



CURADURÍA

de Contenidos Visuales

en entornos complejos de aprendizaje

SANDRA PÉREZ HERNÁNDEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Posgrado en Artes y Diseño
Facultad de Artes y Diseño

CURADURÍA

de Contenidos Visuales

en entornos complejos de aprendizaje

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
DOCTORA EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:

SANDRA PÉREZ HERNÁNDEZ

TUTOR PRINCIPAL

Dr. Jesús Macías Hernández
FAD

CoTUTOR

Dr. Mauricio de Jesús Juárez Servín
FAD

CoTUTORA

Dra. Soledad Garcidueñas López
FAD

CoTUTOR

Dr. Víctor Fernando Zamora Águila
FAD

CoTUTOR

Dr. Enrico Bocciolesi
UNIURB

ÍNDICE

17 INTRODUCCIÓN

25 1.MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

1.1 Curaduría

1.1.1 Definición

1.1.2 Modelo en curaduría. Teorías explicativas de la curaduría

1.1.2.1 Enfoque

1.1.2.2 Estrategia – negocio, marketing y didáctica

1.1.2.3 Habilidad

1.1.3 Esferas de la curaduría

1.1.3.1 Curaduría de arte

1.1.3.2 Curaduría periodística

1.1.3.3 Curaduría Comercial

1.1.3.4 Curaduría de contenidos

1.1.3.5 Otras curadurías, perspectivas desde el campo artístico

1.2 Curaduría de contenidos digitales

1.2.1 Definición

1.2.2 Tipos de curaduría de contenidos digitales

1.2.2.1 Curaduría densa

1.2.2.2 Curaduría escasa

1.2.2.3 Curaduría mixta

1.3 Curaduría de contenidos en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

1.3.1 Curaduría como función docente

1.3.1.1 Creación de contenidos educativos digitales

1.3.1.1.1 Preproducción

1.3.1.1.2 Producción

1.3.1.1.3 Postproducción

1.4 Panorama de la curaduría de contenidos visuales

1.5 La figura de curador/a/e de contenidos visuales

51 2. DE LA CURADURÍA AL CONTEXTO EDUCATIVO

- 2.1 La Curaduría
 - 2.1.1 Hacia la curaduría de contenidos digitales
 - 2.1.2 Los modelos de Curaduría de Contenido
 - 2.1.2.1 Rohit Bhargava
 - 2.1.2.2 Harold Jarche (bloguero, orador y consultor)
 - 2.1.2.3 Beth Kanter
 - 2.1.2.4 Javier Guallar y Javier Leiva
 - 2.1.2.5 Modelo del ciclo de vida de la curaduría del Centro de Curaduría Digital
 - 2.1.3 Universo en curaduría
 - 2.1.4 Curaduría humana
 - 2.1.5 Curaduría algorítmica
- 2.2 Los principios y efectos de la curaduría
 - 2.2.1 Selección
 - 2.2.2 Arreglo
 - 2.2.2.1 Marco en curaduría
 - 2.2.2.2 El marco en curaduría de contenidos visuales
 - 2.2.3 Reconocimiento de patrones
 - 2.2.4 Efectos de la curaduría
- 2.3 El Valor agregado y la responsabilidad en curaduría
 - 2.3.1 El valor agregado
 - 2.3.1.1 Cadena del valor industrial
 - 2.3.1.2 Cadena de valor agregado
 - 2.3.1.3 Cadena del valor digital
 - 2.3.2 La Curaduría de Contenidos: un servicio de alto valor agregado
 - 2.3.3 El valor agregado en la Curaduría de Contenidos
 - 2.3.4 El sentido de responsabilidad
 - 2.3.4.1 Elementos de validación de la curaduría de contenidos educativos
 - 2.3.4.1.1 Blog
 - 2.3.4.1.2 Manifiesto
- 2.4 La Curaduría de Recursos Visuales en Entornos Virtuales de Aprendizaje
 - 2.4.1 Democracia digital
 - 2.4.2 Pronóstico de la curaduría de contenidos visuales
 - 2.4.2.1 Selección de un contenido visual
 - 2.4.2.2 El acomodo en la curaduría de contenidos visuales para EVA

123 3. LA IMAGEN QUE ENSEÑA

- 3.1 El proceso de la interpretación para contenidos visuales en EVA
 - 3.1.1 El método de la interpretación desde Heidegger y Gadamer
 - 3.1.2 Proceso de semiosis en el diseño y la comunicación visual
 - 3.1.3 La interpretación en la curaduría de Contenidos visuales
- 3.2 La imagen y el discurso didáctico
 - 3.2.1 Orbis Pictus de Komenský 1658
 - 3.2.2 La prevalencia epistemológica de la imagen
 - 3.2.2.1 Epistemología de los sentidos
 - 3.2.3 La imagen didáctica
 - 3.2.4 La imagen como un medio
 - 3.2.4.1 Mediación del conocimiento
 - 3.2.4.2 Transparencia, opacidad y translucidez de los medios visuales
 - 3.2.4.3 El aprendizaje formal, no formal e informal del mensaje de la imagen
- 3.3 Cuando el cerebro lee la imagen: las bases teóricas desde la neuroeducación
 - 3.3.1 Neurplasticidad y aprendizaje
 - 3.3.2 Áreas de recepción y procesamiento de imágenes
 - 3.3.3 Mecanismos del aprendizaje
 - 3.3.4 Cerebro derecho - cerebro izquierdo en la práctica de la curaduría
- 3.4 Modelo de Análisis de la Imagen Didáctica
 - 3.4.1 Imagen en los procesos de enseñanza
 - 3.4.2 Zona de Desarrollo Próximo
 - 3.4.3 Tipos de Contenido Curricular
 - 3.4.4 Datos de entrada

201 4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

- 4.1 Problema de Estudio
- 4.2 Hipótesis
- 4.3 Justificación
- 4.4 Recursos
- 4.5 Materiales y equipos
- 4.6 Ambiente

- 4.7 Objetivos Particulares
- 4.8 Preguntas de investigación
- 4.9 Inmersión en el Ambiente
- 4.10 Condiciones e instrumentación
- 4.11 Muestra Inicial
- 4.12 Recolección de Datos
- 4.13 Análisis de contenidos Modelo de análisis
- 4.14 Método hermenéutico

233 5. CONDICIONES FUNDAMENTALES DE LA CURADURÍA DE CONTENIDOS

- 5.1 Creación, subcreación y co-creación
 - 5.1.1 Curaduría como parte del proceso creativo
 - 5.1.2 Creación a partir de curaduría: recursos a la medida
- 5.2 Derechos autorales. Copyright y copyleft
 - 5.2.1 Derechos humanos
 - 5.2.2 Copyright
 - 5.2.3 Derecho Autoral
 - 5.2.4 Copyleft
 - 5.2.5 Software Libre
- 5.3 Licencias creative commons
- 5.4 Derechos de autor en redes sociales
 - 5.4.1 YouTube
 - 5.4.2 Facebook
 - 5.4.3 Instagram
 - 5.4.4 Pinterest

263 6. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

- 6.1 Método hermenéutico para el análisis
 - 6.1.1 Diagrama de sankey
- 6.2 La definición de curaduría
 - 6.2.1 ¿Qué es curaduría en el arte?
 - 6.2.2 ¿Qué es curaduría en los entornos complejos de aprendizaje?
- 6.3 Talentos en curaduría
 - 6.3.1 Talentos en el sentido amplio de la curaduría
 - 6.3.2 Talentos por grupos de análisis
- 6.4 Unidades conceptuales generativas
 - 6.4.1 Valor agregado

- 6.4.1.1 Cuidado ético
- 6.4.1.2 Cuidado afectivo
- 6.4.1.3 Cuidado de representación
- 6.4.1.4 Knowledge Management
- 6.4.2 La cualidad de lo particular y la singularidad
 - 6.4.2.1 Lo particular en la curaduría
 - 6.4.2.2 Lo particular en curador/a/e
 - 6.4.2.3 Lo particular de los contenidos visuales
- 6.4.3 Curaduría mixta
- 6.5 Proceso y método de la curaduría de contenidos visuales
 - 6.5.1 Prefase: Diseño
 - 6.5.2 Fase 1: Búsqueda Search
 - 6.5.2.1 El dónde y cómo de la búsqueda
 - 6.5.3 Fase 2: Selección Selection
 - 6.5.3.1 Catalogación
 - 6.5.3.2 Clasificación
 - 6.5.3.3 Conservación
 - 6.5.4 Fase 3: Arreglo make Sense
 - 6.5.5 Fase 4: Difusión Share
 - 6.5.5.1 La exposición de arte
 - 6.5.5.2 La exposición de arte en ambientes virtuales
 - 6.5.5.3 La exposición del conocimiento académico
 - 6.5.6 Post fase: Evaluación
- 6.6 Conformación del talento
 - 6.6.1 Formación. Haber previo y conocimientos
 - 6.6.1.1 Curador/a/e de arte
 - 6.6.1.2 Curador/a/e de contenidos digitales
 - 6.6.2 Capacidades. Haber previo y aptitudes
 - 6.6.3 Destreza. Haber previo y habilidades
 - 6.6.4 Emoción. Haber previo y actitudes

337 7. HALLAZGOS

- 7.1 La curaduría de contenidos visuales
 - 7.1.1 Qué es la Curaduría de Contenidos Visuales para ECA y EVA
 - 7.1 La curaduría de contenidos visuales
 - 7.1.1 Qué es la curaduría de contenidos visuales para ECA y EVA
 - 7.2 Método de la curaduría contenidos visuales
 - 7.2.1 Diseño distribuido

- 7.2.2 Búsqueda temática
- 7.2.3 Selección experta
- 7.2.4 Arreglo disonante
 - 7.2.4.1 Condiciones del arreglo
 - 7.2.4.2 Limitaciones
 - 7.2.4.3 Tipos de arreglo ineludibles
 - 7.2.4.4 Las técnicas de curaduría en el diseño instruccional
 - 7.2.4.5 Las técnicas de curaduría en los contenidos visuales
 - 7.2.4.5.1 Valor agregado de la Curaduría de Contenidos Visuales
- 7.2.5 Difusión
- 7.2.6 Evaluación
- 7.3 El talento en curaduría de contenidos visuales
 - 7.3.1 El perfil de Curador/a/e de Contenidos Visuales para EVA y ECA
- 7.4 Aproximación a la lectura y selección de imágenes

385 CONCLUSIONES

391 FUENTES DE CONSULTA

401..... ANEXOS

EN MEMORIA
DE TODAS AQUELLAS
QUE YACEN
EN EL NIRVANA DEL MUNDO POTENCIAL
DE LAS IMÁGENES.



Imagen 1.

Página anterior

Mandala of Juanadakini. Siglo XIV, Metropolitan Museum of Art. Wikimedia Commons, 2015,
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mandala_of_Juanadakini.jpg.

Consultado 23 julio 2023.

INTRODUCCIÓN

El término curaduría hasta hoy se ha asociado con una actividad nacida gracias al logro burgués de la institucionalización de los museos y aún se piensa y se practica de forma similar, tal y como sucedía en aquellos años del ideal de la distinción estética. Dicha actividad usualmente corresponde a una persona experta en historia del arte que tiene los conocimientos y las habilidades para generar un discurso visual que inicia con la elección de obra artística. Estos discursos son generados a partir de peticiones particulares, un objetivo institucional, político o por la libertad creativa del curador/a/e. Específicamente proveniente del campo artístico, esta actividad se denomina curaduría de arte y el agente que la desempeña curador/a/e de arte.

El uso del término curaduría ha tomado relevancia durante las últimas dos décadas en ámbitos externos al mundo del arte, en representación de un tipo de actividad fuera del contexto de la época moderna del que inicialmente emergió, lo cual ha causado una gran conmoción dentro del campo artístico considerándolo banal, ajeno y falto de fundamentación. Se reserva el uso del término *curatorial* a las expresiones del campo artístico, las únicas excepciones provienen de las citas textuales.

No se puede hablar de una apropiación del término, sino de una traslación que ha sucedido por una necesidad o carencia lingüística para expresar un fenómeno de la vida contemporánea y un modelo económico particular, más que por un intento de transgredir a la tradición del arte, y esto se ha debido a un cambio en la existencia del ser humano al tener cada vez más de todo.

Esta abundancia se remonta a la primera revolución industrial, en la que la producción en masa, la sustitución de la fuerza del ser humano por las máquinas y el abaratamiento continuo a lo largo de las cadenas productivas empezaron a generar día a día más y más alternativas de consumo.

En la era digital, dentro del ámbito educativo, quien introdujo el término de curaduría fue el profesor George Siemens en 2008 y consideró dentro de sus metáforas al docente del siglo XXI como un curador de contenidos. Posteriormente, en 2009 el empresario Rohit Bhargava enuncia en su blog el “Manifiesto del Curador de Contenidos”, para dar visibilidad a esta actividad propia de la actividad económica en la era digital, bajo un documento que proclama la validación de un esfuerzo hasta entonces invisible. En habla hispana, el profesor Javier Guallar de la Universidad de Barcelona ha dedicado ya varios años tanto a la investigación como a la formación especializada de curadores de contenidos digitales y también se ha dado a la tarea de la difusión de esta actividad en diferentes tipos organizaciones e instituciones.

La presente investigación forma parte de ese continuo y actual esfuerzo, hasta hoy no muy evidente: el del acomodo de las cosas y los objetos del mundo, la curaduría, que se considera como un enfoque, una estrategia y una habilidad. Estos tres aspectos estarán presentes a lo largo del desarrollo de este estudio, en momentos evidentemente separados y otros en los cuales las fronteras son demasiado finas.

La curaduría a la que nos referiremos en particular será, en primer lugar, como estrategia y, en segundo lugar, la que está al servicio y en ayuda a la organización de los contenidos del cosmos digital, que gracias a la participación colectiva crece día con día de manera exponencial y sólo es calculable bajo el conteo de la ciencia del *Big Data*. Este crecimiento ha sido posible por la cualidad que adquirió la Web 2.0, dónde los usuarios dejaron de ser simples espectadores-pasivos, consumidores-lectores y adquirieron la posibilidad de generar, compartir y comentar información, lo que permitió la posibilidad del trabajo en red y la creación de conexiones intersubjetivas instantáneas y ubicuas.

Actualmente la Web 3.0 es una red semántica, la cual obliga, permite e invita ya no sólo a la creación y subida de contenidos, sino a la posibilidad de

clasificar, listar y etiquetar; estos son actos que facilitan la creación y organización de bases de datos y agilizan los métodos de búsqueda y consumo.

A pesar de que el actual parece ser un panorama en el que muchas actividades y procesos se han sistematizado y automatizado, y que seres humanos y algoritmos realizan conjuntamente; entre ellas se encuentra la curaduría de contenidos visuales. La curaduría humana hasta hoy es insustituible porque abarca aspectos sutiles que la recopilación de datos y su aplicación no pueden alcanzar, y por tanto adquiere un valor agregado sobre la curaduría de máquina.

Incluso se considera más complejo si dichas imágenes se usarán en entornos de aprendizaje, y más particularmente en ambientes virtuales de aprendizaje. Regularmente en estos programas de enseñanza cada institución educativa se maneja bajo un modelo de producción, con sus fases, cronogramas y agentes. Hasta hoy la curaduría de contenidos visuales es una actividad sin nombre, pero que realizan los diferentes agentes de la docencia distribuida; como las personas expertas en contenidos, en diseño instruccional y/o en asesoría pedagógica, y los contenidos visuales quedan supeditados a decisiones poco expertas en el ámbito de lo visual, ya que en escasas ocasiones se encuentra en manos de la persona experta en el diseño multimedia, quien realmente tiene una formación profesional en lo visual.

Es por ello que esta investigación propone la curaduría de contenidos visuales como parte de un enfoque, una estrategia y una habilidad para enfrentar los actuales problemas de saturación o exceso de información visual, en un presente donde la escasez ha sido rebasada. Esta abundancia de todo es más evidente en el cosmos digital de Internet, en el cual el actual trabajo de curaduría de contenidos —texto, imagen, vídeo y bases de datos— ya sea humana, algorítmica o mixta, es constante e insuficiente si se contempla la cantidad ingente de contenido nuevo que diariamente es producido.

Este estudio se basa en el paradigma interpretativo, y se enuncia como una investigación de carácter cualitativo, en la que a través del análisis de descripciones de expertos en curaduría de arte y curaduría de contenidos educativos se construyó un corpus de conceptos y categorías halladas en las explicaciones que aportaron las muestras. Efectivamente, este proceso no se llevó a cabo de manera lineal, ya que cada avance representó tanto un análisis como una comparación y la necesaria aplicación de ajustes antes de continuar hacia otros procesos tanto en la aplicación de entrevistas como en el análisis de resultados.

El socioconstructivismo pedagógico es una de las bases teóricas de la investigación, ya que considera tanto el aspecto de la construcción del conocimiento al tener al individuo como protagonista, así como las dimensiones individual, social y contextual de los procesos cognitivos involucrados y que se vinculan indiscutiblemente con las herramientas simbólico-psicológicas, donde se encuentran los significados que se le otorga a los signos verbales y no verbales, y por ende a las imágenes.

Se contempla al Conectivismo como una de las principales teorías del aprendizaje que rigen esta investigación: en primer lugar porque apunta a las relaciones entre los agentes dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje y al trabajo colaborativo y la generación del conocimiento en red y, como se mencionó anteriormente su fundador, Siemens, convoca el término de la curaduría al ambiente de la docencia.

La curaduría de contenidos visuales —en adelante CCV— para entornos virtuales de aprendizaje —EVA— y entornos complejos de aprendizaje —ECA—, es el objeto de estudio de esta investigación, y se parte de la premisa de que cada vez las instituciones educativas, las organizaciones, el equipo docente y el alumnado están más familiarizados con dichos entornos para desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El año 2020 ha sido el parteaguas de esta tendencia que, si bien ya iba en esca-

lada, se definió como la única, más conveniente y segura opción para ofrecer y recibir formación, bajo los modelos a distancia, ya fuera como curso online por LCMS —*Learning and Content Management System*—, MOOC o video en streaming. Sin importar el formato, se ha hecho evidente la inquietud del profesorado por dos razones: por tener materiales didácticos para compartir en pantalla o descargables, y que estos materiales cuenten con una presentación agradable y atractiva para el alumnado, así como con apoyos visuales que ayuden a concretar los contenidos culturales allí expuestos.

En el aspecto técnico, el método de trabajo para la recolección de datos para análisis se realizó a través de entrevistas semiestructuradas, y para el análisis de contenido se recurrió al método hermenéutico para obtener las convergencias y divergencias que ayudaron a completar el mapa constelar de la actividad y la estrategia en curaduría de contenidos visuales.

Esta propuesta busca evidenciar la necesidad de especialistas en materia de imagen y del conocimiento para su adecuada selección para ambientes virtuales de aprendizaje y entornos complejos de aprendizaje, un tipo de especialista que no sólo tenga los conocimientos de comunicación visual, sino que también posea los conocimientos suficientes para identificar los tipos de contenido educativo y elegir con asertividad dentro y fuera de la tipología de imagen didáctica las más adecuadas para representar, ilustrar o abstraer el contenido cultural y de esta forma ayudar al alumnado a una mejor aprehensión de este a lo largo de un programa educativo.

En perspectiva, se considera que la información concentrada en este documento complementa la formación en Diseño y comunicación visuales principalmente, así como a otras profesiones de la imagen. Los avances de la tecnología digital, sus aplicaciones, y el interés de las personas usuarias no expertas y entusiastas en el uso de software para la creación y edición de imágenes han sacado de contexto a las y los profesionales

de la imagen, aunque a su vez se abren nuevas posibilidades de aplicación de su conocimiento, experiencia, inteligencia viso-espacial y bagaje del mundo visual. La propuesta de esta tesis es abrir esas perspectivas. Esta especialización, por supuesto, sería en curaduría en contenidos visuales para entornos virtuales de aprendizaje, y con la cual tendrán la posibilidad de conocer una metodología a seguir para poder realizar exitosamente esta actividad.

Es de particular interés el que se pueda difundir una de las tendencias que se prevé tanto en las instituciones educativas como en organizaciones del mundo empresarial, ya que la formación, actualización y entrenamiento de personal son una necesidad constante, y en esta nueva economía del conocimiento la educación es parte de la apuesta fundamental del desarrollo sostenible.

Los procesos para esta investigación se dividen en tres grandes rubros. Primeramente el trabajo de gabinete que, a través de la compilación de literatura especializada en curaduría de arte y curaduría digital, el seguimiento profesional y la consulta de blogs de curadores de contenidos digitales, llevó a la concepción de un universo cargado de evidentes coincidencias, paralelismos y reiteraciones, lo cual dio pie a un primer intento de organización de la información obtenida por medio de un sistema de rejillas de análisis, que posteriormente se convirtió en un instrumento de análisis de contenidos.

En esta primera etapa se brinda el soporte metodológico para continuar a la incursión hacia el trabajo de campo, el cual se realizó por medio de entrevistas como medio de recolección de datos tanto a curadores/as de arte como a curadores/as de contenidos digitales, para organizar y analizar el contenido de sus descripciones y así llegar a la comprensión y generación de un corpus conceptual para la delimitación de lo que constituiría la curaduría de contenidos visuales para entornos virtuales de aprendizaje.

El tercer rubro consistió en el análisis y contraste de datos, que se realizó

por medio del análisis de contenido a partir de la información recolectada en documentos y la que se obtuvo durante las entrevistas.

El primer producto que ofrece este estudio es un modelo de análisis para la curaduría de imagen didáctica, basado tanto en los supuestos de la aplicación de la ilustración en la literatura infantil, las teorías educativas en educación en entornos digitales, las bases de las teorías del diseño y la comunicación visual como bases de posturas de la interpretación de la imagen como la hermenéutica y la fenomenología.

El segundo producto, en consecuencia, será una propuesta sistematizada para realizar la curaduría de contenidos visuales, que además de demarcar las posibilidades de su aplicación, generará el contenido transmisible a otros profesionales de la imagen para difundir esta perspectiva. Finalmente, más que un producto un aporte cíclico, es la definición del perfil de curador/a/e de contenidos visuales para entornos virtuales de aprendizaje, el cual dará las pistas a las personas profesionales en imagen para adquirir, complementar y expandir sus conocimientos.

El capítulo uno está dedicado a la revisión de las bases teóricas de la investigación, en el que se revisarán tanto los autores referentes de la curaduría como sus definiciones conceptuales y aspectos considerados cruciales para la modelación de la curaduría de contenidos visuales y su perfilación profesional. Los hallazgos de esta fase de investigación de gabinete serán de utilidad para la definición de categorías de análisis y en la discusión de resultados.

En el segundo capítulo se hará una breve revisión histórica de la evolución del término curaduría, la apropiación del término en el campo artístico y su traslación hacia los ambientes digitales y posteriormente al territorio educativo.

En el capítulo tres se revisará la categoría imagen, y se enfoca en el estudio de la imagen para la educación, donde se profundiza en sus tipologías y su

aplicación de acuerdo con los diferentes tipos de contenido educativo. En este también se tocan las bases de la interpretación desde la hermenéutica y la fenomenología al ponerlas al servicio de la lectura de imagen. Por otro lado, estas aproximaciones filosóficas se contrastan y corroboran con los actuales hallazgos que las neurociencias han arrojado en términos de percepción y apreciación de impulsos visuales. Todos estos elementos compondrán el tablero para delimitar un modelo que permita realizar el análisis de la imagen didáctica para su aplicación en un contexto educativo.

El cuarto capítulo describe en detalle los componentes metodológicos y metódicos que conforman esta investigación, que incluye la selección de muestras, el diseño de instrumentos, la inmersión en el campo y la investigación de gabinete, así como el diseño de análisis revisado en la profundidad de sus elementos.

El capítulo cinco profundiza en lo que se puede denominar el marco legal que corresponde a la curaduría de contenidos visuales, en un acercamiento a las posibilidades en las plataformas de socialización más conocidas y orientadas a los contenidos visuales. Por otra parte, se exploran las fuentes recursivas dispuestas a la obtención de contenido visual, ya sea libre, gratis, con pago de derechos y del respeto a restricciones de uso de sus licencias.

El sexto capítulo está dedicado al análisis de los resultados obtenidos por el método hermenéutico, con el ánimo de develar los diversos recursos metódicos en la confirmación de las interpretaciones, tales como las visualizaciones de datos, las incidencias numéricas y las mismas palabras de quienes participaron en la investigación, o los textos de las transcripciones de entrevista.

En el capítulo final se presentarán los resultados del proceso investigativo, fruto del encuentro entre el marco teórico referencial y el análisis de contenidos de entrevista. Este apartado persigue dar respuesta oportuna a las cuestiones investigativas establecidas en el diseño metodológico.

I

“

|

LA CURADURÍA RESPONDE LA PREGUNTA
SOBRE CÓMO VIVIR EN UN MUNDO EN EL QUE, CON
FRECUENCIA, LOS PROBLEMAS SE RELACIONAN CON
TENER DEMASIADO.

BHASKAR

|

”

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Este capítulo está dedicado a la revisión de las bases teóricas de la investigación. En él que serán revisados tanto a los autores referentes de la curaduría, así como sus definiciones conceptuales y aspectos considerados cruciales para la modelación de la curaduría de contenidos visuales y su perfilación profesional.

Los hallazgos de esta fase de gabinete servirán tanto en la definición de categorías de análisis como en la discusión de resultados.

1.1 Curaduría

La curaduría en esta investigación se entenderá, desde un contexto amplio, tal como lo presenta Bhaskar en 2016, en el que inicia su recorrido al notar la popularización repentina y un supuesto uso banal de la palabra **curaduría** — *curation* — y su forma sustantiva curador — *curator* — en los diferentes medios de comunicación y redes sociales durante los años anteriores a su libro, así como la idea tangible de que hoy en día todas las personas son curadoras. Sin embargo, él detecta que el uso de la palabra emergió por el principal problema que se tiene en el presente modo de producción; la saturación, el tener demasiado. La producción de todo ha superado a la demanda, en consecuencia se vive una época de súper abundancia, en la que hay una amplia cantidad de opciones para cubrir cualquiera de los niveles de las necesidades de la vida humana.

1.1.1 Definición

A continuación, una que su autor precisa de definición funcional:

La curaduría responde la pregunta sobre cómo vivir en un mundo en el que, con frecuencia, los problemas se relacionan con tener demasiado. Los actos de selección, refinación y acomodo para agregar valor [...] nos ayudan a superar la saturación.¹

BHASKAR

1.1.2 Modelo en curaduría. Teorías explicativas de la curaduría

Entre algunos de los factores involucrados en el modelo en curaduría de consumo, se encuentra por un lado un amplio entorno de los negocios, y sus nuevas maneras de operar. Y en particular para las empresas minoristas, el valor ya no subyace en el almacenamiento y el traslado, sino en la selección cuidadosa de la oferta de productos o servicios que brinda. Así también, nuevas teorías de la psicología se ven manifiestas en el mo-

1 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 19-20.

delo curatorial, como la de *toma de decisiones*² y la del *efecto marco*, de las cuales se han derivado diversos estudios y ambas teorías han sido aplicadas en la mercadotecnia.

La ciencia, como vasto campo del conocimiento humano, se considera el *progenitor original* del Largo Auge para el desarrollo de la economía y la tecnología. Desde la economía, un mercado saturado ha dado un cambio al valor: ahora agregar valor no es agregar más elementos, sino todo lo contrario.

En realidad la curaduría ya se realiza en, por ejemplo, gestionar una tienda o un periódico. El cambio radica, básicamente, en que la curaduría se ha vuelto más importante para sus actividades e identidad.

1.1.2.1 Enfoque

Como un enfoque “La curaduría es parte de una disciplina emergente de la *economía de postescasez* en las que las leyes de la oferta y la demanda se mueven hacia un nuevo contexto.”³ Este Auge Económico se desató a partir de eventos como la Segunda Revolución Industrial y la Primera Guerra Mundial, sucesos que acarrearón un constante crecimiento económico y tecnológico. Sin embargo, el industrial era un modelo basado en la idea de que más era más, lo cardinal era generar más, crear más y en consecuencia se generaba riqueza.

En el actual contexto de saturación, de múltiples opciones, de más oferta que demanda, el crecimiento es el resultado de agregar valor, no objetos; ya sean estos tangibles o intangibles. “El impacto de la abundancia generada por el Largo Auge está creando un nuevo paradigma económico.”⁴, ya que en economía, la escasez y la abundancia se correlacionan, y en

2 Sheena Iyengar, *The Art of Choosing*.

3 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 74.

4 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 74.



Imagen 2.
Diversas tiendas de productos selectos en Italia.
Fuente: Sandra, Pérez. 2022-23.



Imagen 3.

Tienda de autoservicio Eataly, Modena Italia. Fuente: Sandra, Pérez. 2023.

La atención dedicada a la selección y al arreglo de los productos provenientes de granjas, cooperativas y sembradíos hacen de Eataly un ejemplo de curaduría densa.

tiempos de súper abundancia el valor se relaciona con el acto de eliminar y no con el de añadir. “En su sentido más amplio, la curaduría es una manera de administrar la abundancia.”⁵

1.1.2.2 Estrategia – estrategia de negocio, marketing y didáctica

La curaduría como una estrategia se ha vuelto parte nuclear de los negocios, aunque es más fácil de identificar como estrategia de mercadeo – marketing – en internet. La primera ocurre de manera invisible al interior de los negocios “La mayoría de las empresas no cuentan con departamentos de curaduría.”⁶ La segunda aparece ya con intencionalidad, y esa sucede en la comunicación entre la empresa y sus clientes o compradores.

La curaduría en el ambiente educativo puede jugar un papel importante tanto en el cómo enseñar como en la autoformación. Good percibe cuatro factores disruptivos en el nuevo entendimiento de lo que es la educación.⁷ El primero está relacionado a las valiosas **nuevas habilidades**. El segundo factor está asociado al hecho de que los **métodos de enseñanza centrados en el estudiantado**, les compromete más. El tercero es la **actual disponibilidad de herramientas** para la curaduría y el cuarto con lo que en 2016 el autor denominó el **rápido crecimiento de la oferta de educación abierta**, algo que en 2022 ha sido una explosión, dadas las circunstancias de la emergencia sanitaria.

1.1.2.3 Habilidad

Más que hablar de una habilidad en curaduría, se puede decir que es un conjunto de habilidades, que en este estudio se denominarán talentos por ser de un espectro más amplio, que los profesionales en el siglo XXI necesitan para desarrollarse en el campo laboral.

5 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 97.

6 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 96.

7 Ben Betts y Allison Anderson, Ready, Set, Curate: 8 Learning Experts Tell You How, p. 92-93.

Bhaskar, por ejemplo, señala como habilidades de un **curador en general**: buscar, procesar, establecer secuencias, crear tendencias, selección experta, intervención, dar seguimiento, asegurar éxito, detección de patrones, acomodar y agregar valor.

Para Guallar y Aguilera, **content curator** “[...] es un profesional con habilidades y conocimientos tanto de comunicación, como de información y documentación.”⁸ Y a su vez detectan dos **competencias generales**, una en **gestión de la información**, que implica “[...] habilidades de búsqueda, selección y difusión de todo tipo de contenidos, así como conocimiento de las tecnologías, técnicas, fuentes de información y recursos relacionados.”⁹ El segundo grupo de competencias generales son las **de comunicación**, que involucra la identificación de la audiencia y creación de contenido.

Los autores suman **competencias específicas** que involucran las técnicas, las estrategias y los conocimientos de las áreas que le corresponde, ya sea en marketing, inteligencia competitiva, periodismo y, se agregaría, la educativa. Incluso, para completar el cuadro de competencias, agregan finalmente las **competencias centrales**, que corresponden al conocimiento especializado del ámbito o tema motivo de la curaduría, y el conocimiento de los *social media*.

Entre las habilidades deseables para los nuevos **ambientes educativos** Good menciona que son “[...] aquellas conectadas con la habilidad de pensar detalladamente, analizar, evaluar, examinar, encontrar, e identificar el mejor curso de la acción para alcanzar cualquier meta deseada.”¹⁰ Es necesario resaltar que ambos autores, al venir de contextos geográficos diferentes, aluden a lo que culturalmente les es significativo. En

8 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 39.

9 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 39.

10 Ben Betts y Allison Anderson, *Ready, Set, Curate: 8 Learning Experts Tell You How*, p. 92.

el caso de Guallar, proveniente de un contexto europeo, primarán las competencias y en el americano de Good las habilidades. Es oportuno señalar que, aunque competencias y habilidades están íntimamente relacionadas, carecen de sinonimia.

1.1.3 Esferas de la curaduría

1.1.3.1 Curaduría de arte

La **curaduría de arte**, vista desde del amplio espectro de la curaduría, se reconoce como curaduría tradicional, y que por hábito y antonomasia es la más reconocida entre todas las curadurías posibles.

Obrist define “...el acto de curaduría, en su forma más básica es simplemente conectar culturas, acercar sus elementos entre sí –la tarea de la curaduría es hacer uniones, que permitan a diferentes elementos tocarse.”¹¹

Balzer parafrasea la definición del Diccionario Inglés de Oxford del verbo **curar**: “...como una extensión de la práctica del museo y galería, un acto de selección, organización y presentación de artículos en la línea de un árbitro-editor.”¹²

Por su parte, Pedroza explica que **Curaduría** [de arte] es una actividad vasta, altamente especializada, idiosincrática y fragmentada “...[...] como una actividad profesional, la curaduría desafía la categorización.”¹³

Morgan explica qué es un **curador de arte** de la siguiente manera: “El término “curador” es ahora una vasta, amplia categoría que abarca varios trabajadores en el campo de las artes visuales, incluida la educación y varias disciplinas que están (finalmente) incorporadas en la panoplia del

11 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 1.

12 David Balzer, *Curationism: How curating took over the art world and everything else*.

13 Jens Hoffman (Ed.), *Ten fundamental Questions of Curating*, p. 123.

arsenal del hacer exposiciones”¹⁴ Aunque la autora reconoce que en los museos más establecidos de occidente priman las tipologías curatoriales de **cuidador** — *caretaker* —, concepción nacida con el establecimiento del museo público en el siglo XIX y **conocedor** — *connoisseur*; en inglés se utiliza el término en francés como sinónimo de experto, especialista, esteta o autoridad — y que está más asociado con el coleccionista o mecenas del siglo XV.

1.1.3.2 Curaduría periodística

La curaduría de contenidos en periodismo es:

Un complejo de actividades que incluye: 1) búsqueda y monitorización, 2) selección, 3) análisis y verificación, 4) gestión y edición, y 5) caracterización o sense making de informaciones publicadas en la web, con el objetivo de producir o mejorar productos periodísticos, lo que implica 6) la difusión de tales productos a través de plataformas digitales como sitios web de medios de comunicación, blogs y otros medios sociales.¹⁵

GUALLAR ET. AL.

Dichas funciones estaban relacionadas con la documentación o biblioteconomía. Sin embargo, en la actualidad se aplican para el periodismo que se realiza en el siglo XXI y, que además, fue el ámbito **alternativo** al mundo del arte que empezó a hacer uso de la palabra curador — *curator* — con autores como McAdams y Jarvis desde 2008, como una función de los profesionales del periodismo, la cual se puede denominar curaduría periodística. Mucho del periodismo de hoy en día está realizado, básicamente, con curaduría. El trabajo de los periodistas consiste en encontrar entre las vastas opciones de recursos disponibles en la red,

14 Jens Hoffman (Ed.), *Ten fundamental Questions of Curating*, p. 21.

15 Javier Guallar et. al., “Curación de contenidos en periodismo. Indicadores y buenas prácticas”, p. 2.

información actual que otros usuarios han publicado y compartido.

1.1.3.3 Curaduría Comercial

Otro de los terrenos de incursión de la curaduría fue la producción editorial, que desde la misma actividad del editor, se puede denominar ya como una microcuraduría. La curaduría del mundo editorial se expande a los catálogos, el acomodo de los productos en las mismas tiendas y las personas lectoras. Un caso similar al de los libros sucedió en su momento con las disqueras debido al aumento de su producción. Ambos ejemplos corresponden a lo que sería la curaduría de las llamadas industrias creativas y, por lo que también, es denominada curaduría cultural.

1.1.3.4 Curaduría de contenidos

En términos generales, se puede decir que los objetos y artículos mencionados anteriormente se pueden denominar contenidos, aunque específicamente son continentes de contenidos. Por ejemplo, en el caso de los objetos de arte gobierna la multivocidad, la emocionalidad y conceptualización. En el caso de la curaduría periodística el texto es el que toma el control de significados de otros recursos que pueden acompañarle como fotografías o videos. La industria editorial, caracterizada particularmente por el texto y este a su vez como libro y entidad escrita, tienen una tradición en reconocerse como contenido y conocimiento. En la industria de la música el contenido se puede reconocer un poco más complejo, ya que para su producción pueden estar implicados una amplia variedad de personas que crean y otras que coparticipan, y que puede iniciar por quien compone y diferentes ejecutantes de la música, quien dirige, una partitura como entidad codificada, posiblemente una entidad textual como la lírica y alguien que ejecuta en la voz, o varias voces, por lo que se puede reconocer el contenido en una pieza musical en varios niveles y sentidos.

Sin embargo, la curaduría de contenidos se reduce y especifica, como la que se realiza en y para internet, la cual por supuesto ha incrementado

con la metaforización de espacios sociales y de compra-venta, por lo que entre más y más campos se integran a internet más se acrecienta la variedad y necesidad de la curaduría de contenidos digitales.

1.1.3.5 Otras curadurías, perspectivas desde el campo artístico

Obrist en 2014 reconoce el uso de la palabra **curaduría** en diferentes contextos, más allá del campo del arte, “[...] desde una exposición de viejos Maestros hasta los contenidos de una sofisticada tienda de vinos.”¹⁶ Y percibe el cambio que esto representa en el que la curaduría y una idea contemporánea de la creatividad flotan por el mundo para “[...] tomar decisiones estéticas del a dónde ir y el qué comer, vestir y hacer.”¹⁷

A su vez, este afamado curador de arte identifica que:

La moda actual de la idea de curaduría proviene de una característica de la vida moderna que es imposible de ignorar: la proliferación y reproducción de ideas, los datos brutos, información procesada, imágenes, conocimiento disciplinario y productos materiales que estamos atestiguando hoy día. Esto es difícil de exagerar. Pero aunque los efectos explosivos de internet ahora se han vuelto muy obvios, ellos son sólo la vanguardia de un cambio más grande que ha venido ocurriendo por alrededor de un siglo.¹⁸

OBRIST

Otros agentes del campo del arte, también tienen sus observaciones respecto a la **curaduría** fuera de su ámbito profesional:

16 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 23.

17 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 23.

18 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 23.

En los años recientes, la curaduría ha sido cooptada a los campos del mercadeo y lo comercial, y vincula el fino conocer y experiencia con exclusividad y privilegio, en áreas que tienen un fuerte impacto en la cultura en general (e incluso si fuera más superficial o efímero), mucho más que nuestro pequeño (aunque dignificado) campo del arte.¹⁹

PEDROZA

De igual manera en 2013 Morgan, desde el campo artístico indaga en el uso actual del término **curador**: “Pero es también, un término que en la última década ha sido incautado por aquellos que seleccionan comida y vinos, diseñan interiores de hoteles, y otros más que participan en varios aspectos de la “cultura del estilo de vida”.²⁰

Balzer, coincide con Bhaskar, al calificar el curar como una palabra **popularizada** “[...] aplicada a todo, desde festivales de música hasta queso artesanal [...]”²¹ y al mismo tiempo reconoce la supremacía del curador en el campo del arte y la autoridad que representa de cara a grandes eventos artísticos y bienales y su poder sobre los artistas. A lo que suma otros factores: “Los programas de estudios curatoriales continúan en crecimiento, y el mundo de los negocios está adoptando la curaduría como un medio para agregar valor al contenido. Todo mundo, al parecer, es un curador.”²²

1.2 Curaduría de contenidos digitales

A partir de la aparición de internet a principios de la década de los 90 del siglo pasado, la necesidad de agentes humanos que ayudaran a las

19 Jens Hoffman, *Ten Fundamental Questions of Curating*, p. 123.

20 Jens Hoffman, *Ten Fundamental Questions of Curating*, p. 21.

21 David Balzer, *Curationism: How curating took over the art world and everything else.*

22 David Balzer, *Curationism: How curating took over the art world and everything else.*

paersonas usuarias a organizar sus espacios y sus búsquedas estuvo presente desde los primeros servicios de buscadores. Sin embargo rápidamente el número de personas usuarias y la oferta de espacios virtuales para visitar se acrecentó de manera exponencial. Este crecimiento orgánico dio paso a una forma más científica de organizar un mundo metafórico que se derramaba de las manos de aquellas primeras personas que hacían curaduría de internet.

Kim et. al. reportan que “El término “curaduría digital” fue utilizado por primera vez en 2001 como título para un seminario sobre archivos digitales, bibliotecas y eCiencia en el que varias comunidades se reunieron para discutir los retos urgentes para mejorar la administración a largo plazo de, y la preservación para el acceso a, la información digital.”²³

Es así que el concepto curaduría de contenidos ha estado relacionado desde entonces con el manejo y tratamiento de la información digital ante el crecimiento exponencial de esta, y a lo largo del tiempo ha adquirido también un **valor agregado** por cumplir **funciones** particulares como la **reducción**, la **guía** y el **descubrimiento**.

1.2.1 Definición

En 2009 Bhargava describe en su manifiesto al **curador de contenidos** como:

[...] alguien quien continuamente encuentra, agrupa, organiza y comparte el mejor y más relevante contenido de un tema específico en línea. El componente más importante en este trabajo es la palabra “continuamente”. En el mundo en tiempo real de internet, esto es crítico. Si consideras cuántos individuos están actualmente usando su cuenta en Twitter para destacar trocitos

23 Jeonghyun Kim et al., “Competencies Required for Digital Curation: An Analysis of Job Advertisements”, p. 67.

de contenido interesante que ellos localizan o cómo los usuarios de del.icio.us han etiquetado y compartido contenido en ese sitio por años, tu entenderás que esta idea ha estado creciendo orgánicamente sin parar.²⁴

BHARGAVA

Desde una perspectiva orientada a la producción investigativa, el Centro de Curaduría Digital aporta que “La **curaduría digital** es la administración y la preservación de datos e información digitales a largo plazo [...]”²⁵ Esta administración es activa e involucra el mantener, preservar y agregar valor a los datos de investigación, lo cual reduce por un lado amenazas al valor, y por otro riesgos de obsolescencia.

En 2013 Guallar y Leyva-Aguilera, autores pioneros en el tema en lengua castellana, toman en consideración la definición de Bhargava y las de otros autores para generar la propia:

Content curation es el sistema llevado a cabo por un especialista (el content curator) para una organización o a título individual, consistente en la búsqueda, selección, caracterización y difusión continua del contenido más relevantes de diversas fuentes de información en la web sobre un tema (o temas) y ámbito (o ámbitos) específicos, para una audiencia determinada, en la web (tendencia mayoritaria) o en otros contextos (por ejemplo en una organización), ofreciendo un valor añadido y estableciendo con ello la vinculación con la audiencia/usuarios de esta.²⁶ (27)

GUALLAR Y LEIVA-AGUILERA

24 Rohit Bhargava, “Manifiesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future”

25 Digital Curation Centre. <https://www.dec.ac.uk/>

26 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 27

1.2.2 Tipos de curaduría de contenidos digitales

Bajo una aproximación amplia de la curaduría, como la de Bhaskar, se desvelan diferentes capas que conforman lo que se puede denominar Modelo económico basado en curaduría. Sin embargo, para esta investigación, se consideran dos de las capas más abarcadoras, que corresponden a la curaduría escasa o de máquinas y a la curaduría densa o la que realizan los humanos.

1.2.2.1 Curaduría densa

Bhaskar describe a la curaduría densa o curaduría humana de la siguiente manera:

Es intensa, completa y se basa en elecciones personales detalladas para públicos más reducidos, habla de sus opciones y las comenta agregando un matiz adicional a la toma de decisiones. Funciona como un añadido a las capas de la curaduría.²⁷

BHASKAR

Se distingue porque incluye **valores subjetivos** como **juicios** y **sentimientos** que la inteligencia artificial aún no consigue igualar.

1.2.2.2 Curaduría escasa

La curaduría escasa o curaduría algorítmica es la que realizan las máquinas, y en su mayoría ocurre de manera **implícita**, sólo una porción de esta curaduría es evidente para los usuarios como *resultados* o *sugerencias*. Bhaskar afirma: “Es la curaduría subyacente y necesaria de internet, el conjunto de sistemas que, a través de la selección y el acomodo profundos, hacen posible la administración de la superabundancia de información.”²⁸

27 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 232.

28 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 233.

1.2.2.3 Curaduría mixta

A pesar de la necesaria división para poder hacer el análisis de tipologías, es necesario decir que la curaduría densa y la curaduría escasa suceden de manera complementaria. “La curaduría escasa hace que internet sea manejable y que su contenido sea visible. La curaduría densa va más allá de la búsqueda. Responde preguntas subjetivas, las preguntas que ni siquiera sabíamos que íbamos a hacer.”²⁹

Y aunque esta investigación está a favor de la curaduría humana, cuando sucede en los ambientes virtuales, se reconoce que es una actividad que está basada en la algorítmica.

1.3 Curaduría de contenidos en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje

1.3.1 Curaduría como función docente

En el ámbito particular de la enseñanza, Siemens publica en 2008 algunas metáforas de la nueva actitud para el cuerpo docente del siglo XXI, y hace una cita autoreferencial a un texto de su blog del año 2007, en el que detalla a los **agentes de la docencia como curador/a/e**:

el docente-curador reconoce la autonomía de los aprendices, ya comprende la frustración de explorar territorios desconocidos sin un mapa. Un curador es un aprendiz experto. En lugar de repartir conocimiento, crea espacios en los que el conocimiento puede ser creado, explorado, y conectado. Mientras los curadores entienden su campo muy bien, ellos no se adhieren a estructuras de poder tradicionales centradas en el profesor del aula. Un curador regula la libertad de los aprendices como individuos con la interpretación reflexiva del tema que se explora. Mientras que los aprendices son libres de explorar, ellos encuentran

29 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 234.

demostraciones, conceptos, y artefactos representativos de la disciplina. Su libertad para explorar es ilimitada. Pero cuando ellos se involucran con el tema en cuestión, los conceptos clave de una disciplina son transparentemente reflejados a través de las acciones curatoriales del profesor. (2007) ³⁰

SIEMENS

Que los elementos del cuerpo docente reconozcan que esto ya lo han hecho en el aula durante las clases de la enseñanza tradicional, no es novedad. El profesorado ya de por sí es considerado curador de contenidos del mundo tangente, de la realia, al compilar textos temáticos o antologías, coleccionar ejemplos visuales, audibles o audiovisuales para aumentar las posibilidades de aprendizaje y el interés del estudiantado.

1.3.1.1 Creación de contenidos educativos digitales

Particularmente en los Entornos Virtuales de Aprendizaje — EVA —, como parte de la docencia distribuida, se encuentra la creación de contenidos educativos. Esta labor vinculada a la gestión de la información y el conocimiento es realizada por una persona experta en contenidos, un elemento docente o especialista que tenga el dominio de una materia, asignatura o tema y con la capacidad de compartir esos conocimientos representados por medio de diferentes recursos como lo son el texto escrito, audio, video, imágenes, gráficos, bibliografía, y que serán expresados a lo largo de un guion instruccional, tarea que usualmente sucede con el acompañamiento de un diseñador instruccional. “Los contenidos educativos digitales son la expresión formal de saberes con el aprovechamiento de los actuales soportes digitales donde se pueden fijar la memoria y el conocimiento humano.” ³¹

30 George Siemens, “Learning and Knowing in Networks: Changing roles for Educators and Designers”, p. 17.

31 Sandra Pérez, “Creación de contenidos educativos digitales para el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Dirección de Arte II”, p. 46.

La creación de contenidos educativos tiene sus propias fases dentro del proceso total de la generación de un material didáctico para EVA. Estas fases se identifican en analogía con toda producción de medios, que se divide en preproducción, producción y postproducción de un hipermedia para educación a distancia.

1.3.1.1.1 Preproducción

La preproducción es la fase en la que la persona con funciones docentes idea cómo presentar los diferentes contenidos en atención a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje del estudiantado. Busca, selecciona y ordena materiales y está entre sus posibilidades crear producciones inéditas, como miniproducciones al interior de la etapa. En esta fase ocurren algunos procesos aislados de curaduría; no obstante, es oportuno decir que también aquí es cuando se realiza propiamente la curaduría de contenidos digitales para conformar materiales didácticos complejos: la búsqueda, selección y acomodo de todos aquellos recursos multimediales que conformarán la expresión formal de saberes de un curso en línea.

En esta fase los contenidos tanto textuales lingüísticos como los visuales y audiovisuales se colocarán, al menos en nomenclatura, a lo largo del instrumento didáctico llamado guion instruccional.

Es así que, una actividad más de la persona a cargo de la autoría “ “[...] de contenidos es la curación de contenidos, en la que buscará información de actualidad, seleccionará el contenido digital que considere con más pertinencia, significación y relevancia, que ha sido filtrada bajo criterios formativos y será compartida en el marco de la asignatura a distancia.” ³²

La curaduría de contenidos digitales en educación a distancia puede no ser necesaria en un proceso productivo de material didáctico y más si la

32 Sandra Pérez, “Creación de contenidos educativos digitales para el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Dirección de Arte II”, p. 138.

institución emisora tiene como finalidad que sus materiales didácticos sean por completo inéditos. Por otro lado, están los cursos de composición mixta en los que se requiere tanto de material inédito, como curado. Y por último están los programas de formación basados en modelos cien por ciento en curaduría de contenidos digitales.

