece en un espacio inmaterial, sino que además se origina en él? ¿En qué consiste esta forma de aparecer del cuerpo transparente? Entendemos que, a diferencia de la fotografía análoga, en la imagen digital no es posible la impresión de la huella luminosa. En consecuencia, tampoco es posible la sobrevivencia fantasmagórica de la materia fotografiada —en el caso de la obra de Lux, el software también se encarga de desmaterializar la materia pictórica. Los digitales de Lux dejan de estar subordinados a un original (que el software transformó y desmaterializó) porque eso que vemos ya no es el registro de lo que tuvo lugar “una sola vez” (Barthes, 2006, p. 28). Sin referente, la

imagen digital —ahora liberada de la grafía de la luz— abandona la lógica platónica que la definía como simulacro de algo sido; y con ello, también desestabiliza la existencia de un mundo real, pues la imagen que ahora se nos presenta en su transparencia digital es una aparición verosímil, pero que no constituye el doble de lo real. Visto así, la imagen digital toma distancia de la fotografía clásica para emparentarse, paradójicamente, con el arte de la pintura, pues ambos métodos artísticos pueden configurar formas y escenarios reconocibles o normales.<sup>3</sup> La imagen digital, así como la imagen que nos entrega la pintura, coinciden en ser el resultado de la reorganización de los datos que el artista ha obtenido de la naturaleza; a saber, quimeras:

*Llamo “referente fotográfico” no a la cosa facultativamente real a que remite una imagen o un signo, sino a la cosa necesariamente real que ha sido colocada ante el objetivo y sin la cual no habría fotografía. La pintura, por su parte, puede fingir la realidad sin haberla visto. El discurso combina unos signos que tienen desde luego unos referentes, pero dichos referentes pueden ser y son a menudo “quimeras”. Contrariamente a esas imitaciones, nunca puedo negar en la Fotografía que la cosa haya estado allí (Barthes, 2006, p. 120).*



Loretta Lux, *The Waiting Girl*, 2006, Ilfochrome Print, © Loretta Lux, Courtesy Yossi Milo, Gallery, New York

Imágenes verosímiles por sus formas normales, pero imposibles porque no presuponen el espejo donde se proyecta y se mira el mundo. Ellas son, como lo entiende Baudrillard (2012), su propia realidad virtual, una zona transparente donde las cosas se han tragado su propio espejo.<sup>4</sup> Sin el contacto de los objetos con la superficie del espejo, no llegamos a experimentar con el retrato digital esa “ola recurrente de llegada” que describe John Ashbery (2006) a propósito de la pintura *Autorretrato en un espejo convexo* de Parmigianino, el alma que nace desde el pintor y viaja flotante hasta asentarse en su autorretrato. Del rostro numérico nada sale ni nada entra. Es un rostro que aparentemente carece de esta “plenitud del ser-ahí mismo” que atribuye Hegel a los grandes retratos.

En *La vida de las formas*, Focillon sentencia: “La forma no es más que una abstracción (...) mientras no viva en la materia” (1983, p. 37). Los digitales, justamente, son formas sin materia, pero formas producidas por un color transparente o diáfano. Rodrigo Zúñiga (2015) ha notado la utilidad de la reflexión de Aristóteles en *Acerca del alma* sobre el medio diáfano para abordar el problema del aparecer digital (la imagen inmaterial que aparece a través y sobre un espacio también

inmaterial). En efecto, Aristóteles define lo diáfano como un medio no material, transparente e invisible, donde se despliegan y manifiestan las imágenes una vez que el color se hace visible por efecto de la luz.<sup>5</sup> Si el retrato digital no se manifiesta en una superficie concreta (el papel fotográfico, el lienzo) que reciba la huella luminosa o el color materia —y la vida que estos portan desde el modelo hacia su doble—, se puede pensar, como ha propuesto Zúñiga, la transparencia del espacio virtual como un nuevo diáfano, pero uno donde los cuerpos y las sensaciones ya no entran en contacto:

*Las imágenes-píxeles no se inscriben, se desplazan; siempre a punto de salirse, de ser transferidas o de ser transformadas, se establecen en un soporte que no es soporte, en una superficie que no es superficie, en un medio que no las fija para siempre (Zúñiga, 2015, p. 20).*

Todo lo que se manifiesta en el nuevo diáfano digital es producto de la transparencia numérica, y esta transparencia productora se oculta, a su vez, tras formas vacías de materia (pues son producto de la misma transparencia). Y en lo que respecta al retrato: rostros visibles pero insensibles en su condición de formas jamás encarnadas que,

sin embargo, se manifiestan cuando la luz artificial producida por una combinación de datos, de algún modo, las activa como presencias inactivas. En ellas, el color del carmín, aunque aparezca, no enciende las mejillas de la criatura diáfana. Sin reencarnación en el retrato, sin contacto, nada ahí podría llegar a amenazarnos. Con todo, algo nos inquieta.