Aunque la curaduría de contenidos puede ahorrar tiempos de producción, sí requiere de personal que cuente con los conocimientos y habilidades “[...] para la búsqueda sistematizada en el infinito espacio del cosmos digital.”³³

1.3.1.1.2 Producción

Ya que se han realizado los guiones instruccionales, y se tienen las carpetas organizadas con los materiales de apoyo y complementarios, así como las que pertenecen a los recursos o contenidos visuales, audibles y audiovisuales, el equipo de diseño multimedia recibe los materiales con el visto bueno de las personas que han colaborado con la guionización, y se procede a su integración en formato web. Esta fase representa un tiempo limitado al integrador de contenidos, ya que es aquí cuando se materializa aunque en bits y píxeles, pero todo el trabajo anterior que se apetece urgente evidenciar.

1.3.1.1.3 Postproducción

A la fase de producción le siguen continuas revisiones y evaluaciones de diferente índole, como de navegación, presentación, visualización, contenido y ajustes que solicita el equipo experto en contenidos. Esta fase es un tanto sinérgica con la anterior, ya que los ajustes y cambios solicitados y los errores detectados hacen que se regrese a la fase de producción. Es necesario subrayar que el material didáctico final no queda exento de sufrir cambios y actualizaciones del contenido, presentación, formato o

33 Sandra Pérez, “Creación de contenidos educativos digitales para el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Dirección de Arte II”, p. 138.

plataforma en emisiones futuras del curso.

Ninguna de estas fases es medible con precisión, aunque es posible que la fase de preproducción sea bastante más larga que las otras, ya que incluye la planificación y organización del trabajo, en la que se prevén situaciones y se toman decisiones didácticas y logísticas. Incluye la documentación, búsqueda, archivo y selección de material y la previsión de la generación propia de materiales o de la curaduría de contenidos digitales de otros creadores.

1.4 Panorama de la curaduría de contenidos visuales

Con la intención de cerrar el círculo, se realizó en 2019 una búsqueda sencilla en Internet relativa a la oferta laboral para un perfil como el que se propone en esta investigación. Los resultados fueron nulos en español, sin embargo al teclear el término en inglés *Visual Content Curator* el motor de búsqueda arrojó un par de ofertas de trabajo para una organización de emprendedores rusos en la ciudad de Londres. Dichas vacantes han aportado importante información a este estudio, ya que expresan claramente las necesidades del presente mercado laboral, y los conocimientos, habilidades y expectativas que debe cubrir una persona profesional para esta oferta.

De acuerdo con los autores hasta ahora revisados, se puede concluir que la Curaduría de Contenidos Visuales es parte de un sistema, en el que se busca, filtra, selecciona, archiva y publica continuamente contenido visual relevante en formatos digitales convencionales, y al cual se le da valor agregado por medio de un arreglo, creado, sin perder de vista unos objetivos educativos en la consolidación de un discurso didáctico y temático.



Esquema 1. *Elementos que conforman la Curaduría de Contenidos Visuales.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2020.

1.5 La figura de curador/a/e de contenidos visuales

La persona que ejerce la curaduría de contenidos visuales tiene habilidades de búsqueda y de planeación de contenido, además de un pensamiento creativo para alcanzar objetivos y generar nuevos discursos a partir de los recursos recabados. Tiene conocimientos de herramientas para la edición de imagen fija y en movimiento y goza de un particular “gusto” visual.

Con la documentación hasta ahora recopilada, se puede hacer el siguiente acercamiento hacia una definición de lo que es la figura del Curador/a/e de Contenidos Visuales: es una persona experta en el ámbito de lo visual, capaz de identificar imágenes y autores en diferentes acervos y bases de datos. Conoce las estrategias para contactar creativos alrededor del mundo y proponerles oportunidades de colaboración. Es capaz de usar herramientas digitales de curaduría logarítmica y se ayuda de canales de redes sociales, así como del correo electrónico.



2

“

|

PERO LOS CONCEPTOS NO ESTÁN FIJOS, ELLOS
VIAJAN ENTRE DISCIPLINAS, ENTRE CADA
ESPECIALISTA, ENTRE PERÍODOS HISTÓRICOS Y
ENTRE COMUNIDADES ACADÉMICAS
GEOGRÁFICAMENTE DISPERSAS.

BAL

|

”

DE LA CURADURÍA AL CONTEXTO EDUCATIVO

*En el presente capítulo se hará una breve
revisión histórica de la evolución del
término curaduría, la apropiación del
término en el campo artístico y su traslación
hacia los ambientes digitales y
posteriormente al
territorio educativo.*

2.1 La Curaduría

2.1.1 Hacia la curaduría de contenidos digitales

El presente apartado declina cualquier intención de hacer un estudio historiográfico del término curaduría, lo cual merecería un estudio particular y rebasaría los alcances de esta investigación. En lo subsecuente se recorrerán algunos momentos históricos que darán cuenta de un término de raíz latina, una actividad y un agente, los cuales se han transformado y adecuado a lo largo del tiempo.

El primer momento del que se tiene registro del término curaduría es en la antigua Roma, de la raíz etimológica latina *curare*: estar al cuidado de, y lo ejercían un par de perfiles que en ese momento eran denominados *curātor*. Unos eran servidores civiles, que por su condición plutárquica, adquirirían el honor civil de estar al cuidado de las obras públicas “[...] ellos eran responsables de supervisar los trabajos públicos, incluidos los acueductos del imperio, las casas para bañarse [termas y balnearios], y las alcantarillas.”³⁴ En la antigua Roma el cargo surgió por diversos intereses imperiales, y se dividían en tres curadurías de la urbe: el de más alto rango el comisario del abastecimiento y distribución del agua —*cura aquarum*—; el de las obras públicas —*cura operum publicorum et aedium*— y el del Tiber —*cura alvei Tiberis, riparum et cloacarum Urbis*—.

La segunda acepción era una figura, que aún existe, en el derecho civil y mercantil como un garante “[...] alguien que daba garantías en el establecimiento de contratos con determinados sujetos que por su minoría de edad, por su falta de sensatez, por su falta de confiabilidad debían ser acompañados de esta voz de garantía a efecto de que sus palabras o sus acuerdos no fueran sólidos en el campo del derecho.”³⁵

34 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 24.

35 Cuauhtémoc Medina, “Serie de entrevistas de la investigación Curaduría de Contenidos Visuales”. Ver Anexos.

El segundo momento del que se tiene referencia del término curaduría, es en la Edad Media. En este periodo es el agente dogmático curatus, lo que en español se conoce hasta hoy como cura. En la época del oscurantismo ³⁶, la fe y la aspiración a una sola religión regente que expandiera la idea de la existencia de un solo dios, gobernaban el corazón y las mentes del occidente de esos tiempos. En particular, en el catolicismo — de fundamento romano —, el *cura* era quien estaba al cuidado de las almas, para redimirlas y salvaguardar la fe de sus fieles creyentes.

El tercer momento del término es consecuencia de uno de los hitos más importantes de la historia, la revolución Francesa en 1789, y marcador histórico del comienzo de la modernidad, la Ilustración y el cientificismo, la razón y el positivismo, un periodo secular; laico. En ésta época surge la institución moderna llamada museo, con la apertura del Louvre, un espacio abierto al público cuyas primeras exhibiciones estaban vinculadas a la exposición de “[...] historias coloniales y nacionales, pero además la circulación de valores e ideales particulares.” ³⁷ con una narrativa expansionista. Al principio de su fundación, quienes estaban a cargo de la producción de las exhibiciones eran los *décorateurs*. “Ellos empezaron a estandarizar la práctica de instalar las colecciones del museo para mostrar tanto el desarrollo histórico como temáticas similares”. ³⁸ Así fue que este primer perfil permitió que se construyera la identidad y actividades que delinearon al futuro perfil. “Es hasta avanzado el siglo dieciocho, que curar viene a significar la tarea de estar al cuidado de la colección de museo.” ³⁹

36 Periodo histórico llamado así por la épocas subsecuentes que se consideraban iluminadas por la razón.

37 Jens Hoffman (Ed.), *Ten fundamental Questions of Curating*, p. 23

38 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 27.

39 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 24-25.



Imagen 4.

Duchamp, Marcel. *Bicycle Wheel*. 1916-17, Israel Museum, Jerusalén. “WHEELMARISR”, Fotografía de ארז האורז, Wikimedia Commons, 2022, <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:WHEELMARISR.jpg>. Consultado 11 enero 2023.



Imagen 5.

Duchamp, Marcel. Bottle Rack. 1914, Galleria Nazionale de Arte Moderna, Roma. “Bottle rack by Marcel Duchamp”, Fotografía de Daderot, Wikimedia Commons, 2019, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bottle_rack_by_Marcel_Duchamp,_1914_-_Galleria_nazionale_d%27arte_moder-na_-_Rome,_Italy_-_DSC05497.jpg. Consultado 15 junio 2021.

Ya a finales del siglo XIX inician las manifestaciones de lo que sería el Arte de Vanguardia, que transgrediría lo que la tradición anterior defendía como lo que era y debía ser el arte. El modernismo se manifestó como un periodo de filosofización en la que se exploraban las posibilidades del propio medio al evitar la representación. Un personaje definitorio para esta etapa fue Marcel Duchamp que, con su propuesta Ready-made⁴⁰, vino a romper completamente los esquemas del arte y lo que se suponía que era el creador o el artista. Inicia un arte, no basado en las habilidades plásticas y expresivas, sino un arte basado en la **elección** de objetos por parte del artista. Este nuevo tipo de expresión artística y quien lo ejecutaba marcaron la necesidad de la existencia de un agente del mundo artístico que validara lo que era arte y lo que no, ya que con esa declaración cualquier cosa podía serlo. “Duchamp no sólo inventó un tipo de arte: hizo necesario un nuevo papel.”⁴¹

Ese nuevo agente era el curador de arte, que no fue sino hasta los años 80 del siglo XX, que tomó gran fuerza y relevancia en el campo artístico extendiéndose e incrementándose a lo largo de los años 90 y posteriores: “Pero si hubo un personaje que definió el mundo del arte como uno en el que se valía todo, que fijaba tendencias y que generaba dinero en la sobreconceptualizada producción de arte en esteroides hacia principios de los años noventa y 2000, éste fue el curador.”⁴²

40 Término acuñado por el artista Marcel Duchamp en 1915 que describe a un objeto común, prefabricado que ha sido seleccionado y no materialmente alterado en ninguna manera. Y que por simplemente elegir el objeto (u objetos) y reposicionándolos o uniéndolos, titulándolos o firmándolos, el objeto encontrado se convierte en arte. (Wikipedia. en “Readymades of Marcel Duchamp” Wikipedia: The Free Encyclopedia. Wikipedia. The Free Enciclopedia. 5 Sep 2021. Web. 20 Oct 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Readymades_of_Marcel_Duchamp ; “Found Object” Wikipedia: The Free Encyclopedia. Wikipedia, The Free Enciclopedia. 8 Sep 2021. Web. 20 Oct 2021, https://en.wikipedia.org/wiki/Found_object)

41 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 86.

42 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 86.

El gran momento que puso en evidencia que algo más grande sucedía con la curaduría, y no en particular con la curaduría de arte, sucedió irónicamente en el campo artístico cuando Obrist y Moisdon cocuraron la bienal de Lyon en 2007, en la que estos curadores seleccionaron a otros sesenta, entre curadores por derecho propio, artistas y críticos para nombrarlos curadores “[...] la categoría del curador se abrió de par en par. Todo el mundo era curador. Esto era hipercuraduría, curaduría al cubo.”⁴³ Este evento dió la certeza de que en el mundo del arte la curaduría había quedado al centro.

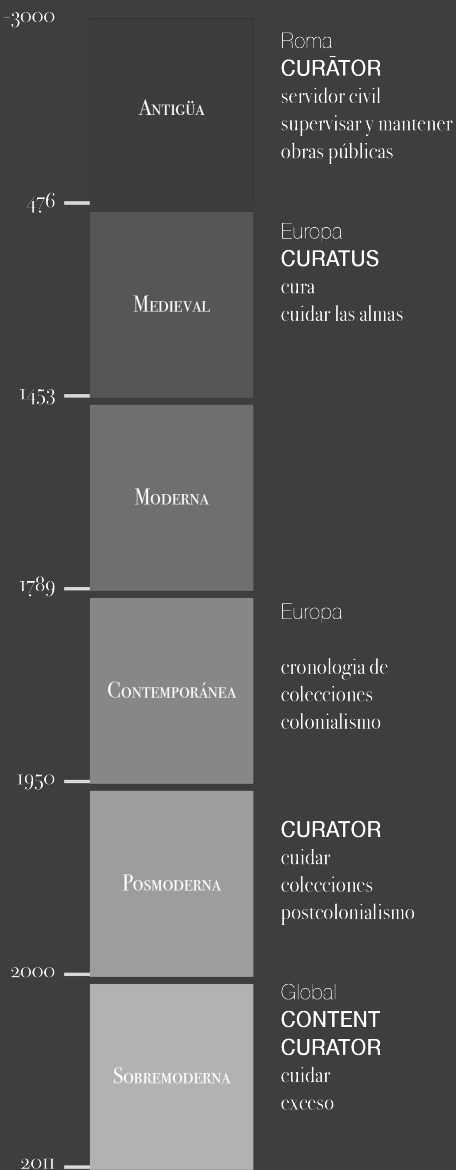
En 2008, Siemens presenta el artículo “Learning and Knowing in Networks: Changing roles for Educators and Designers” — “Aprender y conocer en redes de trabajo: Cambiar los roles para educadores y diseñadores” —⁴⁴ en el que explora el cambio de roles y de actitud del profesorado para el siglo XXI definido por las estructuras en red. Cabe mencionar, que en dicho artículo, Siemens refiere otros estudios que indican que el crecimiento de la información ha excedido la capacidad, tanto de personas como de organizaciones, para poder gestionar y dar sentido a su abundancia.

Siemens afirma que el contexto es lo que le da valor a una u otra aproximación epistemológica; sin embargo este es un momento en el que los procesos educativos están basados en el alumno⁴⁵. Ante este contexto, él autor propone una serie de metáforas de la nueva actitud de estos agentes de la educación entre los que se pueden mencionar: Docente como el maestro de un taller de arte, docente como administrador de trabajo en red, docente como consejero, docente como curador y docente como instructivista/constructivista.

43 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 80.

44 Es necesario aclarar que en ámbito de la educación a distancia el título ‘diseñador’ es atribuido a los diseñadores instruccionales; perfil generalmente cubierto por pedagogos y psicólogos educativos, lo cual se puede confirmar a lo largo del fragmento citado.

45 En el modelo económico actual, el mercado y el consumo están basados en el usuario, lo cual incide evidentemente en la estructura epistemológica. Actualmente los modelos educativos se enuncian como basados en el alumno.



Even the verb so commonly used today, to curate, and its variants (curating, curated) are coinages of the twentieth century.

OBRIST

Esquema 2.

El término curador a lo largo de los tiempos.

Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

sXV	Arte en lugares de culto: templos, catedrales, mezquitas	1449-52 Alemania Johann Gutenberg Imprenta de tipos móviles		
sXVI	1516 Leonardo Da Vinci va a vivir a Francia	1500s Academias oficiales en Roma y Florencia evaluar y clasificar arte	1500s Coleccionista y Patrón Objeto de arte portable y doméstico	
sXVII	1648 Francia Salones exhibiciones evaluadas por el público Academia Francesa Patrocinio gobierno	1650s Dinamarca Wunderkammer Ole Worm	1658 Checa - Amsterdam Jan Amós Comensky Orbis Pictus Didáctica	
sXVIII	1731 Suecia Carl Nilsson Linnæus Nomenclatura binominal Biología	Décorateurs Francia Primeros profesionales en la producción exhibiciones	1793 Francia Louvre concepto del PÚBLICO	
sXIX	1876 EEUU Molvi Dowey Sistema de Clasificación Decimal			
sXX	1990 EEUU Tim Berner Lee WWW	1994 EEUU David Bohnett John Rezner Geocities		
sXXI	2007 Canada George Siemens Profesor curador	2008 EEUU Steve Jobs App Store	2010 Canada Harold Jarche Seek > Sense> Share	2013 España Javier Quallar Javier Leiva El content curator
	2007 Suiza Francia Biennial de Lyon Hans Ulrich Obrist Moisdon Curaduría de curadores	2009 EEUU Rohit Bhargava Manifiesto del Curador de Contenidos	2011 EEUU Steven Rosenbaum Curation Nation	2016 Inglaterra Michael Bhaskar Curaduría

Esquema 3.
Hitos que han definido la actividad en curaduría.
Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

Para definir al nuevo rol del profesorado como curador/a/e Siemens hace autoreferencia a un artículo que publicó en su blog en el verano del 2007, que desafortunadamente con las referencias electrónicas citadas por el mismo autor y por otros autores que lo citan, la publicación electrónica ya no está disponible.

En 2009 Bhargava hace su declaratoria con la publicación en su blog del artículo “Manifesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future”, que pone en evidencia una actividad hasta ese momento sin nombrar, pero que ya se realizaba en las empresas, y en el caso particular de este autor, en el mundo del marketing empresarial. Este coincide con Siemens en varios aspectos, el más evidente y con el que inicia su escrito es la cantidad ingente de contenido existente y su estimación futura, lo imposible de manejar dichas cantidades de información, la sobresaturación y la necesidad de expertos en búsquedas, que puedan ayudar a los usuarios en la toma de decisiones en sus consumos, ya sean de información o en la adquisición de servicios y productos.

Y es a partir de este momento que la Curaduría de Contenidos se vuelve un tópico en tendencia, y que comenzó a captar también la atención en las universidades, en las que se generó una buena producción de artículos en blogs y en revistas indexadas, y en consecuencia la publicación de libros, tanto en el mundo del marketing como desde el ámbito académico. Empezaron a cobrar visibilidad personalidades de la curaduría de contenidos digitales como Steven Rosenbaum, Robin Good y Maria Popova en habla inglesa, y se empezó a dispersar la tendencia en habla hispana hacia la península ibérica. En España fue bien recibido el concepto y se especializaron en ello personajes como Dolors Reig, Juan Freire y Javier Guallar con Javier Leiva-Aguilera.

En 2014 desde el campo del arte se reconoce:

La moda actual por la idea de la curaduría proviene de una característica de la vida moderna que es imposible de ignorar: la proliferación y reproducción de ideas, datos brutos, información procesada, imágenes, conocimiento disciplinar y productos materiales que estamos atestiguando hoy día. Esto es difícil de exagerar. Pero aunque los efectos explosivos de internet ahora se han vuelto bastante obvios, son sólo la vanguardia de un cambio mayor que ha estado ocurriendo por alrededor de cien años.⁴⁶

OBRIST

2.1.2 Los modelos de Curaduría de Contenido

2.1.2.1 Rohit Bhargava

En 2011 Bhargava — dos años después de la enunciación del *Manifiesto del curador de contenidos* y de darle visibilidad a la actividad emergente — publica en su blog *Los cinco modelos de curación de contenidos*, que plantea como un punto de partida para poner a discusión.

Por supuesto que esta apresurada propuesta de modelos sucedió al inicio de lo que el mismo Bhargava proponía, una misma situación de la que él estaba consciente y por eso lo deja a discusión. Se puede argumentar que más que modelos, podrían ser tipos de curaduría, o más acertadamente como lo propone Guallar — basado en la propuesta de Deshpande — serían diferentes **técnicas de curación de contenidos**, las cuales serán abordadas a detalle en el apartado 2.2.2 El valor agregado en la curaduría de contenidos.

Los cinco modelos son:

46 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 23.

Agregación

Es el acto de curar la información más relevante acerca de un tema en una ubicación sencilla. Y quedan arreglos tipo catálogo, es decir diferentes recursos son congregados a un mismo espacio o página, donde el número de estos no representa un problema.

Destilación

Se entiende como el acto de curar información en el formato más simplista, en el que sólo las ideas más relevantes o importantes son compartidas. El valor radica en que será sólo presentada y consumida información desde una visión enfocada.

Elevación

Esta se refiere a la curaduría con la misión de identificar una tendencia más grande o conocimiento desde pequeñas reflexiones publicadas en línea.

Mezcla / Fusión

Las mezclas son yuxtaposiciones de curación únicas, en las que el contenido fusionado es usado para crear un nuevo punto de vista.

Cronología

Esta es una forma de curación que une información histórica organizada y en función del tiempo para mostrar una comprensión evolutiva de un tema en particular. Muy útil en temas cuya comprensión a cambiado a lo largo del tiempo.

2.1.2.2 Harold Jarche (bloguero, orador y consultor)

En 2010 publica en su blog un breve artículo en el que explica uno de los procesos del conjunto que conforman su entonces método de Gestión de Conocimiento Personal, y en el que plasma una lista de los términos que hasta entonces había usado para definir sus fases:

Ordenar (*Sort*) – **Categorizar** (*Categorize*) – **Hacer explícito** (*Make Explicit*) – **Recuperar** (*Retrieve*)
Conectar (*Connect*) – **Contribuir** (*Contribute*) – **Intercambiar** (*Exchange*)

Agregar (Aggregate) – **Filtrar** (Filter) – **Conectar** (Connect)

Y asenta al final del escrito: “Actualmente uso:”

Buscar (*Seek*) > **dar Sentido** (*Sense*) > **Compartir** (*Share*)

Dicho modelo está basado en su perspectiva del aprendizaje continuo y a lo largo de la vida, particularmente de profesionales y expertos dentro una organización. Hasta el día de hoy ha mantenido este modelo como una forma de construir lo que actualmente llama Dominio del Conocimiento Personal — *PKM* o *Personal Knowledge Management* — y ofrece un conjunto de habilidades y buenas prácticas para los individuos y los equipos de trabajo para mantenerse lúcidos en un mundo sobrecargado de información.

Cada una de las fases involucra una serie de habilidades. La fase de búsqueda (*Seek*) implica el descubrimiento y el filtrado, tanto humano, como con la ayuda de máquinas. En la generación de sentido (*Sense*) es donde se considera el valor añadido, que implica la reflexión personal, cuyos elementos clave son la validación, la síntesis, presentación y personalización de la información. La tercera fase es compartir (*Share*) en la que la recomendación es compartir con la gente adecuada en el momento correcto, en la redes correctas. (Ver esquema 4)

2.1.2.3 Beth Kanter

Poco más de año y medio después, Kanter se inspira en los principios de Jarcho para escribir en su blog lo que ella llama: *The three S's of Content Curation: Seek, Sense, Share* (Las tres S's de la curaduría de contenidos: Buscar, dar Sentido, Compartir) En el que apunta brevemente que para la búsqueda se requieren de herramientas, la generación de sentido está relacionada con la forma en que se presenta la información, y compartir las mejores piezas de información en un formato fácil de digerir y aplicar para la audiencia. (Ver esquema 5)

2.1.2.4 Javier Guallar y Javier Leiva

Estos autores — *El content curator* — proponen **Las 4S's de la content curation**, que es un modelo, que si bien considera cuatro grandes fases donde la inicial corresponde a una **S** en inglés, ellos han agregado pasos previos y posteriores que completan todo el modelo. (Ver esquema 6)

La base de este sistema son Search — Buscar —, Select — Filtrar —, Sense Making — Caracterización—, y Share — Difusión —, de ahí las cuatro eses como las grandes etapas a cumplir en un proyecto de curaduría de contenidos. Estos son precedidos por la fase de Diseño del proyecto de curaduría y les sucede la Evaluación.

En el Diseño del proyecto de curaduría están comprendidos los objetivos, la definición del tema y los contenidos; de estos últimos se plantean las fuentes de procedencia, los productos y se vislumbra la frecuencia de las publicaciones. La Búsqueda y Selección se enmarcan como un gran rubro intercorrespondiente, y es aquí donde el poder de la curaduría logarítmica y la inteligencia artificial sirven como una de las bases de su cumplimentación, y en las que curador/a/e recurre a sistemas de alertas, sistemas de agregación RRS, monitoreo en redes sociales y buscadores de medios sociales.

Posteriormente viene la Caracterización, en la que se le da sentido a la información y el curador brinda el valor agregado a la información, por medio de la presentación o el arreglo de esta; por medio de las diferentes técnicas de curación de contenidos. La Difusión es el acto de compartir esa información con el usuario, la cual puede estar basada en listas, en blogs, sitios web, en tiempo real, en servicios de social media o en LCMS — Sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje —.

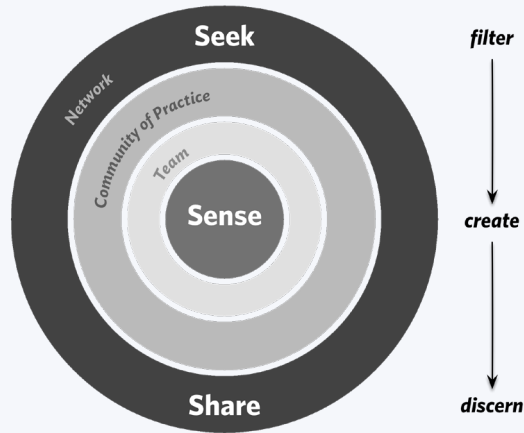
Finalmente, la Evaluación es la fase de monitoreo de cómo ha reaccionado la audiencia ante la información presentada, y lo que da pauta y retroalimentación al curador para las próximas curadurías.

2.1.2.5 Modelo del ciclo de vida de la curaduría del Centro de Curaduría Digital
El modelo está basado en la administración de datos de investigación, centrado en datos. En él se presentan gráficamente las diferentes fases para una curaduría y preservación de datos exitosa.

El Centro considera como datos tanto a los objetos digitales simples como a los complejos, así como las colecciones estructuradas conocidas como bases de datos.

El modelo cuenta con acciones que se realizan durante todo el ciclo de vida, como son la descripción y la representación de información, el plan de preservación, la supervisión y participación de la comunidad y la curaduría y preservación.

También se requieren algunas acciones secuenciales como la conceptualización, la creación o recepción, la evaluación y selección, la ingestión, las acciones de preservación, el almacenaje, el uso y reúso y la transformación, Así como algunas acciones ocasionales como el desechar, la revaloración y la migración. (Ver esquema 7.)



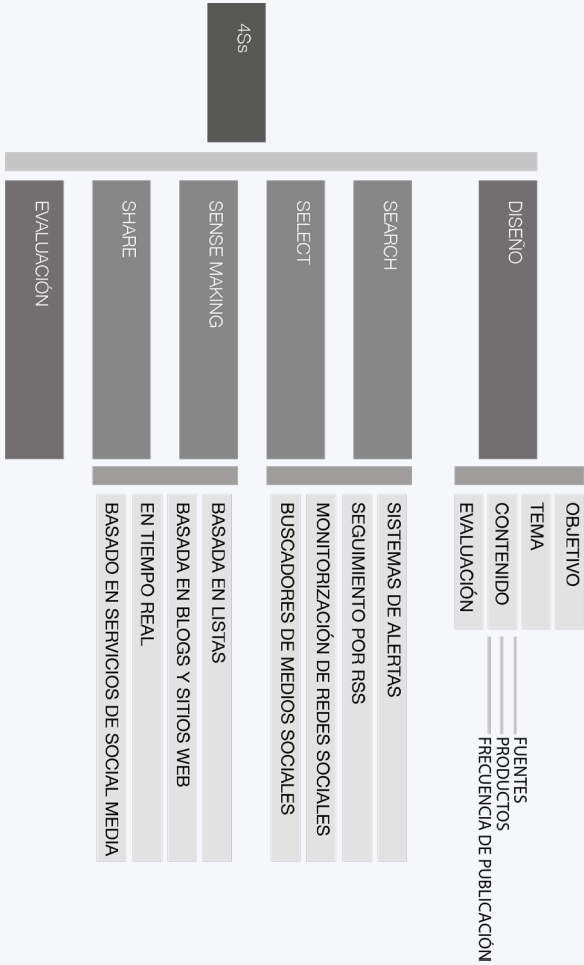
Esquema 4.

Harold, Jarche. *Work is learning. Learning is the work.* 2010, Blog de Harold Jarche. <https://jarche.com/2010/02/seek-sense-share/>. Consultado 5 febrero 2020.

SEEK	SENSE	SHARE
Define topics and organize sources	Product: Writing w/links, presentation	Credit sources and answer questions
Scan more than you capture	Annotate, Archive, Apply	Feed your network a steady diet of good stuff
Don't capture unless high quality	Must add value to work or strategy	Comment on other people's stuff
Time: 15 minutes 2x Daily	Time: 30-60 minutes Daily	Time: 15 minutes 2x Daily

Esquema 5.

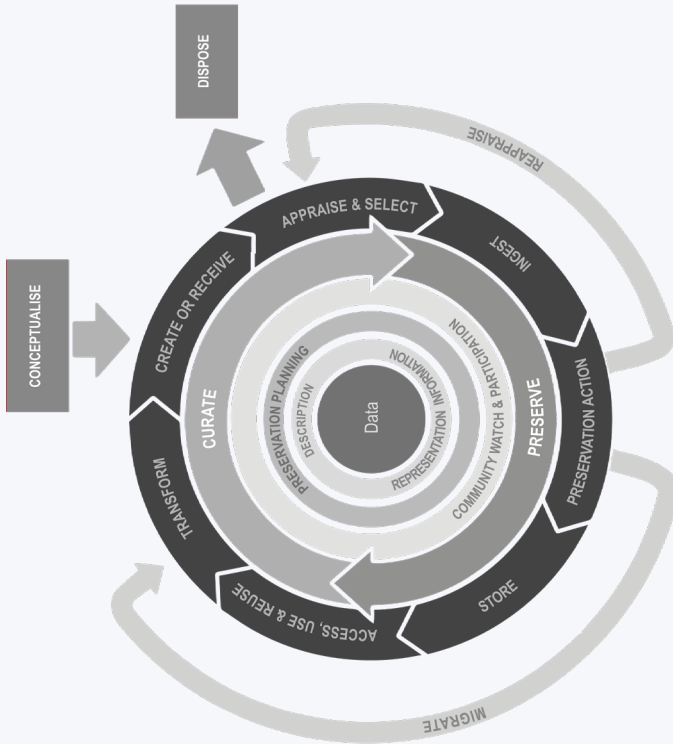
Beth, Kanter. *Content Curation Primer.* 2011. Blog de Beth Kanter. <https://bethkanter.org/content-curation-101/#:~:text=Content%20curation%20is%20a%20three,information%20is%20just%20as%20important.> Consultado 5 febrero 2020.



Esquema 6.

Modelo de las 4Ss. Basado en Guallar y Leiva-Aguilar.

Fuente: Sandra, Pérez. 2021.



Esquema 7.

Digital Curation Centre. "Curation Lifecycle Model". 2007.

<https://www.dcc.ac.uk/guidance/curation-lifecycle-model>. Consultado 8 abril 2021.

	Jarcho Proceso de PKM 2010	Kanter Las 3 S's de la curación de contenidos 2011
DISEÑO		
BÚSQUEDA	BUSCAR	BUSCAR
SELECCIÓN		
SENTIDO	SENTIDO	SENTIDO
COMPARTIR	COMPARTIR	COMPARTIR
EVALUACIÓN		

Tabla 1. *Matriz de análisis comparativo de los diferentes modelos de curaduría.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2020.

2.1.3 Universo en curaduría

La curaduría, en su forma más general de entenderla, se ha vislumbrado como una solución para dar orden y arreglo a la realidad compleja del siglo XXI. La curaduría de arte comenzó a ganar terreno y atención en los años 80, y en los 90 fue esa gran explosión de la curaduría de arte alrededor del mundo por distintas circunstancias.

Bhargava 5 modelos de curación de contenidos 2011	Guallar / Leiva Las 4S's de la curación de contenidos 2013	Guallar Técnicas de curación 2021
	DISEÑO	
	BÚSQUEDA	
	SELECCIÓN	
Técnicas: Agregación Destilación Elevación Mezcla/Fusión Cronología	SENTIDO Caracterizar	Retitular Resumir Comentar Citar Storyboarding Paralelizar
	COMPARTIR	COMPARTIR
	EVALUACIÓN	EVALUACIÓN

Históricamente, el apogeo de la curaduría de arte coincide con la década en la que internet hace su aparición, y de cómo el mundo se transformaba; los procesos de comunicación, acervo y archivo, difusión y distribución de la información, la democratización de la tecnología digital, las redes de trabajo, estudio y convivencia social. Todo eso ha generado un contexto económico y social que Bhaskar denomina de Largo Auge — *Long Boom* — “[...] el Largo Auge significa que en muchas áreas de nuestra vida, gracias a una combinación de crecimiento económico y tecnológico, la escasez ha dado paso a la abundancia.”⁴⁷

47 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, pp. 51-52.

El tener más genera desorden y exceso, impaciencia y ansiedad ante la cantidad de opciones, Bhaskar asegura que “[...] la oferta sobrepasa la demanda.”⁴⁸ Y esto es debido a que se continua con una producción bajo la idea de un modelo industrial, cuando generar más significaba generar más riqueza, pero actualmente la necesidad y el valor radican en reducir el número de opciones de entre todo el espectro de lo que hay. Bhaskar lo denomina: **Modelo económico curatorial**, en el que el nuevo paradigma se basa no en agregar, sino en el acto de eliminar.

Si bien la curaduría a la que queremos llegar parte de la curaduría de arte, estaría dentro de lo que se conoce como curaduría humana o curaduría densa. “Es intensa, completa y se basa en elecciones personales detalladas para públicos más reducidos, habla de sus opciones y las comenta agregando un matiz adicional a la toma de decisiones. Funciona como un añadido a las capas de la curaduría.”⁴⁹ Es una curaduría en la que no hay modelos o recetas para realizarla y donde cada curador y cada proyecto requieren su propio proceso, como lo hace notar Obrist en su serie e de entrevistas en *Ways of Curating*.

A esta capa de la curaduría corresponde la curaduría del mundo, de la cual se tiene como antecedente a las **Cámaras de maravillas**⁵⁰ del renacimiento: espacios privados creados por entusiastas del mundo natural y donde se acumulaban y exhibía todo tipo de cosas y objetos de diferentes partes del mundo. Se denominaba *Naturalia* a los restos tanto de supuestos como de verdaderos animales, plantas y minerales. A los objetos se les denominaba *Artificialia* que correspondía a piezas arqueológicas, obras de arte y obras ingeniosas tomadas por viajeros y exploradores. (Ver imagen 6.)

48 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 57.

49 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 232.

50 Wunderkammer, en alemán así llamaban a las colecciones privadas de la familia Habsburgo.



Imagen 6.

Girolamo, Viscardi. *Stanza delle meraviglie*. Grabado, 1622, En *Musaeum Francesco Calceolari*, Verona, Wikimedia Commons, 2013, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francesco_Calzolari_-_Cabinet_of_curiosities.jpg. Consultado 5 diciembre 2022.

En la curaduría densa también se ubica la curaduría comercial de las llamadas industrias creativas o economía naranja, y engloba a la curaduría editorial y a la curaduría musical.

Por otro lado está la curaduría algorítmica o la curaduría escasa, que “Es la curaduría subyacente y necesaria de internet, el conjunto de sistemas que, a través de la selección y el acomodo profundos, hacen posible la administración de la superabundancia de información.”⁵¹ Esta curaduría es la que permite que internet sea manejable para los diferentes tipos de usuarios. Una de las características que define esta curaduría es el uso de modelos.

El máximo exponente de la curaduría de internet es el metabuscador Google con un sistema algorítmico basado en el usuario. Sin embargo, mucha de la curaduría algorítmica tiene dos caras: la curaduría explícita que correspondería a lo que es evidente y visible en pantalla para la persona usuaria, y la curaduría implícita que es todo aquello que sucede sin que la persona usuaria esté consciente de ello. Por seguir con el ejemplo de Google, *SERP*⁵² o los resultados de búsqueda, tales como la lista de anuncios pagados, la lista orgánica con las diez primeras recomendaciones de enlaces, la caja de preguntas que la gente hace y el panel de conocimiento que se muestran en pantalla, corresponden a la curaduría explícita, en este caso los “resultados”; no obstante todo el proceso algorítmico de base semántica no es visible para el usuario.

Otra capa de la curaduría escasa son las aplicaciones para dispositivos móviles y de escritorio. Algunas de ellas, como la App Store de Macintosh, encontró la garantía para sus usuarios y el máximo valor agregado al basarla en curaduría humana. Caso contrario es Google Play, la tienda de aplicaciones para sistema operativo Android, que además de ofrecer una cantidad inmensa de opciones sin validar, se basa en la autocuradu-

51 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 233.

52 Search Engine Result Page.

ría logarítmica, que brinda resultados y recomendaciones de acuerdo con las búsquedas previas que la persona usuaria ha realizado.

En el mundo de las ventas, el ejemplo más avasallador es la tienda en línea Amazon, con un modelo de venta basado en curaduría escasa y autocuraduría que, por la cantidad de vendedores y productos que arrojan los resultados, parece abrumar a los usuarios. La alternativa la ofreció la tienda Canopy que, basada en curaduría humana, seleccionaba lo mejor y más relevante de Amazon.

En el ambiente del marketing también se encuentran las dos vertientes: se puede realizar una curaduría humana basada en la logarítmica o correr el riesgo de dejarle todo a los algoritmos. Aunque, normalmente, queda bajo supervisión humana.

En el manejo de la información, la documentación y la investigación, el ejemplo más relevante es el Centro de Curaduría Digital, en el que la producción del conocimiento académico producido en centros de investigación y universidades se pone a disposición para generar más investigación y, por ende, más conocimiento.

La persona dedicada a la docencia es un curador/a/e de contenidos. Ya lo era *offline* y ahora lo hace *online*, es curador/a/e experto/a/e y también lo es en contenidos, lo cual le permite hacer búsquedas, recuperar y validar información y compartir en sus clases el material relevante que enriquecerá las sesiones de clase.

Hasta este punto se puede decir que todas las mencionadas con anterioridad, ejecutadas por un humano, pertenecen a su vez a la curaduría experta. Su contraparte, y la que suele causar incomodidad por la aplicación frugal de los términos curador y curaduría, es la que se denomina **curaduría aficionada**, y de ella son partícipes todas las personas

usuarias de internet, al crear listas de reproducción de video y audio, en la etiquetación en redes sociales, en la creación de colecciones de imágenes en diferentes plataformas sociales. Sin embargo, todas estas son acciones, que aunque dispersas y muchas veces no intencionadas, conforman una parte de la curaduría distribuida y colaborativa y, a su vez, contribuyen o alimentan a las diferentes plataformas sociales y de consumo en un proceso logarítmico llamado autocuraduría.

Entonces, la curaduría de arte es heredera de la curaduría del mundo, ambas pertenecientes a lo que se le puede llamar **curaduría tradicional**. Actualmente estas curadurías se pueden realizar *offline* u *online*, y pertenecer o no a la curaduría de internet. La curaduría comercial se encuentra en una situación similar, aunque por la misma condición de mercado y mercancía es más susceptible a migrar, más ávidamente, hacia los entornos digitales e implementar recursos para curaduría automatizada.

Un rasgo que se ha identificado en toda la curaduría de contenidos digitales es que están regidas por modelos, sistemas y métodos a diferencia de la curaduría tradicional. Esto se debe en primera instancia a la búsqueda de estándares; la transparencia que exige internet para responder con procesos más veloces y efectivos. En segunda instancia, debido al manejo o enfrentamiento a cantidades incalculables, humanamente, de información de todo tipo.

Por supuesto que en todas las capas de la curaduría mencionadas, está implícita la curaduría de contenidos visuales, así como la de audibles, bi-media, textos y datos brutos, ya que todos ellos son contenidos digitales. Sin embargo, aunque es muy divulgado que la actual es una sociedad muy visual, superficial y narcisista o basada en las apariencias, la curaduría de contenidos visuales no figura como una en su particularidad. Si bien, la más cercana por el tema de lo visual hasta ahora es la curaduría tradicional o curaduría de arte.

González apunta que la prevalencia de lo visual tiene que ver con “[...] tres factores que inciden sobre la percepción “6 “[...] primero, los medios a través de los cuales se hacen evidentes las percepciones [...] segundo, la jerarquía misma de los sentidos; y tercero, las presuposiciones epistémicas que ordenan y clasifican lo percibido.” 53

A pesar de esta realidad, la curaduría de imágenes realizada por un ser humano no se encuentra reconocida como tal. A pesar de que hay plataformas para que las personas usuarias realicen tableros relacionados con algún tema que ellas decidan nombrar, bajo sus propios parámetros y con sus propios fines, su actividad todavía no se ha ganado el nombre oficialmente.

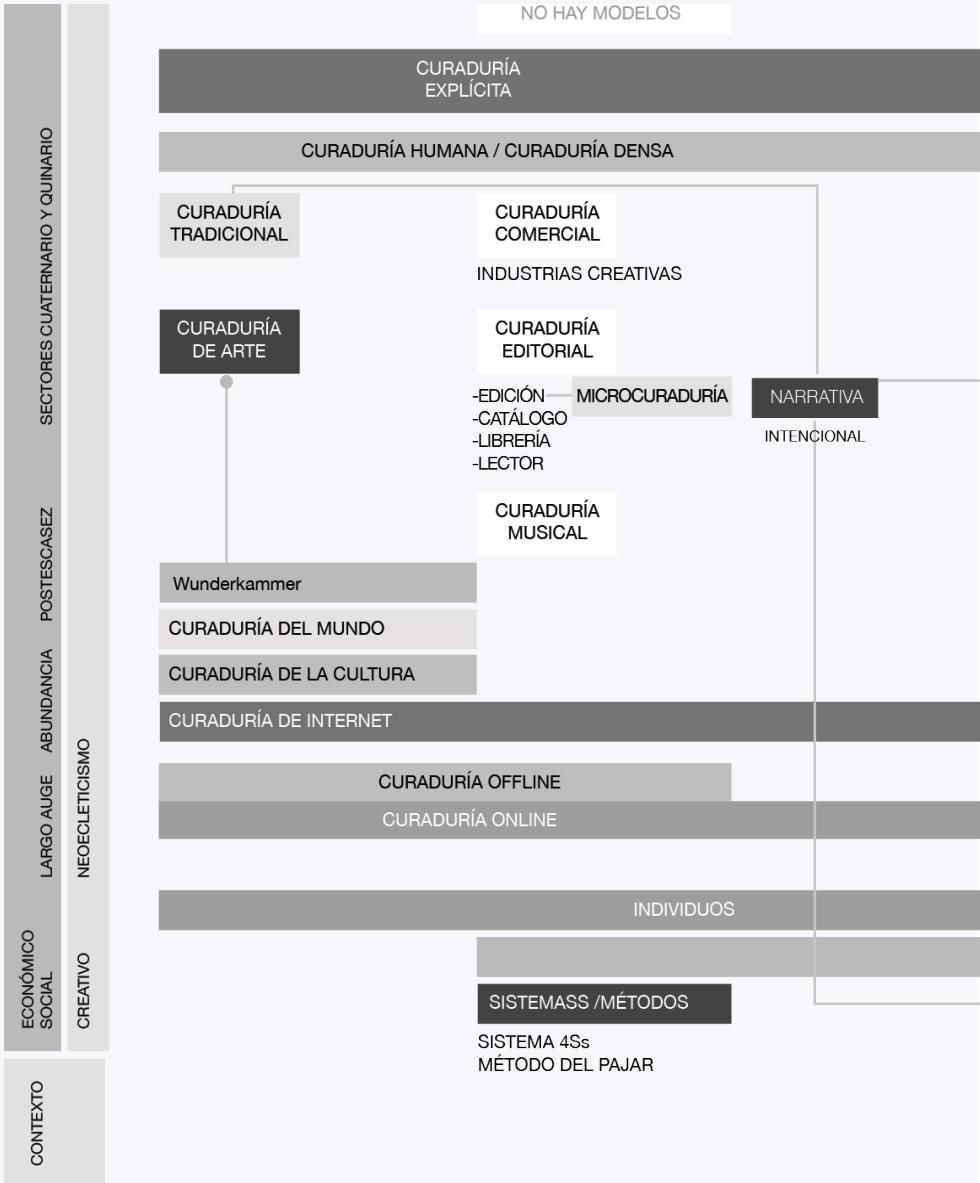
Aunque algunas publicaciones aleatorias en internet llegan a mencionar a estas plataformas como de **curaduría de imágenes**, estas ayudan sólo a cumplir parcialmente lo que sería toda la curaduría. Habría que considerar a qué capa del universo en curaduría corresponde, cuál es su intención o fin, y si dicha plataforma es el medio final de exhibición o sólo constituye una fase de una obra más compleja, ya que podría pertenecer sólo a la selección, para generar una colección o un acervo.

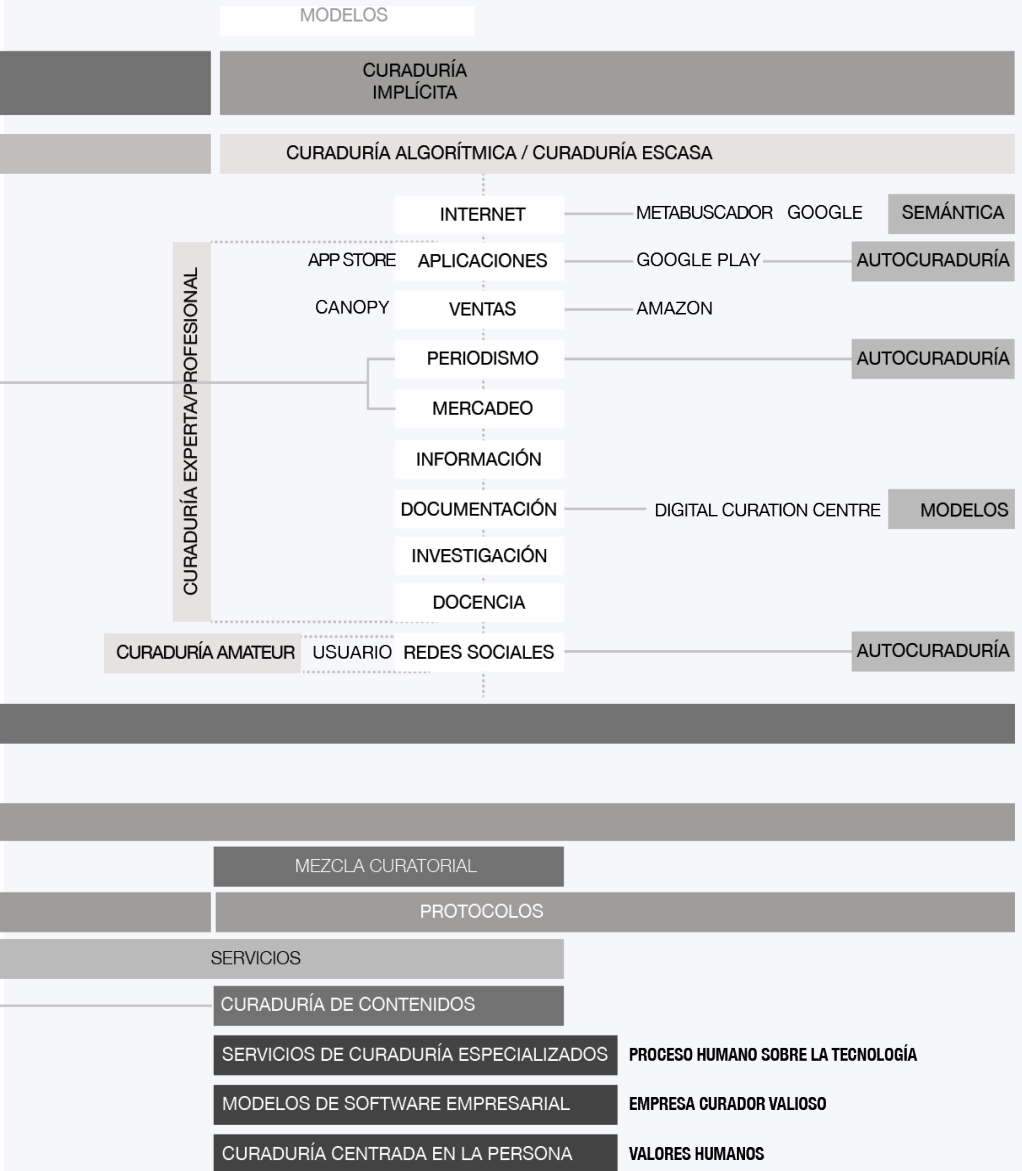
2.1.4 Curaduría humana

Se puede decir que la curaduría humana inició con la curaduría del mundo en una época preindustrial, la moderna; cuando el ser humano estaba en la búsqueda de la verdad sin que esta fuera necesariamente a través de la religión, y empieza a generar modelos del mundo y a utilizarlos para explicarlo, cuando iniciaron los grandes viajes de exploración y expansión por tierras distantes. Lo anterior acarreó nuevo y fascinante conocimiento, máquinas novedosas, innovaciones tecnológicas y el encuentro con cosas y objetos de tierras exóticas.

53 César Ochoa, *Apuntes acerca de la representación*, p. 5.

Esquema 8. Universo en curaduría. Fuente: Sandra Pérez Hernández. 20 de mayo 2021.





Algunos entusiastas coleccionistas y viajeros acumulaban muchos de estos artefactos, así como plantas y animales disecados en lugares que se conocían como gabinetes de maravillas, los cuales no tenían un particular criterio, eran un cúmulo de cosas y objetos para que quienes los visitaran se fascinaran y a la vez se despertara su curiosidad, para lo que seguramente quien estaba a cargo de la colección servía de guía y para la demostración, con tantas historias que contar y con conocimiento de todo aquello que se atesoraba.

Si se regresa a una época anterior, el *curatus* del medioevo; cura en español y *curate* ⁵⁴ en inglés, no quedaría exento de cumplir una actividad más terrenal que espiritual, como la de sólo estar al **cuidado de las almas** de los creyentes. Si se sopesa que hasta la edad media la máxima expresión del arte occidental se manifestaba en lo divino: objetos cuyo valor se fundamentaba en su función mística, la cual relegaba la estética y hasta la económica. Bhaskar apunta: “Durante buena parte de la historia, la creatividad estuvo subordinada a los temas religiosos: la música tenía como objetivo alabar a Dios; la pintura y la arquitectura estaban al servicio de la religión.” ⁵⁵ Debido a que los templos como recintos manifestaban el arte y resguardaban el arte, se puede inferir que la figura del cura medieval también adquiriría la responsabilidad de estar al cuidado de toda esa riqueza mundana.

Dicho lo anterior, es más fácil extender los eslabones hacia las siguientes etapas de la curaduría, particularmente a la que hasta hoy es la que está nombrada, aceptada y avalada en las instituciones culturales y educativas, y que por *habitus* y por antonomasia es reconocida: la **curaduría de arte**. Para esta se toma como punto de referencia la Revolución Francesa, y el surgimiento del museo público; el Louvre en París.

54 En inglés *curate* corresponde al sustantivo cura y *to curate* al verbo curar. Y es el verbo utilizado indistintamente tanto en la curaduría de arte como en la de contenidos digitales.

55 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 67.

En realidad, la historia *artística* de este recinto inició antes, con el rey Francisco I, quien derribó un antiguo fuerte y en su lugar mandó construir una residencia real de acuerdo a los estándares del Renacimiento italiano. Y fue entonces que comenzó a adquirir obras de todo el continente y a sumar nombres de artistas famosos en su colección. Hospedó, por ejemplo, a Leonardo da Vinci, quien a sus 64 años se mudó con cofres llenos de dibujos y algunas de sus pinturas más célebres. Al morir el artista, todas sus posesiones se volvieron propiedad de la familia real.

Más tarde, con Luis XIV en el poder, la familia real se muda al recién construido palacio de Versalles y el Louvre es tomado por artistas, artesanos, academias reales y oficiales reales.

A la caída del imperio, muchas obras de arte se volvieron propiedad de la República Francesa y fueron exhibidas permanentemente, mientras que los artistas se mudaban a los departamentos recientemente desocupados. En mayo de 1791, el Louvre es declarado oficialmente museo por la Asamblea Nacional, y abrió gratis tres días a la semana, con la exhibición de 537 pinturas y 184 objetos.

Lo interesante de la historia de este museo es cómo fue que se hizo de una colección de arte y su vinculación con los creadores. Inició bajo el modelo de mecenazgo otorgado por la realeza y se complementó más tarde con los saqueos y acuerdos de guerra a cargo del emperador Napoleón.

A continuación se reseña la preparación de las exposiciones en el Louvre, en su fase inicial como museo:

Las primeras personas que jugaron un papel como creadores de exposiciones profesionales en un museo fueron los *décorateurs*⁵⁶ del Louvre en el siglo dieciocho. Normalmente artistas, los *décorateurs* estaban a cargo de organizar y colgar las piezas de arte para las exposiciones anuales de la Academia. Ellos empezaron a estandarizar la práctica de la instalación de colecciones de museo para mostrar mejor, tanto los desarrollos históricos, como las similitudes temáticas.⁵⁷

OBRIST

Es en este periodo que los modelos curatoriales son académicos o aristocráticos, modelos que muchos museos occidentales y occidentalizados hasta hoy en día conservan, además de las “[...] tipologías curatoriales de cuidador y conocedor. El último es la continuación de la manifestación del coleccionista y mecenas, en particular después del desarrollo del objeto de arte portátil y doméstico del siglo XV, y el anterior emergió con el establecimiento del museo público en Europa del siglo XIX.”⁵⁸ El curador de las colecciones museísticas de los siglos XVIII y XIX se rinde a la misión de educar a las audiencias con la muestra de objetos valiosos y tesoros que ilustraban al pueblo con el expansionismo y la unificación de las naciones.

56 *Décorateurs* es la palabra francesa para denominar decorador, y para continuar con lo complejo del término curador de arte, en francés es *conservateur d'art*, lo que literalmente traduciríamos en español como conservador, y que esta actividad, al menos en el contexto mexicano, se refiere a otro profesional. En la UNAM, en el posgrado de Historia del Arte se mantienen por separado los campos del conocimiento sobre Estudios curatoriales y por otro el de los Materiales y las Técnicas en el Arte. Este último campo estaría más cercano a la conservación de obra, sin quedar exento un experto de ese campo el poder realizar tanto procesos curatoriales como curaduría de arte.

57 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*, p. 27.

58 Jens Hoffman (Ed.), *Ten fundamental Questions of Curating*, p. 23

La llegada del siglo XX fue crucial para el campo del arte. Morgan agrega “[...] uno puede decir que el curador que estableció prácticas divergentes lo hizo como resultado de su afiliación con los movimientos de arte contemporáneo y que respondía a un cambio en la producción, frecuentemente asociados a problemas contextuales más amplios, políticos y económicos, y el resultante repensar de las cuestiones de la muestra y la presentación pública.”⁵⁹

Por supuesto que no se niega que la actual curaduría de productos, servicios y de contenidos digitales devienen de la idea de la curaduría de arte. La asociación es ineludible al simplemente escuchar la expresión curaduría, mas hubo curadores antes de que esta se estableciera y en consecuencia después. Esto es relevante debido a que comenzó a usarse de forma más amplia. El crítico de arte, Martin Gayford comenta a Bhaskar: “[...] todos estos otros tipos de curaduría abrevan de aquella [curaduría artística]. Es una palabra útil, antes no había ninguna palabra para denominar esa actividad”.⁶⁰

Tampoco se puede hablar de la transición de una actual profesión, ya que en realidad, el curador de cada época ha sido curador en un determinado contexto, con funciones y propósitos específicos. No hay una clara y evidente ruta, como en el referir a una historia muy general del diseño gráfico, que pasó de ser el artista, al dibujante de publicidad, al diseñador gráfico y de ahí al diseñador y comunicador visual, diseñador multimedial, diseñador hipermedial y diseñador transmedial.

En la curaduría tradicional estaría contenida la curaduría de arte, que es la que habitualmente se reconoce como curaduría. Sus antecesores, los mencionados gabinetes de maravillas, pertenecerían a la capa de la curaduría del mundo. Y ambas corresponden a una curaduría con una

59 Jens Hoffman (Ed.), *Ten fundamental Questions of Curating*, p. 23

60 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 87.

cantidad de cosas y objetos, hasta cierto punto, manejables.

Cabe mencionar que la curaduría de arte tradicional, explícita, humana y offline, no se quedó estática con la aparición de internet durante los años 90; el mundo del arte también se empezó a transformar y a trasladar al cosmos de internet, no sólo por curadores independientes, sino también por sitios web afiliados a los museos. Entonces internet se empezó a convertir en un *archivo vivo* del arte digital. “Para el artista/curador digital no hay límites físicos que impidan la creación, distribución y contextualización de una pieza de arte.”⁶¹ Los curadores digitales han creado restricciones estéticas y conceptuales, al limitar como medio a internet y que el trabajo sólo pueda ser reconocido bajo el contexto creado por el curador; sin embargo es un trabajo en colaboración entre el curador y el artista. Y, como reporta Schleiner “Las exposiciones en línea [...] se convierten en bases de datos donde el curador o el equipo curatorial elige los mecanismos de búsqueda y acceso.”⁶² Debido a “[...] la naturaleza del trabajo en línea, que es la conexión con otros sitios en la red, entonces los dueños de sitios web asumen el papel de curador y crítico cultural y crean cadenas de significado a través de la asociación, comparación, y yuxtaposición”.⁶³

Jeffery refiere a Schleiner, quien denomina a estos curadores en línea como **filtradores** (*Filter Feeders*). Por supuesto que esta es una de las respuestas por parte del campo artístico, en defensa del “curador tradicional del mundo real”. Schleiner hace un listado comparativo para manifestar las distinciones entre estos dos perfiles:

61 Celina Jeffery (Ed.), *The Artist as a Curator*, p. 84.

62 Celina Jeffery (Ed.), *The Artist as a Curator*, p. 85

63 Celina Jeffery (Ed.), *The Artist as a Curator*, p. 86.

Curador	Filtrador
Espacio de exposición en museo o galería	Espacio periférico, en tándem
Educación en Historia del Arte	Crítica de la cultura pop, enseña historia
Enlaza con ricos mecenas de arte	Enlaza con otros filtradores y artistas
Ubicado en metrópolis y urbes	Ubicación dispersa
Navega burocrática e institucionalmente bien	Fluye y evita instituciones
Arte como mercancía	Efímero, retos de preservación extremos
Permanece dentro de la comunidad artística	Se infiltra, subvierte otras comunidades

Tabla 2.

Traducción del comparativo entre curador y filtrador. Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

Ya en 2003, Schleiner podía hacer estas distinciones de lo que ocurría entre la curaduría tradicional de arte y la curaduría digital de arte, y sería oportuno mencionar que esta última ya se realizaba tanto con objetos físicos de arte, como con objetos intangibles de arte o arte digital. Este listado da cuenta de que a quien se denomina “filtrador/a/e”, marcaría las pautas para perfiles venideros. Desde esta apreciación se puede percibir la incomodidad e incredulidad que provocaba un perfil profesional metaforizado en internet, en el que se ve superficialidad de conocimiento, deslocalización, inestabilidad y desorden. No obstante, al mismo tiempo se reconoce lo complicado de la sustancia que se maneja, lo efímero y lo difícil de su preservación, la entrada al manejo de la complejidad.

Con el advenimiento de las industrias creativas, surge una curaduría comercial, en la que tanto libros y música empiezan a conformar la capa de la curaduría de la cultura junto con el arte. La curaduría comercial abarca en algunos casos procesos como la edición, la cual se considera una microcuraduría, la curaduría de un catálogo, la curaduría en la tienda o librería de lo que se exhibe y cómo se exhibe, y finalmente la curaduría de quien escucha o de quien lee.

La **curaduría comercial** offline se ha extendido a otros terrenos más allá de lo cultural, se puede decir hacia lo llanamente de consumo, como en vinos, quesos, ropa y más. En este punto los curadores han tomado un papel como guías de consumo, son celebridades que les respalda algún tipo de reputación y su audiencia confía en ellos y en sus sugerencias.

A pesar del control de la curaduría implícita y explícita realizada por los protocolos de la curaduría algorítmica o curaduría escasa, hasta hoy la máquina no deja de tener sus limitaciones en los resultados cuando una persona usuaria hace búsquedas en internet por medio de un metabuscador. Es aquí, donde las organizaciones que ofrecen productos y servicios online han encontrado una ventaja de venta en la curaduría de contenidos digitales, una propuesta de curaduría de contenidos digitales realizada por humanos, para garantizar cercanía con los usuarios y garantizar las ventas por medio de la confianza, la selección y el acomodo.

Ahora bien, dentro de los servicios de curaduría de contenidos digitales se encuentran los **servicios de curaduría especializados**, que son justo aquellos donde la curaduría densa o humana participa y genera un valor agregado.

También se encuentran los modelos de software empresarial, que son poderosas herramientas que por medio de algoritmos y de programación y supervisión humana ayudan a las empresas a encontrar contenidos

relevantes tanto para la misma empresa como para sus consumidores.

Por último está la **curaduría centrada en la persona**, que es una curaduría personal y particular. Esta curaduría puede estar relacionada a la creación de marca personal, y en los casos de *solopreneurs* o monoempresarios, donde una marca es una persona, para lo cual se ven implicadas todavía más las valoraciones humanas: es curaduría humana de alta densidad.

Uno de los problemas para entender la curaduría en la posmodernidad, o en una ya más sentida sobremodernidad, es la complejidad que estructura la era digital. Por ejemplo, una app, o aplicación web o para dispositivos móviles, es a la vez “[...] tanto una tecnología de consumo como un *software* y un negocio de ventas.”⁶⁴ y la curaduría puede estar en cada uno de esos aspectos. En un mundo saturado, la curaduría es “[...] una manera de recrear nuestra cultura, los medios y los negocios acorde al siglo XXI.”⁶⁵

2.1.5 Curaduría algorítmica

Los sistemas de clasificación surgieron en ambientes donde la información, a pesar de amplia, era manejable. Ejemplo de ello lo expone Bhaskar al mencionar al sueco Linneo, quien en 1731 desarrolló la nomenclatura binominal para la clasificación de las especies, una de las grandes aportaciones a la biología y a los modelos taxonómicos por ser estable e interoperable. Por su parte, Rosenbaum⁶⁶ hace referencia al sistema decimal que Melvil Dewey desarrolló para la clasificación universal en las bibliotecas, un sistema al que califica de rígido e inflexible para el cosmos digital, ya que en este último, todos sus usuarios son susceptibles de publicar y consultar páginas publicadas.

64 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 100.

65 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 141.

66 Steven Rosenbaum, *Curate This: The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*.

Las **categorías** hacen que las cosas sean más fáciles, dan orden y simplifican, facilitan las búsquedas y aceleran el encuentro. “Los curadores crean, administran y filtran categorías.”⁶⁷ para darle sentido o nuevos ángulos al mundo. “Para comprenderlas, construirlas y usarlas se necesita creatividad e imaginación.”⁶⁸

El sistema interoperable que se ha desarrollado para los sistemas digitales, capaz de dar la información o parámetros necesarios tanto para el almacenaje como para el fácil rastreo de contenidos y recursos digitales, son los **metadatos**, que más allá de un título o un nombre propio o descriptivo, incluye diferentes datos orientativos que ayudan a los diferentes sistemas de búsqueda a encontrarlos, ya sea por codificaciones alfanuméricas, títulos o nombres propios y descriptivos, tema, materia o campo del conocimiento, autor, calidad y otros atributos.

Además de brindar información sobre otros datos y dar orden, los metadatos facilitan las búsquedas y el análisis de datos, ayudan en la progresiva estandarización que se pretende en internet para hacerlo menos caótico. La gestión de estos datos en la complejidad es más susceptible a la automatización: los sistemas organizan la nueva información de acuerdo con categorías preestablecidas o autogeneradas por el mismo recurso y, por ende, es más sencillo manejarlos durante los cambios de sistema y sus actualizaciones.

Usualmente, el uso de metadatos en Educación a Distancia es aplicado al total de un material didáctico, que puede ser un curso completo, una asignatura o programa educativo, la unidad temática de una asignatura o la unidad mínima decidida por la institución educativa, ya sea como una clase magistral o un minicurso. Esto ha sido formulado para proyectos de planes curriculares flexibles, en los que el usuario hace una búsqueda

67 Michael Bhaskar, Curaduría. *El poder de la selección en un mundo de excesos*, p.166.

68 Michael Bhaskar, Curaduría. *El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 168.

específica con base en sus intereses, y en los resultados aparecerá un listado de cursos o clases relacionados.

La administración de contenidos visuales no ocurre de la misma manera, al menos no en el almacenamiento, pues las imágenes quedan empaquetadas en el total del material didáctico.

Lo cierto es que la administración de la configuración de los recursos visuales y en general todos los recursos multimedia recurren a una organización y codificación interna, la cual puede ser creada por el mismo curador de contenidos visuales, o bajo los parámetros del guion instruccional o institucionales. Generalmente se organizan en carpetas exclusivas para los recursos multimedia o de manera particular para imágenes, según los estándares de organización o documentación de los archivos que conforman un sitio web.

Lo que la curaduría algorítmica de internet deja, a los usuarios en general y a los curadores de contenidos en particular, es la sensación de selección. Bhaskar afirma: “Lo que queremos es la sensación de la elección, más que la elección en sí.”⁶⁹ Y esta misma sensación es la que experimenta el curador de contenidos, ya que invariablemente para sus pesquisas recurre a fuentes precuradas, desde el mismo metabuscador en el que hace búsquedas generales, como las búsquedas especializadas en acervos digitales de bibliotecas, centros de investigación, bancos de imágenes o repositorios de instituciones educativas.

2.2 Los principios y efectos de la curaduría

Se puede argumentar entonces que el valor agregado de la curaduría podría ubicarse en los rubros de Producción y Mercadotecnia de la Cadena de Valor Agregado general de una organización, no obstante, si se considera el contexto hipermediatizado en el que se desenvuelve la sociedad

69 Michael Bhaskar, Curaduría. *El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 117.

red, se habla más bien de un nuevo valor, que se encuentra latente en el cosmos digital, y que sólo puede ser liberado por la Selección y el Arreglo, los principios suplementarios de la curaduría.

En Bhaskar encontramos lo que él denomina los **principios suplementarios** de la curaduría, a los que considera los rubros más amplios de este proceso: la selección y el arreglo. Así mismo describe un listado de lo que él llama los efectos secundarios de la curaduría.

2.2.1 Selección

La **selección** es el **primer principio** de la curaduría: es especializada y sigue objetivos concretos. Se trata de una fase de eliminación y reducción de opciones concretamente. En el cosmos digital de internet se encuentra un conjunto amplio de personas productoras diversas y prosumidoras complejas que aparecerán en un cliqueo de búsqueda desde un metabuscador, o dentro del área de búsqueda de una red social particular, o en un repositorio especializado o un banco de imágenes. La selección ayuda en la reducción de posibilidades, o a la reducción de opciones y a combatir la saturación. “La selección es la diferencia entre lo conocido y lo desconocido, entre la saturación y el equilibrio, entre el caos y el valor.” ⁷⁰

Lo que produce la curaduría son restricciones productivas; es decir, basadas en la abundancia y en el conocimiento experto. “El valor de la curaduría nunca yace solamente en la selección. Yace en una selección informada por un conocimiento que no se puede simular.” ⁷¹ El curador es un seleccionador experto, lo que significa que está respaldado por un *corpus* de conocimiento basado en años de estudio y práctica y cuyos juicios, gusto e instintos se han perfeccionado a lo largo “[...] de miles de horas de estudio e inmersión.” ⁷²

70 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 128.

71 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 119.

72 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 118.

2.2.2 Arreglo

El **segundo principio** de la curaduría es el **arreglo**, que fundamentalmente es donde se organiza, se ordena, se yuxtapone y se contextualiza el total de lo ya seleccionado. Es donde se establecen relaciones, adquiere coherencia y genera un marco para alcanzar objetivos determinados: los contenidos seleccionados de alguna manera sufren un cambio.

Para Rosenbaum, el contexto desde su aproximación mercadológica “[...] provee de señales por las que puedes retocar tu estrategia para maximizar alcance, rango, crecimiento y potencial.”⁷³ El autor agrega “Como los humanos son visuales por naturaleza, colocando el contenido correcto en el contexto correcto puede dar lugar a una variedad de significados y emociones”⁷⁴ Para él, el entender el contexto visual es integral para el éxito de la curaduría de contenidos, ya que también es una manera de la transmisión de ideas. Y este conocimiento del contexto le permite a curador/a/e afectar a la audiencia a un nivel más psicológico.

2.2.2.1 MARCO EN CURADURÍA

Tanto en Marketing como en la curaduría de mercado, el marco está relacionado con los comportamientos de consumo: el marco afecta en las decisiones de los consumidores bajo los conceptos básicos de ganancia o pérdida. Al consumidor le gusta sentir que “gana” al adquirir un servicio o producto, al pagar lo mismo en comparación con otro en apariencia idéntico, pero que no le brinda los mismos beneficios.

Este es un proceso asociado con la toma de decisiones que estudiaron los psicólogos Tversky y Kahneman (1979). Iyengar y Lepper han continuado el estudio de la toma de decisiones al considerar una cantidad de opciones: los resultados revelan que a mayor número de opciones menos posibilidad elección existe; la elección en el mercado se traduce como venta.

73 Steven Rosenbaum, *Curate This: The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*.

74 Steven Rosenbaum, *Curate This: The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*.

Ahora bien, si se regresa un poco atrás al marco referencial del diseño y comunicación visual, se puede reconocer que allí se concentra una entidad muy poderosa. Si se toman en cuenta los ejemplos de Bhaskar en cuanto a la generación de marcos, estos van desde dar la información o descripción textual en un envase. Un ejemplo de Marco de atribución se puede encontrar en *The Decision Lab* ⁷⁵ “este producto mata el 95% de los gérmenes / este producto no mata el 5% de los gérmenes, en cuanto a la información o descripción verbal- auditiva recibida. De igual manera lo hizo Brochet al experimentar con catadores de vinos para que descubrieran las notas entre un vino blanco y un vino tinto, el cual era el mismo vino blanco coloreado, ⁷⁶ o bien el marco es dado por el envase mismo, también lo refiere Bhaskar: cuando estamos dispuestos a pagar más dinero por agua mineral común sólo porque viene en una botella con un diseño más divertido o más elegante. El poder de los marcos es que crean expectativas.

Entonces ¿qué significa esto? ¿qué los catadores franceses, la alta cultura, puede ser traicionada por un colorante de alimentos y modificar totalmente la percepción del conocedor? Así es. El montaje, el marco que en este experimento incluía la cava, quien dirigía la cata, las copas, las botellas y los vinos guiaron y distorsionaron la percepción olfativa y degustativa de los conocedores por medio de las descripciones que recibieron, lo que tocaron y el color de los vinos que vieron y probaron.

2.2.2.2 EL MARCO EN CURADURÍA DE CONTENIDOS VISUALES

Entonces, al dar la continuidad del marco en EVA, o al continuar la composición de un programa educativo en EVA, las colecciones, o campo de contenidos visuales generadas deben cumplir los objetivos educativos. En la curaduría la creación surge “[...] de la síntesis de ideas ya

75 “Why do our decisions depend on how options are presented to us?”. *The decision lab*. <https://thedeisionlab.com/biases/framing-effect>.

76 Tyler Cowen, *The Age of the Infotvore*.

existentes; de una nueva manera de ver las cosas.”⁷⁷

El efecto marco en la curaduría de contenidos visuales, no pretende afectar las decisiones; más bien, busca condensar la información de un programa educativo, entre texto y otros recursos multimedia en la búsqueda del logro de objetivos de aprendizaje.

Por su formación profesional y su práctica el curador de contenidos, sabe cómo generar estos marcos y, aun más importante, puede detectarlos. Esta es realmente la habilidad que se trata de rescatar y resaltar de toda esta información acerca del marco.

Para el desvanecimiento del efecto marco hay dos métodos que dependen de si el problema es causado por una descripción o por características individuales. Akbulut⁷⁸ reporta el par de métodos más efectivos para desvanecer el efecto marco; el primero es el método de Cheng y Wu que consta en presentar advertencias acerca del marco de pérdida o ganancia, lo cual dirige la atención del individuo directamente a la formulación del problema. El segundo método es el de Thomas y Millar que se concentra en características personales, y que concluye en la efectividad al incrementar el proceso analítico.

2.2.3 Reconocimiento de patrones

Una de las principales tareas de curador/a/e es encontrar y establecer relaciones, comprender las conexiones, el cómo unas piezas encajan con otras. Los curadores pueden “[...] ver, comprender e interpretar la gestalt y al hacerlo pueden crear una nueva.”⁷⁹ A esto también se le conoce como **detección de patrones**.

77 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 71.

78 Ezgi Akbulut, “Debiasing Framing Effect: Analytical Processing And Explicit Warning”.

79 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 135.

En Rosenbaum se encuentra una cita del archivista e historiador de internet Jason Scott: “Implicito en la palabra curador hay un sentido intuitivo de reconocimiento de patrones... Más visual que un mero editor, el curador de Internet requiere un sentido de las relaciones entre palabras, imágenes, espacio, y formas.” ⁸⁰

Bhaskar rescata la idea del reconocimiento de patrones al citar a la curadora digital Maria Popova: “El arte de la curaduría no tiene que ver con las piezas de contenido individual, sino con la manera en que estas piezas encajan unas con otras, la historia que se cuenta al ponerlas juntas y la declaración del contexto del arte y la cultura que generan en conjunto.” ⁸¹

2.2.4 Efectos de la curaduría

Los **efectos suplementarios** de la curaduría no son exhaustivos, en referencia a que no aparecen todos en un mismo proceso de curaduría, ya que dependerá de cada curador/a/e de contenidos el uso de algunos de ellos. Entre algunos de estos efectos se encuentran la reducción, el refinamiento, la simplificación, la categorización, la presentación y la exposición, la explicación y narrativa, preservación y cuidado, la yuxtaposición, la aclaración, la narración, la contextualización, la filtración, la conexión y la elevación.

Como parte exclusiva a la fase de **Selección** están los efectos de **reducción** y **refinamiento**, los cuales ocurren de manera simultánea. La **reducción** por su parte se dedica a eliminar, a excluir, a decir no. Es un proceso que sigue una dirección y busca la mejora.

80 Steven Rosenbaum, *Curation Nation*.

81 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 134.

2.3 El valor agregado y la responsabilidad en curaduría

2.3.1 El valor agregado

A lo largo de literatura especializada que se ha revisado a propósito de esta investigación, se han encontrado al menos tres vertientes que tocan el aspecto de teorías o postulados vinculados a la economía. Por un lado Bhaskar, quien propone que el actual es un Modelo económico basado en el consumo por curaduría; también se puede mencionar la Teoría de la economía de la imagen de Barthes, y por último la Lógica del valor de uso de Baudrillard.

El diseño es una disciplina que nació bajo las necesidades de la sociedad postindustrial, la cual obedece y depende tanto de los cambios económicos como de los tecnológicos: se modifica, se adecua y se transforma conforme estos están en constante mutación. “El diseñador trabaja en colaboración con la ciencia y con la industria [...]”⁸² por lo tanto “[...] las leyes de *producción, distribución y consumo* [...]”⁸³ rigen la actividad del diseñador.

En el arte, curador/a/e, surgió como el agente, que en un momento en el que el arte podía ser cualquier cosa y estar en cualquier lugar, unía todo. Podía validar lo que era arte y lo que no. Explicaba su importancia a través de un cuerpo teórico, pero también generaba la idea del valor, y no sólo de un valor monetario por supuesto, sino de un valor estético, cultural, histórico, político, social y educativo.

En el Método de análisis estratégico,⁸⁴ Porter plantea un par de estructuras que sostienen valor en la actividad de una organización, a las que denomina cadenas de valor.

82 Bruno Munari, *Diseño y comunicación visual*. p. 354.

83 Luz del Carmen Vilchis, *Metodología*, p. 73.

84 Michael Porter, *Ventajas competitivas*.

**Tabla 2.***Cadena de Valor Industrial.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2021.

2.3.1.1 Cadena del valor industrial

Porter explica que toda organización presenta una cadena de valor industrial, y al mismo tiempo forma parte de los eslabones verticales de esa cadena. Esta inicia desde la obtención de la materia prima, sus primeras fases de transformación, la comercialización, mantenimiento, instalación, soporte técnico, hasta el reciclaje.

Por lo anterior, la cadena de valor industrial es un conjunto de actividades y empresas interrelacionadas que generan valor, y estas actividades pueden ser identificables tanto en grandes como en medianas empresas.

La cadena de valor industrial se usa como un método en las empresas para identificar las actividades de las cuales están conformadas, e incluye tanto a proveedores como competidores, con vistas a mejorar la producción o ampliar la empresa y a tomar deci-

Tabla 3. *Cadena de Valor Agregado.* Fuente: Sandra, Pérez. 2021.

siones y generar vínculos; en otras palabras, se orienta a la toma de decisiones estratégicas con un enfoque externo a la empresa y es de base social, ya que una falla en los movimientos de uno de los eslabones finales puede afectar dramáticamente los eslabones anteriores de la cadena.

El conjunto de propuestas teóricas mencionadas revela la orientación del valor en curaduría: la actividad humana sobre la materia tangible e intangible de la imagen o, más propiamente dicho, de los contenidos visuales. Debido a que actualmente se vive en una sobreindustrialización de producción de objetos tangibles y digitales, la diferencia del trabajo sutil, humano y sensible viene a agregar valor a los procesos mercantiles, de ocio y educativos; sobre los resultados automatizados, basados en coincidencias y lógica computacional de la curaduría logarítmica.

2.3.1.2 Cadena de valor agregado

La cadena de valor agregado es un modelo estratégico conveniente para las pequeñas empresas, ya que tiene una estructura horizontal en la que se analizan las actividades de la empresa en diferentes áreas funcionales, es un análisis interno. Va desde proveedores de materia prima hasta la clientela, y en este método se busca identificar su comportamiento.

Está centrado en las decisiones controlables para adquirir ventajas competitivas, pero no se debe perder de vista a competidores, proveedores y clientes. Además, es un modelo centrado en la disminución de costos o la creación de diferenciación en detalle.

MERCADOTECNIA

DISTRIBUCIÓN

SERVICIO AL
CLIENTE

CLIENTES

Cadena de valor industrial	Cadena de valor agregado
Grande y mediana empresa	Pequeña empresa
Método	Modelo
Identificar actividades interrelacionadas	Identificar actividades en áreas funcionales interdependientes
Proveedores y competidores	De proveedores (compras) a clientes (ventas)
Enfoque externo a la empresa	Enfoque interno a la empresa
Vertical	Horizontal
Importancia corporativa	Importancia social
Imagen empresarial	Ambiente empresarial
Toma de decisiones estratégicas -integración -compra -fabricación	Disminución de costos Diferenciación en detalle Maximizar utilidades Mas fuerza en el mercado
Juego de variables internas (incremento / reducción) (costos, ingresos, activos, acciones)	
BALANCE GENERACION DE MAYOR VALOR	

Tabla 4.
Matriz comparativa entre Valor industrial y Valor agregado.

Fuente: Sandra, Pérez. 2021.

Lo ideal es que tanto la cadena de valor industrial como la de valor agregado se complementen. Entonces, se genera un juego con las variables internas: costos, ingresos, activos y acciones, donde se incrementan o reducen para provocar un beneficio o un balance que puede resultar en que la empresa sea el productor de más bajo costo o el generador de mayor valor ante los clientes.

En continuidad con las ideas de Porter,⁸⁵ se puede reconocer la constante búsqueda por la creación de valor por parte de las organizaciones a sus clientes y de los países como emplazamientos de negocios, así como la inherente necesidad de generar estrategias para conseguirlo. “El valor es la capacidad de satisfacer o rebasar las necesidades de los clientes, y también de hacerlo eficientemente.”⁸⁶ Una de las propuestas de la Curaduría de Contenidos Visuales como elemento constituyente de la docencia distribuida es agregar valor humano y sensible dentro del terreno educativo y comunicativo en todas sus vertientes, tanto al interior de las instituciones, como de las organizaciones.

Ahora bien, fuera de las teorías económicas formuladas entre la educación y los procesos productivos como la formación del capital humano y su consecuente incidencia en el crecimiento de la economía, la perspectiva del valor agregado en esta investigación tiene una orientación humanista y con sus respectivos factores que le acompañan, o como Porter lo denomina, un valor social, que es el recibir altos beneficios por cada moneda invertida, lo cual es considerado el actual imperativo de las organizaciones que buscan el bien público, tal como lo son las instituciones educativas.

2.3.1.3 Cadena del valor digital

El mundo digital es una de las metáforas de la realidad, más reciente

85 Michael Porter, *Ser competitivo*.

86 Michael Porter, *Ser competitivo*.

que la industrial y que llega a penas los treinta años. La mayoría de sus estructuras están en construcción continua debido, por un lado, a su corta existencia y, por el otro, a la dimensión fractal y su estructura rizomática. Su complejidad, a pesar de la búsqueda de estándares, es difícil de manejar: además de su constante evolución y la aparición de nuevas problemáticas, la hace difícil de coger bajo un régimen consensuado. Sin embargo, los esfuerzos de los estándares internacionales no cesan en su afán de mantener una lógica y un control sobre el manejo de grandes datos.

A finales de los años noventa del siglo XX, Baudrillard reconoce una serie de distinciones formales como **trilogía del valor**, en la que identifica tres fases del valor de los tiempos anteriores. La primera es la **fase natural** o de valor de uso, donde el referente es natural, y el desarrollo del valor se da por un **uso natural del mundo**. La segunda **fase es la mercantil**, regida por el valor de cambio, su referente es general y su desarrollo se basa en la **lógica de la mercancía**. La tercera fase es la **estructural**, o de valor-signo, en la que el referente es el código y el desarrollo del valor se da por un **conjunto de modelos**.

Sin embargo, Baudrillard se ve en la necesidad de incluir una fase más, la que detecta que ya corre por su contemporaneidad, y la llama una **fase fractal**, viral o irradiada, de la cual no se puede hablar, ya que no hay un referente claro, y donde ve una epidemia del valor; una “metástasis general del valor”⁸⁷ en la que el desarrollo de **valor irradia en todas direcciones**.

Él ve lejana la posibilidad de hablar ciertamente de valor bajo estas condiciones de “desmultiplicación y de reacción en cadena”⁸⁸ que no permiten ninguna evaluación.

87 Jean Baudrillard. La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos, p. 11.

88 Jean Baudrillard. La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos, p. 12.

En la actualidad, al inicio de la tercera década del siglo XXI, en la cual los entornos basados en información han abarcado la mayoría de los aspectos de las actividades humanas — a lo que se le ha denominado *mundo exponencial* —, y en este contexto económico y social de superabundancia de todo por el crecimiento económico y tecnológico, la curaduría humana adquiere relevancia como una de las actividades que puede ayudar a dar cauce, delimitar y ordenar algunos aspectos de un mundo en constante crecimiento y que parece incontrolable.

2.3.2 La Curaduría de Contenidos:

Un servicio de alto valor agregado

Para Baudrillard, en la dispersión viral de las redes ya no hay lógica del valor, lo cual ayuda a prever en la curaduría, y particularmente en la humana, la alternativa que brinda ese anhelado valor agregado que se ve difuso entre la saturación de opciones.

Como ya se ha referido, en muchas organizaciones se realizan procesos de curaduría, sin que se reconozca la actividad como tal, y mucho menos todavía el perfil de curador/a/e. Además, aunque la curaduría está integrada a otras actividades de manera oculta o invisible se realiza sí o sí, en un esfuerzo por reducir contenidos, por tener menos. “Hay curaduría ahí donde la acción de seleccionar y acomodar agrega valor.”⁸⁹

En países desarrollados, la curaduría está muy asociada a servicios, ya sea de entretenimiento o educativos, tal como lo reporta Bhaskar⁹⁰. El autor defiende la idea de que eso no significa que haya una definición final, sino más bien brinda una plantilla para repensar no sólo el término, sino también cómo es qué funciona en el contexto actual.

89 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 96.

90 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 97.

Si bien el concepto de valor que más conocemos proviene del modelo industrial, o el que Baudrillard reconoce como mercantil, en la actualidad, debido a la tecnología digital y el crecimiento exponencial de los negocios. Para Bhaskar el valor se encuentra en el proceso de selección, así que esta conversión del modelo industrial al modelo de curaduría “[...] no sólo es prácticamente viable sino cada vez más valioso.”⁹¹

Es verdad que la curaduría algorítmica ha reemplazado buena parte de la curaduría humana. Empero, el valor que ha adquirido la curaduría humana, el tiempo de trabajo o tiempo humano, que incluye cualidades de selección que los algoritmos no cubren, adquiere, por supuesto un valor superior.

Las tendencias de largo auge generan esa abundancia que ha modificado el paradigma económico, donde el valor y la escasez están correlacionados. En esta economía de abundancia, el valor ya no está más en agregar cosas; el valor está relacionado con el acto de eliminar.

Esta investigación cree en la curaduría de contenidos visuales como un servicio humano especializado y basado en tecnología.

El curador no es sólo un cazador recolector, como menciona Rosenbaum; “El arte está en la edición, al cortar la avalancha de información en una enfocada, sustanciosa y reveladora colección curada.”⁹²

Guallar⁹³ identifica que la generación del valor agregado se da por medio de técnicas, que más que en la selección, se encuentran ubicadas claramente en el principio suplementario del arreglo de la información.

91 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 111.

92 Steven Rosenbaum, *Curate This: The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*.

93 Javier Guallar, *Técnicas de curación de contenidos*, <http://www.loscontentcurators.com>.

2.3.3 El valor agregado en la Curaduría de Contenidos

Guallar ⁹⁴ identifica el aportar valor en la fase de Caracterización de contenidos — *Sense making* — al seguir su propuesta de *Las 4Ss de la Content Curation* ⁹⁵ El aporte de valor en la curaduría de contenidos se logra por medio de Técnicas de Curación de Contenidos, las cuales enlista de la siguiente manera:

- ☞ **Retitular** (Re-titling): se trata de ofrecer un título diferente al original (cuando se curan contenidos de una única fuente);
- ☞ **Resumir**: se trata de realizar un resumen de tipo descriptivo o informativo del contenido curado.
- ☞ **Comentar**: consiste en mostrar un comentario personal o la opinión del curador acerca del contenido curado.
- ☞ **Citar** (Quoting): se trata de citar un fragmento, o más de uno, de la fuente original;
- ☞ **Storyboarding**: reunir diversas piezas con formatos diferentes (p.e., de Twitter, YouTube, Instagram, webs...) unidas por la narración del curador;
- ☞ **Paralelizar** (Paralellizing): establecer una relación entre dos o más piezas de contenido diferentes, que antes de la curación no estaban relacionadas entre sí.

Esta lista por supuesto corresponde al quehacer de un curador de contenidos digitales más en el rubro del periodismo y el marketing digitales. Sin embargo, para plantear técnicas bajo la particularidad de la curaduría de contenidos visuales es necesario recurrir a otros términos, debido a que las planteadas por Guallar sólo son realizables cuando el contenido total está en las manos del curador de contenidos digital. La curaduría de contenidos visuales obedece a técnicas y reglas del mundo de la comunicación visual y, en entornos complejos de aprendizaje, la curaduría se somete a objetivos de aprendizaje pautados en un guion instruccional

94 Javier Guallar, *Técnicas de curación de contenidos*, <http://www.loscontentcurators.com>.

95 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*.

o una planeación didáctica. Por lo anterior, se descubre que una categorización analógica de estas técnicas de presentación y acomodo de la información corresponderían más bien a los Tipos de contenido visual que serán revisados en el capítulo tercero.

2.3.4 El sentido de responsabilidad

2.3.4.1 Elementos de validación de la curaduría de contenidos educativos

2.3.4.1.1 Blog

Dentro de las prácticas habituales de curador/a/e de contenidos digitales se ha detectado como constante el uso de los blogs como espacios de expresión y repositorios del conocimiento que han construido. En ellos, comparten sus experiencias, sus observaciones, y todo aquello que sostienen por medio de diferentes escrituras y, que de alguna manera, son el reporte de lo que aplican en su práctica profesional.

No se hace esperar la pregunta del cómo se puede legitimar estos espacios que no están respaldados por ninguna entidad académica o bajo algún proyecto de investigación *per se*, ni tampoco están sujetos a una evaluación de ningún tipo. Para darle validez a estos espacios, en primer lugar se considera la autoridad que, como personas expertas, representan en su ramo, la experiencia que les acompaña y la aplicación que le dan a sus conocimientos. Si bien, no todas estas personas pertenecen a un cuerpo académico en universidades o en algunas ocasiones lo han sido, han recibido invitaciones para impartir cursos o dar conferencias en este tipo de instituciones educativas, así como en distintos ambientes empresariales; es decir, de alguna manera tienen presencia en el territorio de la enseñanza.

El tipo de autoridad que se les quiere otorgar es en principio como menciona Gadamer: “[...] en un acto de reconocimiento y de conocimiento; se reconoce que el otro está por encima de uno en juicio y perspectiva

y que en consecuencia su juicio es preferente o tiene primacía respecto al propio.”⁹⁶ Lo anterior no se plantea como un acto de ciega sumisión, sino bajo un previo conocimiento, una mirada crítica y la revisión previa y análisis de textos que le den sustento a esta validación.

Un claro rasgo de los blogs consultados es que en ninguno de los casos el lenguaje es tan libre o coloquial. Más bien, en ellos se mantiene un cuerpo discursivo con un nivel profesional y propio de las disciplinas de las que provienen estas personas expertas, además que demuestran una estructura sumamente académica y una organización sistematizada de la información.

Como ejemplo vinculado inmediatamente a esta investigación, se hace propio mencionar a quien expuso abiertamente el nombre de la actividad de curaduría de contenidos como una novedad; Rohit Bhargava. En su blog ha volcado su experiencia sobre la labor que realiza como experto en contenidos digitales, ya desde hace varios años, y las que se relacionan con las actividades que desempeña como empresario.

En este sentido, podemos identificar otro de los rasgos característicos de curador/a/e de contenidos: han hecho de sus conocimientos una forma de vida y con ello han despegado profesionalmente, una característica más de esta era, donde el conocimiento adquiere un claro valor en el mercado.

Más que describir qué es un blog en términos tecnológicos y de administración de la información, es más apropiado para este estudio abordar al blog en su actuación social en red, qué significados adquiere ya en el “juego” entre los individuos. Sólo a este respecto cabe mencionar que la finalidad inicial de estos espacios es que la información sea pública, aunque se pueda restringir el acceso a los contenidos; su ideal es la

96 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método* VI, p. 347.

participación y, desde una óptica constructivista y conexionista, otras personas usuarias que estén registradas en la plataforma digital pueden retroalimentar, comentar y generar nuevo conocimiento.

Para Hans Ulrich Obrist “Un blog produce realidad, y no se limita simplemente a representarla”⁹⁷ Este comentario lo hace a propósito de la serie de entrevistas documentadas con el artista contemporáneo y curador de arte Ai Weiwei, en 2006 inició su blog a la edad de 49 años, un acto que sólo fue posible bajo la invitación de una empresa de tecnología en China, la Sina Corporation, y a pesar de su inicial resistencia por no conocer el medio.

[...] me di cuenta de que era la mejor manera de tener un contacto inmediato con la realidad así como de abrir mi vida privada al público. Pensé que era algo que no se había hecho antes, así que decidí probarlo. En el primer blog decía que el objetivo era la propia experiencia, que no necesitaba ningún otro fin. Ahora que disponemos de esta tecnología, podemos utilizarla de un modo directo, incluso, hasta cierto punto, sin tener que reflexionar sobre ella, sin entenderla.⁹⁸

WEIWEI

Por supuesto que él habla desde una China gobernada por un comunismo estricto, en el que la expresión, la cultura y la influencia de occidente ha estado muy controlada. No fue sino hasta la muerte de Mao Tse Tung y después de la Revolución Cultural que los artistas pudieron empezar a mostrarse públicamente, aunque no del todo, ya que, hasta entonces, el arte era exhibido en tiendas de marcos y vestíbulos de hotel.

El blog de Ai Weiwei empezó a recibir más de cien mil visitas diarias. En

97 Hans Ulrich Obrist, *Ai Weiwei: Conversaciones*, p. 9.

98 Hans-Ulrich Obrist, *Ai Weiwei: Convesaciones*, p. 59.

él hablaba de la realidad desde una postura, en apariencia, crítica y política y en 2009 el gobierno chino cerró su blog. No obstante, en el 2011 el *Massachusetts Institute of Technology* — MIT — publicó el blog en inglés.

Muchas preguntas y suposiciones se desatan al preguntar por qué una institución como el MIT estaría interesada en el blog de un artista chino. Aunque si se considera el valor cultural, social y artístico de este blog, la cantidad de obra visual que contenía y el tráfico que generaba, lo convertía en una **obra** en sí misma que merecía continuar en crecimiento y expansión.

Al hacer un recuento de la compleja obra de Weiwei, entre curaduría, obra plástica, arquitectura, Hans Ulrich Obrist le comenta que está convencido de que su blog es una **escultura social** tal y como lo entendía Joseph Beuys: un concepto expandido del arte que tiene un potencial transformador de la sociedad.

En el libro recopilatorio de Bodenmann-Ritter sobre las conversaciones de Beuys en la *documenta* de Kassel 5 en 1972, el artista explica:

[...] es obvio que para mí la lengua es el primer tipo de escultura. Se les da forma a las ideas con un medio de expresión. El medio de expresión es el lenguaje. Así que habría que aprender a mirar el pensamiento mismo, que las personas aprendieran a mirarlo como un artista mira su obra, es decir: en su forma, en su fuerza, en sus proporciones. Igualmente habría que poner más valor en la forma, en el sonido, en la cualidad del habla. Solo entonces puede haber una clase de lengua de verdad, de modo que a mi entender solo se podrá empezar a enseñar de verdad alemán cuando se ponga el valor en la claridad, en lo artístico. ⁹⁹

BEUYS

99 Joseph Beuys y Clara Bodenmann-Ritter, *Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5*, p. 73.

Beuys veía en cada ser humano un artista, y para él el escultor social es quien crea estructuras a través del lenguaje, el pensamiento, las acciones y los objetos y donde la sociedad en su conjunto debía ser considerada una obra de arte, y ve en el lenguaje una forma de manifestar el pensamiento, las ideas.

El poder del lenguaje en la palabra escrita se describe a continuación:

Si la tuviera que valorar todas las actividades humanas, diría que la escritura es la más importante, pues está relacionada con todos y es una forma que todo el mundo puede comprender [...] se tiene que poner por escrito, en negro sobre blanco, con palabras. (sic.) ¹⁰⁰

WEIWEI

Este comentario de Weiwei corresponde a la evidente vigencia del poder del texto como **metáfora del mundo** ¹⁰¹ en los abordajes postmodernos, en la que el texto es poseedor de una fuerza que puede explicar algunos problemas del mundo, y desde el que se puede hacer un registro contemplativo de una parte de la realidad.

Sin contar la autoridad que históricamente el texto escrito ha ganado, como Gadamer afirma “[...] la fijación por escrito contiene en sí misma un momento de autoridad que tiene siempre mucho peso. No es fácil realizar la posibilidad de que lo escrito no sea verdad. Lo escrito tiene la estabilidad de una referencia, es como una pieza de demostración.” ¹⁰²

Sin embargo, las posibilidades del blog van más allá de la mera representa-

100 Hans-Ulrich Obrist, *Ai Weiwei: Conversaciones*, p. 59.

101 Ewa Domanska, “El viraje performativo en la humanística actual”. p. 130.

102 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 339.

ción por medio del texto lingüístico, en los blogs revisados de curadores de contenidos se encuentran tanto imágenes fijas como videos. El mismo Ai tiene más que texto en su blog, y por esa razón empezó a ser tan popular, ya que puede llegar a publicar miles de fotos cada mes, y otros de sus proyectos artísticos como los registros de ciudades o cartografías en video.

2.3.4.1.2 Manifiesto

Como ya se ha mencionado, uno de los aspectos que hace trascendente al blog en el tema de la curaduría de contenidos es la publicación que hace Rohit Bhargava el 30 de Septiembre de 2009. El texto saca de la transparencia o la invisibilidad a una actividad que ya se realizaba, que se especializaba en ciertas tareas y tomaba sus propias responsabilidades, y este autor lo expresa mediante un documento digital que titula: *Manifiesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future*.

En la superficie, es un manifiesto que ofrece poco de especial en sus estructuras. La redacción es simple, la edición evidentemente está hecha por el mismo autor y en el contenido hace referencia a la existencia de un experto que se dedica a esta actividad, hace algunas comparaciones para alertar a la audiencia, además de mencionar el nombre de una que otra red social para dar crédito a sus palabras y magnificar la credibilidad de las estadísticas que entrega.

Se puede también añadir que la información más contundente está sólo en el título de la publicación, lo cual habla de un conocimiento de las estrategias editoriales con las que enfatiza la importancia y brinda el atractivo por medio de un titular que genere la espectacularidad y la controversia, y esto no sucedería en los usuarios tan directamente, sino a través de los motores de búsqueda en la web.

Lo que en realidad hace trascendente a este documento digital es el acto mismo de su publicación; que sea un documento escrito y abierto a la

consulta, y por supuesto, el que se enuncie con la expresión manifiesto, palabra que contiene en sí misma la intención de provocar efectos en consecuencia. El significado y el peso que la palabra manifiesto encapsula, al menos durante las vanguardias artísticas y otros movimientos políticos, fue la intención de demarcar una postura ante la crisis cultural y política de aquellos años. La posible relación con los manifiestos de los movimientos artísticos de principios del siglo XX se puede asociar directamente por la apropiación que hace Bhargava de la palabra curador, expresión característica del campo artístico desde la época de la Ilustración, y que se refiere al agente que realiza la actividad profesional de curaduría de arte.

En cuanto a la actualidad de los manifiestos:

Creo que el arte, todo arte de calidad, siempre tiene un manifiesto, como sucedió con Dada, con el primer constructivismo ruso o el primer Fluxus de la década de 1970. Se trata de un anuncio de lo nuevo, un anuncio para participar de una nueva posición, o una justificación, o para justificar las condiciones de posibilidad. Creo que es lo más emocionante del arte. Una vez has hecho un manifiesto asumes realmente riesgos; debes asumir una determinada posición. Tiene que poder ser señalado, pues esa es la naturaleza propia del manifiesto. **103**

WEIWEI

De acuerdo con Austin, el manifiesto pertenecería a las expresiones convencionales, ya que no corresponde a un acto singular, entonces Bhargava invoca a una fórmula ya usada en el pasado y en la que se descubre una dimensión ritual donde el momento de la enunciación queda determinado por los momentos pasados y futuros, los cuales a su vez quedan obstruidos por ese momento ritual. Por lo tanto, el acto del manifiesto se puede clasificar como un claro acto performativo, ya que involucra tanto

la dimensión ilocucionaria del momento de su enunciación, que implica una clara intención y que es particular a un documento de este tipo, así como la dimensión perlocucionaria que producirá efectos en consecuencia, y los resultados no serán siempre los esperados por quien enuncia el manifiesto. Aquí se abre un arco temporal, ya que esta dimensión no termina en el instante mismo del acto.