#### LO INQUIETANTE: UNA CRIATURA POSIBLE

Si el modelo ha desaparecido sin dejar rastro en la pulcritud de la imagen numérica, ¿cómo explicamos lo que hay de inquietante en los niños digitales de Lux? ¿Puede que algo de un inubicable origen material sobreviva sin manifestarse en el espacio diáfano del código numérico? Lo que vemos en los retratos de Lux parecen más bien cadáveres dispuestos en espacios impecables y armónicos, cuerpos —si es que corresponde aplicar este término— poseídos y desposeídos de inmediato por una ilusión de vida tan mínima que no llega a infundir movimiento alguno al interior de estas criaturas diáfanas. Eso que sin embargo está, podría ser la huella de un *pathos* agónico que pareciera detenerse justo antes de su manifestación, pues el original metamorfoseado por el software de Lux ya no se reconoce, por así decirlo, en



Loretta Lux, *Troll 3*, 2000, Ilfochrome Print, © Loretta Lux, Courtesy Yossi Milo Gallery, New York

la nueva figura que lo acoge y que a la vez lo rechaza.

La inquietud que experimentamos como espectadores frente a estos seres imposibles pero familiares, nos tienta a utilizar la categoría del siniestro freudiano. Pero el problema de lo *Unheimlich* para explicar lo que hay de inquietante en la criatura digital, es que esta, al manar de sí misma, no cuenta con un doble al acecho. Es probablemente la ausencia del referente (la inexistencia del retratado) lo que produce ese vacío psíquico—vacío siniestro— que impide la consolida-

ción de caracteres o la presentación de un individuo.<sup>6</sup> Pese a las diferencias fisionómicas que detectamos, no hay en los niños virtuales de Lux una singularidad psíquica que distinga unos de otros. En ausencia de esa singularidad, los rostros de estos niños no son rostros—ese “territorio del cuerpo donde se inscribe la distinción individual” (Le Breton, 2010, p. 50)—, sino máscaras sin matriz, pero también sin portador.

¿Qué tipo de siniestro nos acosa desde la criatura digital? En el caso de las criaturas de Lux, lo siniestro, como inquietud, quizás

sea efecto tanto de ese vacío psíquico que anula el sentimiento de la carne, como de la posibilidad fantástica de lo que podría ser fuera de los márgenes transparentes que contienen la ficción. Lo que nos inquieta, por tanto, es sobre todo el mundo posible de la creación digital, o la posibilidad de que estos autómatas numéricos pudiesen comenzar a respirar. Se trataría en principio de la incertidumbre intelectual que provoca la posible animación de lo inanimado (Freud, 2003). Puesto de otro modo, lo que nos inquieta de las criaturas de Lux es

la apariencia de lo real que asumen sus ficciones. Aquí la artista-poeta “aparenta situarse en el terreno de la realidad común” (Freud, 2003, p. 2504), y pese a que nuestra razón nos dice que nada ahí existe fuera de su marco virtual, la siniestra similitud de estas ficciones con la realidad nos mantiene, sin embargo, perplejos. Así planteado, podemos comparar el siniestro digital con el relato fantástico, específicamente, con la condición de verosimilitud necesaria para que el relato de terror nos espante cuando lo extraño parezca un fenómeno posible en nuestro propio mundo. En *Introducción a la literatura fantástica*, Todorov (1995) explica que lo fantástico es el tiempo en el cual tanto el lector como el personaje vacilan frente a una situación del relato que puede o no ser real.<sup>7</sup> Es el tiempo de indecisión frente a un fenómeno cuya prueba de realidad nos parece ambigua. Respecto del tema que nos ocupa, podríamos decir que frente al retrato digital también experimentamos ese tiempo de vacilación. Por cierto que no es posible definir la imagen digital dentro de los géneros literarios descritos por Todorov (1995), pero nos interesa en la medida en que, como espectadores, vacilamos por un momento ante la ausente presencia de las criaturas de Lux. Experimentamos la ambigüedad inquietante de lo posible.