Este aparente acto sensibilizador tiene más de acto legitimador, que al pronunciarse adquiere un peso simbólico como un hecho fundacional y que adquiere un valor como acto performativo de certificación donde, al seguir a Domanska, el lenguaje no solo presenta la realidad, sino que también motiva en ella cambios, que en este caso se hace por medio de un tipo de texto que por naturaleza es axiomático y discriminatorio.

Mangone y Warley, en su obra, refieren a Abastado: “Convendría destacar también el acto de legitimación puesto en juego, la búsqueda de una identidad colectiva y una estrategia de conquista: “Un manifiesto eficaz siempre es un caballo de Troya” ¹⁰⁴.

Una posibilidad es que Bhargava se planteó una intención de manifiesto como lo fue la del movimiento surrealista, que a diferencia de los manifiestos de movimientos artísticos anteriores incluía no sólo la cuestión estética, sino la política y la ética. El descendiente hindú quiere proponer su texto como un discurso inaugural y de ruptura, aunque podría considerarse que el blog mismo cobra la intención de un manifiesto, como lo fueron otro tipo de expresiones intelectuales o artísticas en el periodo de entreguerras, donde se generaron obras que en sí mismas cumplían la función de un manifiesto; al simbolizar, describir y explicar “[...] el espíritu de una generación y de una época determinada.” ¹⁰⁵ tal como lo fueron algunas piezas cinematográficas.

104 Carlos Mangone y Jorge Warley, *El manifiesto. Un género entre el arte y la política*, p. 37.

105 Carlos Mangone y Jorge Warley, *El manifiesto. Un género entre el arte y la política*, p. 48.

2.4 La Curaduría de Recursos Visuales en Entornos Virtuales de Aprendizaje

2.4.1 Democracia digital

Uno de los resultados de la democratización del uso de la tecnología ha sido el que los consumidores han pasado de ser consumidores y usuarios pasivos a ser productores, creadores, editores y en consecuencia curadores, o al menos son copartícipes, poco conscientes y mayormente inconscientes, de que realizan esta actividad.

La llamada curaduría *amateur* o aficionada correspondería a las acciones vinculadas a la curaduría de contenidos digitales realizadas por las personas usuarias de internet de manera inconsciente y no intencionada. Sin embargo, estas acciones aisladas dan un cierto orden y arreglo caótico a los contenidos con los que estas y otras personas usuarias se enfrentan. Estas acciones van desde el filtrar solicitudes de amistad, etiquetar, dar **me gusta** a publicaciones o compartirlas o republicarlas, hasta crear tableros y colecciones en redes sociales visuales, crear listas de reproducción en sistemas de video o de música. De alguna manera todas las personas usuarias colaboran día a día en darle algún tipo de orden a ese contenido casi infinito.

Se pudiera pensar que todas las personas usuarias son curadores gracias a internet, idea muy popularizada y que estaría un poco bajo el pensamiento de Beuys, en el que cada ser humano es un artista y por ende cada ser humano es un curador/a/e.

Sin embargo, como se ha aclarado previamente, esto no es así. La curaduría es curaduría porque está realizada por una persona profesional experta, ya sea en comunicación o en algún otro campo específico del conocimiento humano y el uso de plataformas digitales sociales o edu-

cativas e implica una serie de actos que se realizan con intención y conciencia de lo que se hace. Lo demás, erróneamente llamado curaduría, es parte del trabajo colaborativo en red, una construcción de la inteligencia colectiva y parte de una labor no remunerada que todas las personas usuarias hacen para internet.

Se hace necesario reconocer que las palabras curador, curaduría y curar, se han vuelto de un uso desmedido y superficial, se ha convertido en palabras de moda, propagadas por supuesto, por los medios de comunicación masiva, y su uso coloquial en actividades que implican una simple selección. Es preciso recalcar que el hecho de **seleccionar**, de dar un **me gusta**, **repinear**, **etiquetar**, hacer **listas de reproducción** o **compartir un link**, no es curaduría.

Todas ellas son acciones que las personas usuarias realizan en el día a día, y con las que se colabora de manera distribuida, bajo este ideal de la inteligencia colectiva en la curaduría de internet. Tal como afirma David Kelly, al referirse a lo que es una **palabra de moda**: “[...] el estatus que se alcanza cuando el uso de una palabra se extiende más rápido que el entender lo que el término significa.”¹⁰⁶ Por eso, diferentes herramientas se enuncian como de curaduría, y personas como curadores. Así como no se puede decir que una curadora de arte sólo elije un artefacto para hacerlo formar parte de una colección — su actividad es mucho más compleja que eso — lo mismo sucede con un curador de contenidos digitales, aunque mucha de la confusión radica en el hecho de que está más al alcance de los usuarios de internet dar un clickeo y compartir, y todas las acciones individuales que se han mencionado contribuyen a la curaduría distribuida de internet.

106 Ben Betts y Allison Anderson, *Ready, Set, Curate: 8 Learning Experts Tell You How*, p. 79.


2.4.2 Pronóstico de la curaduría de contenidos visuales

Se hace preciso reportar que el objeto de esta investigación ya se tenía elaborado desde el año 2017 y fue durante más de un año de preparación que, en la indagación de relaciones para darle validez a la propuesta, se realizaron búsquedas en internet de la expresión **curador de contenidos visuales** en un sondeo cada determinado tiempo, sin resultados en español. La búsqueda también se empezó a realizar en idioma inglés, y el día 11 de abril de 2019, durante el proceso de selección para cursar el programa de doctorado, se encontró una vacante de trabajo en una *start-up* establecida en la ciudad de Londres y dedicada al manejo de contenido visual, en la que solicitaban un/a: *Visual Content Curator* — curador/a de contenidos visuales —. La necesidad prevista era real, y se empezaba a hacer visible. (Ver imagen 7.)

Entonces, la curaduría de contenidos visuales vendría a ser una rama especializada de la curaduría contenidos digitales: es una curaduría experta que pertenece a los servicios de curaduría especializados basada en procesos humanos sobre los tecnológicos; es decir, es una curaduría mixta entre procesos humanos y protocolos de internet, lo cual exige el desarrollo de sus modelos, sistemas o métodos para llevarse a cabo.

Ahora bien, esta investigación trata de ir un poco más allá de lo que, ya se ha confirmado, se realiza en agencias de marketing o dedicadas a ser intermediarios entre creadores de contenidos visuales y curadores de contenidos visuales y los consumidores con necesidades particulares: llevar la curaduría de contenidos visuales al ámbito educativo, en particular a los entornos virtuales de aprendizaje.

Las diferentes técnicas de representación y tecnologías de visualización han ayudado a comprender parte de la complejidad del mundo. Las representaciones de datos, de ciclos de la naturaleza y de procesos de trabajo han agilizado y condensado el conocimiento en objetos visuales

 [LOBSTER](#) [PRODUCT](#) [JOBS](#) [TEAM](#) [INVESTORS](#) [Apply Now](#) [Share](#)

Visual Content Curator at Lobster

London · Full Time

Lobster is a platform which enables brands, agencies and the media to licence visual content directly from social media users. [Read More](#)

[Apply to Lobster](#)

Job Description

About Lobster

Lobster is a London-based start-up that makes it easy for creatives to find and license visual content from social media and cloud services. Content creators can sign up via platforms such as Instagram, Flickr, YouTube, and Google Photos, making their content available for purchase through Lobster's marketplace. For each image or video purchased, the content creator receives 75% of the sale price.

What you'd be doing

You'll be working alongside our Community and Marketing teams to identify the best pictures

Imagen 7.

Lobster. *Vacante laboral que solicita un curador de contenidos visuales.* <https://angel.co/lobster>. Consultado 11 de abril de 2019.

bidimensionales. Tanto la ciencia, como la educación en todos sus niveles se han visto beneficiadas.

El Curador de Contenidos Visuales — CCV— para Entornos Virtuales de Aprendizaje —EVA— no va a crear grandes compendios y colecciones reutilizables indefinidamente para diferentes contenidos como lo haría un banco de imágenes, que de acuerdo a la categorización miscelánea bajo la etiquetación de los recursos, los resultados podrían ser infinitos.

En el caso de este perfil, su actividad experta estará basada en los saberes previos, tanto como profesional de la imagen, como por su experiencia con el mundo visual, y sus pesquisas estarán destinadas al fin concreto de representar, ilustrar, completar, explicar o complementar un determinado contenido educativo: un texto con contenido cultural, con una clara intención formativa y transformativa.

A diferencia de la curaduría de internet y de los negocios basados en internet, la curaduría de contenidos para EVA no se trata de tener menos: se trata de tener los recursos necesarios, saber dónde buscarlos, cómo encontrarlos, cómo elegirlos, o el qué elegir, saberlos acomodar y difundir. Muy seguramente el tener menos en la CCV estará referido a la prudencia en el uso de tal o cual recurso cuando la posibilidad es más abierta, como en el caso de ilustrar un conocimiento que refiere a algo metafórico, utópico, conceptual o simbólico, a la medida y el control de significados.

Por otro lado, el descarte de recursos también estará en función de sus características técnicas, como las dimensiones y la resolución, así como las consideraciones de una posible edición, actividad que a pesar de que es realizable por el mismo profesional, ya no correspondería a la actividad de curaduría. Otra manera de utilizar la reducción sería el no abusar del uso de imágenes que ilustren, representen, complementen o expli-

quen un contenido, a menos que esto sea necesario por lo complicado del texto o por sugerencia de la persona experta en contenidos.

Al final del proceso de curaduría, habrá una colección de imágenes indudablemente, pero que corresponderá a un campo disciplinario, a una temática particular y con un acomodo a un discurso educativo exclusivo.

Al abrirse a lo que Baudrillard denomina “transestética de la banalidad” ¹⁰⁷ como la pura circulación de imágenes y de su capitalización la figura de curador/a/e adquiere una mayor presencia. Esto inició con Dadá y Duchamp, un nuevo papel para un nuevo arte, y este perfil alcanzó su culminación durante los años noventa y al validar todo lo que era arte y lo que no.

Ahora bien, la noble tarea de la curaduría de arte, la tradicional, mantiene su estatus y sus campos de trabajo, de estudio, de investigación y de producción, y es más bien su singularidad y sus particularidades las que han generado adecuaciones metafóricas operativas y conceptuales a la selección y arreglo del infinito cosmos digital. En palabras de Baudrillard, se puede decir que se hiperrealiza una más de las simulaciones indefinidas, en este caso la de los procesos educativos. Aunque más se puede decir que la CCV es una forma de administrar la avalancha de información del cosmos digital provocada por la simulación indefinida de la realidad tangible.

La CCV es una curaduría hecha a la medida, por las características que la definen. El proceso es de una atención minuciosa al contenido al que curador/a/e se enfrenta. Además de la lectura del texto y su comprensión, el trabajo consiste, por otra parte, seguir las instrucciones demarcadas por el experto en contenidos o las del diseñador instruccional en el guion instruccional; la guía didáctica del contenido cultural.

107 Jean Baudrillard, *La transparencia del mal*, p. 18.

Ya que “La mejor curaduría saca lo mejor tanto de la curaduría humana como de la curaduría mecánica para ofrecer opciones a medida.”¹⁰⁸ Entonces se puede concluir que la curaduría de contenidos visuales, es una curaduría profesional que se encontraría entre los servicios especializados de la curaduría mixta entre individuos y protocolos, específicamente como un proceso humano basado en la tecnología.

2.4.2.1 SELECCIÓN DE UN CONTENIDO VISUAL

Ahora bien, la selección de contenidos visuales para EVA tiene todas las características mencionadas, sólo se deben agregar algunas especificaciones. El conocimiento de *lo visual* de curador/a/e de contenidos visuales estará complementado por el conocimiento del contenido cultural sobre el que se trabaja, así como el conocimiento de la tipología de contenidos y sus correspondientes imágenes didácticas. El curador de contenidos visuales para EVA sabrá de antemano a que tipo de contenido le corresponde cierto tipo de imagen.

Se anticipa que el proceso de selección será más arduo por la variedad de resultados, en los casos de obras artísticas, ilustraciones y fotografías, debido a la multivocidad de significados y a la no acotación de sentidos por la ausencia de entidades textuales.

2.4.2.2 EL ACOMODO EN LA CURADURÍA DE CONTENIDOS VISUALES PARA EVA

El acomodo del que hasta ahora se puede hacer referencia parte inicialmente de la experiencia con los objetos libro, de los que se pueden reportar dos formas en las que acomodan las imágenes. Por un lado están los que por cada referencia que se desarrolla textualmente, aparecen durante o al final de la mención: la imagen que condensa la información o da referencia a ella. Otro, el cual es muy práctico para el proceso de

108 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 126.

maquetación editorial, sin embargo no lo es así para quien lee, el dejar todas las láminas al final de un capítulo o del libro. Claro, es una forma de interactividad entre quien lee y el objeto libro, y se presta a que la persona lectora, seguramente, se embelese con las imágenes y se adelante por medio de ellas a los contenidos lingüístico textuales que aún no ha leído.

Dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, herederos indiscutiblemente del acomodo editorial y por sus mismas cualidades de espacio multimedial e hipertextual, las posibilidades se multiplican al presentar un contenido. Hay algunos principios que no se pueden desatender, como el generar un ambiente en la conformación y presentación de contenidos que ayuden a mantener la atención del alumnado, incentivar su interés y generar el menor ruido visual posible en *pro* de su avance en los contenidos. Este ruido puede estar constituido por características que interrumpan su lectura, como la gama de colores, la decoración innecesaria, la nitidez de la imagen, la calidad de resolución de la imagen, el tamaño de la imagen y la visibilidad de los detalles.

Igual que en los libros, los contenidos visuales pueden aparecer conforme son mencionados en el texto o al final. Sin embargo, por algunas formas preaprendidas que ya se tiene de las interfaces web, la imagen puede coronar el contenido como un encabezado, lo que en el libro impreso podría corresponder a la portadilla de un capítulo.

Otra de las formas de arreglo que se puede reconocer gracias a los recursos animados y el desarrollo de programación son las galerías, como *slideshow* o presentaciones animadas, deslizables de diapositivas o carruseles.

Estos recursos, son más recomendados cuando el objetivo es el *mostrar imágenes* en sí mismo. Las personas usuarias tendrán la opción, en la mayoría de los casos, de tener una versión ampliada de lo que aparece como una miniatura en cada uno de los tabuladores de estos recursos, y en algunas ocasiones las fichas técnicas de las obras.



3

“

|

NADA EXISTE EN EL INTELECTO
QUE NO HAYA EXISTIDO
PRIMERO EN LOS SENTIDOS.

KOMENSKÝ

|

”

LA IMAGEN QUE ENSEÑA

Este apartado se enfoca en el estudio de la imagen para la educación, en el que se profundiza en sus tipologías y su aplicación de acuerdo con los diferentes tipos de contenido educativo.

Se presenta como principio filosófico la hermenéutica como el proceso de articulación interpretativa, el uso transformativo de la imagen en el campo de la educación, su aplicación comunicativa y las relaciones generadas desde la ciencia pedagógica.

Introducción

La categoría imagen puede referirse a diferentes entidades, así como de manera amplia puede ser abordada desde diferentes aproximaciones como la psicológica, la sociológica, la antropológica, la semiótica, la fenomenológica, la hermenéutica, la científica, la tecnológica, la historia del arte, la estética o la iconológica.

En este estudio, la imagen a la que se hará referencia, es la imagen sensible, que es la imagen física y material, y en particular, la imagen visual concebida a partir de la época de la reproducción mecánica hasta la actual distribución digital, en cuyo caso su sustrato electrónico y digital está en la codificación binaria y su consecuente plasmación en la pantalla.

Aunque dicha imagen sea reconocida como arte, se tomará más bien como una imagen visual, como un contenido cultural y un contenido destinado a producir aprendizaje.¹⁰⁹ Desde esta perspectiva de la cultura visual y en particular desde la interdisciplina de los estudios visuales, se buscará una aproximación a la identificación de imágenes que puedan amplificar la experiencia del aprendizaje en entornos virtuales.

109 Se habla de la reproducción o copia de una obra artística materializada en bits, en el caso de los contenidos visuales digitales con la intención para su uso en una estrategia pedagógica; lo anterior no trata de decir que el arte es educativo en sí mismo.

3.1 EL PROCESO DE LA INTERPRETACIÓN DE CONTENIDOS VISUALES EN EVA

Como se ha revisado en el capítulo anterior, los procesos de **curaduría** en general involucran invariablemente dos principios: la **selección** y el **acomodo**,¹¹⁰ con sus respectivos efectos secundarios. Bien a bien, las descripciones procesuales de la curaduría hasta ahora revisadas no explican el cómo suceden o qué desencadenan estos momentos fundamentales que, a su vez, corresponden tanto a actos humanos como procesos intelectuales en los que la búsqueda y el encuentro de significados se ponen en marcha al iniciar el principio de selección, y a la vez se generan nuevos significados por medio del acomodo como un acto de co-creación.

La comprensión interpretativa es un proceso propio de la existencia del individuo, que se considera clave para la realización de los principios de selección y acomodo de imágenes o textos visuales, con la intención de que cumplan con los requerimientos necesarios para la amplificación de un conocimiento como parte estratégica de una narrativa didáctica, lineal o no lineal, en entornos complejos de aprendizaje.

En el momento en el que se **selecciona una imagen** y no otra, se toma una decisión en la que se renuncia a un infinito de opciones que “[...] han desaparecido en el “Nirvana” del mundo potencial.”¹¹¹ Sin embargo, el objeto seleccionado se ha abierto a diversas, y tal vez nuevas, posibilidades de significación; las de quien interpreta y su búsqueda temática.

110 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*.

111 Gottfried Boehm, *Cómo generan sentido las imágenes. El poder del mostrar*, p. 150.

Morris formado en el verdadero pragmatismo americano de la Escuela de Chicago y bajo la égida de Dewey ¹¹² diferenció tres **dimensiones semióticas** o **relación triádica** : ¹¹³ la primera es la **sintáctica**, que trata de las relaciones formales entre los signos y su correspondencia con otros signos. La persona profesionalizada en la imagen domina por completo esta dimensión, porque ya ha adquirido estos conocimientos durante su formación académica, y se mantiene consolidándolos y actualizándolos a lo largo de la práctica profesional y en su interactuar social y cultural.

Ahora bien, la revisión del significado de los signos sucede en la **dimensión semántica**, que busca la relación entre los signos y los objetos. Es como se manifiestan las formas y los contenidos culturales y de identidad; los códigos simbólicos de articulación paradigmática.

Por último, la **dimensión pragmática** o hermenéutica, que demarca la relación entre los signos y sus usuarios, y de cómo el contexto influye en la interpretación. Bürdek advierte: “Moverse dentro de la hermenéutica es hacerlo dentro de un campo del conocimiento donde la semiótica ha dejado de ser suficiente.” ¹¹⁴

La inmersión en la dimensión pragmática de esta investigación apelará, en dado caso, a la inquietud por el conocimiento más amplio sobre los procesos de interpretación, ya que, como se ha dicho, el estar en sociedad, la formación escolar y la práctica laboral brindan a la persona profesionalizada en la imagen la amplitud de conocimientos en las dimensiones sintáctica y semántica.

112 Dewey escribió respecto a la ‘eclipse del público’, en la que argumentaba que en una sociedad altamente definida por los medios de comunicación muchas personas no alfabetizadas, ahora digitalmente, sucumben por las mediamorfosis.

113 Bernhard Bürdek, “Semiótica y diseño”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 13.

114 Bernhard Bürdek, “Semiótica y diseño”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 16.

La **comunicación gráfica** ¹¹⁶ se entiende como una tarea hermenéutica ya que:

[...] se apoya en el **conocimiento interpretativo** que desconfiía del sentido inmediato y la ilusión de la falsa conciencia y busca la comprensión en términos semánticos que encuentren la dirección de expresión, explicación y traducción que la imaginiería gráfica hace en tanto mediadora entre el pensamiento y el receptor. ¹¹⁶

VILCHIS

3.1.1 EL MÉTODO DE LA INTERPRETACIÓN DESDE HEIDEGGER Y GADAMER

La comprensión nace como un **método** de acercamiento a los objetos de estudio de las ciencias sociales ¹¹⁷ o las *ciencias del espíritu*, que al estudiar la vida humana y las manifestaciones culturales en su natural singularidad necesitan de la comprensión. Sin embargo, Heidegger ve más allá de un método en el comprender: él lo ve como un modo de ser del individuo, parte natural de su existencia.

Para Heidegger, el ser humano está dotado de forma cooriginaria con la capacidad de **ser comprensivo**, el cual no es un comprender intelectual, ya que eso sería entender, sino un **comprender afectivo**, que alude sin duda a la empatía y por ende a la subjetividad, pero al mismo tiempo este comprender debe ser templado, moderado o prudente. Por lo tanto, la **intuición** y el **pensar** son derivados lejanos del comprender.

115 Es necesario aclarar que esta construcción conceptual es anterior a lo que actualmente se conoce como diseño y comunicación visual, ya que la “gráfica” correspondería a los productos procedentes de la imprenta y la reprografía, y no abarca “conceptualmente” todos los productos intangibles de las artes y el diseño.

116 Luz del Carmen Vilchis, *Semiosis hermenéutica*, p. 11.

117 El de las ciencias naturales es un método basado en la explicación, los cuerpos y la universalidad.

Heidegger recomienda conocer las **condiciones** necesarias para la realización de la **interpretación** de un texto y poder entrar de manera correcta al círculo del comprender, ya que considera que es un circuito que “[...] es la expresión de la estructura existencial de prioridad [...]”¹¹⁸ del individuo mismo.

La **comprensión** es parte del mismo «ser en el mundo» y de su «ser-ahí»; no es un objeto, es más bien una herramienta y se trabaja con ella: “así el comprender, que permite al «ser-ahí» conocerse en su ser y en su mundo”¹¹⁹ se comprende así mismo y su estado le favorece en la comprensión de los demás.

El **círculo hermenéutico** es la representación modelada de la capacidad inherente al ser humano de la comprensión. La hermenéutica se centra en el proceso de quien interpreta y no, como en la semiótica, de lo que es interpretado. La hermenéutica propone una circularidad en las relaciones ejercidas entre interprete y la **cosa misma** a interpretar, o el ente, quien o que **confirma** y **dice** cosas. Esto último la haría parecer una vertiente animista, aunque es más bien en referencia a los **mensajes** y elementos codificados por quien tiene la autoría de la obra a interpretar — un diálogo o una imagen —, que pueden comunicar algo a quien tiene ciertos conocimientos previos vinculantes al objeto o al sujeto a interpretar; es decir, que conoce los códigos de quien tiene la autoría de mensaje, como lo sería el idioma por mencionar un ejemplo.

La figura del **círculo hermeneutico** proviene del análisis crítico de Heidegger, en contraste con el ideal de la racionalidad lógica, para convertirlo en un concepto del existencial del ser. Además el mismo autor lo califica de círculo virtuoso, por el sentido positivo ontológico que lo caracteriza: el ser en estado de **abierto**, abre y comprende al ser de aquellos y aquellas.

118 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 156.

119 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 320.

El **ciclo** inicia cuando quien interpreta se enfrenta con la cosa misma, la cual porta o emite mensajes, generalmente códigos convencionales, y quien interpreta continua con una autoevaluación; debe evaluar sus propios prejuicios sobre lo que se enfrenta y controlar las vulgares ocurrencias y los hábitos del pensamiento e identificar los juicios más apropiados. Posteriormente el juicio evaluado por su origen y validez se convierte en una hipótesis, la cual se proyecta sobre la cosa misma como interpretación inicial y en ella se confirma el proyecto. Esta verificación, si es positiva, es ya comprensión y da la pauta al siguiente ciclo. “[...] esta expectativa debe rectificarse si el texto lo requiere. Esto significa reajustar la expectativa de sentido.” ¹²⁰ Se lanzan tantas hipótesis como sean necesarias, entonces “La tarea es ampliar en círculos concéntricos la unidad del sentido comprendido.” ¹²¹

Sin embargo, los ciclos no pueden ser infinitos, ya que quien enfrenta la cosa misma es una persona que tiene en su haber previo ciertos conocimientos y le bastarán algunos ciclos de sentido ontológicamente positivo para fusionar los horizontes históricos y culturales con los de la cosa misma para llegar a la comprensión final.

Durante la comprensión, cuando lo que se ve, lo a la mano — una imagen o un texto visual — es explicitado en su **qué es determinado ente** o pregunta circunspectiva, y automáticamente se ocupa bajo esta explicitación, lo que incluye el *nombrar* lo que se ve, tanto considerarlo *como tal*, es entonces que se puede llevar a cabo “Todo preparar, ordenar, arreglar, mejorar, completar [...]” ¹²², y por ende, toda curaduría.

Cuando se ha identificado el **qué es**, es entonces que algo ya ha sido comprendido, el fenómeno ha sido abierto, ya se ha hecho accesible y

120 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 63.

121 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 63.

122 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152.

entonces se destaca su **en cuanto qué**, o la respuesta circunspectiva **eso es para**, el cual “[...] expresa la estructura explícitamente de lo comprendido, es lo constitutivo de la interpretación.” ¹²³ Con esto Heidegger esquematiza la forma de realizar la interpretación, o el círculo de la comprensión como *factum* del comprender y como expresión de la estructura existencial de prioridad del ser humano mismo.

El **en cuanto qué**, surge al darle el **trato interpretativo** y entonces lo que el intérprete “[...] “ve” en cuanto mesa, puerta, coche o puente, no tiene necesidad de exponer también en un enunciado determinativo ¹²⁴ [...]” lo interpretado.

El autor reconoce la simple **vista** ¹²⁵ como uno de los sistemas perceptores, y considera que esta “[...] ya es en sí misma comprensora-interpretante” ¹²⁶ Él intérprete ya **sabe** previamente el **qué es** y queda comprendido simplemente al presentarse “algo” ante su mirada. El ver es el modo originario de la estructura de la interpretación, del ver se desencadenan todos los procesos. ¹²⁷ Aunque la **visión** carece del carácter explícito de un enunciado, eso no le niega “[...] toda interpretación articuladora y, por consiguiente, tampoco la estructura del **en cuanto**. ¹²⁸

La **interpretación** entonces está fundada en las **condiciones** de un **haber previo**, en un **ver** y un **entender previos**; y sólo el individuo puede estar

123 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152.

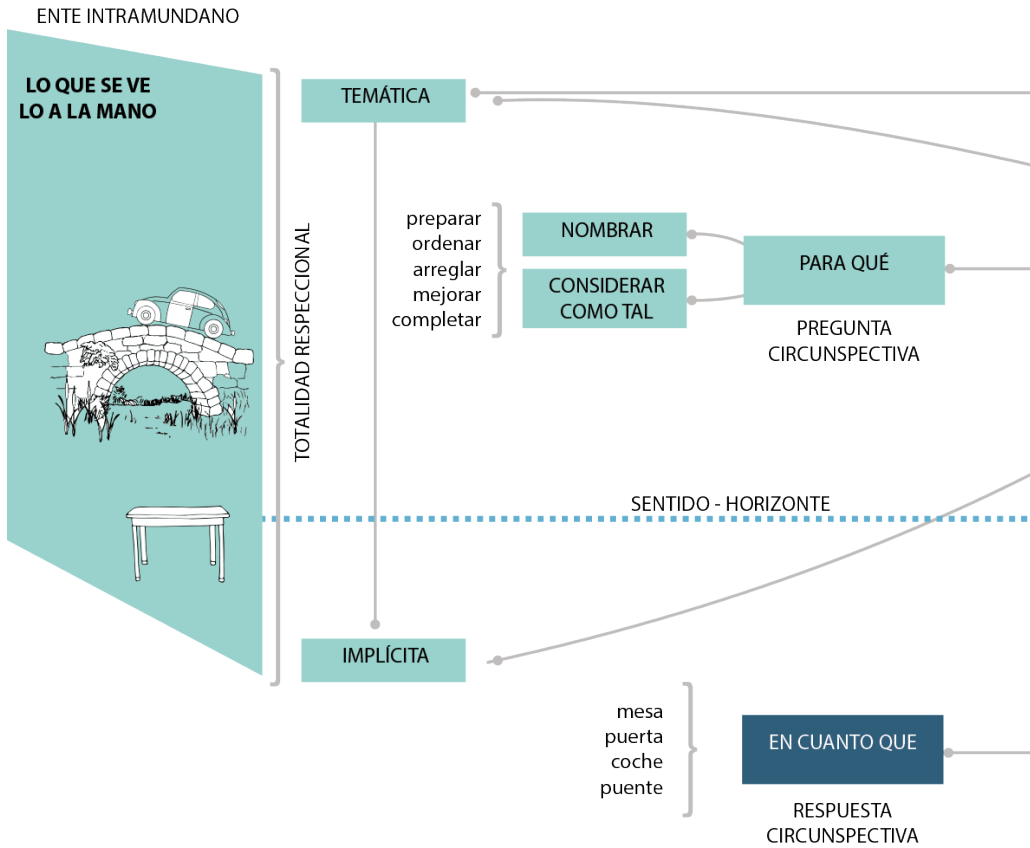
124 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152.

125 Para Heidegger el puro oír es una privación del comprender escuchante, además que el escuchar es la conexión del discurso con el comprender y el escuchar hace al ser solidario con los otros, en su propio escuchar está sujeto a sí mismo y a la coexistencia.

126 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152.

127 Es por esta particularidad del ver que la propuesta de Heidegger se hace más enriquecedora a los procesos de curaduría de contenidos visuales, ya que este es el canal perceptivo dominante en esta tarea.

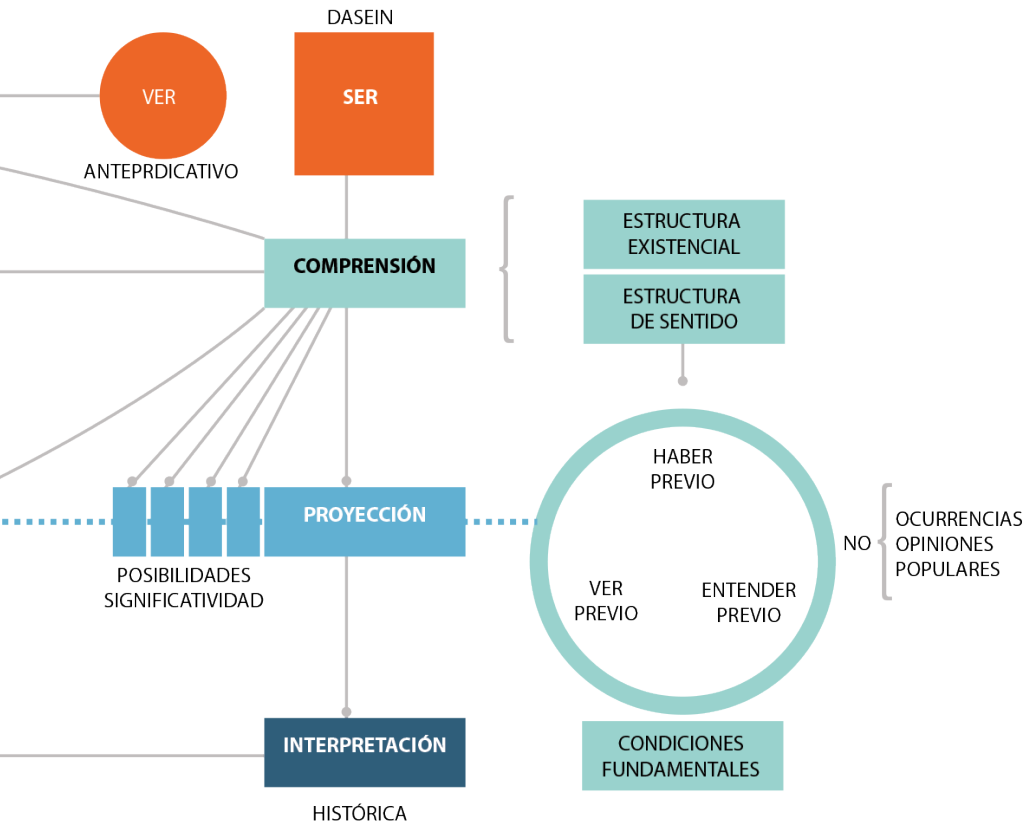
128 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152



Esquema 9.

Método de interpretación circunspectiva de Heidegger.

Fuente: Sandra, Pérez. 2021.



dotado de **sentido** o carecer de él. El “*Sentido es el horizonte del proyecto estructurado por el haber-previo, la manera previa de ver y la manera de entender previa [...]*”¹²⁹ Esta estructura no está dada por vulgares ocurrencias y opiniones populares; el carácter científico de la interpretación se asegura mediante la elaboración de la estructura interpretativa desde las cosas mismas, “*[...] desde una conciencia metódica [...]*”¹³⁰

“La interpretación no consiste en tomar conocimiento de lo comprendido, sino en la elaboración de posibilidades proyectadas en el comprender.”¹³¹ Empero, al cumplirse todas la **condiciones fundamentales** de la comprensión interpretativa, existe la posibilidad de conocimiento. “La **interpretación** se funda siempre en una manera de ver previa que “recorta” lo dado en el haber previo hacia una determinada interpretabilidad.”¹³²

En síntesis; la **comprensión** antecede a la **proyección** que apunta hacia alguna de las **posibilidades de significatividad**; en otras palabras, que en el comprender está el **proyecto**, y en los proyectos a su vez el mismo intérprete se comprende así mismo. La posibilidad final de desarrollo del comprender es la **interpretación**, aunque esta no es concluyente.

Para Heidegger, el **sentido** se manifiesta al enfrentar el texto, ya que la lectura de este se inicia con **expectativas** relacionadas a un sentido determinado. El proyecto previo será revisado una y otra vez durante el avance en la penetración de sentido: el movimiento del sentido está en el re-proyectar, en el rediseño.

El **método** para una correcta comprensión consiste en no dejarse llevar

129 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 155.

130 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. VI, p. 336.

131 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, pp. 151-152.

132 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 153.

por las **anticipaciones**, sino en hacerlas conscientes para así controlarlas. Las opiniones previas no deben ser arbitrarias, sino **legítimas**, “«[...] esto es, en cuanto a su origen y validez.” ¹³³

Gadamer considera que el **prejuicio** es la condición de la comprensión, de donde parte el problema hermenéutico, ya que la receptividad ante lo que se presenta no es neutral, más bien “«[...] incluye una matizada incorporación de las propias opiniones previas y prejuicios.” ¹³⁴ Un prejuicio ¹³⁵ no es un juicio falso, pero puede ser valorado de manera positiva o negativa, “«[...] «prejuicio» quiere decir un juicio que se forma antes de la convalidación definitiva de todos los momentos que son objetivamente determinantes.” ¹³⁶

Se identifican dos tipos de prejuicios; los **prejuicios legítimos** que están orientados hacia la autoridad y los **prejuicios equivocados** surgidos de la precipitación, por lo que es necesario encontrar el camino medio. Es aquí que entra en juego la templanza, la prudencia.

El **círculo hermenéutico** se entrama como una estructura que inicia de lo general — lo que ya conocía quien hace de intérprete — hacia lo particular — el nuevo conocimiento que ha adquirido —. El enfrentamiento al texto inicia con una **expectativa**, una hipótesis que se contrasta conforme el intérprete se enfrenta en el texto a investigar.

En este ciclo, los conceptos previos del intérprete serán **confirmados** o **refutados** por el texto analizado, lo cual mueve al intérprete a ajustar y generar nuevos conceptos cada vez más adecuados.

133 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 334.

134 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 336.

135 Es necesario aclarar que “prejuicio”, no tiene ninguna relación con la intención adjetivizada y de connotación negativa adquirida en la Ilustración y que aún habita el imaginario colectivo. Más bien prejuicio se limita a su significado literal como sustantivo, y se remite solamente a juicio previo.

136 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 337.

La **fusión de horizontes** se manifiesta como la unificación sintética entre el mundo o el ver previo del intérprete con el conocimiento adquirido. Es la integración de lo nuevo conocido con las ideas previas, y para lograrlo es necesario no dejar prejuicios fuera de la conciencia.

Para Gadamer “Horizonte es el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto. Aplicándolo a la conciencia pensante hablamos entonces de la estrechez del horizonte, de la posibilidad de ampliar el horizonte, de la apertura de nuevos horizontes.”

137 La fusión de horizontes se ve interferida porque quien interpreta tiene un haber previo insuficiente para lograr la fusión de horizontes histórico-culturales o, en caso contrario, la **cosa misma** no quiere ser comprendida; por lo tanto, en ambas situaciones, no puede haber comprensión: sólo serán lanzados proyectos equívocos y toda intención interpretativa será errónea.

Una de las condiciones para que se cumpla el círculo hermenéutico y su consecuente fusión de horizontes es que quien hace de interprete sea parte de aquello que va a interpretar o que tenga conocimientos con los que pueda enfrentar el contexto de lo observado, ya que la diferencia hermenéutica provocará resultados nulos o nada positivos, ya que sólo el conocimiento previo servirá como plataforma para la creación del sentido. Otra condición sería que “El que quiere comprender un texto tiene que estar [en] principio supuesto a dejarse decir algo por él. Una conciencia formada hermenéuticamente tiene que mostrarse receptiva desde el principio para la alteridad del texto.” **138** Quien hace de intérprete tendrá apertura a escuchar la otredad, a quien tiene la autoría del texto.

El trabajo de la hermenéutica no es comprenderse a sí mismo: el verdadero trabajo hermenéutico es la facultad vital de **comprender a otra entidad**, comprender a quien tiene la autoría de una **manifestación vital**,

137 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, pp. 372-373.

138 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 335.

en hermenéutica, la *cosa misma*. Gadamer afirma que “La capacidad de comprensión es así facultad fundamental de la persona que caracteriza su convivencia con los demás y actúa especialmente por la vía del lenguaje y del diálogo.”¹³⁹ Es así que los procesos de interpretación y de comprensión no ocurren necesariamente sólo en los textos fijados en un soporte material — sean escritos, plasmados, impresos —, sino que “[...] afectan a la relación general de los seres humanos entre sí y con el mundo.”¹⁴⁰ y su base es el lenguaje y el diálogo.

Gadamer reconoce el giro filosófico en el interés que se ha suscitado sobre el **lenguaje como lenguaje**. A pesar de estar inmersos en la actual era de la ciencia, el interés por “[...] el lenguaje como mundo de los signos se ha convertido en tema.”¹⁴¹ De esta manera, para analizar hermenéuticamente imágenes, obras pictóricas, música, filmes, videos, audios de diálogos entre personas, todos ellos textos de diferente índole, serán convertidos en unidades lingüísticas para así poder dialogar con el fenómeno. Esto hace “[...] que seamos una conversación y podamos escucharnos los unos a los otros”.¹⁴²

Su investigación histórico-contextual está realizada a partir “[...] de la **interpretación** en el comprender del mundo, es decir en la comprensión impropia [...]”,¹⁴³ lo que para él es su modalidad auténtica. Se le puede denominar el *método de interpretación circunspectiva*, ya que se trata de que el individuo comprenda lo que está frente a él, lo a la mano, en el **mundo circundante**, abierto en toda su **significatividad** con un despliegue de **posibilidades**.

139 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 319.

140 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 319.

141 Hans-Georg Gadamer, *El estado oculto de la salud*, p. 179.

142 Hans-Georg Gadamer, *El estado oculto de la salud*, p. 180.

143 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 152.

Está en la naturaleza del individuo el ser comprensivo, así como, el ser proyectante. Entonces este emite proyecciones desde sí mismo y su comprender hacia el mundo que le rodea, constituido por otros sujetos, cosas y objetos. Por tanto, en la medida en que comprende, el mundo se comprende a sí mismo.

Gadamer explica la idea de Heidegger sobre la historicidad, la coexistencia y la comprensión “[...] nos estamos comprendiendo ya de una manera autoevidente en la familia, la sociedad y el estado en que vivimos [...] Por eso los prejuicios de un individuo son, mucho más que juicios, la realidad histórica de su ser.”¹⁴⁴ Y es así que se hace patente que esa supuesta interpretación subjetiva está más bien constituida por un conjunto de subjetividades adquiridas y correlacionales, como prueba de la existencia histórica y en sociedad del individuo, su contexto.

En hermenéutica siempre se considera la otredad de quien tiene la autoría de una expresión sensible o de su manifestación vital: “[...] parece una exigencia hermenéutica justificada el que uno se ponga en el lugar del otro para poder entenderle.”¹⁴⁵ Aunque no necesariamente se pueda entrar a su mundo emocional, si se podrá acceder a su pensamiento o bien a un momento específico de su pensamiento. Según Gadamer, al querer comprender a otra persona “[...] trataremos de reforzar sus argumentos. Ocurre ya en la conversación, y tanto más en la comprensión de lo escrito.”¹⁴⁶ Quien interpreta tiene siempre su propio horizonte, es lo que le permite el desplazarse a otra situación, Gadamer indica que quien interpreta tiene el cometido de traerse a esa otra situación: “Si uno se desplaza, por ejemplo, a la situación de otro hombre, uno le comprenderá, esto es, se hará consciente de su alteridad, de su individualidad irreductible, precisamente

144 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 344.

145 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 373.

146 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 64.

porque es *uno* el que *se* desplaza a su situación”.¹⁴⁷

Como otros términos, la hermenéutica ha tenido su propia historia en el cómo entenderse en un determinado momento histórico, y aunque en la hermenéutica moderna se habló de un arte del comprender, también mantiene la esencia de la retórica antigua en la que el todo debe entenderse desde lo individual, y lo individual desde el todo. Gadamer afirma: “El movimiento de la comprensión discurre así del todo a la parte y de nuevo al todo.”¹⁴⁸ En la relación circular de la comprensión, el todo está involucrado en la anticipación de sentido, y “[...] se hace comprensión explícita cuando las partes que se definen desde el todo definen a su vez ese todo.”¹⁴⁹ La rectitud de la comprensión se da en la confluencia de todos los detalles: si no hay confluencia en los detalles significa que la comprensión ha fracasado.

3.1.2 PROCESO DE SEMIOSIS EN EL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN VISUAL

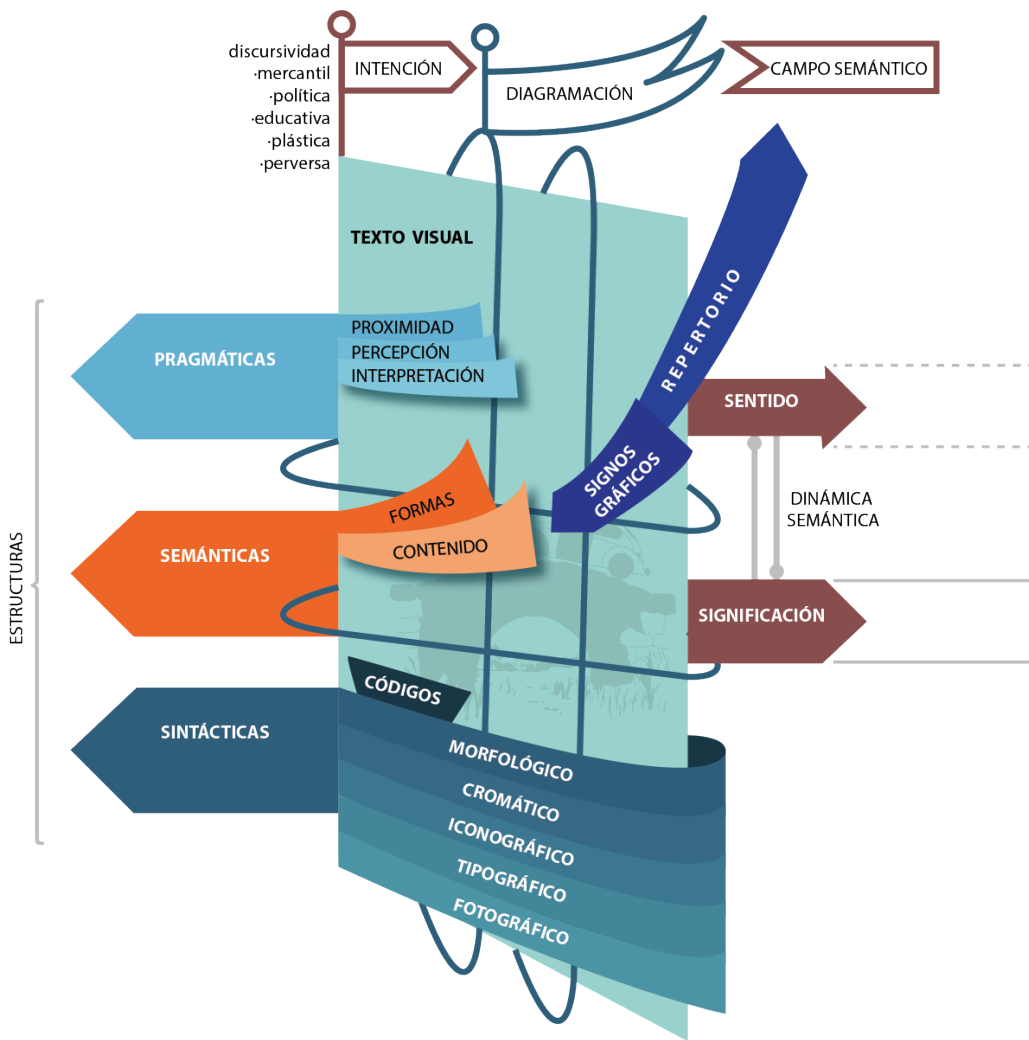
La **semiótica** o teoría de los signos se ocupa inicialmente de la comunicación, por lo que se vuelve un método muy útil en las investigaciones para el diseño y comunicación visual, ya que esta disciplina genera realidades materiales, que a su vez cumplen una función comunicativa. Por otro lado, una gran parte del trabajo creativo puede designarse como un trabajo sobre los significados.

El **sentido** en el proceso de semiosis de la imagen es doble. Por un lado, proviene de la comprensión, como las manifestaciones sensibles de pensamiento que residen en el individuo, el cual aprende el sentido culturalmente. Y a su vez, el sentido emana de los signos gráficos, es su articulación como un conjunto organizado o texto visual, ya sea en su exposición

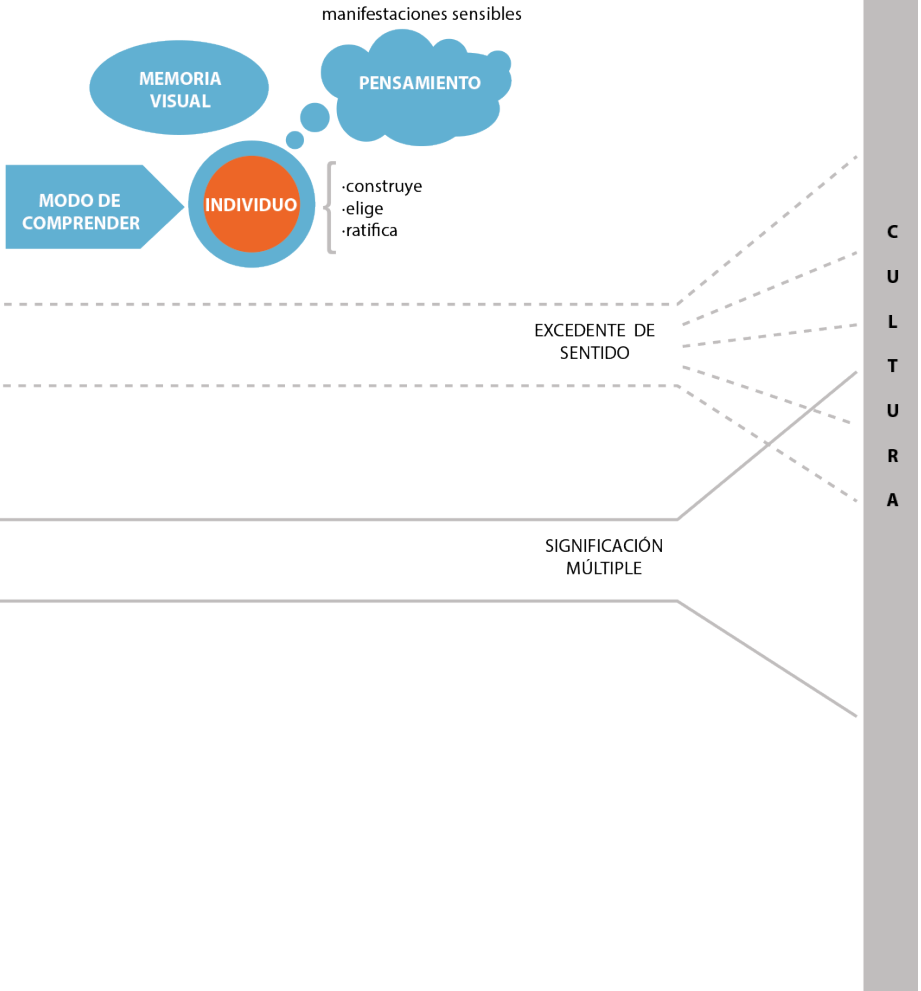
147 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V1, p. 375.

148 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 63

149 Hans-Georg Gadamer, *Verdad y método*. V2, p. 63



Esquema 10.
Proceso de semiosis de Vilchis.
 Fuente: Sandra, Pérez. 2021.



como ilustración, diagrama u otra categoría de representación. El sentido en la **comunicación intencional** es provocado como exceso de sentido, en la que se tejen complejas redes de significado.

La estructura de la **significación** del texto visual se asienta en la diagramación o fragmentación espacial del soporte, y sobre ella se constituye la articulación conceptual de las siguientes capas que conforman el contenido visual. Por un lado están las **estructuras sintácticas**, que son las sustancias y formas de expresión donde se interrelacionan los códigos morfológico, iconográfico, cromático, tipográfico y fotográfico. Por otro, las **estructuras semánticas**, como contenidos culturales, las sustancias y las formas del contenido. Y finalmente las **estructuras pragmáticas**, que son las sustancias y formas de la interpretación, donde se relacionan proximidad, percepción e interpretación. Las estructuras de la comprensión interpretativa que desarrolla ampliamente Heidegger, bajo esta perspectiva, quedan condensadas como el **modo de comprender** del individuo.

La **intencionalidad** es direccionalidad y sentido, y el texto visual lo emite basado en el discurso bajo el que fue creado. Estas formas discursivas pueden generarse bajo una intencionalidad mercantil, política, educativa, plástica o perversa.” ¹⁵⁰

El **campo semántico** es donde se encuentran determinados signos gráficos que conforman un **repertorio**. Este campo se selecciona bajo las condiciones de la intencionalidad, y la expresión de determinado ámbito del conocimiento y sus propios lenguajes. Es ahí donde la posibilidad universal de la imagen puede verse delimitada en su expresión por encontrar un campo común de los significados, ya que estos dependerán tanto de la ideología de una sociedad, como del momento histórico y

150 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 92.

contextual bajo la condición de mutabilidad del signo.

El **repertorio** está relacionado con la que Vilchis denomina, **memoria visual** ¹⁵¹ y circula a través de la representación connotada y denotada de gestos, historias, procesos, ciclos y actividades “[...] aquellos actos que se consideran como un saber efímero y no reproducible.” ¹⁵² De vuelta a Heidegger, el repertorio formaría parte del **haber previo** del pasado de quien hace de interprete o de quien crea, aunque “[...] el diseño gráfico normaliza los principios de sus signos, los sistematiza con base en convenciones como repertorios susceptibles de ser integrados y nominados como códigos cuyas reglas pueden interrelacionarse con limitantes sintácticas y las fronteras de la gramática visual.” ¹⁵³

Las figuras que conforman un **repertorio** son alterables, a la vez que el repertorio puede modificar el sentido, aunque el sentido puede permanecer intacto a pesar de las transformaciones de la representación. Por lo tanto, el repertorio está en constante reactualización, es mediatizado “[...] transmitiendo memoria comunal, historias y valores de un grupo o generación al siguiente.” ¹⁵⁴ Es así que lo representado genera, registra y transmite conocimiento cultural.

3.1.3 LA INTERPRETACIÓN EN LA CURADURÍA DE CONTENIDOS VISUALES

La **curaduría de contenidos visuales** contribuye a la generación de un narrativa con intencionalidad educativa, o el aspecto visual del dialogo simulado entre la institución educativa, el equipo experto en docencia

151 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 89.

152 Diana Taylor, *Acciones de memoria: performance, historia y trauma*, p.17.

153 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 89.

154 Diana Taylor, *Acciones de memoria: performance, historia y trauma*, p.18.

que ha creado el contenido y los y las profesionales del diseño, quienes se encargan de transformar una entidad textual lingüística en una compleja obra hipermedia para el estudiantado o usuarios y usuarias finales a quienes está destinado un material didáctico.

Se puede decir que al interpretar un texto visual estará de por medio el conocimiento previo y experto de quien está al encuentro con la imagen: al enfrentar la imagen inmediatamente arrancará el sistema de proyecciones, las cuales estarán basadas en prejuicios, originados en las condiciones fundamentales de su **haber previo**, constituido por la formación académica y la experiencia profesional, la memoria visual, así como el conocimiento y dominio del lenguaje visual.

El **conocimiento** de los factores involucrados en el proceso interpretación para la curaduría de contenidos visuales ayudará al y la intérprete o curador/a/e de contenidos visuales a que “[...] trascienda la subjetividad del gusto, la experiencia estética y el acercamiento sensitivo.” ¹⁵⁵ con la intención de que realicen selecciones más *prudentes*, apegadas particularmente a los objetivos de aprendizaje de un contenido educativo. En otras palabras, todo lo anterior sucede como parte de su proceso para transitar de la subjetividad a la objetividad.

Este se prevé como un **método procesual** para la curaduría de contenidos visuales, mas no como un método para el análisis de la imagen, ya que la interpretación de la imagen se realiza como una totalidad de significación que además estará sometida a distintos aspectos externos delimitantes: el tipo de programa educativo, el campo de conocimiento y semántico y factores de los que depende un EVA como la identidad institucional, sin quedar de lado las decisiones propias y creativas de curador/a/e de contenidos.

155 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 93.

Al enfrentar una imagen, el/la curador/a de contenidos visuales, *estrellará* sobre ella los proyectos que devienen de su comprensión, la cual está constituida como un experto tanto por sus conocimientos teóricos, como por su experiencia práctica. El **para qué** estará condicionado por el tipo de contenido tratado, ya sea este declarativo, procedimental o actitudinal, y el **en cuanto** incluye tanto el identificar si es una fotografía, una pintura, un esquema, un diagrama, un dibujo, como el **en cuanto** de aquello que ha sido mediado por el soporte digital. Es decir, **en cuanto** grupo de personas en el jardín, en cuanto bodegón del barroco tenebrista, en cuanto retrato de Alfons Mucha del Plakatsammlung en el Museum für Gestaltung Zürich.

Se puede decir en los términos heideggerianos que al realizar el proceso de curaduría se hace por medio de una **comprensión temática** de la totalidad de sentido de una imagen, pero él explica que aunque esto sea cierto, se “[...] vuelve nuevamente a la comprensión implícita.”¹⁵⁶ que fundamenta la interpretación cotidiana.

En el contexto de los EVA, la **intencionalidad** de la imagen visual es educativa que, según Vilchis en su tipología de la discursividad visual, se describe de la siguiente manera:

Intencionalidad educativa, integradora de las posibles relaciones entre lo diseñado y aquel sujeto que se encuentra en condiciones de aprendizaje o comunicación didáctica, cuyos recursos son la retórica de la formación cuya interpretación se lleva a cabo a partir de términos sistematizados y programados formalmente y la retórica de la información que entera de algo al sujeto sin pretensiones de modificación conductual alguna.¹⁵⁷

VILCHIS Y TORRES

156 Martin Heidegger, *El ser y el tiempo*, p. 153.

157 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*, p. 92.

En el ámbito educativo, además de enfrentar un campo semántico, se suman los **campos disciplinares**, situación que para un profesional de la imagen no es ajena ni una limitante. Por una parte tiene la guía de un texto o una narrativa elaborada previamente a su labor. Y por otra, la naturaleza teórica que conforma la disciplina del diseño gráfico proviene de diversas áreas del conocimiento; en consecuencia, esto le permite a los profesionales formados en el lenguaje visual una flexibilidad discursiva. ¹⁵⁸

Barthes ¹⁵⁹ afirma que toda imagen es de naturaleza polisémica, y en sus significantes subyace una cadena flotante de significados, dependientes de la elección o descarte del lector. Sin embargo, la **significación múltiple** y el **excedente de sentido** de la imagen durante el proceso de curaduría se controla por medio de dos factores: uno es el campo semántico —lingüístico y visual— especializado del área del conocimiento a tratar, y el otro es el mismo esquema narrativo del discurso educativo o guion instruccional; en ambos casos se refiere el aspecto lingüístico del contenido educativo. Expresado de otra forma, la significación y el sentido dependerán “[...] tanto del texto como del contexto.” ¹⁶⁰

La **entidad textual** parece fundamental en la conformación de significados en la imagen o la confección de un diseño gráfico, ya que según Sotssass “El diseñador se siente invitado a la creación allí donde encontramos condiciones lingüísticas, gracias a las que nace todo diseño [...]” ¹⁶¹

158 Y en caso de que el contenido por su naturaleza fuera lejano a la comprensión de quien está a cargo de la curaduría, habrá que recordar que los contenidos para EVA se desarrollan en equipos multidisciplinares, en los que, por supuesto, se puede recibir el apoyo de cualquiera de los agentes que representan la docencia distribuida.

159 Barthes, Roland, “Retórica de la imagen”, *Antología comentada de textos de Semiótica aplicada al Diseño Gráfico*, p. 162.

160 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología comentada de textos de Semiótica aplicada al Diseño Gráfico*, p. 89.

161 Bernhard Bürdek, “Diseño”, *Antología comentada de textos de Semiótica aplicada al Diseño Gráfico*, p. 11.

La curaduría de contenidos visuales es sólo una parte del conformar un diseño total y complejo, el de un material didáctico finalizado.

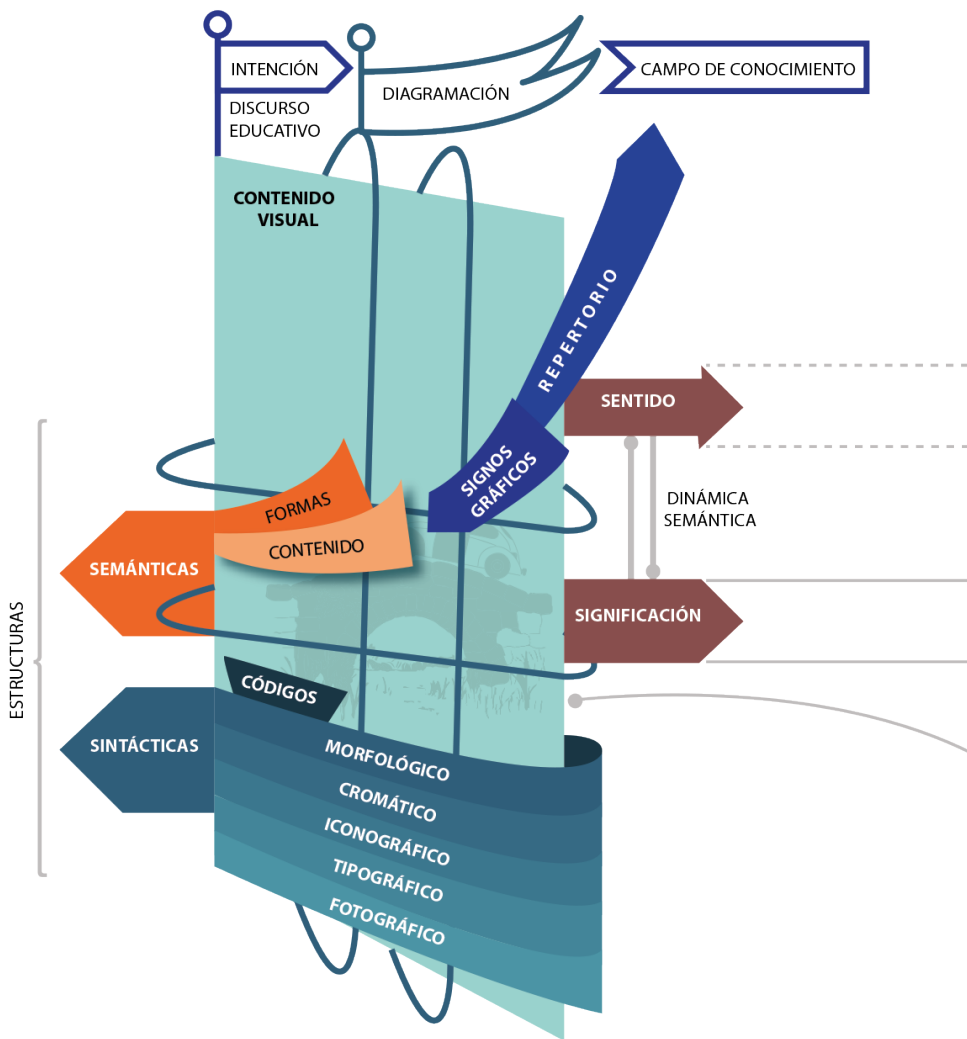
Barthes manifiesta que sólo en sociedades semianalfabetas sería posible encontrar **imágenes sin texto**. Además agrega, acerca de la influencia del mensaje lingüístico sobre el icónico: “[...] me ayuda a elegir *el nivel de percepción adecuado*; me permite no sólo acomodar mi mirada sino también mi intelección.” ¹⁶²

El **mensaje lingüístico** es una de las técnicas de control con la que la sociedad ciñe a determinada cantidad de significados. Estas pautas lingüísticas o **anclajes** no sólo pueden aparecer en prosa en un contenido educativo, sino también como pies de imagen o y dependen del tipo de representación de la imagen didáctica que se trate— diagrama, mapa mental, árbol — será, además, uno de los códigos compositivos del contenido visual. Y es donde se encuentran las claves que teleguían al estudiante a un sentido elegido previamente, y que responde el ¿qué es? o la descripción denotada del recurso visual, una nomenclatura que ancla los posibles sentidos de la imagen.

La curaduría de contenidos visuales depende del proceso de la interpretación para realizar los principios de selección y arreglo, por lo que no deja de ser un proceso semiótico y hermenéutico ligado en dos vertientes a la lingüística; uno por lo esencial de un guion instruccional que guía la narrativa didáctica y segundo, porque se trata con textos visuales constituidos por un lenguaje visual.

Es a través de la revisión del proceso de semiosis y de la interpretación comprensiva que se pueden conocer las entidades sutiles y sensibles en un evento como el encuentro entre “lo a la vista” del mundo circundante

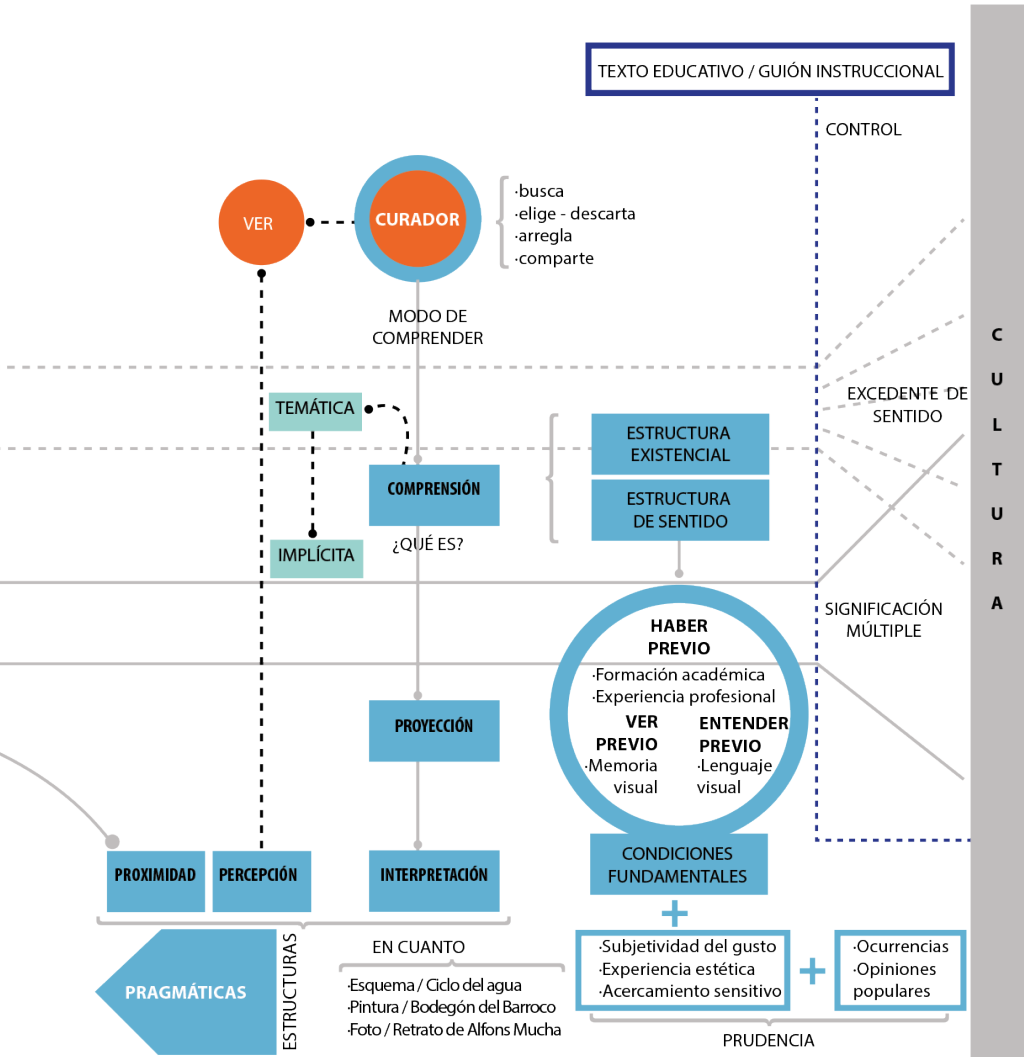
162 Roland Barthes, “Semiótica de la imagen”, *Antología comentada de textos de Semiótica aplicada al Diseño Gráfico*, p. 162.



Esquema 11.

Proceso de interpretación en la curaduría de contenidos visuales.

Fuente: Sandra, Pérez. 2021.



y el intérprete. Dicha revisión permite desplegar las estructuras que componen, por un lado, el texto visual como producto de la comunicación intencional y por otro, el cómo suceden y se organizan las etapas de la interpretación, desglosadas con toda su complejidad que, sin embargo ocurren en tiempo real en menos de un segundo.

El conocimiento de las sustancias y componentes del Proceso de semiosis, o de la significación de los signos, y de la Interpretación circunspectiva podrá ayudar a la realización de consideraciones sensatas y prudentes de búsqueda, selección y filtración de imágenes que pretenden un propósito formativo.

El ser humano es proyectivo por naturaleza: constantemente emite proyectos; el individuo es sujeto porque proyecta objetos y como ser humano está en proceso. El comprender es proyectual y no es definitivo, ya que cuando se llega a la comprensión se continua a proyectar ideas ya hechas, conceptos que ya se tenían con anterioridad. El individuo en su comprender proyecta primero hacia las preconcepciones — el pasado —, y los lanza al futuro en su intento por interpretar. En ello radica el carácter histórico y no absoluto de la postura hermenéutica.

La revelación que brinda este análisis es que no hay fórmula sintáctica, semántica o pragmática para la identificación de la imagen “correcta”: dependerá más bien de una serie de “intentos”, en un refutar y confirmar en el texto visual el “haber previo”, donde el primer círculo se expande a la siguiente posibilidad al generar una espiral prácticamente infinita, si no fuera por la existencia de un tema o una entidad textual. Además, en ese ir venir, quien hace de intérprete ve totalidades de significación y no elementos aislados, ya que la formación y práctica en lo visual permite al profesional de la imagen el reconocimiento de estructuras con las que puede agregar valor y co-crear más y nuevos significados bajo una actitud prudente y templada.

Pró ¹⁶³ menciona en sus conclusiones finales que cabe la necesidad de formar en educación audiovisual a los equipos docentes, aunque inicialmente veía en su investigación la necesidad de incluirla en el currículo para el alumnado. El escenario cambia en los equipos multidisciplinares para la producción de programas de educación a distancia. En ellos, la realidad es que quien toma la mayoría de las decisiones vinculadas a los contenidos visuales es el equipo de diseño instruccional, a pesar de trabajar colaborativamente con profesionales de la imagen que ya no necesitan ser formados en todo lo respectivo a la escritura/lectura de la imagen, y sólo les será suficiente conocer algunos parámetros estratégicos para emprender el noble arte de la curaduría de contenidos visuales.

3.2 LA IMAGEN Y EL DISCURSO DIDÁCTICO

3.2.1 ORBIS PICTUS DE KOMENSKÝ 1658

Considerado fundador de la pedagogía moderna, Jan Amos Comenius llegó a la docencia debido a la guerra y el exilio. El pastor protestante de Moravia tuvo que salir con su familia hacia Polonia, donde se inició en un colegio en la enseñanza del Latín, que era la lengua impuesta en la educación, controlada esta por la iglesia católica desde el medioevo.

Su visión progresista ya vislumbraba varias ideas sobre la educación que en la actualidad continúan a propugnarse como innovadoras.

☞ Es mejor enseñar gradualmente al estudiantado infantil, permitiéndoles enlazar conocimientos básicos con otros más avanzados. (Scaffolding, Wood y Bruner)

☞ La educación debía extenderse a lo largo de toda la vida del adulto y no reducirse a la adolescencia. (Lifelong Learning)

163 Maité Pró, *Aprender con imágenes. Incidencia y uso de la imagen en las estrategias de aprendizaje*. pp. 219-220.

Y algunas otras que ya hoy las vemos lejanas o superadas, pero que en su tiempo fueron revolucionarias

☞ Preferir el uso de la lengua materna o lengua vernácula durante los primeros años de escuela y no el latín.

☞ Una educación sin discriminación, lo que significa que no sólo fuera para varones y no sólo fuera para las clases acomodadas.

A sus 66 años, publicó la obra del renacimiento más interesante para lo que hoy en día se denomina didáctica, y que su encuentro fortuito en una versión digital en la Biblioteca Nacional de España detonó el interés particular de esta investigación. El *Orbis Pictus*, o *Orbis Sensualium Pictus*, cuya finalidad inicial era ayudar al alumnado al dominio del latín como un texto introductorio a ese idioma y el libro “[...] fue considerado único en sus días debido a su concepto, así como por su apariencia [...]” ¹⁶⁴

Con la aparición de la imprenta de tipos móviles, parecía que el gremio de copistas, escribanos e ilustradores de libros miniados peligraba, pero la producción más prolifera de estos libros fue detonada al surgir esta tecnología. Para el tiempo de Comenio, la creación de Gutemberg tenía ya 200 años de existir, sin embargo hasta entonces ningún libro se había ilustrado, con excepción de poquísimas ediciones con contenidos religiosos y, por supuesto, en latín: la lengua de la erudición.

Así que, además de que fue un libro en el que él mismo realizó la planificación didáctica para la adquisición de una segunda lengua, creo además los contenidos textuales, e invirtió su intelecto en la creación de los contenidos visuales, o hizo, en este último paso, lo que actualmente se denomina la dirección del arte editorial.

164 Joan Dudley, “One Picture is Worth a Thousand Words: A Pictorial Word Journey Through the *Orbis Pictus* of J.A. Comenius”, p. 9.

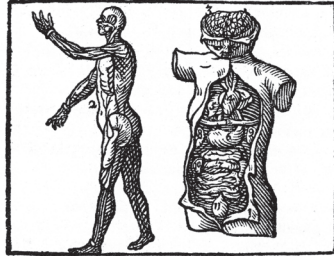
Mundus.



Die Welt.

XXXIX.

Caro & Viscera. **Fleisch und In-**
geweid.



In Corpore, sunt,
Cotis cum Membranis,
Caro cum Musculis,
Canales,
Cartilagines,
Ossa & Viscera.
Detraçtâ Cutis, 1
apparet Caro, 2
non continuâ massâ,
sed distributâ,
tanquam in farcimina,
quod vocant Musculos,
Am Leibe / sind /
die Haut mit den Hântlein /
das Fleisch mit de Mäusen /
das Geäder /
die Knorpeln /
Beine und das Ingeweid.
Nach abgezogner Haut, 1
erscheinet das Fleisch, 2
nicht in einem Stück /
sondern getheilet /
gleichsam in Würfle / (se /
welches m̄n neit die M̄u-
quorum

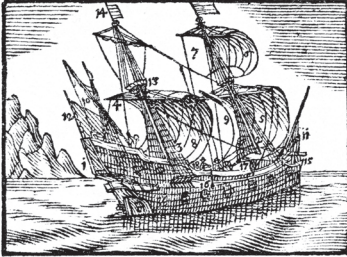


Imagen 8.

Jan Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2004, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 6 septiembre 2023.



Navis oneraria. Das Lastschiff.



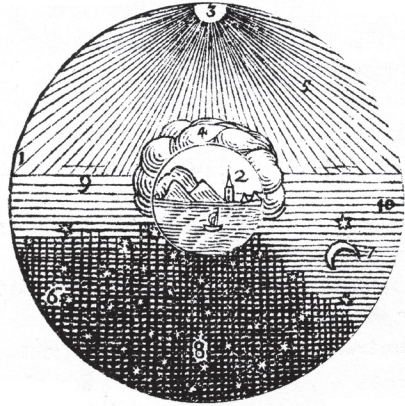
Navis, 1
impellitur,
non remis,
sed solâ vi ventorum.

In illo
erigitur
Mastus, 2
undiq;
ad Oram Navis
funibus 3 firmatus;
cui annexuntur
Antenna, 4
his, Vela, 5
quae ad Ventum

Das Schiff 1
wird fortgetrieben/
nicht durch Rudeln/
sondern von den Winden.

In demselben
wird aufgesetzt
der Mastbaum/ 2
ringsum
an den Bort des Schiffs
mit Seilen 3 befestet;
an welchen gehängt werden
die Segelstangen/ 4
an diese/ die Segel/ 5
welche gegen dem Wind
expan-

Cœlum.



Der Himmel.



Imagen 9.

Jan Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2004, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 6 septiembre 2023.



El libro consta de ciento cincuenta ilustraciones realizadas en xilografía, para las cuales tomó dos años su creación. La técnica del grabado en madera estuvo muy difundida en Europa desde el siglo XIV para la representación de imágenes piadosas y la impresión de opúsculos, Comenio combinó estas dos expresiones para su dispositivo didáctico. Y no se puede dejar de lado la consideración de que estas planchas requieren un largo trabajo en su talla, y que la duración del material es muy breve, se pierde la calidad de la imagen en la plancha de madera después de cierto número de impresiones.

Con esa sorprendente cantidad de imágenes su intención era crear un libro que *facilitara*, que no fuera difícil de acceder a su conocimiento, ya que para él era de sobra conocido el cansancio que generaban al estudiantado los libros, porque estaban sobrecargados de cosas que debían ser explicadas sólo con palabras, para lo que creó un enfoque sensorial sistemáticamente organizado. Describe Benjamin: “[...] presenta todos los objetos de la vida cotidiana, pero también aquellos inmateriales, en representaciones simples y resumidas sobre una centena de tablas de la dimensión de una carta de juego.” **165**

Desde una perspectiva aristotélica de los sentidos, Comenio fundamenta el uso de las imágenes, ya que el alumnado primero necesita saber el nombre de lo representado, luego entonces podrán aprender tanto la lengua vernácula como la segunda lengua, en este caso, el latín. Para Comenio era claro que “Las palabras no deben aprenderse aparte de los objetos a los que refieren, ya que los objetos no existen separadamente y no pueden ser aprehendidos sin las palabras, pero ambos existen y ejecutan sus funciones juntos.” **166**

165 Walter Benjamin. *Figure dell'infanzia*, p. 123.

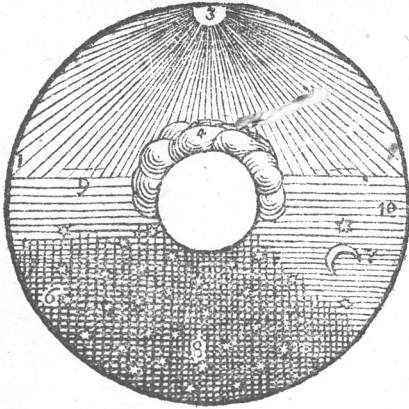
166 Joan Dudley, “One Picture is Worth a Thousand Words: A Pictorial Word Journey Through the Orbis Pictus of J.A. Comenius”, p. 10.

En la actualidad no parecerá particular el hecho de que imágenes y texto convivan en un mismo dispositivo; sin embargo, cabe resaltar que esto ocurría en pocas ocasiones, debido por un lado a lo complicado de la técnica de impresión. Así como por los altos costos que esto representaba, ya que las pocas publicaciones que gozaban de estas características bimedial eran subsidiadas por la iglesia católica. Y por otro, se puede considerar una carencia de educación, o una necesidad baja para la educación. El analfabetismo era una característica de aquellos tiempos, la educación no era obligatoria y estaba restringida por diferentes factores — sociales, económicos, género, laboral, clase — y no había necesidad de sociedades alfabetizadas para la realización de la mayoría de las actividades económicas. Y a su vez, la representación del mundo y la reproducción de lo visual no era algo que tuviera demanda porque la gente bien podía ni siquiera conocerlo. ¹⁶⁷

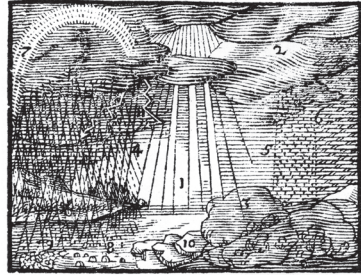
Es así que un libro, que no fuera particularmente sobre temas religiosos, se pudo realizar con tan alto grado de esfuerzos intelectuales, técnicos y materiales. Incluso el dispositivo sorprendió no sólo a los habitantes de Polonia, sino que se tradujo a otros idiomas a lo largo del tiempo. Sólo al siguiente año de su publicación en alemán y latín, se tradujo al inglés y así continuamente al francés e italiano, checo, húngaro, árabe, mongol, persa y turco. Aquel “[...] librito lleno de imágenes, nomenclaturas y descripciones [...]” ¹⁶⁸ transformó en las instituciones educativas el modelo de enseñanza y el cognitivo; técnicamente modificó las estructuras al hacer libros para la enseñanza y culturalmente innovó en la forma de ver el mundo a través de la representación, inició una revolución en la forma de pensar la enseñanza de aquellos tiempos.

167 Si bien hasta el siglo XV la episteme era oral, seguramente en algunas sociedades y en algunos estratos sociales la episteme visual, que desencadenó la imprenta y su subsecuente cultura tipográfica, llegaron de forma tardía.

168 Joan Dudley, “One Picture is Worth a Thousand Words: A Pictorial Word Journey Through the Orbis Pictus of J.A. Comenius”, p. 11.



Nubes. Die Wolken.



Ex aqua
ascendit
Vapor. 1
Inde fit
Nubes 2
& propè terram
Nebula. 3
E Nube
guttatim stillat
Pluvia 4
& Imber.

Aus dem Wasser
steiget auf
der Dampf. 1
Daraus wird
eine Wolke/ 2
und hart an der Erden
ein Nebel. 3
Aus der Wolke
eröpflet
der Regen 4
und Platz-Regen.

Quz,



Imagen 10.

Jan Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2004, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 6 septiembre 2023.



Mahometus-

Der Mahometische Glaube.



Mahomet 1
homo bellator,
excogitabat sibi
novam Religionem
mixtam
ex Judaismo,
Christianismo,
& Gentilismo,
confusio
Judae 2
& Monachi Arianis, 3
nomine Sergis;
fingens,

Mahomet 1
ein Kriegsmann/
erdachte ihm
eine neue Religion /
zusammengemischte
aus dem Judenthum /
Christenthum /
und Heidenthum /
mit Hilfe
eines Juden 2
un Arianische Nonnen /
Nahmens Sergius, (3
vorgeband /

dum

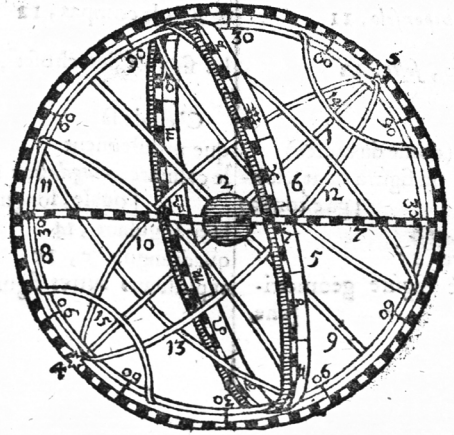


Imagen 11.

Jan Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2004, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 6 septiembre 2023.



3.2.2 LA PREVALENCIA EPISTEMOLÓGICA DE LA IMAGEN

La epistemología inicialmente se entiende como el estudio del conocimiento científico que reflexiona la profundidad del conocimiento, así como su origen, su forma y el cómo debería ser. La epistemología guarda estrecha relación con la filosofía; en algunos momentos se le ha considerado filosofía de la ciencia, lo cual lleva a la comprensión contextual de la realidad. Y se ha diferenciado de la gnoseología al entenderse esta última como el estudio del conocimiento general.

Del griego *episteme*, o conocimiento justificado como verdad y *logos* conocimiento, la epistemología observa el contexto en el cual se genera el conocimiento y considera lo histórico, lo psicológico y lo sociológico en el desarrollo científico y se extiende en la adquisición, términos, métodos, eficacia y límites del ámbito indagado.

Para autores como Popper, la epistemología se centra en las teorías científicas consideradas en sí mismas en otras palabras, en el conocimiento mismo y al margen de un sujeto cognoscente, por lo que es considerada como una teoría de la ciencia de carácter restringido.

No obstante, para el estudio de las ciencias del espíritu es necesaria una teoría del conocimiento en sentido amplio, de un carácter cercano a los planteamientos de Locke, Berkeley, Hume y Russell, que se centran más en el conocimiento subjetivo.

Con la intención de profundizar en las relaciones de los procesos de enseñanza-aprendizaje y la utilización de los medios visuales servirá el apoyo de la teoría de la *episteme* de Foucault. Para este autor, la *episteme* es “[...] el modo de pensar, el conjunto de reglas que rigen el pensamiento y los modos de conocer [...]” ¹⁶⁹ La *episteme* es un dispositivo discursivo que permite separar lo científicamente calificable de lo incalificable, mas

no lo falso de lo verdadero. Además, la episteme como características de terminaciones temporales y geográficas. Es por ello que el autor considera una episteme Occidental, una episteme del Renacimiento, una episteme Clásica y una episteme Moderna. Foucault explica que para describir la episteme habrá que describir la región intermedia entre los códigos fundamentales de la cultura, los que regulan el lenguaje, los esquemas de percepción, así como las teorías científicas y filosóficas que explican los modelos ordenativos de los periodos anteriormente mencionados.

A propósito de la obra *Orbis Pictus* de Comenio, la indagación en este apartado se centrará en la episteme renacentista, y se hará alusión a otras epistemes temporales como ejercicio de ejemplificación o de comparación.

Foucault señala que el conocimiento de la época del renacimiento estaba basado en la interpretación, por medio de la cual se buscaba develar un entramado de semejanzas que unía a las cosas de la naturaleza, y el ser humano era considerado como uno más de los elementos de referencia. Debido a esto, la relación microcosmos — ser humano — macrocosmos — universo — fue la más trascendente de la época.

Desde la perspectiva foucaultiana, la episteme del renacimiento puede denominarse como la episteme de *la misma cosa*, ya que es un tejido de semejanzas, donde una llama a la otra de forma indeterminada en un proceso de acumulación que confirma un saber descifrado, en una comprensión a partir de lo semejante. El valor de los objetos esta referido no a los objetos mismos, sino a lo cual se parecen. Es un saber que no consiste en el ver o el demostrar, sino en el interpretar. Los textos son descifrados a partir del estudio de su grafismo y lograr la interpretación de la realidad en un tipo de traducción. Foucault afirma: “La relación con los textos tiene la misma naturaleza que la relación con las cosas; aquí como allí, lo que importa son los signos.” **170**

Para el autor, los conocimientos del siglo XVI constaban de una mezcla inestable de saber racional, de nociones derivadas de prácticas mágicas y de toda una herencia cultural cuyo descubrimiento en los textos antiguos habían multiplicado los poderes de autoridad.

El recurso utilizado en este periodo para el conocimiento de las similitudes estaba basado en el registro de firmas. Las firmas son marcas inscritas en la naturaleza, un recurso muy utilizado en el renacimiento que ayuda a descifrar las relaciones ocultas, pero sólo los iniciados podían reconocer esas firmas y sus significados; en esos tiempos eran el filólogo, el hermeneuta y el erudito.

Estas firmas también se encuentran en el lenguaje, particularmente en los textos: “Y el espacio de las semejanzas inmediatas se convierte en un gran libro abierto; está plagado de grafismos; todo a lo largo de la página se ven figuras extrañas que se entrecruzan y, a veces, se repiten. Lo único que hay que hacer es descifrarlas [...]” **171**

3.2.2.1 Epistemología de los sentidos

Donald Lowe, basado en la propuesta foucaultiana, propone además que en cada periodo histórico el sujeto que conoce se delimita por la organización jerárquica de los sentidos, y que los contenidos a percibir están determinados por las reglas epistémicas de la época. El autor desarrolla desde las épocas Medieval, Renacimiento, Clásica y Burguesa una aproximación de la episteme y la jerarquía sensorial hasta su propia actualidad.

En el periodo del Renacimiento, Lowe indica que gracias a la técnica de la imprenta se da inicio, por un lado, a la cultura tipográfica, y esta desbanca a la oral de los periodos anteriores y que en la jerarquía de los sentidos inicia el lento cambio hacia el sentido de la vista.

La vista da un punto desde el cual se ve; el de quien observa. Es un sentido que requiere de distancia y no de cercanía, “[...] la vista establece una relación de distancia crítica, o de juicio, porque se puede analizar y medir; ver es comparar.” ¹⁷²

En cuanto al orden epistémico le corresponde la analogía: un modo de pensar basado en la similitud; el principio de explicación del conocimiento es la comparación y la correspondencia entre ser humano y cosmos. Entonces conocer es comparar y encontrar las relaciones desde un sistema de orden centrípeto, en un tiempo y espacio que transcurre geométricamente ortogonal: la perspectiva como unos lentes falseadores que hay que aprender a usar y a los que hay que acostumbrarse, como la convención de la representación.

Lowe concluye que el ver, no sólo es la recepción de luz y color por el cerebro; ver no sólo es un fenómeno natural sino también un fenómeno cultural basado en mecanismos aprendidos que orientan la selección de algunos elementos que se vuelven adecuados al seguir ciertos esquemas y hábitos que dan coherencia y significado.

3.2.3 LA IMAGEN DIDÁCTICA

Como afirma Ochoa: “Nuestra cultura, heredera de los patrones renacentistas, es fuertemente analógica; por ello casi todas nuestras imágenes responden al criterio del parecido [...]” ¹⁷³. Esta afirmación se tiende como un puente rumbo a la continuidad creciente de la prevalencia del sentido de la vista en una cultura tipográfica y el legado de los métodos de conocimiento.

Como se ha revisado en el apartado 3.2.1, Comenio no realizó ninguna innovación técnica a los procesos de impresión, los libros con toda su formalidad ya existían, los libros ilustrados también, la combinación de las

172 César González, *Apuntes acerca de la representación*, p. 7.

173 César González, *Apuntes acerca de la representación*, p. 45.

técnicas de impresión entre tipos móviles, xilografía y grabados en metal ya estaba en uso. La analogía generada entre imágenes consteladas de firmas y texto ya era utilizada. Lo que distinguió la obra de Comenio de otras fue el *espíritu de fineza* para definir el tipo de contenido adecuado para un tipo específico de público: el infantil que debía aprender latín. Los libros hasta entonces eran para los alfabetizados, los bilingües y los iniciados en descifrar los códigos secretos de temáticas particularmente religiosas, científicas y ocultas, en resumidas cuentas para un público adulto.¹⁷⁴ Benjamin considera a *Orbis Pictus* un raro suceso como libro pedagógico y el inicio de un trabajo tan fecundo que continúa hasta la actualidad en el aprendizaje infantil. Así también, afirma que este libro es una de las piedras angulares en el desarrollo de la literatura infantil.¹⁷⁵

Las representaciones del tipo renacentista, aún icónicas, ayudaron a preservar el desarrollo del conocimiento humano y el avance de la tecnología. La época de la industrialización permitió al dibujo definir sus cánones de representación, las reglas y categorías desde la geometría descriptiva. Con el avance de las técnicas de representación y con el aprendizaje de las fórmulas de representación, la imagen didáctica se ha sofisticado. Se puede reconocer en la actualidad que este tipo de lectura analógica es parte del día a día en muchas situaciones cotidianas y profesionales.

Una de las formas contemporáneas de la analogía es la denominada imagen didáctica. Costa la define como “[...] la imagen que es convincente por su capacidad demostrativa y manera según la cual las artes gráficas pueden contribuir activamente al aprendizaje.”¹⁷⁶ Este autor declara que el papel del diseño gráfico consiste en facilitar las tareas de “[...] aprender, retener, descubrir y actuar a través de las imágenes convincentes por medio de la

174 Benjamin reconoce que no fue hasta la publicación de *Alte vergessene Kinderbücher* de Karl Hobrecker en 1924 que se realizaron verdaderos libros infantiles.

175 Walter Benjamin, *Figure dell'infanzia*, p.123.

176 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 29.

esquematación y la presentación de conocimientos.”¹⁷⁷ Su cristalización se conforma de elementos icónicos, sígnicos, lingüísticos y cromáticos.

La finalidad de la imagen didáctica “[...] es la de construir la retentiva del receptor, la memorización de un mensaje determinado y el dominio de ese mensaje por el receptor de forma tal que le sea utilizable en su acción sobre el mundo.”¹⁷⁸

La imagen didáctica tiene una función utilitaria: su particular objeto es el de la transmisión de conocimientos, incentivar el deseo de conocer y generar la comprensión mediante la demostración. Aunque la función estética, no se desdeña en este tipo particular de diseños, pasa a un segundo término.

Se puede decir que la manifestación tipo de la imagen didáctica es el esquema que proporciona “[...] una representación simplificada y abstracta de los elementos de realidad para poder actuar sobre esa realidad.”¹⁷⁹ La representación esquemática funge como mecanismo de filtraje y reducción de la realidad a “universales” que son reconocibles y memorizables como conocimientos.

El esquema organiza y presenta los diferentes niveles de la realidad, su función didáctica los separa y los hace comprensibles. No obstante, el esquema exige más inteligibilidad que la misma realidad, ya que depende de la adecuada decodificación “[...] lo que significa que existe un aspecto de “lenguaje secreto” en el dibujo o diseño técnico.”¹⁸⁰ Y pueden ayudar “[...] no sólo a explicar o exponer pensamientos, sino incluso formarlo.”¹⁸¹

177 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 9.

178 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 28.

179 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 12.

180 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 25.

181 Fernando Zamora, *Filosofía de la imagen*.

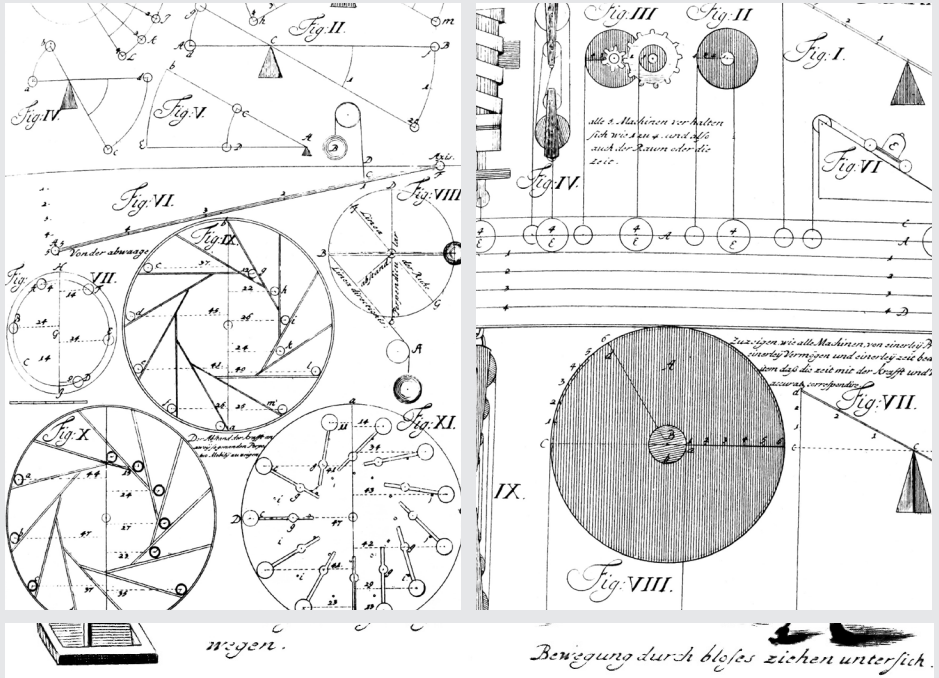


Fig. VII.

Bewegung durch den schwerkheit und schwere des Leibes



Bewegung durch drücken zugleich mit der Schwere des obern Leibes



Imagen 12.

Jacob Leupold, *Theatrum Machinarum Generale Schau-platz*. 1724. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2008, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 12 noviembre 2023.



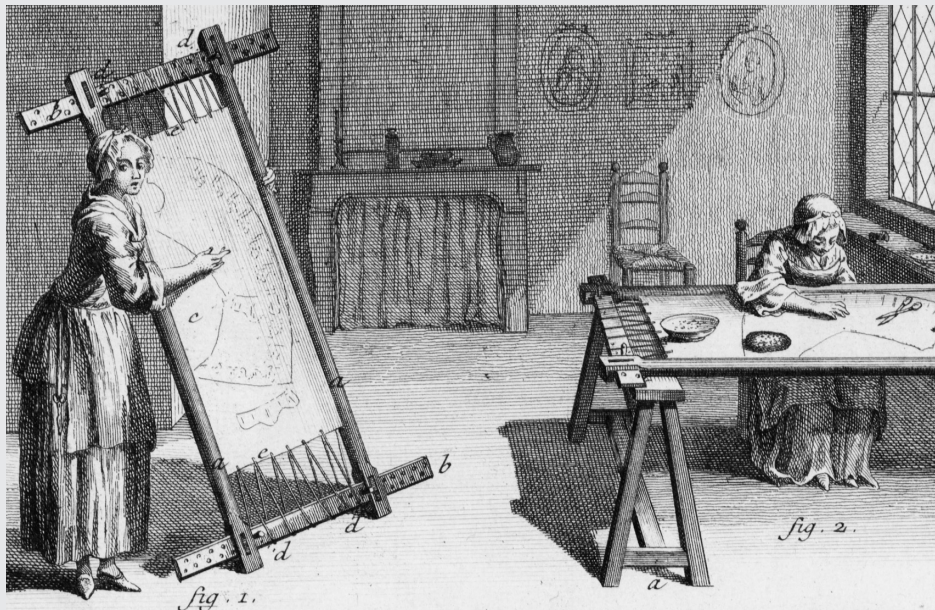
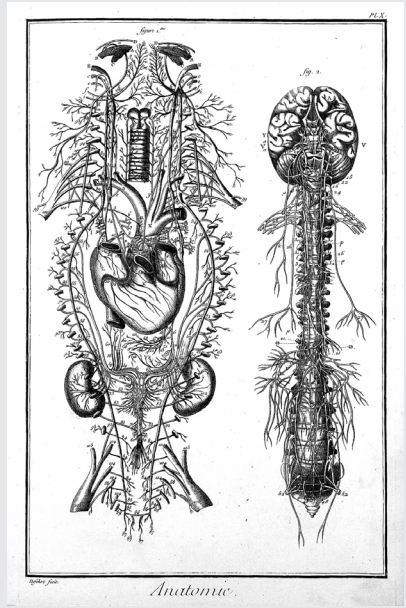
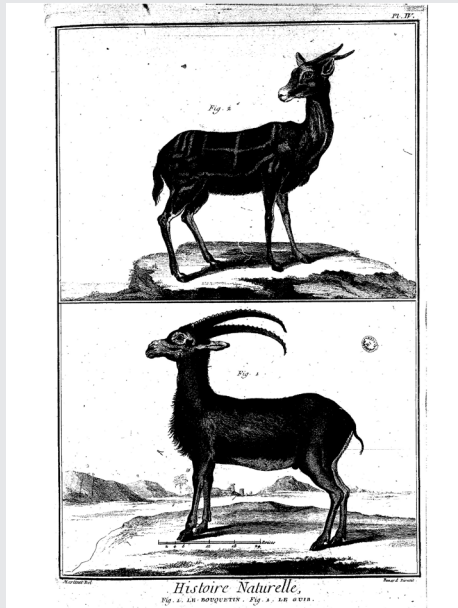


Imagen 13.

Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert, *Encyclopédie*, 1751-72. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2007, <https://commons.wikimedia.org>. Consultado 12 noviembre 2023.



La imagen didáctica se genera a partir del conocimiento del **público-objetivo** al que está destinada, y se consideran tanto los **conocimientos** como la **capacidad de esfuerzo** que este público posee, ya que de ello dependerá la cantidad y tipo de elementos para la composición.

Ni el gráfico ni la fotografía quedan exentos de la categoría de imagen didáctica, aunque la última necesitará de la manipulación o edición, ya sea para disminuir la información irrelevante, o bien para agregar capas de realidad o elementos que la hagan funcionar didácticamente. A diferencia del texto lingüístico o contenido lineal, la imagen didáctica se piensa como superficie “[...] cuya pregnancia o fuerza demostrativa se establece sobre las reglas que son las de la imposición argumental de la linealidad.” ¹⁸² del texto lingüístico. El pensamiento en superficie ha completado el pensamiento en línea a lo largo de casi todos los periodos de la historia humana.

Para Costa, la eficacia didáctica se mide por la sumatoria de los ítems o elementos de conocimiento que son retenidos por cada individuo cognoscente en relación con el número de ítems totales; es decir, la longitud del mensaje o carga informacional, con el coste medio global del soporte del mensaje, llámese este curso, material escolar, libro, manual, folleto, guía, publicidad o plano de construcción.

Por otro lado, la imagen didáctica es una forma de visualización del conocimiento y conforma “[...] una “escritura” del mundo de los fenómenos invisibles, no una “representación” del mundo de las cosas visibles.” ¹⁸³ Este tipo de imágenes han desarrollado su propio sistema de signos convencional para la construcción de entramados icónicos, imágenes y visualizaciones. La imagen didáctica no necesita “copiarse” de un modelo físicamente existente, ella crea sus propios modelos.

182 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 30.

183 Joan Costa y Abraham Moles, *Imagen didáctica*, p. 39.

La imagen didáctica no es exclusiva de los ambientes escolares. Al seguir las ideas de Costa, todos los diagramas, ilustraciones, croquis, planos planos arquitectónicos y de ingeniería, caricaturas, fotografías intervenidas que cumplan con las exigencias particulares de mostrar, explicar y enseñar conocimiento y esté tratado de tal modo que ayude a su retención y memorización, cumplen una función didáctica y se encuentran en muchos ámbitos de la vida cotidiana actual del ser humano. Desde los instructivos de uso de electrodomésticos, de armado de mobiliario, los planos arquitectónicos y de ingeniería, los diferentes tipos de gráficos de datos, todos ellos son imágenes didácticas. A las entidades visuales que cristalizan una acción futura, a las que contengan clarificación, instrucción, o llaman la atención de manera crítica, y ayudan a hacer transparente un fenómeno complejo.