Si no vacilación, inestabilidad: “La máscara digital se abre a una inestabilidad esencial. (...) En todo retrato digital se impone esa agitación, ese desasosiego, que nos dicta: este rostro es una *modulación* a punto de desvanecerse sin remedio” (Zúñiga, 2013, p. 108). No solo nos inquieta la ambigüedad entre lo que podría o no ser real, sino además la posibilidad de que al recombinar la genética numérica de los infantes de Lux, estos —ellos que son su propio referente— desaparezcan sin dejar rastro. En este punto sucede algo interesante, pues de pronto el desasosiego de la inestabilidad digital se encuentra con otro desasosiego: la idea de que desaparezca la única fotografía sobreviviente de un antepasado y, en consecuencia, que su fantasma se desvanezca, también sin remedio, junto con el registro. La diferencia: el desasosiego ante la posibilidad de desaparición de la criatura digital carece de melancolía, pues eso que se presenta no es testimonio de lo que fue. Lo que se presenta no existe en otro lugar que no sea ahí, ni en otro tiempo que no sea el de su presentación. “Fantasmas rescatados del vacío”, dice Fontcuberta (2002, p. 48), vampiros que no proyectan su reflejo pero que tampoco son el reflejo de otro. Criaturas transparentes perseguidas por su propio siniestro: la amenaza de la desaparición.

### IMAGEN SIN TIEMPO NI MEMORIA

Sin un referente, insistimos, la imagen digital no nos ofrece la posibilidad de encontrarnos con la huella de eso que estuvo allí. Si la imagen, tal como ha propuesto Didi-Huberman (2008) en *Ante el tiempo*, constituye un objeto anacrónico (histórico) donde colisionan, se entretienen y despliegan “todos los tiempos” de la imagen (2008, p. 66), podríamos comprender la imagen digital como un objeto cuya aparición no sólo requiere borrar los rastros de lo real, sino además, como consecuencia, borrar ese tiempo heterogéneo que tiene lugar en las imágenes. Una vez que la memoria se ha desmaterializado en el código numérico, la imagen digital solo llega a inscribirse en el presente de su aparición —un presente vacío de memoria—.

La imagen digital nos propone abordar una temporalidad diferente a la del resto de las imágenes. Una imagen, a saber, cuya desaparición borrará todo rastro de lo que fue su estar-ahí mismo. Si es que acaso hay una temporalidad específica en este otro tipo de objeto, probablemente sea la del ahora, pero este tiempo particular del ahora virtual no llega a establecer un antes y un después, es un tiempo que tiene lugar y que se extiende solo mientras dure la vida virtual de su presentación. Esta inestabilidad de la aparición digital, no obstante, puede ser aparente: luego del desvanecimiento de la forma diáfana quedará la materia transparente, números ahí dispuestos (su genética) para la reelaboración de una nueva forma inquietante. Infantes posibles —estos de Lux—, potencialmente rescatados del vacío y potencialmente expulsados al vacío.

### NOTAS AL PIE

- 1 Ensayo desarrollado para el seminario *Del simulacro al posible digital. Tentativas sobre la nueva fotografía* dictado por el Dr. Rodrigo Zúñiga en el marco del programa de Doctorado en Filosofía mención Estética y Teoría del Arte de la Universidad de Chile.
- 2 La artista ha explicado que realiza retratos fotográficos de niños reales cuyos fondos han sido reemplazados por pinturas y fotografías propias, casi siempre paisajes. Estos retratos y sus escenarios, son posteriormente montados y transformados en un *composite* (Tully, 2005).
- 3 Sobre esta normalidad, dice Zúñiga (2013): “Lo que aparece fotográficamente, puede no reportar la existencia de ningún espécimen del mundo conocido. Pero eso es apenas la punta del iceberg. En el extremo, en una imagen reputada como ‘normal’, podemos estar en presencia de entidades semejantes a algo, o de entidades que ‘son’ algo (‘eso’ que vemos, sí, una mujer, un retrato, un animal...), pero que han sido producidas a partir de variables numéricas y manipulaciones en softwares” (pp. 94-95).
- 4 “Al haberse tragado su espejo, se han vuelto transparentes a sí mismas, ya no tienen secretos, ya no pueden ilusionar (porque la ilusión está ligada al secreto, al hecho de que las cosas están ausentes de sí mismas, se retiran de sí mismas en sus apariencias): aquí no hay más que transparencia, y la cosas, enteramente presentes para sí en su visibilidad, en su virtualidad, en su transcripción despiadada (en términos numéricos para las más