3.2.4 LA IMAGEN COMO UN MEDIO

3.2.4.1 Mediación del conocimiento

El caso de *Orbis Pictus* es el de un libro- objeto, un impreso tangible, ordenado linealmente, que se vale de tecnologías de la mente como la escritura, algunos números y la imagen como representación didáctica y hasta semiótica de las cosas del mundo.

Para M. Pérez hay tres formas de mediación tecnológica del aprendizaje: una es la visualización de información, otra es las tecnologías de la conversación y por último el *coding*, o programación de computadoras. El autor reporta el hecho de que hasta el siglo XX “[...] las acciones educativas que incluían, derivaban, conllevaban el desarrollo de habilidades para representar información mediante visualizaciones.”¹⁸⁴ no eran parte esencial del currículo escolar. No fue sino hasta la aparición de los organizadores gráficos como los cuadros sinópticos, mapas mentales y conceptuales, que las aulas aprovecharon estas nuevas formas de representación de la información y de mediación del conocimiento.

184 Miguel Pérez, “Tecnologías de la mente. Las formas de la mediación del aprendizaje”, p. 3.

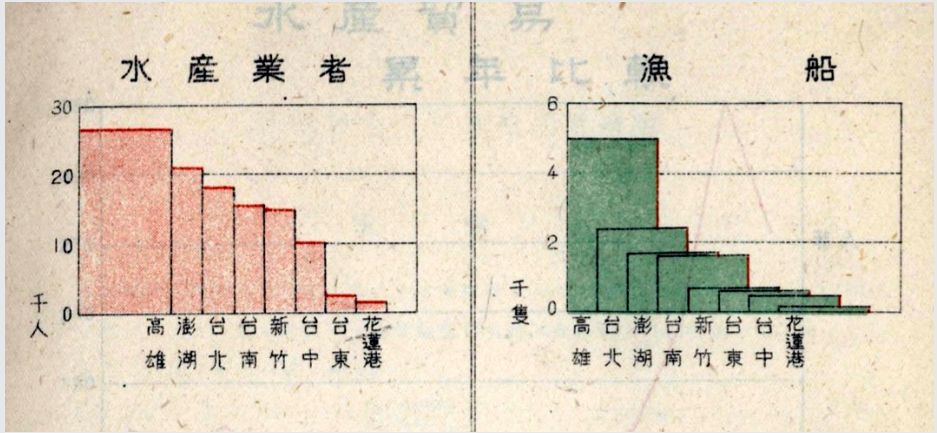


Imagen 14.

División de Pesca, Oficina de Tierras y Recursos, Oficina del Gobierno de Taiwán. *A bar-graph in a fishery report of 1943 Taiwan*. Dominio Público. Wikimedia Commons, 2013, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bar-graph_of_fishery_statistics_Taiwan_1943.jpg. Consultado 12 diciembre 2023.

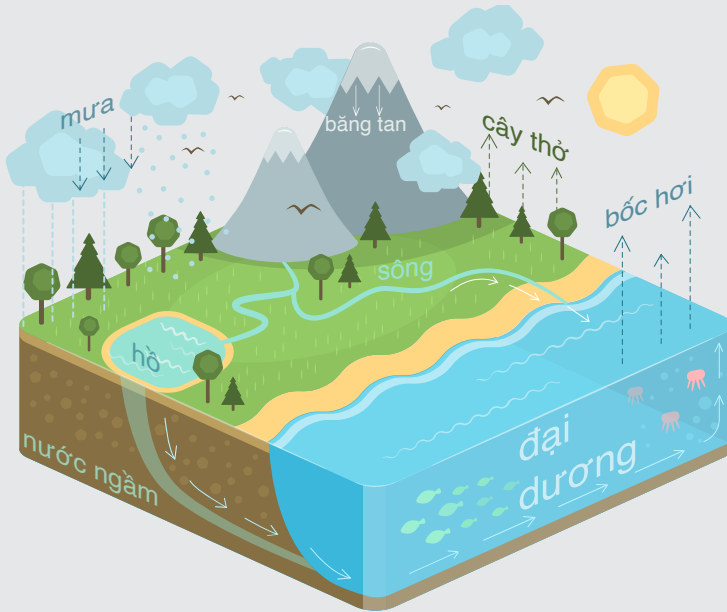


Imagen 15.

Tttrung. *Water cycle diagram*. Wikimedia Commons, 2021, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Water_cycle_diagram-vi.svg. Consultado 5 diciembre 2023.

La “expresión visual” de las ideas, dice Carr, se remonta hasta los primeros mapas de la humanidad, ya fueran trazados en la tierra o grabados burdamente en piedra, después como dibujos de proporciones más realistas en otros soportes, hasta que se empezaron a utilizar datos precisos y abstractos apoyados con instrumentos científicos.

La piedra angular de este tipo de visualización de datos la reportan tanto Carr como Bhaskar, en el mapa *Carte figurative des pertes seccessives en hommes de l’Armée Française dans la champagne de Rusie 1812-1813*, que muestra la desastrosa Campaña militar de Napoleón en Rusia. El autor de este informe visual fue Minard, un ingeniero civil que transformó la manera de ver, leer y entender la información hace poco más de doscientos años. Se considera actualmente en la ciencia de datos “una de las mejores gráficas estadísticas de todos los tiempos” **185**

En la representación se condensan datos de seis categorías: tamaño numérico del ejercito — su tamaño inicial y su decrecimiento—, la distancia y la ruta — localización y avance espacial —, temperatura — importante en esta batalla ya que el invierno Ruso fue un factor fundamental de la derrota —, la latitud, la longitud y la ubicación cronológica.

Actualmente, el diseño o la visualización de información requiere del uso de, prácticamente, todas las tecnologías que potencian las facultades intelectuales humanas “[...] como la escritura, los números, las herramientas mentales para el cálculo como el ábaco, la regla de cálculo, calculadora mecánica, la calculadora electrónica o las computadoras.” **186**

“La combinación de la reducción de la realidad con la construcción de un espacio analógico es un logro de un orden muy elevado en el pensamiento abstracto — escribe Robinson — porque permite descubrir estruc-

185 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*, p. 142.

186 Miguel Pérez, “Tecnologías de la mente. Las formas de la mediación del aprendizaje”, p. 3.

turas que se desconocerían si no fueran asignadas” ¹⁸⁷

3.2.4.2 Transparencia, opacidad y translucidez de los medios visuales

Bolter y Grusin crearon una categorización analítica de los medios que los clasifica *dinámicamente* por su inmediatez, su hipermedialidad o su remediación. Para ellos un medio “Es lo que se apropia de técnicas, formas, y significado social de otros medios e intenta rivalizar o remodelarlos en el nombre de lo real.” ¹⁸⁸ Es necesario resaltar que estas categorías afectan de manera diferente a los medios más tempranos que a los digitales, ya que estos últimos, por sus características inherentes, se vuelven más complejos. Es necesario enfatizar que los autores reconocen que “Lo que cuenta como transparente o como hipermediado depende en la construcción social [...]” ¹⁸⁹ y están conscientes de que estas prácticas dependerán tanto de una época específica, como de individuos y grupos sociales específicos, quienes lo único que tienen en común es que “[...] usan sus sistemas innatos para procesar la información en imagen, pero también es claro que las imágenes son socialmente construidas.” ¹⁹⁰ Más aun, las categorías pueden ser concebidas de manera diferente entre quienes crean, teorizan y consumen.

La **inmediatez** está en búsqueda constante de la transparencia, la ocultación del medio. Esto se logra por técnicas como la perspectiva lineal renacentista, presente en toda la pintura occidental desde entonces. Entre los medios digitales que persiguen la transparencia se encuentran la realidad virtual, los gráficos tridimensionales y el diseño de interfaz. Este anhelo de la desaparición del medio es difícil que se logre por sí mismo, ya que los diferentes dispositivos, marcos y aparatos están presentes, sobre o frente sus usuarios. Para que se dé la *transmisión*, la transpa-

187 Nicholas Carr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?*, p. 58.

188 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 65.

189 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 73.

190 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 72.

rencia se logra por el continuo contacto y práctica con el medio y por la profundidad del *pacto de ficción* con el que se involucren las personas usuarias en los procesos inmersivos de inmediatez perceptual.

La perspectiva lineal “Guardaba poca semejanza con la verdadera visión binocular y, sin embargo, era una representación plausible.”¹⁹¹ De ahí la *sensación* de transparencia que produce, a pesar de que las leyes establecidas por Brunelleschi (1377-1446) eran modificadas por los artistas que buscaban generar énfasis o dramatismo, e incluso “Las imágenes de geometría descriptiva generadas por computadora son matemáticamente perfectas, al menos dentro de los límites de error computacional y la resolución de la pantalla pixelada.”,¹⁹² además de la cercanía perceptiva con lo real.

Otra de las estrategias de los medios para alcanzar la transparencia es la automatización de la perspectiva lineal, tal y como sucedió en la cámara oscura y los medios que le siguieron como la fotografía, el cine y la televisión, en los que la sensación de lo real se da por el poder que adquiere la *naturaleza* de reproducirse a sí misma por medio de procesos químicos y físicos. Caso contrario de las tecnologías más actuales, en las que los y las artistas digitales emulan a otros medios, al buscar el fotorrealismo o la estética de algún género filmico; en otras palabras, se definen en relación a las tecnologías anteriores.

La **hipermediación**, no pretende eliminar al medio, sino que hace explícito el proceso de mediación o la opacidad, y le caracteriza la multiplicidad. Los referentes de hipermedialidad se pueden remontar a los manuscritos medievales decorados con letras capitales y otros elementos, las producciones de escenarios de estrellas de *rock*, los parques temáticos, las aplicaciones multimedia con sus íconos y gráficos en los que “[...] nosotros somos retados a apreciar la integración de texto e imagen.”¹⁹³ y

191 Gottfried Boehm, *Cómo generan sentido las imágenes El poder del mostrar*. p. 121.

192 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 26.

193 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 12.

diversos elementos, en una visión de conjunto.

Otros ejemplos de hipermedialidad previos a la posmodernidad, además de los manuscritos iluminados, como aseguran Bolter y Grusin, son: “[...] altares del renacimiento, pintura holandesa, gabinetes barrocos, el collage modernista y el fotomontaje.”¹⁹⁴ En particular, las catedrales con sus vitrales, estatuaria e inscripciones al exterior, como sus altares al interior “proveían una forma sofisticada de hipermediación, porque ellos no sólo yuxtaponían medios, sino también incorporaban lógicas espaciales contradictorias.”¹⁹⁵

La **remediación** es la representación de un medio en otro, la recuperación de formas de representación en nuevos medios. Su operación subyace a las suposiciones de inmediatez e hipermediación del momento.

La remediación se logra por una estrategia de préstamo o apropiación: una novela se adapta a una producción cinematográfica, un cuento como una animación, una serie de fotos como un video, la leyenda de un héroe en un poema o en una ópera, la descripción literaria de una obra de arte. “Este tipo de préstamo, extremadamente común en la cultura popular de hoy día, es también muy viejo.”¹⁹⁶

En el análisis de estos autores, quedan fuera otro tipo de imágenes como dibujos, mapas, esquemas, mapas conceptuales, gráficas de datos, diagramas e ilustraciones. Se podría pensar que este tipo de representaciones no son medios, pero todos ellos son mencionados en la composición de hipermediaciones: “Los pintores holandeses incorporaron mapas, globos terráqueos, inscripciones, cartas y espejos en sus trabajos. De hecho, todos nuestros ejemplos de hipermediación están caracterizados por este tipo de préstamo.”¹⁹⁷

194 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 34.

195 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, pp. 34-35.

196 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 44.

197 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 45.

	Inmediatez	Hipermediación	Remediación
Renacimiento	Pintura	Catedral	Leyenda -> canción
Modernidad	Foto Cine Televisión	Collage Fotomontaje	Novela-> película
Posmodernidad	Realidad Virtual Gráfica 3D	Internet	Clase-> eLearning
			Característica de la hipermediación
Cualidad	Transparencia	Opacidad	Transparencia Opacidad Translucidez
		Multiplicidad	
Estrategias	Perspectiva lineal		Apropiación

Tabla 5.
Épocas y características de la inmediatez, hipermediación y remediación.
 Fuente: Sandra, Pérez. 2020.

En otras palabras, son otro tipo de medios visuales, los cuales no buscan la transparencia o la cercanía de lo real, sino que buscan representar conceptos o ideas, o bien presentan una forma modelada para facilitar la comprensión de una realidad. “Todos ellos son ejemplos que conectan *representación en modelo* con empleo instrumental.” **198**

Aunque el conocimiento mediado se ubica en la hipermediación, y hasta hoy día así se le reconoce a los EVA, lo imbricado de la tecnología en el vivir, hacer y sentir actual no es igual a como lo fue hace veinte años cuando publicaron Bolter y Grusin, por lo que de una manera definitiva la inmediatez que produce la computación ubicua y distribuida cambia completamente la categorización, ya no es simplemente hacer el análisis hacia el hipermedia desde un ordenador con funciones limitadas e interfaces en un estado de desarrollo más prístino.

Lo que sí se puede asegurar es que en el hipermedia educativo se embeben todo tipo de medios de la inmediatez, lo que también se llama *multimedia*, los cuales conforman en conjunto la red de elementos que caracterizan al hipermedia, la multiplicidad de ellos en un mismo continente. Y seguro muchos de estos medios como la escritura, los libros, los mapas, las pinturas son remediados desde otros contextos mediales. El mismo curso puede provenir de un contenido original para ser impartido de manera presencial y se remedian sus contenidos culturales bajo un formato para la modalidad en línea.

Ahora bien, lo que sucede en los teléfonos móviles e inteligentes es parte de la realidad de cada sujeto y de los grupos que este conforma. Y todo ocurre en un *continuum medial*, en el que tanto se generan realidades y metáforas de realidades para esos dispositivos, como una constante hipermediación, y por ende, remediaciones subsecuentes de todo tipo. Más y más medios quedan embebidos en otros, y generan así una cinta infinita recursiva de signos, símbolos y significados para la sociedad que permanece conectada. “[...] los nuevos medios digitales oscilan entre la inmediatez e hipermediación, entre la transparencia y la opacidad, buscando sólo, tal vez, la translucidez. Esta oscilación es la clave para entender como un medio remodela a sus predecesores y otros medios contemporáneos.”¹⁹⁹ que, gracias a un acceso directo a los contenidos cumple esa promesa de interfaz transparente. El deseo de inme-

diatez de contenido y la transparencia, es humano y no del medio.

Por otro lado, habrá que resaltar que en los procesos de producción de hipermedia educativo las representaciones visuales quedan englobadas dentro de la categoría de *recurso*: les es arrancado el poder de medio que les concierne al estar embebidas dentro de una “ [...] serie de medios, para la representación visual o sensorial [...]” ²⁰⁰

La imagen como un recurso de la didáctica pierde su aura artística, si es que la tiene, y adquiere nuevos significados contextuales, por supuesto no arbitrarios, ya que la persona profesional de la imagen interpretará de acuerdo con ciertos objetivos de aprendizaje y, al mismo tiempo, con el acto de la curaduría de contenidos visuales, adquiere valor agregado.

3.2.4.3 El aprendizaje formal, no formal e informal del mensaje de la imagen

El visual es considerado un lenguaje, pues según Vilchis “ [...] porque integra en su intención comunicativa forma y contenido, expresión material del signo y su conocimiento [...]” ²⁰¹ Esto, en la economía de la imagen de Barthes, se explica como que el mensaje lingüístico es más costoso que el icónico codificado y por supuesto que el icónico no codificado. Mientras que el primero requiere del conocimiento de una lengua y de la lecto-escritura, los otros dos dependen de conocimiento cultural uno, y del perceptual el último.

El **mensaje lingüístico** es el que tiene el más alto costo dentro de la economía de la imagen, ya que es necesario aprender por varios años su código digital o escritura, así como el idioma o lengua hablada. Este conocimiento ha sido sobrevalorado, sí, por el esfuerzo consciente y social del aprendizaje que requiere su dominio y que conforma buena parte de la

200 David Bolter y Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, p. 66.

201 Luz del Carmen Vilchis, “Semiosis”, *Antología comentada de textos de Semiótica aplicada al Diseño Gráfico*, p. 89.

educación primaria formal de los individuos en sociedades alfabetizadas. Además de que este mensaje tiene reglas estrictas para su composición, no hay variación porque todo está previamente establecido. Para Barthes, la lengua común es un lenguaje denotativo y la lengua literaria uno connotativo; esta es la doble articulación de la comunicación de unidades digitales.

El **mensaje icónico** o comunicación por analogía se compone de códigos simbólicos. Estos signos pueden estar compuestos de mensajes lingüísticos como en el caso de las marcas, pero en su mayoría hay signos discontinuos y no lineales, que en una determinada composición sólo pueden ser interpretados bajo los saberes culturales, lo que se ha aprendido en sociedad, y las referencias históricas, tanto de la contemporaneidad como de épocas pasadas.

Por supuesto que este conocimiento puede variar entre individuos de un mismo grupo, pero es más evidente entre grupos culturales en los que el ambiente, la fauna, la flora, el vestido, las costumbres, la comida y el idioma son diferentes. Es un saber que requiere la convivencia entre individuos, la intersubjetividad y el tiempo suficiente para adoptarlo inconscientemente.

A pesar de su poca valoración, el mensaje icónico es el que permite, desde el reconocimiento de emociones, valores eufóricos y disfóricos, el identificar una situación peligrosa, la transitoriedad a través de una ciudad, manejar una computadora o conectar con otros humanos a través del teléfono móvil o darle un significado a un cielo azul y despejado o a un mar turquesa.

El **mensaje literal** no está codificado por ningún código: es un saber perceptual o meramente antropológico y denotado. Es el simple hecho de abrir los ojos y percibir la luz y toda la variedad de matices que reflejan las

cosas y los objetos del mundo. Este mensaje es el menos valorado, por su, prácticamente, nulo esfuerzo, para el cual sólo es necesario contar con un sistema visual “sano” para recibir toda la información del mundo que espera ser descubierto.

Su importancia va más allá, puesto que una pequeña variación o alteración del sistema puede transformar la forma de apreciar o acercarse a los mensajes icónicos o lingüísticos: una persona ciega, por ejemplo, se acercará al código digital de la escritura con el sistema táctil o Braille. Empero, no es fácil encontrar el mensaje literal en estado *inocente*, ya que las personas constantemente y de manera inconsciente adquieren los saberes del mensaje icónico, y con la educación formal inicial el conocimiento del mensaje lingüístico; luego entonces, se puede decir que este mensaje perceptual es recibido paralelamente con el cultural. Es un saber individual o intrapersonal y al ser el menos inconsciente al formar parte de los sistemas senso-perceptuales, se da como un hecho que sucede de facto.

3.3 CUANDO EL CEREBRO LEE LA IMAGEN: LAS BASES TEÓRICAS DESDE LA NEUROEDUCACIÓN

En este apartado se pondrán en evidencia algunos de los hallazgos que conciernen a la enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva de las neurociencias, y se pondrá particular énfasis en aquellos aspectos que conciernen directamente al aprovechamiento de los contenidos visuales para Entornos Virtuales de Aprendizaje.

3.3.1 NEUROPLÁSTICIDAD Y APRENDIZAJE

Lo que hace que las neuronas sean relevantes en el aprendizaje es por la sencilla razón de que esas 100.000 millones de células nerviosas y sus correspondientes cien billones de conexiones neurales generan asociaciones ilimitadas entre objetos, sujetos, relaciones, organizaciones, hechos y conceptos a lo largo de la vida de la persona en su situación contextual de existencia.

Estas conexiones se incrementan con el aprendizaje o al adquirir conocimientos nuevos, es lo que se conoce como la plasticidad neural, que no es sinónimo de flexibilidad. Un conocimiento nuevo, una actividad continuada, o la adquisición de un hábito pueden empezar a transformar estas estructuras, por lo que se puede decir que el cerebro “[...] cada día termina siendo ligeramente diferente a como era el día anterior.” ²⁰² Bajo esta premisa, la neurociencia asegura que un nuevo aprendizaje del tipo que sea crea nuevas rutas neuronales, un cambio físico real en la estructura cerebral y estos cambios ocurren a lo largo de todo el arco vital del ser humano.

Aunque se ha llegado a hablar de neurodidáctica como una nueva disciplina encargada de optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y promete aprendizaje al utilizar todo el potencial del cerebro: aprendizaje y retención, así como los procesos biológicos involucrados, poco se ha llevado a la práctica para tener resultados fidedignos. En cambio, la perspectiva más amplia de la neuroeducación tiene un recorrido teórico y práctico más largo en la historia y por lo tanto más confiable.

Otro factor a considerar es que los estudios se han centrado en el estudiantado “[...] y no en los profesores, por lo tanto los principios que aborda la neurodidáctica, para los educadores, son solamente inferencias.” ²⁰³

Ahora bien, para Mora “Neuroeducación significa evaluar y mejorar la preparación del que enseña (maestro), y ayudar y facilitar el proceso de quien aprende ...” ²⁰⁴ por medio de lo que se conoce sobre el cerebro y su interacción en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

202 David Bueno y Ana Forés, “5 principios de la neuroeducación que la familia debería saber y poner en práctica”, *Revista iberoamericana de educación*, p. 15.

203 María Paniagua, *Neurodidáctica: Una nueva forma de hacer educación*, p. 75.

204 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 15.

3.3.2 ÁREAS DE RECEPCIÓN Y PROCESAMIENTO DE IMÁGENES

Lóbulo occipital

Primera parte de la corteza donde llega la información visual y envía la información hacia otros sectores.

Lóbulo temporal

Participa en la memoria, almacena imágenes y caras.

Lóbulo parietal

Implicado en la habilidad espacial, como el cálculo espacial al estacionar un auto e imaginar cómo se ve una figura al girarla.

Lóbulo frontal

Procesamiento de funciones cognitivas de alto nivel como la planificación, coordinación, control de la conducta o regulación de las emociones.

Lóbulo de la ínsula

La ínsula de Reil recoge constantemente información del tubo digestivo, del sistema nervioso entérico de los plexos de Meissner y Auerbach, y es uno de los mapas de los sentimientos más importantes del cerebro.

Corteza prefrontal

“[...] cuya organización neuronal y nodos de distribución de la información a otras áreas de la corteza son fundamentales en la elaboración de los procesos mentales y sobre todo en los que refieren al pensamiento racional, simbólico y a la toma de decisiones, valores, norma, ética.” ²⁰⁵

Con esta información podemos determinar que todo el cerebro está implicado en la percepción e interpretación del mundo visual allá afuera. Porque “[...] el cerebro utiliza todos sus recursos (genética y entrenamiento) cada vez que se enfrenta a la solución de problemas o en los procesos de aprendizaje y memoria.” ²⁰⁶

205 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 19.

206 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 73.

3.3.3 MECANISMOS DEL APRENDIZAJE

Desde la perspectiva de las neurociencias, hay cuatro mecanismos encargados del aprendizaje: la atención, la memoria, la motivación y la emoción.

Atención

Las operaciones del cerebro ocurren de manera simultánea, compleja e interactiva, por lo que hay algunas claves para demandar la atención como la incongruencia, la disonancia, la interrupción y la desorientación.

- ☞ Lo que confunde al cerebro encanta al cerebro
- ☞ La mezcla de categorías proporciona energía al cerebro
- ☞ Lo que sorprende favorece al aprendizaje

Este mecanismo es el de la consciencia de algo, en el que están implicados la corteza cerebral y el tálamo. En este sentido se captará la atención del estudiantado ““[...] creando una envoltura curiosa, atractiva [...]”²⁰⁷ Si bien parte del diseño instruccional se debe encargarse de este aspecto al darle un tratamiento al contenido literario, es una razón más para que los contenidos se apoyen en los productos del diseño gráfico y las artes visuales.

Memoria

Es en el mecanismo de la memoria donde se pone en juego la importancia de las emociones en los procesos de aprendizaje, ya que ““[...] sirven entre otras muchas funciones, y de forma destacada, para almacenar y evocar memorias de una manera más efectiva.””²⁰⁸ Dichos episodios emocionales pueden ser placenteros o dolorosos. ““Los abstractos, los conceptos que crea el cerebro, no son asépticos de emoción, sino im-

207 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 45.

208 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 37.

pregnados de ella.” ²⁰⁹ Es decir, es un binomio indisoluble entre la emoción y la cognición.

Entre los tipos de memoria se reconocen la de corto y largo plazo, la memoria icónica y la memoria de trabajo.

Motivación

El aprendizaje, y más aún el aprendizaje abstracto, no se puede adquirir sin motivación, que tenga algo que decir, con algún significado que active la curiosidad y por ende la atención.

Emoción

En neurociencia de la educación, la emoción es una energía que enciende y, que particularmente en esta aproximación, se asocia con la alegría y hasta como un medio de comunicación.

Hay dos grandes áreas cerebrales encargadas de codificar la emoción: el cerebro límbico emocional y el tronco del encéfalo. Del primero particularmente están la corteza prefrontal orbitaria, la amígdala, el hipocampo y el hipotálamo. Y en el último la sustancia reticular activadora. Estos son circuitos que siempre que estemos despiertos estarán en actividad continua. Mora afirma “Las emociones, en definitiva, son la base más importante sobre la que se sustentan todos los procesos de aprendizaje y memoria [...]” ²¹⁰

El factor de la emoción para propiciar el aprendizaje es algo que también es considerado en la hermenéutica analógica en su aplicación educativa ²¹¹ y cabe resaltar que, a diferencia de los sentimientos, la emoción es inconsciente.

209 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 38.

210 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 37.

211 Mauricio Beuchot. *Tratado de hermenéutica analógica*.

Un ingrediente que constituye la emoción es la curiosidad o deseo de conocer cosas nuevas, todo aquello “[...] que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción.”²¹² y en consecuencia se activa la atención suficiente para que se dé el conocimiento.

A este respecto, los contenidos visuales que tienen el poder “[...] para afectar a las emociones y comportamientos humanos.”²¹³ se pueden aprovechar por el alumnado al captar su atención, y considerar que actualmente “[...] navegar en internet necesita un foco de atención muy corto y siempre cambiante, y ello puede ir en detrimento del desarrollo de una atención sostenida, ejecutiva, que es la que se requiere para el estudio.”²¹⁴ Eso ha transformado el modelo cognitivo de todas las generaciones, el riesgo de esta pérdida de atención, por supuesto, que es más latente en los EVA, así que proveer del contenido visual necesario y adecuado mantendrá al estudiantado en asimilación y análisis con una imagen que les ayude a fijar y a comprender los contenidos textuales, sin la irrupción de un cambio de ventana en la que intentará profundizar la información consultada. Sin embargo, es necesario señalar que esta posibilidad rizomática no se etiqueta como una situación negativa.

3.3.4 EL CEREBRO DERECHO Y EL CEREBRO IZQUIERDO EN LA PRÁCTICA DE LA CURADURÍA

Uno de los principios de los que parte este estudio es que aquel que puede escribir o trazar textos visuales puede leerlos, puede interpretarlos.

Algunas de las características en las que se encuentran estos paralelismos entre el dibujar y el curar son por ejemplo los poderes inventivos, intuitivos e imaginativos, así como involucran la “[...] confianza en la

212 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 41.

213 William Mitchell, *¿Qué quieren las imágenes?. Una crítica de la Cultura Visual*, 53.

214 Francisco Mora, *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*, p. 83.

toma de decisiones y la solución de problemas” ²¹⁵

Además, un aspecto general entre la humanidad es que el hemisferio derecho del cerebro se especializa en el reconocimiento de rostros, por lo que esto mismo sucede tanto a las personas que crean y las que observan como a las que curan.

Edwards enfatiza cuatro habilidades perceptuales para la composición de un dibujo:

- ☞ Percepción de bordes
- ☞ Percepción de espacios
- ☞ Percepción de relaciones
- ☞ Percepción de luces y sombras

Los seres humanos hemos aprendido conjuntos de símbolos desde la niñez. Estos sistemas simbólicos se han memorizado bajo la repetición desde esa edad. Es una forma social de ver, y bajo estas convenciones entendemos el mundo visual creado por el ingenio humano.

Con el afán de ahondar en lo dicho anteriormente, el mundo puede ser captado bajo la elemental percepción de la vista, pero la persistencia de mundos simbólicos es ineludible, por eso, se le denomina al ser humano también *homo symbolicus* o en el camino al “mayor grado de hominidad posible” ²¹⁶ Por estas características biológicas y antropológicas, las personas que crean utilizarán los elementos interpretados por su percepción como se valdrán de los sistemas simbólicos sociales que también conocerán quienes hagan una curaduría.

215 Betty Edwards, *The New Drawing on the Right Side of the Brain*, p. 6.

216 Ferancisco García, “Contenidos digitales educativos”, p. 6.

Lo anterior puede variar cuando la pieza a interpretar tiene un contenido estéticamente particular de quien lo ha creado, o por que proviene de otra época histórica. Si quien realiza la curaduría no es un experto en esa estética particular o desconoce las convenciones simbólicas de cierta época, tendrá que acercarse a fuentes que le brinden ese conocimiento.

Ahora bien, en el análisis de las funciones que cumplen los hemisferios del cerebro, se puede vislumbrar un patrón o un sendero tanto de la creación de contenidos visuales como de la actividad curatorial.

El cerebro derecho y el cerebro izquierdo son en realidad dos hemisferios que conforman la corteza cerebral y funcionan unificadamente gracias al cuerpo caloso, que es un puente anatómico constituido por un millón de fibras nerviosas y que reconcilia ambas percepciones.

FUNCIONES DEL CEREBRO IZQUIERDO	FUNCIONES DEL CEREBRO DERECHO
Usa la lógica Orientado al detalle Reglas de hechos Palabras y lenguaje Presente y pasado Matemáticas y ciencia Puede comprender Conocimiento Reconocimiento Orden/ patrón de percepción Conoce el nombre de objetos Basado en la realidad Forma estrategias Práctico Seguridad	Usa sentimientos Orientado a totalidades Reglas de la imaginación Símbolos e imágenes Presente y futuro Filosofía y religión Puede involucrarse (p. e. significado) Creencias Aprecio Percepción espacial Conoce la función de objetos Basado en la fantasía Presenta posibilidades Impetuoso Toma riesgo

Tabla 6.
Fuciones hemiserebrales traducido de Parks. **217**
 Fuente: Sandra, Pérez. 2021.

La conclusión más interesante y en la que coinciden las autoras Parks y Edwards es que para cualquier actividad que podría caracterizarse por el dominio absoluto del hemisferio derecho como creativa o artística es irreal, ya que durante el mismo proceso creativo están involucrados ambos hemisferios como en muchas otras actividades.

Edwards comparte: “Nosotros hemos aprendido que los dos hemisferios pueden trabajar juntos en un sinnúmero de formas. A veces, ellos cooperan con su mitad contribuyendo con sus habilidades especiales y tomando la parte particular de la tarea que le acomoda más a su modo de procesar la información.” **218**

El hemisferio izquierdo, afirma Edwards, es el encargado de analizar, abstraer, contar, marcar el tiempo, planificar procedimientos paso a paso, verbalizar, y hacer afirmaciones basadas en la lógica. Su modo es analítico, verbal, averiguación, secuencial, simbólico, lineal y objetivo.

La misma autora nos dice que en el hemisferio derecho el modo de procesamiento de la información se usa la intuición y saltos de claridad. El modo de este hemisferio cerebral es la intuición, lo subjetivo, lo relacional, lo holístico, libre del tiempo.

El modo-D puede ser alcanzado sólo al soltar la mente discursiva, el dominio simbólico del lado izquierdo. Se pueden alcanzar estados alterados de conciencia por medio prácticas ancestrales como el ayuno, los cantos, las bebidas y narcóticos, pero el dibujar lleva ese modo-D enfocado y en un estado de alerta de la conciencia.

Aunque dibujar o crear obra no es lo mismo que hacer curaduría, quien se dedica a curar lo hace porque es una actividad que le apasiona, por lo que el proceso puede ser tan placentero que de igual forma caiga en un

estado alterado de conciencia, en lo que Edwards llama estar en modo-D — hemisferio derecho —, un estado propicio para la creatividad y en el que pierda la conciencia del tiempo transcurrido, y esto es independiente si se realiza *fast curation* o *slow curation*.

Sin embargo, durante el proceso, la persona que realiza la curaduría tendrá que cambiar a modo-I — modo izquierdo — para hacer reflexiones críticas en concordancia con el hemisferio izquierdo, y hacer correcciones y ajustes, y entonces regresar al modo-D para continuar en el proceso creativo. “Este proceso de encender-apagar continúa hasta que el trabajo esté terminado —esto es, hasta que el artista decida que ya no es necesario más trabajo.”²¹⁹

Algunas consideraciones respecto al color, en el hemisferio izquierdo, serían por ejemplo que en ese lado del cerebro se asignan los nombres de los colores y sus atributos. El hemisferio izquierdo también conoce los pasos para la mezcla correcta en la generación de colores.

Por su parte, el hemisferio derecho se especializa en la relación de matices, descubre patrones de color coherentes. Además, percibe la calidez o frialdad de un mismo color por la agregación de tonos rojizos o azulados.

Es de notarse que los colores más brillantes iluminan el sistema límbico en el que provocan una respuesta emocional, que puede estar “[...] conectada a nuestra herencia biológica del color como [elemento de] comunicación.”²²⁰

Es así que, al elegir contenidos visuales con color tendrán como agregado ese valor emocional que se busca para involucrar al alumnado y hacer más significativo el evento formativo.

219 Betty Edwards, *The New Drawing on the Right Side of the Brain*, p. 223.

220 Betty Edwards, *The New Drawing on the Right Side of the Brain*, p. 232.

3.4 Modelo de Análisis de la Imagen Didáctica

El Modelo de Imagen Didáctica es una abstracción visual, la cual representa cierta organización conceptual por medio de una tabla que constituye la propuesta de sistematización de las imágenes didácticas, a fin de analizar sus cualidades y ayudar a la elección, control y predicción más apropiada de recursos visuales que contengan la carga cognitiva adecuada para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en programas educativos en línea.

En los entornos de aprendizaje mediados por tecnología digital, los contenidos culturales son presentados con una variedad de recursos mediales al usuario-estudiante. Estos contenidos han sido tratados de tal manera que cumplen una función y tienen un diseño. Son textos académicos, cuya función es “[...] presentar de forma didáctica el conocimiento de las distintas disciplinas [...]”²²¹ Dichos medios están basados usualmente en texto e imagen. Díaz Barriga considera a este diseño como textos mixtos, ya que “[...] reúnen información textual con otra de tipo visual [...] Por su diseño, también son textos que contienen muchos tipos de ayudas didácticas especialmente seleccionadas y diseñadas con el propósito de favorecer el aprendizaje.”²²²

3.4.1 Imagen en los procesos de enseñanza

De acuerdo con la aproximación constructivista que orienta este estudio, seguiremos a Frida Díaz Barriga en su consideración de “[...] la enseñanza como un proceso de ayuda [...] pretende apoyar o, si se prefiere el término, “sostener” el logro de aprendizajes significativos o constructivos.”²²³

221 Frida Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, p. 158.

222 Frida Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, p. 158.

223 Frida Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, p. 116.

Dicha ayuda, según esta autora, se da a través de la aplicación de las estrategias de enseñanza, las cuales “[...] son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica ajustada a las necesidades de progreso de la actividad constructiva de los alumnos”.²²⁴

3.4.2 Zona de Desarrollo Próximo

Para Díaz Barriga, el uso de las estrategias debe estar en sintonía con el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, concepto en el que Lev Vygotsky sostiene que el estudiante llega a un punto límite en su desempeño en el proceso de aprendizaje en el que lo hace solo, pero este nivel de desempeño puede ser superado cuando alguien más capaz, más competente o más experto lo ayuda. Es decir, por medio de la conexión interpsicológica entre experto y estudiante, este último puede llegar a construir mejores estructuras cognitivas.

Para Vygotsky, la actividad mediada es la que produce las funciones mentales superiores, y quienes realizan este papel de mediadores son los instrumentos psicológicos, los símbolos o signos culturales, es decir instrumentos con cargas de significado por convención socio-cultural.

Estas construcciones artificiales “[...] dominan las formas naturales de conducta y cognición individuales [...]”²²⁵ Para Clark, desde su perspectiva especializada en el terreno del diseño instruccional, el uso de “[...] los términos gráficos, representación, visuales, e ilustraciones [...]”²²⁶ son intercambiables.

Díaz Barriga refiere una tipología basada en Clark, empero, al traducirlo al español y desde su campo de conocimiento, que es la pedagogía, las denomina solamente Ilustraciones, y como tales considera a las fotogra-

224 Frída Díaz Barriga, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, p. 118.

225 Lev Vygotsky, *Pensamiento y Lenguaje*, p. 23.

226 Ruth Colvin Clark, y Chopeta Lyons, *Graphics for Learning*, p. 4.

fías, a los dibujos y a las pinturas.

El que esta última autora incluya su tipología en el apartado “Estrategias y diseño de textos académicos”, confirma que esta designación se desprende de la tradición del texto en papel, en la que los recursos visuales a veces gozan de su propio índice o tabla de referencias. Además, en los actuales editores de texto, si se le trata de asignar un pie de imagen a la imagen que ha sido incluida, el simple hecho de agregar ese pequeño texto condiciona e indica necesariamente que existe un rango de pertenencia o implicación del recurso visual con el texto que lo rodea, por lo cual adquiere automáticamente el nombre de ilustración, dicha designación es editable y no definitiva.

No obstante, desde el ámbito del Diseño y la Comunicación Visual, cualquiera de las denominaciones anteriores sería inadecuada al lenguaje especializado de la disciplina, y parecería una selección arbitraria, ya que cada uno de estos vocablos corresponden a categorías particulares con características específicas, por lo que nos referiremos a todos ellos en adelante como recursos visuales o contenidos visuales.

3.4.3 Tipos de Contenido Curricular

De acuerdo con Clark, la elección de los contenidos visuales en entornos educativos depende primeramente de una condición: el tipo de contenido que se va a representar u optimizar en un proceso de enseñanza. Díaz Barriga maneja una clasificación de contenidos curriculares en tres grandes rubros:

+Contenidos Declarativos

A este tipo se le identifica con la pregunta del *saber qué*, y es el tipo de conocimiento más privilegiado dentro de los currículos en general. Representa buena parte de los cuerpos de conocimiento disciplinar y corresponde a lo que comúnmente se le denomina teoría. Se configura

de datos, hechos, conceptos y principios. Tiene una asociación directa con la manifestación lingüística, ya sea oral o escrita, y de ahí su nombre declarativo.

A su vez estos contenidos se clasifican en conocimiento factual, que son los datos y hechos, información que se aprenderá en forma literal, bajo una lógica reproductiva o memorística. Por otro lado se encuentra el conocimiento conceptual, el cual es más complejo que el anterior y se construye a partir de la abstracción de significados esenciales y la identificación de características de conceptos, principios y explicaciones, lo cual requiere del uso necesario de conocimientos previos.

+Contenidos Procedimentales

Es el conocimiento práctico, que se basa en la ejecución de acciones y operaciones ordenadas orientadas al cumplimiento de una meta. Este contenido representa al *saber hacer* o *saber procedimental* y están incluidos los procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas y métodos. Cabe señalar que el contenido procedimental incluye una fase de *doble código*, lo cual significa que incluye tanto el contenido declarativo como el procedimental; el primero guiará hacia la automatización del procedimiento.

+Contenidos Actitudinales

Este tipo de contenido se refiere a las actitudes o experiencias cognitivo-afectivas, por lo que ocupan el lugar de experiencias subjetivas, ya que implican una necesaria carga afectiva ya sea positiva o negativa, en la que hay juicios evaluativos, que pueden ser expresados de manera verbal o no-verbal y mantienen cierta estabilidad. Este tipo de saber tiene una naturaleza necesariamente social, sólo corresponde a las construcciones intersubjetivas entre los agentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

	Declarativos		Procedimentales	Actitudinales
	Aprender a conocer Saber qué		Aprender a hacer Saber cómo	Aprender a ser y a convivir Saber quién
Carácter	Teórico		Práctico	Social
Importancia real	Máxima		Alta	Mínima
Conocimiento	Factual	Conceptual	Acciones Operaciones Ejecuciones	Cognitivo Afectivo Conductual
	Datos Hechos	Conceptos Principios Explicaciones		
Manifestación	Lingüística		Activa Verbal	Expresiva
				No verbal

Tabla 7.*Tipología de contenidos educativos.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2015.

3.4.4 Datos de entrada

Para la conformación de un modelo es necesario identificar los datos de entrada que se presentan y retomarán ideas de Carney y Levin,²²⁷ y Clark y Lyons²²⁸ para el análisis de imágenes que por su naturaleza estructural y de generación están diseñadas para mostrar un conocimiento.

227 Russell Carney y Joel Levin, *Pictorial Illustrations Still Improve Students' Learning From Text*.

228 Ruth Colvin Clark y Chopeta Lyons, *Graphics for Learning. Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*.

Díaz Barriga ²²⁹ retoma la clasificación de Clark y la incluye en el capítulo 5 llamado “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos”, en el que nombra algunas representaciones como los mapas conceptuales, los cuadros C-Q-A, los cuadros sinópticos, los cuadros de doble columna y los organizadores de clasificación, que a su vez anidan los diagramas de llaves, los diagramas arbóreos y los círculos de concepto. Los diagramas de flujo y las líneas de tiempo aparecen en el apartado “Estrategias para ayudar a organizar la información nueva por aprender”. Llega a la clasificación de las ilustraciones dos apartados después y lo desarrolla dentro de las “Estrategias y diseño de textos académicos”.

Estrategias para ayudar a organizar la información nueva por aprender			
Mapas conceptuales			
Cuadros C-Q-A			
Cuadros sinópticos			
Cuadros de doble columna			
Organizadores de clasificación	Diagramas de llaves	Diagramas arbóreos	Círculos de concepto
Diagramas de flujo			
Líneas de tiempo			

Tabla 8. *Tipología de representaciones gráficas.* Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

Clark, en conformidad con Carney y Levin, clasifica los recursos visuales por su Función Comunicativa. Díaz Barriga, a su vez, continúa en lengua española las ideas de estos autores, por lo que las descripciones condensarán las ideas de todos estos autores:

-Decorativas- son imágenes que buscan entretener, divertir, o dar una identidad visual a la información. No hacen ninguna aportación al contenido educativo, ya que tienen con este poca o nula relación. En el caso de la identidad visual, son un refuerzo de la cultura empresarial.

-Representacionales- son imágenes descriptivas que muestran la apariencia de un objeto, el cual ha sido descrito previamente en una explicación textual, por lo que se propone como un referente visual.

-Mnemónicas: Esta es solo una función que desarrolla Clark en su obra.

-Explicativas: Esta función, según Clark, engloba a las otras funciones.

-Organizativas- estas imágenes presentan relaciones cualitativas entre conceptos o relaciones entre componentes de un objeto y se caracterizan por el uso de etiquetas descriptivas. Proporcionan un marco de referencia estructural útil para el contenido.

-Relacionales- Son imágenes que representan por medio de gráficas las relaciones cuantitativas entre más de dos variables.

-Transformacionales- Son las imágenes que demuestran gradualmente las modificaciones de un objeto a lo largo de un ciclo, o los pasos de un proceso. Estas incluyen componentes que intensifican sistemáticamente la memoria, que por su diseño mejoran el recuerdo de la información.

-Interpretativas- Estas imágenes permiten comprender fenómenos intangibles o no observables sin el uso de tecnologías especiales. Son un referente visual que ayuda a la interpretación de una situación. Ayudan a clarificar contenidos difíciles.

Díaz Barriga sigue este mismo patrón, con las excepciones ya mencionadas, e incluye dicha clasificación en el apartado “Estrategias y diseño de textos académicos”, cuya función de acuerdo con la autora es enseñar, y que por su diseño se conforman de información textual y visual.

En este punto cabe la reflexión acerca de la aproximación de las funciones de los recursos visuales por estos autores. Por una lado, Carney y Levin los consideran parte del procesamiento cognitivo de los contenidos. Para Clark y Lyons, en esta clasificación, los recursos visuales son concebidos con propiedades comunicativas y finalmente para Díaz Barriga con características informacionales. Esta investigación se adhiere más a la perspectiva de Clark, ya que se hace la consideración de que esta autora proviene del ámbito del entrenamiento en empresas y la formación en línea.

Clark sugiere que además de la Función Comunicativa los recursos visuales contienen un par de funciones más: la función Psicológica y las Características Superficiales.

Autor	Función	Clasificación	Taxonomía
Carney Levin	Procesual	Convencional	Decorativas Representacionales Organizativas Interpretativas
		Poco convencional	Transformacionales
Clark	Comunicativa		Decorativas Representacionales Mnemotécnica
		Explicativas	Organizacionales Relacionales Transformacionales Interpretativas
Díaz Barriga	Informacional		Decorativas Representacionales Organizacionales Relacionales Transformacionales Interpretativas

Tabla 9.
Comparativo de tipos de contenidos visuales.

Fuente: Sandra, Pérez. 2019.



4

“

|

UNA COMPRENSIÓN GUIADA POR UNA
INTENCIÓN METODOLÓGICA NO BUSCARÁ
CONFIRMAR SIMPLEMENTE SUS ANTICIPACIONES,
SINO QUE INTENTARÁ TOMAR CONCIENCIA DE
ELLAS PARA CONTROLARLAS Y OBTENER ASÍ LA
RECTA COMPRENSIÓN DESDE LAS COSAS MISMAS.

GADAMER

|

”

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se describe en detalle los componentes metodológicos y metódicos que conforman esta investigación.

Incluye la selección de muestras, el diseño de instrumentos, la inmersión en el campo y la investigación de gabinete. Así como el diseño de análisis revisado en la profundidad de sus elementos.

Introducción

Este trabajo se perfila como una investigación cualitativa, inicialmente porque tiene la característica de tratar de comprender la realidad de la Curaduría, no sólo con la revisión de la literatura especializada y teórica, sino a través de la experiencia en curaduría de personas expertas en activo en sus entornos profesionales. Y fue por medio de ciertos instrumentos investigativos que se examinaron sus testimonios en relación a la Curaduría, tanto de Arte, como de Contenidos Digitales respectivamente, para obtener sus perspectivas, interpretaciones y significados en la búsqueda de conceptos generales, variables y puntos de coincidencia.

La investigación, en específico, sobre la Curaduría de Contenidos Visuales no se había realizado antes, ya que este concepto se propone en este documento como una reapropiación del término que se refiere, “habitualmente”, a las actividades de Curaduría de Arte del cual, a su vez, fue apropiado por la actividad de Curaduría de Contenidos Digitales.

Es un hecho que sobre Curaduría de Arte, por una cuestión histórica y de tradición, se tiene más investigación y literatura desarrollada, ya que es una actividad que en su momento ganó un lugar en el ámbito académico y esta profesionalizada. En cambio la Curaduría de Contenidos Digitales, es una actividad que, hoy por hoy, se realiza en muchos niveles en las instituciones educativas, empresas y otros tipos de organizaciones, pero aún no se perfila como una actividad auténtica y mucho menos profesional que pueda ser reconocida.

El inicio de esta investigación se basó en lo escrito e investigado sobre Curaduría de Contenidos Digitales que se encuentra en diferentes espacios en la web por personas expertas dedicadas a esta actividad, principalmente por su perfil académico son personas que escriben en blogs y algunas también libros, hacen presentaciones en universidades y empresas y son emprendedores, ya que hacen de sus conocimientos un bien rentable.

4.1 Problema de Estudio

El objetivo de esta investigación es generar los principios y fundamentos de la Curaduría de Contenidos Visuales para favorecer los procesos formativos en entornos virtuales de aprendizaje.

Se plantea como pregunta de investigación:

¿De qué manera puede favorecer la Curaduría de Contenidos Visuales a los procesos educativos en los entornos virtuales de aprendizaje?

Y surgen las siguientes preguntas al respecto:

1. ¿Qué es la Curaduría de Contenidos Visuales?
2. ¿Cómo se puede leer e identificar una imagen didáctica, educativa o con fines educativos?
3. ¿Cuáles son los talentos necesarios para ser un curador de contenidos visuales?

4.2 Hipótesis

Con lo anterior se especula como Hipótesis o respuesta personal que:

La Curaduría de Contenidos Visuales favorecerá los procesos de enseñanza- aprendizaje, a través de las herramientas, conocimientos y estrategias para la identificación de imágenes que fortalezcan el discurso didáctico de los contenidos educativos.

4.3 Justificación

La justificación de este estudio consiste en identificar las líneas discursivas que rigen el lenguaje visual del siglo XXI y aplicarlo a los procesos formativos en instituciones educativas, las organizaciones y la industria. Profesionalizar la actividad en curaduría de imágenes como una espe-

cialización de los estudios visuales y responder a una demanda de la sociedad y las organizaciones.

Contribuir con la tarea continua de organizar la ingente cantidad de recursos en internet.

Desvelar si la curaduría es un talento natural y si este se puede desarrollar, sistematizar, aprender y enseñar.

Lograr la mediación entre un contenido educativo, los saberes y que estos se conviertan en aprendizaje significativo para el alumnado.