recientes tecnologías), solo se inscriben en una pantalla, en los miles de millones de pantallas en cuyo horizonte lo real, pero también la imagen estrictamente hablando, han desaparecido” (Baudrillard, 2012, pp.30-31).

- 5 “Por el momento quede claro, al menos, que lo que se ve a la luz es el color, y de ahí que este no se vea si no hay luz: la esencia del color, en efecto, consiste en ser el agente que pone en movimiento a lo transparente en acto y la entelequia de lo transparente es, a su vez, la luz” (Aristóteles, 2003, pp.192-193)
- 6 Es la propia Lux quien advierte que no se trata de retratos “en el sentido clásico” porque no representan la situación psicológica real de los niños (Hart, 2005, p.16).
- 7 Véase los capítulos “Definición de lo fantástico” y “Lo extraño y lo maravilloso”, pp. 23-35, 37-49. “Tanto la incredulidad total como la fe absoluta nos llevarían fuera de lo fantástico: lo que le da vida es la vacilación. (...) Lo fantástico implica pues una integración del lector [“implícito”, especifica más adelante Todorov] con el mundo de los personajes; se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados” (Todorov, 1995, p.28).

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aristóteles (2003). *Acerca del alma*. Madrid: Gredos.
- Ashbery, J. (2006). *Autorretrato en espejo convexo*. Madrid: Visor Libros.
- Baudrillard, J. (2012). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estética*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Barthes, R. (2006). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Diderot, D. (1994). *Escritos sobre arte*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Didi-Huberman, G. (2008). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Freud, S. (2003). Lo siniestro. En S. Freud, *Obras completas. Tomo 3 (1916-1938)* (pp. 2483-2505). Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Focillon, H. (1983). *La vida de las formas y Elogio de la mano*. España: Xarait Ediciones.
- Fontcuberta, J. (2002). Elogio del vampiro. En J. Fontcuberta, *El beso de Judas* (pp. 35-51). Barcelona: Gustavo Gili.
- Hart, R. (2005). In focus. *American Photo*, XVI, 15-16. Recuperado de <http://www.lorettalux.de/>
- Hegel, G. W. (2011). *Lecciones sobre la estética*. Madrid: Akal.
- Le Breton, D. (2010). La invención del rostro. En D. Le Breton, *Rostros. Ensayo de antropología* (pp. 21-50). Buenos Aires: Letras vivas.
- Todorov, T. (1995). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F.: Ediciones Coyoacán.
- Tully, N. (2 de mayo de 2005). Carefully composed inconsistency. *The New York Sun*. Recuperado de <http://www.lorettalux.de/>
- Zúñiga, R. (2013). *La extensión fotográfica. Ensayo sobre el triunfo de lo fotográfico*. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados.
- Zúñiga, R. (2015) Symploké y metaxy: una relectura de la imagen en Platón y Aristóteles para una analítica de la aparición digital. *Alpha*, 41, 9-22. <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-22012015000200002>
- Macarena Valenzuela Moren** Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte por la Universidad de Barcelona, España. Licenciada en Literatura por la Universidad Diego Portales. Actualmente cursa el Doctorado en Filosofía, mención Estética y Teoría del Arte de la Universidad de Chile (Beca Conicyt, Doctorado Nacional). Ha ejercido la docencia en las universidades Diego Portales, ARCIS y Central, y en el presente es profesora de los cursos Historia del Arte I y II de la Escuela de Arte de la Universidad Diego Portales.
- Macarena Valenzuela Moren** Master in Advanced Studies in History of Art from the University of Barcelona, Spain. Bachelor of Arts in Literature from the Diego Portales University. At present, she is studying a PhD in Philosophy with a minor in Aesthetics and Theory of Art at the University of Chile. (Conicyt fellowship, National Doctorate). She has taught at Diego Portales, ARCIS and Central Universities and now teaches the subjects of History of Art I and II at the School of Art at Diego Portales University.