4.4 Recursos

El estudio se consideró viable en la medida que se respetara el cronograma de actividades y se contara con el apoyo económico necesario para completar dicha agenda. Se calcularon los 8 semestres del programa de doctorado para abordar los diferentes aspectos a cubrir. Por la naturaleza de la investigación no era necesario llevar un avance lineal, su flexibilidad permitió un camino discontinuo con un avance constante, particularmente en la consulta y análisis de fuentes documentales, sin embargo diferentes eventos rompieron el ciclo de continuidad, tal como fue la emergencia sanitaria que llevó al confinamiento por varios meses del 2020 y el distanciamiento social en 2021, así como algunos eventos personales de salud.

A pesar de la emergencia sanitaria se asistió al Congreso del Digital Curation Centre de Londres en Gran Bretaña, en línea. Y, aunque difícil al inicio, se logró la cumplimentación de entrevistas a curadores en México y Europa por videollamada, en atención a las medidas precautorias. La recogida de datos presenciales, en la ciudad de México, no implicó esfuerzos y recursos inusuales.

4.5 Materiales y equipos

Libros impresos, libros digitales, eBooks, blogs, revistas especializadas, artículos científicos, grabadora digital de audio (iPhone y iPad), cámara digital, bases de datos, equipo de cómputo portátil y de escritorio, ambos con cámara web para realizar entrevistas bajo las condiciones de la emergencia sanitaria. Software para video llamada, conexión estable a internet. Licencia de software para análisis cualitativo. Cuaderno para bitácora de actividades, notas adhesivas. Hojas y bolígrafos de colores para mapas conceptuales. Software de ofimática, Licencia Adobe para software de diseño.

4.6 Ambiente

En la definición inicial del ambiente a explorar se identificaron básicamente 2 tipos:

1. Museos. Espacios donde realizan parte de su actividad curador/a/e de arte, y es el lugar en el cual se pretendía observar sus actividades cotidianas y su manejo profesional. Así como para apreciar el entramado del contexto y cómo este modifica y ajusta su actividad profesional.
2. Agencias (dedicadas al marketing, producción de eLearning y filtración de contenidos para redes sociales) En estos espacios se buscaría la identificación de las habilidades en curaduría de imagen para entornos digitales, en este terreno la curaduría puede ser más compleja ya que está orientado a los multimedios y a la hipermedia.

A pesar de que se previeron estos ambientes, la primer entrevista pre-emergencia sanitaria ocurrió en una cafetería y, durante los tiempos de confinamiento, ocho entrevistas se realizaron por videollamada y una más pudo ser presencial, realizada también en una cafetería.

4.7 Objetivos Particulares

1. Definir el concepto de Curaduría de Contenidos Visuales
2. Establecer los parámetros que definen a una imagen didáctica
3. Identificar las habilidades profesionales, de formación y personales de curadores expertos en la selección de imágenes para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

4.8 Preguntas de investigación

1. ¿Qué es la Curaduría de Contenidos Visuales?
2. ¿Cómo se puede descifrar e identificar una imagen didáctica, educativa o para ambientes educativos?
3. ¿Cuáles son las habilidades y capacidades profesionales de un curador de contenidos visuales?

4.9 Inmersión en el Ambiente

La expectativa de inmersión ambiental no se cumplió por las diversas condiciones laborales de curador/a/e y por el confinamiento de la emergencia sanitaria. La forma de entrar a los universos de las personas que participaron fue audiovisual a través del ordenador en video llamada, en la mayoría de los casos, en sus espacios personales de trabajo acondicionados en casa.

4.10 Condiciones e instrumentación

Las herramientas que se usaron para recabar datos del contexto fueron las entrevistas, la revisión de documentos así como el análisis de contenido.

La bitácora fue utilizada para recabar las notas de campo de observación directa, interpretativas, temáticas, personales, reactividad de los participantes, que no sólo fueron aplicables cuando los encuentros eran *in situ*, ya que los encuentros online tuvieron sus aportaciones particulares.

Esquema 12.

Plan inicial de la investigación. Fuente: Sandra, Pérez. 2020.



INMERSIÓN EN EL AMBIENTE

Definición inicial del ambiente

-Se identifican 2 tipos de ambientes

1. Museos

Espacios donde realizan parte de su actividad los curadores de arte, y es el lugar en el cual se pretende observar sus actividades cotidianas y su manejo profesional. Así como apreciar el entramado del contexto y cómo este modifica y ajusta su actividad profesional.

2. Agencias (dedicadas al marketing, producción de eLearning y filtración de contenidos para redes sociales)

En ambos contextos el contacto y la cumplimentación de entrevistas y cuestionarios se prevee en línea por la dificultad con las agendas de algunas de las

MUESTRA INICIAL

La investigación se define fenomenológica, ya que las preguntas están orientadas sobre la esencia de las experiencias, de lo que varios expertos en curaduría de arte y contenidos experimentan en sus procesos profesionales.

Lo que proporcionará un esquema de experiencias comunes y distintas, y se descubrirán y organizarán categorías de acuerdo a su frecuencia de aparición. Además de que este diseño ayudará a entender las experiencias y perspectivas de diferentes expertos sobre la curaduría de contenidos visuales. Ya que su aplicación será en entornos educativos, la observación y la entrevista son los instrumentos más frecuentes.

10



Curadores de Arte
expertos en lo visual
Arte - conocimiento

10



Curadores de contenidos
expertos en lo digital
Información - conocimiento

ANÁLISIS DE DATOS

Organización y jerarquización de categorías, conceptos y variables.

Identificación frecuencia de aparición de datos.

Reconocimiento de patrones

RECOLECCIÓN DE DATOS

Acciones que se yuxtaponen, iterativas o recurrentes

1a unidad- recogida- evaluación

2a unidad- recogida- evaluación

3a unidad- recogida- evaluación

El planteamiento esta sujeto a cambios

Obtener datos de procesos en profundidad

Unidades de análisis- Se identifica también como unidad de análisis los Procesos, como conjuntos de acciones, que se realizan de manera sucesiva o simultánea.

Observación- Investigativa, con todos los sentidos. Para explorar y describir, comprender procesos, identificar problemas y generar hipótesis.

Instrumentos

-Entrevista- íntima, flexible, abierta

-Cuestionarios

En ella también se tomaron las notas de cada entrevista para llevar un control de lo que se contestaba, lo que ya no necesitaba preguntarse, y de las nuevas preguntas que surgían con la particularidad de cada participante, además de las preguntas a incluir en el instrumento para la siguiente aplicación.

Se utilizó como recurso para el registro tecnológico la grabación digital de audio de las conversaciones con las unidades de análisis para garantizar la veracidad irrefutable de los encuentros.

El método de análisis elegido desde el inicio de la investigación fue el hermenéutico, por lo que se consolidó por medio de la lectura especializada e investigaciones relativas al tema, un Marco Teórico referencial, del cual se obtendrían las categorías de investigación principales, secundarias y divergencias.

El abordaje fenomenológico de la investigación, se basó en que las preguntas estaban orientadas sobre la esencia de las experiencias, de lo que la personas expertas en curaduría de arte y contenidos experimentan en sus procesos profesionales. Lo que proporcionaría un esquema de experiencias comunes y distintas, y se descubrirían y se organizarían categorías de acuerdo a su frecuencia de aparición.

En todo momento se tiene presente la condición inevitable de la modificación del diseño debido a diversos factores implicados durante la investigación, ya que como menciona Bizquerra; ²³⁰ el diseño en investigación cualitativa tiene una cualidad de flexibilidad, ya que es más bien un trazo del plan de acción para entrar al escenario, generar empatía y obtener la información, en otras palabras, el diseño se adapta al contexto mas no lo modifica.

4.11 Muestra Inicial

Para este tipo de estudio, el aproximado de unidades de análisis recomendado por Hernández Sampieri oscila entre los 10 participantes. Por lo que se decidió analizar 5 participantes por ambiente, para alcanzar ese total de 10. Este reducido número de casos permitió comprender el fenómeno de la Curaduría hasta llegar a la saturación de categorías que ayudó a responder el planteamiento principal.

La muestra inicial estuvo basada en expertos/as de la Curaduría en Arte y de Contenidos Digitales, ya que las muestras guardan rasgos de casos tipo, se buscaría analizar valores, experiencias y significados de un perfil particular, el del Curador/a/e de Contenidos Visuales.

A su vez también son muestras homogéneas que comparten ciertas características o rasgos similares, los cuales se focalizan en el tema para identificar sus procesos. Y se previó la posibilidad de ampliar las muestras por medio de cadenas o redes por recomendación de las mismas personas entrevistadas, que fueron los casos de Yesenia Hernández con Michell Ríos y de Miguel Pérez con Beatriz León.

Se eligió el perfil del Curador/a/e de Arte ya que aludía inevitablemente al factor de lo visual, y ellas son las personas expertas, con un amplio bagaje de formación en la lectura e interpretación de la imagen, tienen una amplia experiencia en la selección de obra, la lectura de imágenes y la generación de discursos curatoriales.

-Curador/a/e de Contenidos: esta era la muestra más directa en cuanto a entornos educativos y materiales digitales, en la cual se buscó innovar y especializar hacia la curaduría de contenidos visuales para educación. Estos y estas profesionales desarrollan su actividad en ambientes virtuales y tienen amplia experiencia en el manejo de multimedios, plataformas de redes sociales, además de contar con habilidades, tanto con la cura-

duría logarítmica, como con la humana.

4.12 Recolección de Datos

Por la naturaleza cualitativa de la investigación, la recolección de datos se dio como acciones que se yuxtaponen, iterativas o recurrentes. La primer unidad de investigación proveyó de tal cantidad de información que empezó a aportar contenido y a remodelar el instrumento investigativo y llevó a considerar aspectos procesuales no supuestos antes de la recogida de la información. Fue por medio de la recogida de investigación de toda y cada una de las unidades investigadas a través de los instrumentos definidos para tales fines y el procesamiento de esa información, por medio del análisis de contenido del método hermenéutico. Lo que implicó, que el planteamiento estuviera en constante transformación con cada intervención al obtener de cada unidad los datos de sus procesos en profundidad.

Los sujetos no fueron las únicas unidades de análisis a considerar, uno de los intereses era conocer sus procesos, de los que se identificaron los conjuntos de acciones necesarias, que refieren de manera sucesiva y simultánea para la realizar la Curaduría y fue en las prácticas y las experiencias en las que se encontró la riqueza del análisis general de datos.

El principal instrumento para recolectar fue la entrevista cualitativa semiestructurada, que por sus cualidades permitió profundizar en los perfiles profesionales y los procesos de las unidades de análisis. Se siguió una serie de preguntas de conocimientos de acuerdo la tipología de Martens, ²³¹ sin embargo, ya que las mismas conversaciones lo permitieron, se pudo profundizar en algún tópico expuesto por la unidad de análisis y se consideró la pertinencia de abrir nuevas preguntas para las entrevistas futuras, y así se mantuvo una cierta flexibilidad en cada aplicación, ya que la siguiente entrevista, como era esperado, modificaba un poco a la

anterior. Esta cualidad expansiva es propia de los estudios cualitativos y paulatinamente se enfocará en conceptos relevantes de acuerdo con la evolución de la misma investigación.

Las preguntas se plantearon desde aspectos básicos sociodemográficos, formación profesional y experiencia en el área de la Curaduría, para profundizar en los procesos de su actividad profesional y ejemplos de esta.

Posterior a la entrevista se procedió a la transcripción en editor de textos para poderlas someter al análisis de contenidos como entidades textuales.

4.13 Análisis de contenidos

Modelo de análisis

A partir de la revisión de la literatura especializada y otros recursos de internet para la construcción del marco teórico referencial, tanto en curaduría de arte como en curaduría de contenidos digitales, se puede definir que:

La Curaduría de Contenidos Visuales es parte de un sistema, en el que se busca, filtra, selecciona, archiva, arregla y publica continuamente o temáticamente contenido visual relevante en formatos digitales convencionales, y al cual se le da valor agregado por medio de técnicas de curaduría para su presentación. El sistema sigue unos objetivos educativos, un discurso didáctico y temático y su finalidad es ser exhibido en una plataforma digital para una audiencia, que en el caso de los entornos virtuales de aprendizaje, es el estudiantado al que está dirigido el programa. Curador/a/e de contenidos visuales tiene habilidades de búsqueda y de planeación de contenido, además de un pensamiento creativo para alcanzar objetivos y generar nuevos discursos a partir de los recursos recabados. Tiene conocimientos de herramientas de autoedición para la optimización y edición de imagen fija y en movimiento y goza de un particular “gusto” visual.

PREGUNTAS

Se plantea como pregunta de investigación:

¿De qué manera puede favorecer la Curaduría de Contenidos Visuales los procesos educativos en los entornos virtuales de aprendizaje?

Y se derivan las siguientes preguntas al respecto:

1. ¿Qué es la Curaduría de Contenidos Visuales?
2. ¿Cómo se puede leer e identificar una imagen didáctica, educativa o con fines educativos?
3. ¿Cuáles son los talentos necesarios para ser un curador de contenidos visuales?
4. ¿Es la curaduría de contenidos visuales una actividad del diseño instruccional en el proceso de producción de contenidos educativos digitales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje?

El marco de análisis se compone de la siguiente hipótesis:

La Curaduría de Contenidos Visuales favorecerá los procesos de enseñanza- aprendizaje, a través de los procesos, y sus correspondientes herramientas, conocimientos y estrategias para la identificación de imágenes que puedan fortalecer el discurso didáctico de los contenidos educativos en ambientes virtuales de aprendizaje.

El conocer los procesos, habilidades, tipo de conocimiento, actitudes y aptitudes tanto de curador/a/e de arte como de curador/a/e de contenidos digitales educativos ayudará a completar el perfil del profesional de la imagen como un curador de contenidos visuales en EVA.

PROBLEMÁTICA

Los enfoques descubiertos en la revisión de lecturas especializadas en curaduría han sido principalmente: curaduría como un **modo de producción-consumo** postindustrial estratégico, como una **habilidad**, así como una **actividad**.²³² Curaduría como un **enfoque**,²³³ curaduría como resultado de la tendencia de **artistizar todo** en la época transestética,²³⁴ curaduría como un sistema,²³⁵ y curaduría como una **práctica** del campo artístico.²³⁶

Las entrevistas exploratorias realizadas a curador/a/e de arte y curador/a/e de contenidos digitales apuntan hacia los enfoques de curaduría como una habilidad y curaduría como una actividad.

Algunas de las convergencias hasta ahora halladas entre las lecturas del marco teórico y las entrevistas fueron: que el proceso en curaduría de arte es particular a su agente, y que el proceso en curaduría de contenidos digitales está estandarizado por los propios procesos transparentes de la web. Que curador/a/e de contenidos deben ser especialistas en un tema que es el que curan o expertos/as en comunicación y manejo de medios y, que curador/a/e de arte vienen de diversas áreas del conocimiento y no sólo del arte o de la historia del arte.

Al considerar las eventuales convergencias y divergencias, el enfoque de la problemática será la Curaduría de Contenidos Visuales como una serie de habilidades, conocimientos, aptitudes y actitudes, así como la posibilidad de definir el perfil de una persona profesional en Curaduría de Contenidos Visuales.

232 Michael Bhaskar, Curaduría. *El poder de la selección en un mundo de excesos*.

233 Michael Bhaskar, Curaduría. *El poder de la selección en un mundo de excesos*.

234 Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo estético*.

235 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*.

236 Hans Ulrich Obrist, *Ways of curating*.

La problemática presentada se diferencia de las anteriores en que la actividad de la curaduría aquí se encuentra centrada en contenidos visuales, en específico, para conformar una producción de hipermedia educativo, para ser exhibido en entornos virtuales de aprendizaje.

ESTRUCTURA CONCEPTUAL

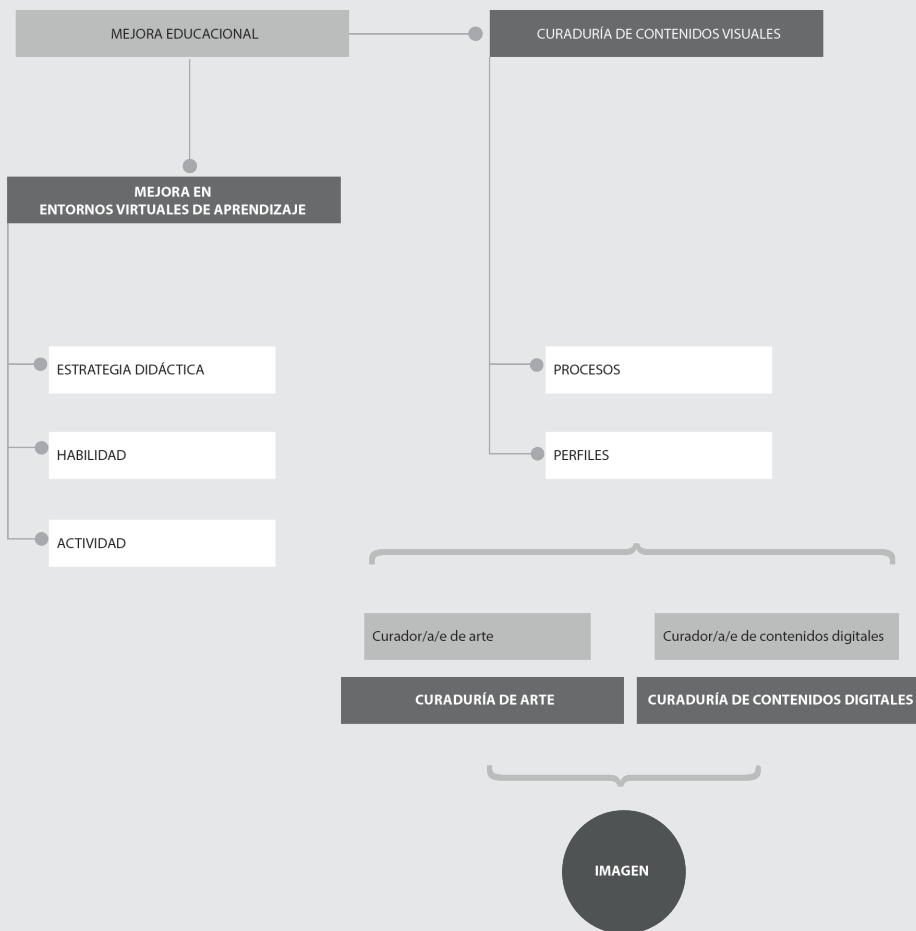
En el estudio se plantea la Mejora en los Procesos Educativos como variable explicativa y el concepto sistemático de la Curaduría de Contenidos Visuales como la variable dependiente, como fenómeno en la dimensión de la educación y ligadas ambas, a la mejora de esta en los Entornos Virtuales de Aprendizaje específicamente. Y comprender la manera en que se relacionan los indicadores Procesos y Perfiles Profesionales de curador/a/e de arte y de curador/a/e de contenidos digitales, como criterios de valor en esa mejora.

Los indicadores Procesos y Perfiles serán identificados a través de las muestras obtenidas en las entrevistas a profesionales de la curaduría tanto de arte como de contenidos digitales para detectar las convergencias y divergencias entre sus procesos creativos y sus perfiles profesionales.

CATEGORÍAS Y CÓDIGOS

El propósito del análisis de contenidos es descubrir los conceptos y las hipótesis relacionados con la curaduría de contenidos visuales en entornos virtuales de aprendizaje, así como la posibilidad de su definición teórico- conceptual y su proceso de aplicación.

El objeto de análisis es un conjunto de diez entrevistas, para el que se realizó una recolección de datos de diez unidades de análisis seleccionadas entre curador/a/e de arte y curador/a/e de contenidos digitales en entornos educativos. Las entrevistas fueron registradas en grabadora digital de voz y posteriormente transcritas en procesador de textos.



Esquema 13.
Modelo de análisis.
 Fuente: Sandra, Pérez.2022.

Año/ Edad	Artista	Encuen- tro	Impresión	Reco- menda- ción	Aprendi- zaje
Childhood	Athanasius Kircher 1602	Wunderkam- mer Monastery library St. Gallen	Omnivore His knowledge of many different fields of activity fascinated me An amazing array of other objects PATTERN -heterogeneous -unedited		
1983/14 Zurich	Harald Zeemann curator	Der Hang zum Gesamtkuns- twerk	-An exhibition that particularly struck me -It was the most important exhibition I saw during my adolescence PATTERN It was an encyclo- paedic exhibition and a non-didactic attempt to create		-I ended up visiting it for- ty-one times -One of the re- asons I became a curator
1985/16 Switzerland	Peter Fischli David Weiss	Exhibition	Struck me deeply		
Few weeks later	Peter Fischli David Weiss	Book	The Works de- picted both the auspicious and the deeply inauspicious moments of history in the same irreve- rent style		
After some months	Peter Fischli David Weiss	Meeting Studio	Eureka moment I decided I wanted to curate exhibi- tions	Masters of questioning -What else I had seen -Why I thought of what I had seen -Told him about other artists whose work he should see	I began to developed a critical consi- ousness

Tabla 10.

Extracto del análisis en profundidad del libro Ways of Curating de Hans Ulrich Obrist.

Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

La entrevista semiestructurada fue construida a partir de la lectura de *Ways of Curating* de Obrist, obra en la que el curador relata cómo llegó

a convertirse en curador de arte y las impresiones de visitas a estudios de artistas u otro tipo de encuentros en los que podía conocerles a profundidad bajo el *Método de proyectos irrealizados*. Con ese contenido se realizó un análisis comparativo, por medio de un instrumento, y en el cual fueron evidentes aspectos característicos de dichos participantes, por lo que se dedujo que podía ser posible caracterizar el perfil profesional de la persona que se dedique a la curaduría de contenidos visuales a través del relato de las personas especialistas.

La idea se cristalizó al consultar otra obra del mismo autor: *Breve historia del comisariado*, en la que reúne, por medio de su **Técnica de entrevista infinita**, las historias de célebres curadores de arte y de la cual resultó, **más evidente**, esa posibilidad de categorización por medio de los relatos de dichos personajes.

Posteriormente se realizó un ejercicio similar, al comparar la información disponible en internet sobre algunos curadores de contenidos digitales, con la ventaja de, además de tener algunos datos sobre su formación y actividad profesional, tomar sus publicaciones en diversos formatos y organizar y analizar sus concepciones teóricas sobre el tema de curaduría de contenidos digitales.

Ambos ejercicios iniciales, desvelaron la conveniencia de obtener los datos actuales de personas activas profesionalmente para la conformación de lo que sería la curaduría de contenidos visuales, de informantes profesionales de la curaduría, tanto de arte por su relación con lo visual, como de contenidos digitales por su conocimiento en los entornos educativos.

De este primer acercamiento a los datos y al tratamiento de la información surgió la batería de preguntas inicial para la entrevista semiestructurada, y a su vez la organización de los subíndices en los capítulos segundo y tercero que conciernen a la fundamentación teórica.

Autor	Javier Guallar Javier Leiva	Juan Freire	Dolors Reig	Dolors Reig
Perfil	Profesor Bibliotecas y Ciencias de la Información	Biólogo Profesor Empresario TIC Blogger Migrante digital	Blogger en Dinamización Social Comunidades Aprendizaje Tendencias Psicología Profesora	Blogger en Dinamización Social Comunidades Aprendizaje Tendencias Psicología Profesora
Institución	Universidad de Barcelona	Universidad de A Coruña	No	No
Año / Soporte	2011 Libro	2011 Conferencia	2011 Conferencia	2010 Artículo
Título	El Content Curator	Futuros Content Curator (o de los comisarios digitales)	Content Curator: intermediario crítico del conocimiento	Content curator, Intermediario del conocimiento: nueva profesión para la web 3.0
Curador de Contenidos	especialista	Individuo Equipo	Centrado en los documentalistas "Filtrad todo lo que hay"	
Factores	-Información documentación -Comunicación	Tecnología -comunicación -producción del conocimiento		
Espacio Tiempo	Web Otros contextos	Ecosistema digital		PLE Entornos Personales de aprendizaje PLN redes personales de Aprendizaje

Tabla 11. *Extracto de análisis comparativo de curadores de contenidos digitales.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2019.

Para realizar el análisis de contenido cualitativo formal de las transcripciones de entrevista, se procedió al acto interpretativo de la codificación a través de la evidencia recolectada en dichas transcripciones. En el análisis de contenido cualitativo de medio rango se consideraron los conceptos del marco teórico referencial que se asocian con los datos extraídos inductivamente. En este **método temático** ²³⁷ se recurre al marco teórico referencial para la

obtención de categorías principales, ya que de este se desprende el conocimiento teórico que se confirma, se complementa o se debate; al contrastarlo con la incidencia de las respuestas de los entrevistados.

El marco teórico referencial está construido de los temas más generales hacia los más particulares, y se considera como categoría más amplia la curaduría, y a través de los autores revisados se describe, se define y se especifican las teorías vinculadas a esta. De esta conceptualización principal se desprenden otras relaciones más particulares.

Dicha matriz no fue estática, ya que sufrió modificaciones con la ampliación de las fuentes de consulta y la relectura de obras fundamentales, lo cual fortaleció tanto su contenido, como su estructura conceptual.

Los aspectos más específicos, derivados del concepto general, tienen un cauce hacia los otros dos ejes fundamentales que componen el estudio, que son: la categoría imagen como un contenido visual y los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Ya que por un lado, la curaduría como un concepto amplio, se ramifica hacia la curaduría de arte, como la esfera de la curaduría con la que se podría asociar la curaduría de imágenes. Y por otro, el punto en el que la curaduría ha desembocado en los entornos educativos —la metáfora del docente como curador de Siemens—, la curaduría de bases de datos científicas y académicas para creación de conocimiento y la curaduría de contenidos digitales en los procesos de creación de contenidos educativos digitales, como parte de la docencia distribuida de estos equipos de trabajo.

De las vertientes de la curaduría mencionadas, se eligieron los y las participantes para la aplicación de entrevista semiestructurada, personas en el ejercicio profesional de la curaduría de arte y personas en el ejercicio profesional de curaduría de contenidos digitales en el contexto educativo. En cada índice y subíndice se siguieron las citas teórico-conceptuales de la literatura especializada que se ha sido consultada.

Tabla 12.

Libro de conceptos principales del marco teórico referencial. Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Curaduría	Época de súper abundancia, en la que hay cantidad de opciones para cubrir cualquiera de los niveles de necesidades de la vida humana. (Bhaskar)
Definición	Los actos de selección, refinación y acomodo para agregar valor [...] nos ayudan a superar la saturación. (Bhaskar 19-20)
Modelo en curaduría. Teorías explicativas de la curaduría	
Enfoque	La curaduría es parte de una disciplina emergente de la economía de postescasez en las que las leyes de la oferta y la demanda se mueven hacia un nuevo contexto." (Bhaskar 74)
Estrategia	
1.1.2.3 Habilidad Competencia -Conocimientos -Habilidades -Actitudes	Bhaskar, por ejemplo, señala como habilidades de un curador en general: buscar, procesar, establecer secuencias, crear tendencias, selección experta, intervención, dar seguimiento, asegurar éxito, detección de patrones, acomodar y agregar valor.
1.1.3 Esferas de la curaduría	
1.1.3.1 Curaduría de arte	Obrist define "...el acto de curaduría, en su forma más básica es simplemente conectar culturas, acercar sus elementos entre sí –la tarea de curaduría es hacer uniones, que permitan a diferentes elementos tocarse." (Ways of Curating 1)

1.1.3.2 Curaduría periodística	Un complejo de actividades que incluye: 1) búsqueda y monitorización, 2) selección, 3) análisis y verificación, 4) gestión y edición, y 5) caracterización o sense making de informaciones publicadas en la web, con el objetivo de producir o mejorar productos periodísticos, lo que implica 6) la difusión de tales productos a través de plataformas digitales como sitios web de medios de comunicación, blogs y otros medios sociales. (2) (Guallar y Leiva-Aguilar)
1.1.3.3 Curaduría Comercial	La curaduría del mundo editorial se expande a los catálogos, el acomodo de los productos en las mismas tiendas y los lectores. ... sucedió en su momento con las disqueras debido al aumento de su producción. (Bhaskar)
1.1.3.4 Curaduría de contenidos	
1.1.3.5 Otras curadurías, perspectivas desde el campo artístico	La moda actual de la idea de curaduría proviene de un característica de la vida moderna que es imposible de ignorar: la proliferación y reproducción de ideas, los datos brutos, información procesada, imágenes, conocimiento disciplinario y productos materiales que estamos atestiguan-do hoy día. (Bhaskar)
Curaduría de contenidos digitales	
Definición	Content curation es el sistema llevado a cabo por un especialista (el content curator) para una organización o a título individual, consistente en la búsqueda, selección, caracterización y difusión continua del contenido más relevantes de diversas fuentes de información en la web sobre un tema (o temas) y ámbito (o ámbitos) específicos, para una audiencia determinada, en la web (tendencia mayoritaria) o en otros contextos (por ejemplo en una organización), ofreciendo un valor añadido y estableciendo con ello la vinculación con la audiencia/usuarios de esta. (Guallar y Leiva-Aguilera 27)

Tipos de curaduría de contenidos digitales	
Curaduría densa	“Es intensa, completa y se basa en elecciones personales detalladas para públicos más reducidos, habla de sus opciones y las comenta agregando un matiz adicional a la toma de decisiones. Funciona como un añadido a las capas de la curaduría.” (Bhaskar 232)
1.2.2.2 Curaduría escasa	“Es la curaduría subyacente y necesaria de internet, el conjunto de sistemas que, a través de la selección y el acomodo profundos, hacen posible la administración de la superabundancia de información.” (Bhaskar 233)
1.2.2.3 Curaduría mixta	“La curaduría escasa hace que internet sea manejable y que su contenido sea visible. La curaduría densa va más allá de la búsqueda. Responde preguntas subjetivas, las preguntas que ni siquiera sabíamos que íbamos a hacer. (Bhaskar 234)”
Curaduría de contenidos en los EVA	
Curaduría como función docente	Un curador es un aprendiz experto. En lugar de repartir conocimiento, él crea espacios en los que el conocimiento puede ser creado, explorado, y conectado. (Siemens)
Creación de contenidos educativos digitales	“Los contenidos educativos digitales son la expresión formal de saberes con el aprovechamiento de los actuales soportes digitales donde se pueden fijar la memoria y el conocimiento humano.” (S. Pérez 46)
Preproducción	La preproducción es la fase en la que la persona con funciones docentes idea cómo presentar los diferentes contenidos y en atención a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje del estudiantado (S. Pérez 46)

Producción	El equipo de diseño multimedia recibe los materiales con el visto bueno de las personas que han colaborado con la guionización, y se procede a su integración en formato web. (S. Pérez 46)
1.3.1.1.3 Postproducción	A la fase de producción le siguen continuas revisiones y evaluaciones de diferente índole, como de navegación, presentación, visualización, contenido y ajustes que solicita el equipo experto en contenidos. (S. Pérez 46)
Curaduría de contenidos visuales	La Curaduría de Contenidos Visuales es parte de un sistema, en el que se busca, filtra, selecciona, archiva y publica continuamente contenido visual relevante en formatos digitales convencionales, y al cual se le da valor agregado por medio de un arreglo, creado de acuerdo con un discurso didáctico y temático. (S. Pérez)

En la propuesta de categorías, el marco teórico referencial brinda la mayoría de categorías de contenido principales, sin embargo esta matriz no ciñe la creación independiente de estas y de otros códigos. Al considerar este principio se recuperaron algunos datos demográficos y el nivel de formación profesional de las muestras, que se identificaron bajo una codificación de atributo del método gramático ²³⁸ al calificarlos útiles para determinar el perfil del curador/a/e de contenidos visuales y despejar suposiciones personales y colectivas. Otros códigos surgieron por el método elemental de código descriptivo ²³⁹ como identificadores de un tópico, tal es el caso del código Habilidad, del cual se desencadenan los códigos Conocimientos, Actitudes y Aptitudes como elementos aislados de lo que conforma una capacidad profesional completa.

Tanto las categorías, como los códigos, tienen una estructura basada en una frase corta o simplemente una palabra, ambos asignan atributos conceptuales que buscan por un lado la objetividad, con un significado rele-

238 Johnny Saldaña, *The Coding Manual for Qualitative Researchers*, p. 55.

239 Johnny Saldaña, *The Coding Manual for Qualitative Researchers*, pp. 70-71.

vante o amplio para otras personas; y por otro la pertinencia en relación con el mismo estudio.

La asignación de códigos fue por segmentos de libre flujo, ²⁴⁰ ya que no se podía reducir a porciones constantes, por ejemplo respuestas completas, debido a que la entrevista semiestructurada permitía la fluidez del diálogo con las y los participantes, y sucedía que, al responder una pregunta, abundaban hasta el punto de abordar otras preguntas de la batería prediseñada, lo cual se marcaba como respondido, a menos que sólo fuera mencionado sin obtener la profundidad esperada.

Hasta el momento se detectan ocho categorías principales y cincuenta y un códigos, de los cuales 1.1.2.1 Enfoque y 1.1.3.3 Curaduría Comercial no se han aplicado en ninguna entrevista, de lo cual se deduce, que no ha sucedido, por la naturaleza de los campos profesionales de donde proceden las y los participantes. El código de atributo Sexo, tampoco ha sido codificado directamente dentro de las entrevistas, ya que a pesar de estar contemplado como parte de la batería de preguntas predeterminadas, nunca se le preguntó a los y las participantes cuál era su identidad sexual o de género. Finalmente sólo se realizó una división grupal binaria convencional entre hombres y mujeres, los cuales fueron clasificados únicamente al considerar sus características físicas generales aparentes y que, accidentalmente, coinciden ser cinco y cinco de esta segmentación.

Se realizó una primera revisión de las transcripciones, en la que simultáneamente se hicieron correcciones de estilo al texto y una leve depuración de expresiones del lenguaje innecesarias, y se inició el descifrado o la interpretación de lo expresado por la muestras. En esta segunda actividad se siguieron los conceptos principales del marco teórico referencial para identificar los rasgos más generales.

240 Roberto Hernández, *Metodología de la Investigación*, p. 427.

Tabla 13. *Libro de categorías.* Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

CATEGORÍA	CÓDIGOS	Propósito
1. Curaduría	1.1.1 Qué es curaduría 1.1.2 Modelo curatorial 1.1.2.1 Enfoque 1.1.2.2 Estrategia 1.1.2.3a Habilidad 1.1.2.3b Conocimientos 1.1.2.3c Actitudes 1.1.2.3d Aptitudes 1.1.3 Esferas de la curaduría 1.1.3.1 Curaduría de arte 1.1.3.1b Quien es un Curador de Arte 1.1.3.2 Curaduría periodística 1.1.3.3 Curaduría Comercial 1.1.3.4 Curaduría de contenidos 1.1.3.5 Otras curadurías, perspectivas desde el campo artístico 1.2.1a Quien es un Curador de Contenidos	De la categoría curaduría se pretende encontrar en las evidencias de datos recopilados la definición, desde que aspecto abordan las y los profesionales la curaduría, la esfera de la curaduría en la que se desarrollan, así como las referencias al perfil de quien podría hacer curaduría. Además que en esta categoría se hace énfasis los tipos de curaduría previos a la era digital.
2. Curaduría de contenidos digitales	1.2 Curaduría de contenidos digitales 1.2.1 Qué es la curaduría de contenidos digitales 1.2.2 Tipos de curaduría de contenidos digitales 1.2.2.1 Curaduría densa 1.2.2.2 Curaduría escasa 1.2.2.3 Curaduría mixta I Búsqueda II Selección III Arreglo Valor agregado IV Difusión V Evaluación VI Diseño Recuperación de contenidos	Con la categoría curaduría de contenidos digitales se pretende encontrar aquellos rasgos que caracterizan las capas de la curaduría ya en la era digital, y destacar sus tipologías y fases proce-suales.

3. Curaduría en EVA	<p>1.3 Curaduría de contenidos en EVA</p> <p>1.3.1 Curaduría como función docente</p> <p>1.3.1.1 Creación de contenidos educativos digitales</p> <p>1.3.1.1.1 Preproducción</p> <p>1.3.1.1.2 Producción</p> <p>1.3.1.1.3 Postproducción</p> <p>Proceso</p>	<p>La categoría designa aquellos momentos de las participaciones en los que específicamente se refiera a la curaduría de contenidos en entornos virtuales de aprendizaje y los momentos del proceso de producción en los que se ubican</p>
4. Curaduría de Contenidos Visuales	<p>1.4 Curaduría de contenidos visuales</p>	<p>La categoría Curaduría de contenidos visuales pretende etiquetar aquellas unidades de contenido que refieran específicamente a un acto de curaduría de imágenes; objeto de estudio y con el que se busca construir conocimiento.</p>
Actividades laborales	<p>A.L. -Curaduría</p> <p>A.L. -Docencia</p> <p>A.L. -Investigación</p>	<p>La categoría Actividades laborales formula una triada para definir la incidencia de ellas en las y los participantes para definir un posible perfil profesional.</p>
Datos demográficos	<p>Edad</p> <p>Sexo</p>	<p>La categoría Datos demográficos se creo con la intención de despejar creencias y prejuicios.</p>
Experiencia laboral	<p>Iniciativa privada</p> <p>Institución pública</p>	<p>La categoría Experiencia laboral se propone para ver la actual necesidad de estos perfiles en los diferentes tipos de organizaciones.</p>
Formación profesional	<p>Doctorado</p> <p>Especialización</p> <p>Institución ed. extranjera</p> <p>Institución ed. nacional</p> <p>Institución ed. privada</p> <p>Institución ed. pública</p> <p>Licenciatura</p> <p>Maestría</p>	<p>La categoría Formación profesional pretende verificar algunas creencias, asentadas en algunas fuentes, que se tiene sobre estos perfiles profesionales</p>

Es de destacar, que desde el proceso de recolección de datos, ya se vislumbraban las posibles categorías y se detectaron patrones en las respuestas de los y las participantes.

Durante el **primer ciclo de codificación** ²⁴¹ se pudieron crear algunos códigos *en vivo* no contemplados con antelación, pero que, por su reiterada aparición o curiosa expresión, eran de resaltarse. El primer ejemplo de código en vivo provino de una nota que se tomó durante la recolección de la primer entrevista: “Zapato con zapato”, relevante para la reflexión sobre la accesibilidad de los recursos para personas con discapacidad y debilidad visual. Y durante la codificación de la segunda entrevista se identificó claramente el sentido de “Lo particular”, que paso de ser un código *en vivo* a convertirse en un código descriptivo o de tópico por la técnica de escrutinio de similitud. ²⁴² La aplicación inicial de códigos fue más amplia y general durante este ciclo.

Para el segundo ciclo de codificación se realizaron ajustes y se pudieron abordar códigos más específicos, y se dio la oportunidad de crear y visualizar el acomodo jerárquico y las coincidencias en la aparición de los códigos.

Además de la creación de los grupos binarios de identificación de género, se creó otro par de grupos fundamentales, el de *Curadores de arte* y el de *Curadores de contenidos digitales*, integrados por cinco muestras cada uno.

4.14 Método hermenéutico

El análisis de contenido, es un recurso reciente dentro de las ciencias sociales como una herramienta investigativa, y se utilizó en la indagación narrativa de libros y blogs de personas expertas en curaduría y permitió

241 Johnny Saldaña, *The Coding Manual for Qualitative Researchers*, pp. 45-145.

242 Roberto Hernández, *Metodología de la Investigación*, p. 437.

develar el perfil de su expertise a partir de su escritura y sus historias. Con la intención de crear un instrumento en el cual se pudieran clasificar y comparar en constantes y variables. Esta misma técnica se aplicaría a las historias recabadas en todas las entrevistas a realizar, lo que permitió hacer una cartografía amplia de los talentos profesionales y las habilidades personales como un proceso de elaboración de significados a través de su interpretación y organización, lo cual le da voz a los participantes, su grupo profesional y a mí como investigadora.



5

“

EL CONTEXTO ACTUAL HA GENERADO
UNA NECESIDAD Y UNA OPORTUNIDAD: LA
EXISTENCIA DE SISTEMAS
ESPECIALIZADOS Y DE PERSONAS
ESPECIALISTAS EN FILTRAR Y DIFUNDIR
CONTENIDOS DIGITALES.

GUALLAR
LEIVA-AGUILERA

”

CONDICIONES FUNDAMENTALES DE LA CURADURÍA DE CONTENIDOS

El presente capítulo profundiza en lo que se puede denominar el marco legal correspondiente a la curaduría de contenidos visuales, en un acercamiento a las posibilidades en las plataformas de socialización más conocidas y orientadas a los contenidos visuales. Por otra parte, se exploran las fuentes recursivas dispuestas a la obtención de contenido visual, ya sea libre, gratis, con pago de derechos y del respeto a restricciones de uso de sus licencias.

5.1 CREACIÓN, SUBCREACIÓN Y CO-CREACIÓN

5.1.1 Curaduría como parte del proceso creativo

Fuera de la curaduría amateur o el acercamiento accidental a una de sus fases, la **curaduría profesional** se realiza con conciencia de su ejecución y con una intención. Se ha reiterado a lo largo de la investigación que la persona que se puede considerar profesional de la imagen, ya sea del diseño y comunicación visual, de las artes visuales, de la historia del arte, de la fotografía, de la cinematografía y hasta de la comunicación como la publicidad, incluye dentro de sus procesos creativos la curaduría.

En cinematografía por ejemplo, en el departamento de Arte en particular, para el diseño de un *set* se requiere, además del guion de cine y las indicaciones claras de la dirección, la generación de colecciones de imágenes que ilustren los objetos y otros elementos visuales que *jugarán* en la composición que determinará una escena. La colección se puede conformar por una gama cromática, estilística, textural, patrones, y costos de renta o compra. Cada *set*, locación y escena, será una carpeta o una colección que a su vez conformará un archivo del total de la película.

En la realización de un audiovisual y un multimedia, el proceso es el mismo formato y, hasta en la creación de un logotipo, quien diseña suele hacer colecciones, aunque estas, muchas veces, estén archivadas en la memoria visual del sujeto.

Es claro que quien hace el refinamiento de la curaduría es quien está a cargo de la producción, ya sea en el diseño creativo, el arte creativo, quien ejecuta la dirección del arte, el diseño de producción o la dirección creativa. En una producción grande, las diferentes fases podrían estar distribuidas, sin embargo alguien toma las últimas decisiones.

Es así que la curaduría tanto puede ser parte del proceso creativo como también un método para la creación en sí mismo. Por lo ya mencionado, se puede bien aludir a la curaduría como el “Arte, el vínculo operativo entre la imaginación y el resultado final, la sub-creación.” ²⁴³

Sin embargo, en los entornos educativos, sin negar las posibilidad de la sub-creación, se da más una estrategia de co-creación. En la que diferentes agentes de diversas especialidades y campos del conocimiento participan de perseguir un mismo objetivo y colaboran en la creación de un material educativo que, en el caso de los EVA, es conformar un hipermedia educativo y por lo tanto la autoría de dicho material es compartida, de igual suerte serán respetados los derechos de las colaboraciones indirectas, como el uso de recursos diversos, lo cual se revisará más a profundidad en el apartado 5.2 Derechos autorales, como parte de las buenas prácticas en curaduría.

Uno de los aspectos a destacar durante la curaduría creativa es el descubrimiento tanto de artistas, como de obra y dar visibilidad tanto a emergentes como a quienes se les desconoce, es decir, es un trabajo que enriquece la experiencia artística en colectividad y remodela el campo.

Los equipos transdisciplinarios para la creación colaborativa o cocreativa de materiales educativos se pueden conformar, como comparte Yesenia Hernández ²⁴⁴, de profesionales en pedagogía, comunicación educativa y programadores. Sin embargo, cuando el equipo también lo integran profesionales de la imagen, particularmente en diseño gráfico, la producción se produce de manera original, como menciona Michell Ríos ²⁴⁵, el contenido visual se hace “desde cero”.

243 John Ronald Reuel Tolkien, “On Fairy Tales”, pp. 5-6.

244 Yesenia Hernández, “Serie de entrevistas de la investigación Curaduría de Contenidos Visuales”. Ver Anexos.

245 Michell Ríos, “Serie de entrevistas de la investigación Curaduría de Contenidos Visuales”. Ver Anexos.

5.1.2 Creación a partir de curaduría: Recursos a la medida

Cuando un recurso no existe, o los que hay no cubren las necesidades que curador/a/e pretenden solucionar, se abre la oportunidad de recurrir a otras de sus habilidades.

Por una parte curador/a/e, al ser profesional de la imagen, es posible que tenga las habilidades creativas para generar contenidos visuales. Si es así y si la actividad está considerada dentro de su programa laboral, sólo será cuestión de tener contacto con quien hace el diseño instruccional y la persona experta en contenidos para mantener la consistencia conceptual. Por su parte CCV sabrá qué decisiones diseñísticas tomar para completar la colección; esto se refiere a las estructuras sintácticas de la imagen: morfológicas, cromáticas, iconográficas, tipográficas y fotográficas, para lo cual cuenta con la pericia necesaria.

Por otra parte, si curador/a/e forma parte de un equipo multimedia de trabajo, se podrá delegar la tarea creativa a un/a diseñador/a multimedia.

En el último caso, cuando curador/a/e trabaja individualmente y requiere contactar a profesionales que le apoyen en la creación de los recursos que no existen, estos pueden ser tanto diseñadores/as multimedia o artistas visuales. En este caso, curador/a/e hará uso de sus habilidades sociales para negociar y buscar entre sus contactos a los y las profesionales más capaces de realizar los diseños, ya sean esquemas, diagramas, ilustraciones, pinturas o fotografías. Aunque se prevé que los recursos a la medida más solicitados serán usualmente los primeros de la lista, más que la pintura y la fotografía, claramente por la especificidad de un tema o campo de conocimiento que requerirán su particular representación.

Evidentemente este último es un panorama ideal, en el que la curaduría está validada como una actividad especializada ya que, como se ha revisado, en la realidad alrededor del mundo, las dos primeras son la que más posi-

blemente sucederán, y seguramente la primera será la dominante. Esto se debe no sólo a una injusticia profesional, sino a lo que han permitido los entornos digitales y los consumibles de autoedición: el que las personas usuarias pueden desarrollar habilidades en diferentes y supuestas actividades profesionales o no. Las producciones digitales requieren menos recursos económicos, tecnológicos y humanos, por lo que una misma persona puede estar a cargo de todo el proceso de la producción de multimedia.

5.2 DERECHOS AUTORALES.

COPYRIGHT Y COPYLEFT

Es cierto que la democratización de la tecnología ha llevado a una producción exponencial de recursos digitales. *Prosumers* o prosumidores/as, que al final son todas o la gran mayoría de personas que participan de las redes sociales y de la red colaborativa 2.0 y la web semántica 3.0. Este sentido del acceso igualitario genera una sensación positiva, mas la posibilidad de que la producción de recursos y materiales rebase la demanda ha empezado a generar problemas de exceso.

Las plataformas de intercambio de información y comunicación más grandes tienen desarrollados sus propios mecanismos de control, tanto invisibles donde los usuarios no se percatan de la filtración de información que no estará disponible, como por los sofisticados algoritmos que les ofrecerán las opciones más cercanas a sus perfiles de usuario.

Por otro lado, estos mismos sistemas han delegado parte de la solución a los mismos usuarios. En la red semántica 3.0, las personas usuarias se vuelven un tipo de curador/a/e o catalogador/a/e, la etiquetación, nombramiento y otras formas personalizables de organizar los espacios sociales en red, y a su vez colaboran con la curaduría de internet. Un nuevo trabajo no remunerado con la apariencia de libertad.

Es así que el enfrentarse al cosmos de internet nunca será de manera

expansiva. El primer frente que se tiene como persona usuaria promedio es un metabuscador, el cual de por sí ya es una potente máquina de curaduría, que contiene y refrena *zetabites* de información tras de sí.

Es por eso que, la Curaduría de Contenidos Visuales para EVA se ha clasificado como un servicio de alto valor agregado, por ser una actividad que requiere del tiempo, trabajo y conocimiento humano y que está basado en internet, es decir en superficies previamente curadas, ya que por un lado el acceso a la red sería abismal y sin rumbo, y por otro difícilmente se tendría ese tipo de acceso.

Estas superficies o capas curadas vendrían a ser, por un lado, los navegadores. El más potente en sus resultados por la ingeniería de búsqueda basada en el usuario es Google, que si bien arroja resultados que para algunas personas expertas en búsqueda e investigación parecería una búsqueda básica, es simple para el general de usuarios y usuarias; no obstante, para llegar a ofrecer resultados tiene una base de programación muy amplia y sofisticada basada en el lenguaje natural.

Por otro lado están los mismos repositorios, y las bases de datos. Evidentemente, los bancos privados de imágenes son una de las fuentes que pueden ofrecer materiales visuales de muy alta calidad, con fines lucrativos y comerciales y con los cuales, por el mismo intercambio de valor, no incurriría en ninguna falta a los derechos intelectuales.

Pocos son los repositorios que ofrecen una buena variedad de recursos gratuitos, de alta resolución y libres de derechos de autor. Uno de ellos es **Wikimedia Commons**, un servicio dedicado a la colección de recursos multimedia, particularmente imágenes, y dentro del cual se pueden hacer búsquedas de recursos visuales por categorización o temáticas, y su uso está bajo licencias libres o son de dominio público.

Tanto para las empresas privadas como para las instituciones educativas, es factible adquirir una licencia en un banco privado de imágenes, ya que la posibilidad de incurrir en delitos legales por violar los derechos intelectuales y de autor son reducidos, además de tener la posibilidad de descargar imágenes de muy alta resolución, y las tomas fotográficas son realizadas por profesionales de la fotografía. Se puede mencionar como ejemplo a Getty Images, agencia cuya reputación está respaldada por la vasta colección que tiene, la cual consiste no sólo en fotografía, sino otro tipo de imágenes como ilustraciones y vectores.

Además se encuentran los repositorios, que si bien pueden ser especializados o no, se encuentran abiertos al público general en universidades, bibliotecas y otras instituciones gubernamentales, la mayoría con acceso abierto y uso gratuito de los recursos.

Ahora bien, hay otros espacios de curaduría especializados en recabar el conocimiento estrictamente académico, material organizado bajo modelos de curaduría y dispuestos para la investigación. Este es el caso del *Digital Curation Centre* — Centro de Curaduría Digital — que fue la institución pionera en realizar esta estructurada tarea. Actualmente el centro tiene convenciones internacionales anualmente, donde otros centros similares del mundo exponen sus avances, sus hallazgos y sus preocupaciones respecto a su labor.

5.2.1 Derechos humanos

En un contexto amplio, el derecho a la propiedad intelectual se concibe primordialmente como un derecho humano descrito en el Pacto Internacional de Derechos Sociales y Culturales de la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, en el Artículo 15 sobre el derecho a participar en la vida cultural y gozar de los beneficios del progreso científico, el cual también otorga la libertad en las actividades creadoras y científicas:

Artículo 15

1. Los Estados Partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a:

- a) Participar en la vida cultural;
- b) Gozar de los beneficios del progreso científico y de sus aplicaciones;
- c) Beneficiarse de la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

En el contexto legal mexicano, el derecho a la propiedad está descrito en el artículo 28 de la Constitución Mexicana. El derecho a la propiedad, tanto en el ámbito internacional como en el mexicano, no sólo se entiende como la tenencia material de un mueble o inmueble, sino también a una propiedad que se denomina jurídicamente intangible: la intelectual.

5.2.2 Copyright

Los países anglosajones tienen una tradición jurídica bajo el sistema de copyright o familia del *common law*, cuyo símbolo es la C o ©, y que significa todos los derechos reservados.

El copyright está subdividido parcialmente en leyes, ganancias, acceso y quién produce qué. Y regula la creación, el uso y la distribución de productos culturales e intelectuales.

Tanto en México como en Europa y América Latina, se sigue la tradición de la protección de los derechos de propiedad intelectual por medio de los derechos de autoría.

El marco legal mexicano en materia de derechos autorales está constituido por:

- ☞ Constitución Mexicana
- ☞ Ley Federal del Derecho de Autor
- ☞ INDAUTOR la Autoridad encargada de los registros
- ☞ Tratados internacionales, que se adecuan a la propia legislación
- ☞ Tratado de Berna- Comisión de Berna
- ☞ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)

5.2.3 Derecho Autoral

El Derecho de Autor, como oficialmente es reconocido, es un rubro correspondiente a la propiedad intelectual. Jurídicamente, los derechos autorales son las prerrogativas que da el Estado a las obras artísticas y literarias, lo que significa que en México, la ley protege la obra desde el momento en que esta es generada. Con independencia de su registro, dicha creación ya adquiere derechos autorales; es decir, estos le son constitutivos.

Los requisitos básicos necesarios para proteger una obra son: que sea original, lo cual no la excluye de ser una obra derivada; y que este expresada en un soporte material.

La persona autora adquiere dos tipos de derechos:

Los derechos morales, que protegen a la persona y por lo tanto son intrínsecos, como la integridad de su obra, el que esta no pueda ser modificada sin previa autorización, y el que la obra sea conocida bajo su nombre.

Los derechos patrimoniales, son los que directamente causan repercusión en su patrimonio, también conocido como derechos de explotación, que incluyen:

- ☞ Los derechos de comunicación pública, en los que es facultad de la persona autora de la obra el decidir y autorizar a otras personas la forma de difusión

o reproducción, en los distintos medios que la ley considera de comunicación.

☞ Los derechos de transformación, en los que la persona autora de la obra tienen la facultad de la autorización o prohibición de que se realicen modificaciones a su obra.

En México la autoridad encargada de los registros es el Instituto Nacional del Derecho de Autor que, en años anteriores, el proceso de registro era directamente en sus oficinas bajo previa cita. Sin embargo, debido a los efectos del confinamiento y la aceleración de la digitalización de procesos, desde el año 2021 el instituto desarrolló la plataforma digital INDARELÍN para facilitar el registro de obras en línea y mantener los protocolos de distancia social.

En el sistema se consideran 4 categorías 01- Obras, 02- Fonogramas, 06 Videogramas y 07- Edición de libro.

Las obras literarias o artísticas consideradas para registro son:

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| ☞ Literaria | ☞ Historieta |
| ☞ Musical con letra | ☞ Arquitectónica |
| ☞ Musical sin letra | ☞ Cinematográfica |
| ☞ Dramática | ☞ Audiovisual |
| ☞ Danza | ☞ Programas de radio |
| ☞ Pictórica | ☞ Programa de televisión |
| ☞ Dibujo | ☞ Programas de cómputo |
| ☞ Escultórica | ☞ Fotográfica |
| ☞ Carácter plástico | ☞ Arte aplicado |
| ☞ Caricatura | ☞ Compilación Base de datos |

Y se consideran de Derechos conexos:

- ☞ Fonograma
- ☞ Videograma
- ☞ Edición de libro

En el sistema se carga el ejemplar de la obra, el cual acepta hasta 500MB y acepta formatos comprimidos zip, rar y 7z. Al final del registro el sistema genera un formato de pago, el cual debe imprimirse y pagarse en sucursal bancaria para completar el registro.

Las legislación en México se apoya en las leyes internacionales. No obstante, se sabe que la actualización de estas en general no avanza a la misma velocidad que cambia la tecnología y los eventos, por lo que hay que apoyarse en la normatividad y tratados internacionales para el uso de todo tipo de contenidos en internet.

5.2.4 Copyleft

Para llegar al punto que atañe a las personas que crean tanto obra artística como cultural para ambientes virtuales o que serán exhibidos en ellos, es necesario hacer una breve revisión de los derechos en la codificación de software.

Copyleft es una práctica creada para la protección específicamente de software libre, para que nuevos usuarios y usuarias no queden restringidos de las libertades cada vez que la obra sea ejecutada, distribuida, modificada o ampliada.

Aunque basado en el Copyright, Copyleft tiene el propósito de otorgar derechos permanentes y no restringibles, y en vez de imponer restricciones, más bien garantiza que ante los incumplimientos de distribución la ley está de por medio para su protección.

5.2.5 Software Libre

Como lo declara la organización GNU, el software libre es aquel que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. Libre debe entenderse más como “libertad de expresión”, y aclara que no se refiere particularmente a “gratis”. Con independencia de cómo se haya obtenido la copia de ese software libre, el usuario siempre tiene “[...] la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software.” ²⁴⁶ (GNU) e incluso de vender copias. Y sólo si se cumplen los criterios establecidos en las cuatro libertades esenciales que demarca esta organización un programa computacional se puede considerar libre.

Al tener esta libertad de modificación, el software, deja de considerarse como un instrumento de control en la que sólo quien lo programa tiene poder sobre esa aplicación informática, el cual también es denominado software privativo.

Entonces, al tener ambas consideraciones, tanto la idea del software libre como la del Copyleft, surge la Licencia Pública General de GNU — GNU GPL — que es una licencia con el doble propósito de, por un lado, declarar que determinado software es libre y, por otro, que queda protegido por medio de Copyleft.

Para comprender esta parte, es necesario ubicarse al inicio de la década de los ochenta, cuando los desarrollos informáticos tenían poco de haber iniciado y los sistemas operativos se empezaban a escribir; es decir, era el principio de la codificación cuando sólo una limitada comunidad de programadores, blancos y estadounidenses, tenían acceso a la información. El proyecto GNU fue anunciado en 1983 y su manifiesto publicado en 1985. Las interfaces gráficas no tardaron mucho en aparecer por esos años, sin embargo la codificación de programas ya se hacía desde los años setenta, así que las personas que empezaron a codificar software ya tenían algunos

años planteándose la idea de la protección de sus derechos y libertades. La primera referencia de interfaz gráfica es el equipo personal de cómputo Macintosh 128K lanzada en 1984, que revolucionó la informática al brindarle al usuario medio una interfaz gráfica más amigable para el acceso y realización de algunas tareas ofimáticas de autoedición por medio de paneles y ventanas. Es desde ese momento que lo visual empieza a ganar un terreno muy importante en la representación de un mundo metafórico digital en la informática. De ahí fue muy corto el paso a la edición de material visual en pantalla, la producción de gráficos, íconos, diseños, y en seguida surgió el poder de la impresión. A partir de la Web 2.0, el poder de la publicación por parte de las personas usuarias promedio en espacios sociales virtuales y los contenidos de todo tipo están y son producidos por todas partes.

5.3 LICENCIAS CREATIVE COMMONS

Basada en la ideología del software libre, Creative Commons es una organización estadounidense sin ánimo de lucro, que basada en las leyes del copyright, ofrece algunos derechos reservados a las personas que crean obras. Se pueden asignar este tipo de licencias a textos, imágenes, dibujos y videos.

Las licencias Creative Commons ayudan a proteger y distribuir las obras. Las que las personas titulares de los derechos de una obra o licenciantes, de manera voluntaria, establecen las condiciones para que su obra pueda ser utilizada, distribuida o explotada por otras personas, o licenciatarios y licenciatarías.

La ventajas de Creative Commons no son únicamente para la persona que crea; también ofrece derechos a terceras personas, es decir, a las usuarias y usuarios, quienes tendrán a la vista y de manera clara la orientación de los permisos sobre esa obra.

Esta licencia no compite con Copyright, más bien la complementa, y la doble C significa algunos derechos reservados. Esta licencia **sólo regula el uso de la obra**, sin embargo no protege la obra, ya que sólo la ley de la jurisdicción correspondiente puede protegerle.

Lo interesante de Creative Commons es que le brinda a la persona creadora la facultad para decidir cómo se debe usar su obra y, por otro lado, le da certeza a los usuarios y las usuarias de cómo esta puede ser usada por medio de una etiquetación visible del contenido, y que bajo la premisa del copyleft, en la que nada es creado desde cero, la persona titular de los derechos puede permitir o no las obras derivadas.

Creative Commons ofrece seis diferentes tipos de licencia, las cuales se definirán visualmente por acrónimos y símbolos.

- Licencia de Atribución

Es la licencia en la que se debe reconocer la autoría y el mérito de la persona que creó la obra. La obra puede reproducirse y se puede explotar comercialmente.

-Licencia de Atribución - No Comercial

No permite la explotación de la obra y requiere del reconocimiento con la mención de la persona que ha creado la obra.

-Licencia de Atribución - No Comercial - No Obras Derivadas

Esta licencia permite publicar o mostrar públicamente la obra y siempre se debe dar crédito al autor o autora, no se puede explotar comercialmente y no se permiten obras derivadas; es necesario respetar la obra íntegramente, sin transformaciones, lo que implica sin cambios de color, encuadre o proporción.

-Licencia de Atribución - No Comercial – Licenciamiento Recíproco

Esta licencia requiere del reconocimiento del autor de la obra original, no permite la explotación comercial. Permite obras derivadas, siempre y cuando estas estén bajo una licencia Creative Commons idéntica.

-Licencia de Atribución – Licenciamiento Recíproco

En este tipo de licencia se exige el reconocimiento del autor de la obra, permite la creación de obras derivadas y está libre para su uso comercial, pero la obra derivada está obligada a quedar bajo la misma licencia Creative Commons.

-Licencia de Atribución – Obras No Derivadas

Requiere del reconocimiento del autor de la obra, no permite modificaciones y permite la explotación comercial de la obra.

-CC0

La etiqueta de Derechos No Reservados — *No Rights Reserved* — es para las personas titulares de derechos autorales o derechos de bases de datos provenientes de los campos de las ciencias, la docencia, las artes u otros creadores y creadoras quienes desean renunciar a todos sus intereses en todo el mundo. Esto suele suceder cuando se crea una obra subyacente de una obra de dominio público y el creador no desea reclamar derechos de la obra derivada.

La etiqueta CC0 resuelve el problema de algunos autores que deben esperar hasta que sus derechos autorales expiren para contribuir con su trabajo al dominio público, ya que no obedece a las leyes de ninguna jurisdicción particular.

-Dominio Público







Creative Commons brinda la opción de la Etiqueta de Dominio Público o PDM (*Public Domain Mark*) de obras, la cual particularmente se usa para obras antiguas libres de cualquier restricción autoral o porque la persona titular de dicha obra la ha establecido de dominio público; en ambos casos es respetado en el ámbito internacional. Empero, no es la etiqueta más recomendable, ya que en muchos casos las obras están bajo dominio público en algunas jurisdicciones y en otras no, por lo que la asesoría jurídica es fundamental. Además, Creative Commons no hace un registro o almacenamiento de datos. Su sistema sólo ayuda, por medio del llenado de un formulario, en la creación de código HTML con metadatos para ser incrustado en algún espacio web.

La información general está en español en el sitio web de Creative Commons y la más detallada sólo en inglés. En su sistema se genera cada uno de los tipos de licencia como líneas de código HTML que incrustan tanto el ícono del tipo de licencia como la descripción de la misma.

La selección de la licencia por parte de los y las licenciantes y la obtención de las líneas de código sólo son una parte de la licencia. La licencia en sí misma es un contrato legal que se obtiene por medio de un enlace y que requerirá un análisis particular, ya que se necesita la traducción desde la lengua inglesa y, de ser necesario, el asesoramiento legal para decidir el tipo de licencia es la que se pretende obtener.

Tabla 14. *Tipos de licencias Creative Commons.* Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

	Creative Commons	Atribución	No Comercial
	CC	BY	NC
Licencia de Atribución			
Licencia de Atribución No Comercial			
Licencia de Atribución No Comercial No Obras Derivadas			
Licencia de Atribución No Comercial Licenciamiento Recíproco			
Licencia de Atribución Licenciamiento Recíproco			
Licencia de Atribución Obras No Derivadas			
Derechos No Reservados			
Dominio Público			

	No obras derivadas	Licenciamiento recíproco	Derechos de autor no reservados	Dominio público
	ND	SA	0	PD
				
				
				
				
				
				

5.4 DERECHOS DE AUTOR EN REDES SOCIALES

En las redes sociales, al recibir la solicitud de algún nuevo usuario o usuaria para generar una cuenta, es requisito necesario que sean aceptadas las condiciones de uso de la plataforma; de lo contrario, no se genera la cuenta. Es en las condiciones en las que se hace una declaración de cómo serán utilizados y bajo que protección están los contenidos de la persona que genera una cuenta.

Además, es necesario recalcar que el material visual, audible o audiovisual inédito y original, al ser subido a cualquiera de las redes sociales, cualquier metadato que haya sido agregado quedará eliminado completamente. Los metadatos sólo son respetados por otro tipo de sistemas automatizados de almacenamiento y en los que datos como: autor, título de la obra, año de creación, dimensiones, duración, y otros son necesarios para la categorización de estas obras.

5.4.1 YouTube

La plataforma de audiovisuales YouTube, ofrece en su ayuda una guía de derechos de autor, y declara que tipo de obras están sujetas a ellos:

- ☞ Obras audiovisuales, como programas de TV, películas y videos en línea
- ☞ Grabaciones sonoras y composiciones musicales
- ☞ Obras escritas, como conferencias, artículos, libros y composiciones musicales
- ☞ Obras visuales, como pinturas, pósteres y anuncios
- ☞ Videojuegos y software informático
- ☞ Obras dramáticas, como obras de teatro y musicales

Especifica que el uso de obras bajo derechos autorales sólo es posible bajo el uso legítimo o con la obtención de permisos.

La plataforma no determina la propiedad de derechos de autoría, sólo actúa con la eliminación del contenido al recibir una notificación de conformidad con la ley en la protección de propiedad intelectual.

En este apartado, la red social también desmitifica algunas prácticas que las personas usuarias consideran apropiadas:

- ☞ Ni dar crédito a la persona propietaria de un contenido, ni afirmar que la producción no tiene fines de lucro, ni alegar que ningún incumplimiento de los derechos autorales es intencional evitan la vulneración de las leyes que protegen la autoría intelectual de otras personas.
- ☞ Los contenidos comprados, como filmaciones, música, o los contenidos grabados de una pantalla de televisión, proyección filmica o transmisión radiofónica no otorga a nadie la propiedad de derechos sobre esos contenidos.
- ☞ Alegar que otras personas usuarias lo hacen o utilizar unos pocos segundos de una obra, no son excusas suficientes para no incurrir en la violación de los derechos autorales de las personas que crean contenidos, y su uso legítimo sólo puede ser determinado por un tribunal.

La plataforma advierte la necesidad de obtener los permisos para el uso de todos los elementos que constituyen su producción audiovisual con previa negociación con quienes tienen la titularidad de los derechos de autor.

YouTube permite a quienes crean audiovisuales marcar su contenido con licencia Creative Commons CC BY (Licencia de reconocimiento), únicamente si estos son originales y con el que se otorga a toda la comunidad de la plataforma el derecho de reutilizar y editar ese video.

El sistema de esta plataforma tiene un algoritmo llamado YouTube ID, que sigue una base de datos visuales, audibles y audio visuales que, al detectar coincidencias de recursos con copyright utilizados en la producción audiovisual, automáticamente el video es bloqueado y no podrá ser reproducido. Este sistema además agrega automáticamente en el área de la

descripción los metadatos de los recursos en propiedad de YouTube o con algunos permisos que ha ganado con las discográficas. Otros metadatos pueden ser agregados ahí mismo por los mismos creadores.

La medida que recomienda la plataforma para evitar los procesos de impugnación por reclamos es la abstención del acto y a cambio ofrece su biblioteca de audio que tiene música y efectos de sonido.

El reclamo de infracción a los derechos autorales se hace mediante un formulario en línea por medio de la cuenta Google, basado en la ley *Digital Millenium Copyright Act* de los Estados Unidos. El reclamo brinda dos opciones para la eliminación del video: una inmediata y otra con un aviso de siete días de plazo para que la persona que incurre en el daño no reciba una falta. Una cuenta que recibe tres de estas faltas es bloqueada o eliminada definitivamente.

5.4.2 Facebook

En la plataforma Facebook, la información relacionada a los derechos de autor se encuentra en la página de Servicio de ayuda en el apartado de Propiedad intelectual.

La red social basa principalmente su normativa en la oficina de derechos de autor de su país, Estados Unidos, y de la OMPI. Sin embargo en caso de vulneración de los derechos autorales, es necesario recibir apoyo legal de un profesional especializado en la materia.

La red social prohíbe la publicación de contenidos cuyos derechos de propiedad intelectual pertenezcan a terceros, y cuando en una cuenta se ha incurrido reiteradamente en este tipo de delito la cuenta es cancelada.

La empresa Meta procede conforme a la ley *Digital Millenium Copyright Act* de los Estados Unidos en cuanto a la notificación y eliminación de contenido bajo un reporte por infracción a los derechos autorales de terceras personas.

Para reportar alguna infracción de los derechos autorales, la red social ofrece un formulario para generar el reporte, así como la posibilidad de contactar con un agente designado. Sin embargo, también recomienda la posibilidad de contactar directamente con la supuesta persona infractora.

En Facebook, las fotos publicadas pertenecen a la red social: ellos adquieren algunos derechos, ya que al aceptar sus términos y condiciones se le da toda la facultad para que utilice las fotografías, pero el usuario puede reclamar si alguna de sus fotografías sufre de explotación por alguien ajeno a Facebook. Cualquier vulneración de los derechos de autoría y la persona titular de esos derechos está acreditada para denunciar una infracción en materia de comercio.

Debido a la robustez de la plataforma, esta ofrece tres diferentes tecnologías con el ánimo de proteger los derechos de autorales:

☞ Rights Manager- es una tecnología que funciona por medio de una biblioteca de referencia de la persona que posee los derechos de alguna obra y ofrece acciones como bloquear, reclamo de ingresos por publicidad, aplicar atribución o reportar cuando el sistema encuentra una coincidencia.

☞ Audible Magic- es una herramienta que puede agregar una huella digital a las obras y cuando detecta una coincidencia en contenidos subidos por terceros detiene el proceso y notifica del evento.

☞ Commerce & Ads IP Tool- es una herramienta que se activa bajo solicitud de la persona suscrita a la red social y que tenga una marca registrada. El sistema hace búsquedas en textos y títulos de anuncios, es posible reportar contenido por falsificación, infracción de marca comercial o derechos de autor.

5.4.3 Instagram

En las Condiciones de uso actualizadas en 2022, por el cambio de nombre de la empresa a Meta, presentan en las **Restricciones en cuanto a uso de Instagram** en la séptima viñeta:

No puedes publicar información privada o confidencial de otra persona sin su permiso ni realizar acciones que vulneren los derechos de terceros, incluidos los de propiedad intelectual e industrial (por ejemplo, infracciones relacionadas con los derechos de autor o marca, falsificaciones o artículos pirateados).

Puedes utilizar la obra de otra persona de conformidad con las limitaciones o excepciones establecidas en la legislación sobre derechos de autor y otros derechos relacionados, en el marco de la normativa aplicable. Representas a tu propia persona o has obtenido todos los derechos necesarios en relación con el contenido que publicas o compartes. Obtén más información sobre cómo puedes denunciar contenido que consideras que infringe tus derechos de propiedad intelectual, entre otros asuntos relacionados

Y más abajo en Permisos que nos concedes la plataforma declara:

No reclamamos la propiedad de tu contenido, pero nos otorgas una licencia para usarlo.

Tus derechos en relación con el contenido no cambian. No reclamamos la propiedad del contenido que publicas en el Servicio o a través de él, y puedes compartirlo con quien estimes conveniente donde lo consideres oportuno. No obstante, debes concedernos ciertos permisos legales (“licencia”) para que podamos proporcionar el Servicio. Cuando compartes, publicas o subes contenido protegido por derechos de propiedad intelectual e industrial (como fotos o vídeos) en nuestro Servicio o en relación con este, de conformidad con el presente acuerdo, nos concedes

una licencia mundial, no exclusiva, transferible, sublicenciable y exenta de pagos por derechos de autor para alojar, utilizar, distribuir, modificar, mantener, reproducir, traducir y mostrar o comunicar públicamente tu contenido, así como para crear obras derivadas (de acuerdo con tu configuración de privacidad y de la aplicación). La licencia se extinguirá cuando el contenido se elimine de nuestros sistemas. El contenido puede borrarse de manera parcial o total (si se elimina la cuenta). Para obtener más información sobre el uso que hacemos de la información y cómo puedes controlar o eliminar tu contenido, revisa la Política de datos y visita el Servicio de ayuda de Instagram.

Y en referencia particular a la Propiedad intelectual:

Las Condiciones de uso de Instagram no permiten publicar contenido que vulnere los derechos de propiedad intelectual de otra persona, incluidos los derechos de autor y de marca comercial.

El reporte de vulneración de los derechos autorales se hace por medio de un formulario y la opción de contactar a un agente designado.

5.4.4 Pinterest

La plataforma visual Pinterest tiene en sus políticas una entrada bien definida, en la que garantiza el respeto a los derechos de propiedad intelectual. Su política consta en desactivar cuentas o contenidos que han recibido reclamos por parte de otras personas adscritas a la plataforma y bajo un proceso legal interno y discreto se notifica la infracción por medio del llenado de un formulario de reclamo o al ponerse en contacto con su agente asignado. La plataforma también ofrece el Portal de reclamación de contenido como otro método para la protección de contenido con copyright.

La aplicación actúa de conformidad con la Ley de Derechos de Autor de la Era Digital de los Estados Unidos, su país de origen.

	YOUTUBE	FACEBOOK	
Derechos de autor	Derechos de autor y administración de derechos	Propiedad intelectual -derechos de autor	
Idioma	Español		
Información	Obras audiovisuales	-Contenido	
Uso de la información	-Respetar derechos	-Bajo consentimiento	
Metadatos	-Algunos agregados automáticamente en la descripción referente a la música - Agregados en la descripción por los usuarios	-Datos por el sistema (cuándo, quién y formato) -Datos por el usuario en los comentarios como hashtag, geolocalización u otros	
Medidas legales	·Uso legítimo ·Obtención de permisos ·Notificación de eliminación	-Formulario -Agente designado	
Medidas tecnológicas	·YouTube ID	·Rights Manager ·Audible Magic ·Commerce & Ads IP Tool	
Medidas sociales	·Abstención	Mensaje directo a la persona infractora	
Biblioteca de recursos para la creación	Biblioteca de audio ·Música ·Efectos de sonido	·Creator Studio	

Tabla 15. *Comparativo del tratamiento de derechos autorales entre redes sociales.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

INSTAGRAM	PINTEREST
Si	Si
Inglés	Español
<ul style="list-style-type: none"> -Perfil -Contenido de usuario -Historias -Mensajes -Fotos -Videos 	-Contenido
-Bajo consentimiento	-Respetar derechos
<ul style="list-style-type: none"> -Datos por el sistema (cuándo, quién y formato) -Datos por el usuario en los comentarios como hashtag, geolocalización u otros 	-No al respecto
<ul style="list-style-type: none"> -Formulario -Agente designado 	<ul style="list-style-type: none"> -Formulario -Agente designado -Portal de reclamación de contenido
<ul style="list-style-type: none"> ·Rights Manager ·Audible Magic ·Commerce & Ads IP Tool 	
Mensaje directo a la persona infractora	
-Creator Studio	

Puntos en los que coinciden la ley mexicana, los tratados internacionales y las principales redes sociales:

- ☞ El derecho de autoría surge desde el momento que la obra es creada
- ☞ Los derechos autorales no protegen ideas y hechos
- ☞ Sólo las obras originales se protegen bajo derechos autorales

En los entornos virtuales de cualquier índole, la producción visual y audio visual han rebasado los esquemas semióticos tradicionales y la intermediación se ha vuelto una estructura más compleja. Esto no sólo ha afectado las formas de producción, exhibición, recepción y transmisión de ideas, sino que ha repercutido tanto en el replanteamiento de los derechos que adquieren las personas que los crean, la cesión de algunos de ellos a los diferentes entornos virtuales como plataformas de exhibición en sentido amplio, así como la adquisición de derechos de las personas usuarias potenciales bajo la condición global que brinda internet: es decir que estos derechos no tienen fronteras y han adquirido implicaciones de compenetración internacional.



6

“

|

EL PAPEL DE CURADOR APARECE
INCORPORADO A PROFESIONES
PREEXISTENTES RELACIONADAS CON EL
ARTE, COMO DIRECTOR DE MUSEO O DE
CENTRO DE ARTE, MARCHANTE, O
CRÍTICO DE ARTE
“LAS FRONTERAS SON FLUIDAS”

HOFMANN

|

”

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El sexto capítulo está dedicado al análisis de los resultados obtenidos por el método hermenéutico, con el ánimo de develar los diversos recursos metódicos en la confirmación de las interpretaciones, tales como las visualizaciones de datos, las incidencias numéricas y las mismas palabras de quienes participaron en la investigación, o los textos de las transcripciones de entrevista.

6.1 MÉTODO HERMENÉUTICO PARA EL ANÁLISIS

Para el análisis de datos simbólico-interpretativos del método hermenéutico, se ha recurrido a los datos de entrevista que inicialmente han pasado por una primera fase de categorización y codificación. De las frecuencias obtenidas, sus representaciones se procesan y se confirman en comparación con los fundamentos teóricos o la investigación de gabinete. La aplicación computacional para organizar las entrevistas, asignar categorías y codificar la información ha sido Atlas.ti.

La segunda fase del análisis implica la búsqueda de incidencias, ya sea por el número que representan o por las diferentes formas de visualizar los datos en la aplicación computacional, ya sea en un diagrama de barras o uno de Sankey. Este último se ha elegido como la herramienta de visualización de los flujos de energía que vinculan a las categorías y sus codificaciones. El siguiente paso del método es confirmar los números de incidencias de códigos y las visualizaciones en los textos, en lo que las personas compartieron en las entrevistas y, a su vez, contrastar con la teoría ya revisada y que conforma el marco teórico referencial.

6.1.1 DIAGRAMA DE SANKEY

Una de las representaciones gráficas que brinda el software Atlas.ti son los diagramas de Sankey, que revelan en una visualización las frecuencias de datos y ayudan a ver de una forma particular la información. En dichos diagramas, quien investiga elige los códigos de los cuales le gustaría encontrar relaciones y es entonces que por el número de frecuencia de un código se tienden unos listones entre relaciones. Los que muestran una incidencia más alta o un flujo de energía más intenso o amplio empiezan a denotar algo, lo cual debe ser explorado y confirmado en el contenido textual.

6.2 LA DEFINICIÓN DE CURADURÍA

Aunque ya ha sido dada una definición inicial de qué es la curaduría de contenidos visuales, fundamentada en la teoría que compone el marco teórico, así como las lecturas y documentos adicionales y relativos a ella. Ahora se explorarán las versiones de las personas entrevistadas con la intención de comparar, verificar y ampliar el conocimiento previamente construido.

La transcripción completa de las entrevistas referidas en este capítulo pueden consultarse en la sección de Anexos, por medio del nombre de cada participante.

En el diseño de entrevista semiestructurada se incluyó la pregunta: **En tus propias palabras ¿qué es curaduría?** (Ver Anexo 1), con la intención de partir desde una perspectiva amplia, para permitir tanto a curador/a/e de arte y curador/a/e de contenidos digitales reflexionar con libertad respecto a sus propias experiencias y asociaciones. La categorización no sólo se aplicó a la respuesta directa, sino a otras intervenciones con posibilidad de responder a la misma pregunta.

6.2.1 ¿Qué es curaduría en el arte?

El curador de arte Cuauhtémoc Medina ve la curaduría como una **función** expresada en términos de **decisiones particulares tácticas y prácticas**. La curaduría es una **práctica autoconsciente, autoreferencial y en desarrollo** que se transformó de una profesión de museo a una función cultural. Él considera algunos aspectos a discernir como los discursivos, los experimentales, de experiencia, de espacialidad y de invisibilidad y, que para su solución, intervienen la inteligencia, el gusto y en menor medida la ética.

Para el curador, lo que se trabajan son dispositivos, o ensambles de com-

puestos y fragmentos. También informa que fue en los años noventa y dos mil que aumentó la visibilidad de estos agentes culturales, que implicaban una militancia y quienes en la actualidad generan consecuencias y articulaciones epistémicas.

Beatriz Berndt León, desde una perspectiva tradicional de la curaduría, considera a la curaduría un tipo de investigación y en la que, tanto la creatividad como el rigor investigativo pueden ir de la mano. Como características están la **conformación de narrativas**, el **contacto con obra** en colecciones públicas y privadas, la **restauración** de patrimonio y la solución de **problemas de montaje**, cuyos resultados, serán presentados a un público heterogéneo expresado como un **guion curatorial**, un **texto** o como una **conferencia** o una **visita guiada**. La curadora ve la curaduría como un ejercicio para conformar exposiciones, que arrojan los resultados de la indagación artística y académica.

Para José Luis Barrios, la curaduría es un **dispositivo** a través del tiempo, es una forma de pensamiento, “ [...] el pensar espacialmente, es una práctica de espaciamento. Curar es espaciar, generar la condición de espaciamento.” Y se generan los niveles de comunicación o de discurso en las que se atiende la relación entre la singularidad de una obra y todos los otros elementos que conforman una curaduría. El curador asegura que el **trabajo** de curaduría es “**absolutamente creativo**” y “**profundamente lúdico**”; afirma que si se toma demasiado “en serio”, es decir “ [...] si no te **diviertes** cuando estas curando, si no te diviertes en el mejor sentido, dejas que el **juego de la fantasía**... en realidad es aburridísimo [...]” Para él también la curaduría es **producción de conocimiento teórico**. El curador reporta que durante mucho tiempo en México el enfoque curatorial era historicista.

La curadora Sol Henaro ve a la curaduría como una **posibilidad de escritura y de pensamiento**. Ella la ve como una **práctica seria y necesaria**.

Concibe la curaduría como una **práctica ético política** en relación a la memoria, en relación a la difusión; en acercar y difundir contenidos. Curar es **crear** un tipo de comentario, de **narrativa** a través de la práctica artística. Curaduría es **traducción**, hacer un relato con ciertas cosas.

Para Roselin Rodríguez la curaduría es una **práctica** y no, una disciplina; no es un saber, no es un campo de conocimiento. Es un **proceso**, una práctica y se hace, además de que aporta valor.

6.2.2 ¿Qué es curaduría en los entornos complejos de aprendizaje?

Para Yesenia Hernández la curaduría está vinculada a “[...] una profunda sensibilidad respecto a la formación de calidad [...]” ya que ella afirma que la principal fuente de recursos será la web, así que es necesaria una claridad en cuanto a que la **información** sea **de primera mano**, de una **fuentes seria, actual, vigente y pertinente** y que **no cometa plagio**. En su entorno laboral la curaduría se reconoce como **una actividad específica**. Considera que la formación en curaduría de contenidos beneficiaría mucho a todas las personas que se implican en la creación de cursos. También reporta que en educación formal es donde se suele hacer curaduría sin ningún tratamiento adicional. Esta curadora de contenidos considera que aún se valora más la exposición en vivo en clase que un contenido bien seleccionado. Y para ella el trabajo de curaduría inicia cuando no hay una persona experta en contenidos.

El curador Javier Guallar reporta que en su primer contacto con la curaduría de contenidos digitales, le atrajo como una **nueva especialidad**. Afirma que es una actividad regular, frecuente y continua, no esporádica.

Para Enrico Bocciolesi, la curaduría de contenidos digitales se asocia a un **saber**, el de “[...] reconocer y discriminar los signos, los significados y los significantes, lo cual, se reconoce como la base **de la comprensión**

imaginativa y casi creativa de cualquier persona.” Él sugiere que las personas dedicadas a la curaduría de contenidos digitales deberían utilizar la **gramática de la fantasía** de Rodari, la cual consiste en dar soluciones creativas a problemas cotidianos, con una posibilidad expresiva, más allá de una simple solución comunicativa, orientada, más bien, a mundos sensibles y emocionales.

Miguel Ángel Pérez considera que la curaduría de objetos educativos es **compleja**, en la que se deben identificar las características; en el caso de la docencia, es la capacidad de dicho objeto para ser utilizado en un contexto educativo. Para ello se requiere caracterizar, poderlos obtener, clasificar y conservar. Son “[...] recursos que tienen un valor educativo dentro de cierto contexto cultural, para cierto enfoque pedagógico [...] en un entorno totalmente digital.” El profesor afirma que quien “[...] **sabe de objetos educativos** los puede identificar [...]”, conocimiento al cual suma la determinación de qué objetos son originales, por una situación de sentido y que sirvan a una tarea educativa bajo una determinada perspectiva pedagógica.

Michell Ríos considera la curaduría como una **competencia**, ya que asevera que incluye habilidades, conocimientos y actitudes. Además, afirma que un aspecto de la curaduría de contenidos es la **validación**; en su experiencia se realiza mediante una lista de verificación, que es un instrumento de la institución que colabora. La información debe ser confiable, aportar valor o ser sujeto de adaptación, así como verídica, correcta y actual. Otra de las perspectivas de la curaduría que ella ha experimentado es la **supervisión** del trabajo de las personas expertas en contenidos, bajo ciertos lineamientos, que se les entregan para que realicen ellas mismas su curaduría. Un par de ejemplos que la diseñadora instruccional menciona refiere al re-uso de recursos al hacer curaduría al darle a ciertos contenidos un nuevo enfoque, un nuevo formato o un nuevo albergue.

6.3 TALENTOS EN CURADURÍA

6.3.1 TALENTOS EN EL SENTIDO AMPLIO DE LA CURADURÍA

En el primer análisis se organizó una tabla de co-ocurrencias entre códigos en la que se puso en juego todo tipo de curadurías y los componentes de, lo que se puede llamar, un talento en curaduría completo, que abarca tanto las habilidades, los conocimientos, las aptitudes y las actitudes, así como los que en esta investigación se han denominado **elementos de caja negra** y de **valor agregado**, de los que se han obtenido las siguientes inferencias:

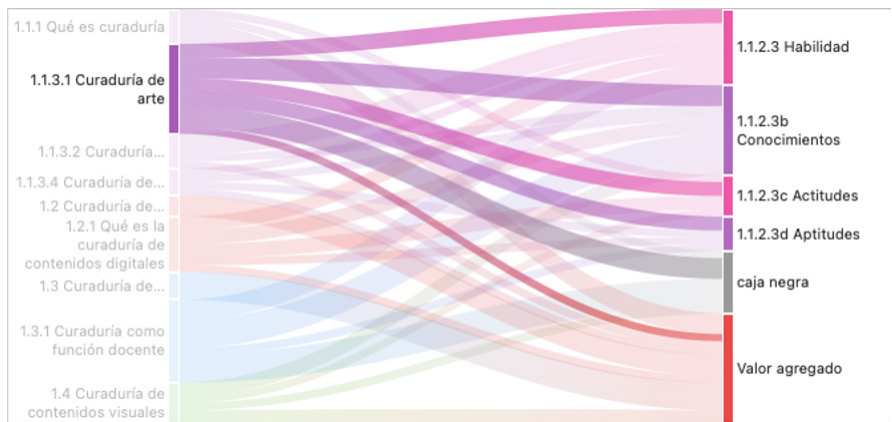
En la **curaduría**, desde una perspectiva amplia y modélica, intervienen principalmente las actitudes y los elementos de caja negra, todos ellos vinculados al mundo emocional y subjetivo de quienes ejecutan esta tarea y, que en consecuencia y a diferencia de la curaduría algorítmica, es lo que caracteriza y agrega valor a cualquier acto en curaduría. (Ver esquema 14.)

En la **curaduría de arte** aparecen los elementos en balance; sin embargo, el valor agregado aparece como la línea más débil en estas relaciones. Por tanto se puede concluir que se visualiza algo completamente opuesto; no se identificó la importancia del valor agregado en este tipo de curaduría, ya que en sí misma es y representa valor, y más bien, valores, ya sean estéticos, éticos, históricos y culturales. (Ver esquema 15.)



Esquema 14. Coocurrencia del código curaduría.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

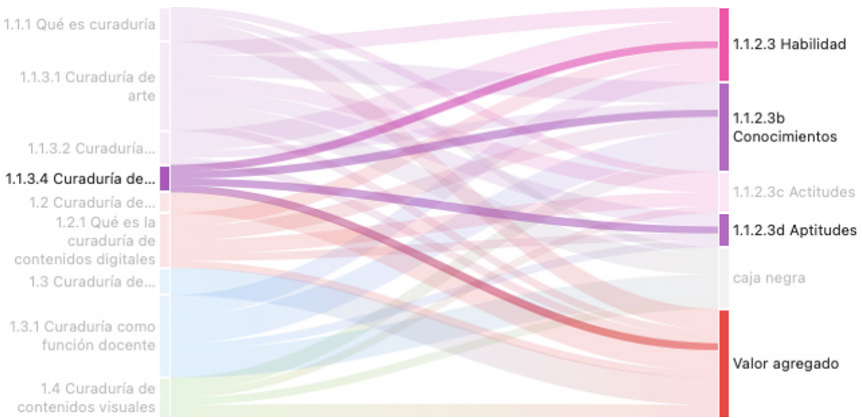


Esquema 15. Coocurrencia del código curaduría de arte.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 16. *Coocurrencia del código curaduría peridística.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

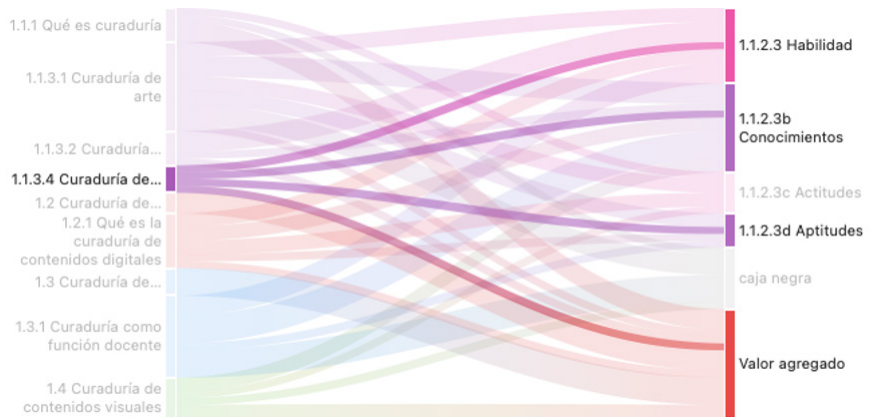


Esquema 17. *Coocurrencia del código curaduría de contenidos.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

En la **curaduría periodística** priman las habilidades sobre los conocimientos y el valor agregado. (Ver esquema 16.)

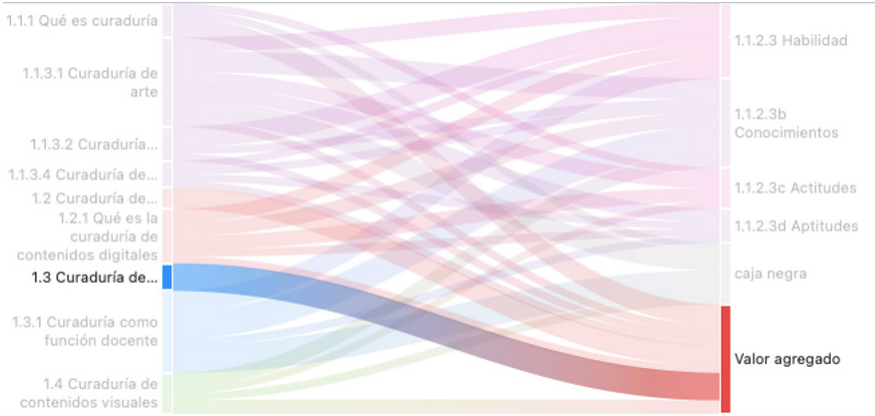
En la **curaduría de contenidos** hay un balance entre habilidades, conocimientos, aptitudes y su consecuente valor agregado. (Ver esquema 17.)

En cuanto a la **curaduría de contenidos digitales** las habilidades, los conocimientos y las aptitudes se vinculan en un rango mayor que las actitudes o el aspecto emocional y el valor agregado. (Ver esquema 18.)

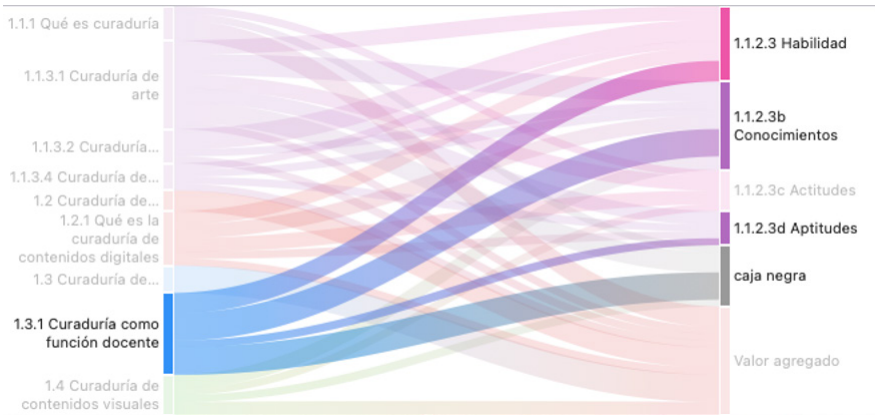


Esquema 18. Coocurrencia del código curaduría de contenidos digitales.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 19. *Coocurrencia del código curaduría de contenidos en EVA.*
 Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

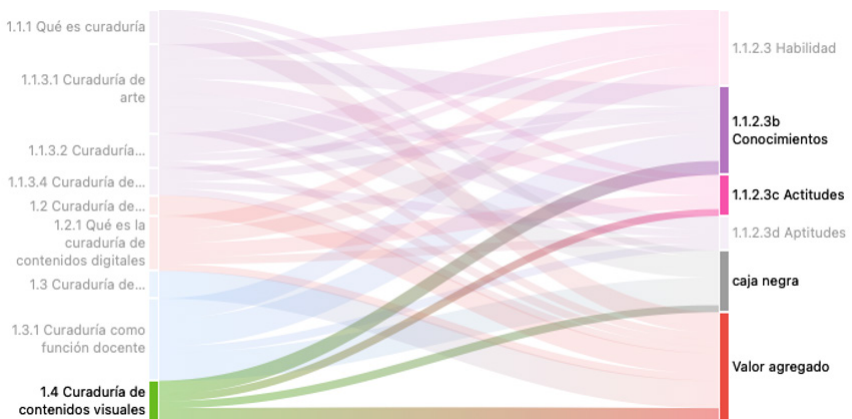


Esquema 20. *Coocurrencia del código curaduría como función docente.*
 Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Por su parte, la **curaduría de contenidos en Entornos Virtuales de Aprendizaje**, está única y fuertemente vinculada al valor agregado, una muestra de la importancia y la inherencia del toque humano en la creación y producción de contenidos educativos. (Ver esquema 19.)

En la **curaduría como función docente** se implican principalmente el conocimiento y los aspectos de caja negra, que a pesar de que las actitudes no están de manera evidente, las emociones, afecciones y aspectos de la subjetividad están implícitos, y aparecen con menos fuerza las habilidades y menos aún las aptitudes. (Ver esquema 20.)

Por último, la **curaduría de contenidos visuales** presenta una fuerte conexión con los conocimientos y el valor agregado, y es más sutil su relación con las actitudes y los elementos de caja negra. (Ver esquema 21.)



Esquema 21. Coourrencia del código curaduría de contenidos visuales.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

El análisis anterior desvelaría que, a pesar de tratar con contenidos visuales que habitualmente conllevan una fuerte carga emocional y están llenos de significados y simbolismo, no ejercen con libertad la multivocidad como podría ocurrir en la curaduría de arte, ya que en este caso, se sujetan a objetivos educativos que devienen de una planeación bajo un enfoque pedagógico y un discurso didáctico.

En lo que respecta a las habilidades y las aptitudes, no es que no figuren en la conformación del perfil profesional de curador/a/e, sino que esta muestra representa sólo lo poco que se hizo referencia a la curaduría de contenidos visuales desde el quehacer general del curar contenidos digitales y no el particular de imágenes. Y que, aunque apareciera con un registro de incidencia, las primeras tendrían más relevancia sobre las últimas.

En un ejercicio de síntesis de todas las tipologías anteriores de curaduría, se puede observar, desde una perspectiva amplia de la curaduría, que los tres aspectos del talento en curaduría más relevantes son, en orden creciente: las Habilidades con un valor de 11 incidencias, los Conocimientos con 13 y, destaca particularmente, el Valor agregado con 16.

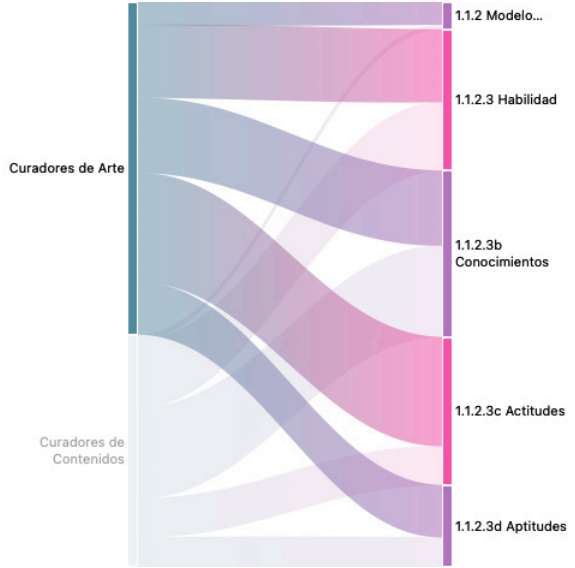
6.3.2 TALENTOS POR GRUPOS DE ANÁLISIS

Un diagrama que muestra una gran incidencia entre códigos ha sido la realizada por grandes grupos: Curadores de Arte y Curadores de Contenidos.

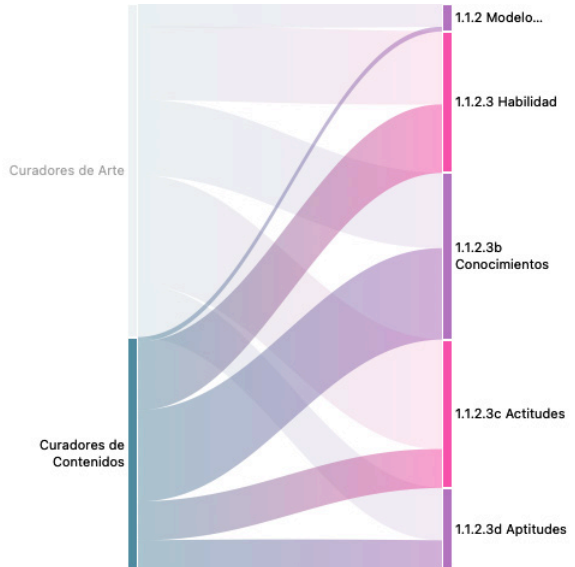
Por un lado, el/la curador/a de arte presentan una co-ocurrencia de 48 incidencias con las Actitudes: el aspecto emocional, subjetivo, comportamental y del saber convivir están presentes en la actividad de estas y estos profesionales. En el siguiente nivel se encuentran las Habilidades junto con los Conocimientos, y las Aptitudes resaltan de manera aislada.

De manera muy frugal se reconoce la curaduría como una estrategia. Sólo una persona reconoció a la curaduría como un Modelo de producción por conocer la propuesta teórica de Bhaskar. (Ver esquema 22.)

Por otro lado, entre curador/a/e de contenidos digitales se alude, principalmente, al Conocimiento con una incidencia de 40 y a las Habilidades con una de 30, las Aptitudes y las Actitudes decrecen considerablemente, y la curaduría como una estrategia, enfoque o un modelo es apenas considerada. (Ver esquema 23.)



Esquema 22. *Flujos de energía entre curador de arte y talento.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 23.
Flujos de energía entre curador de contenidos y talento.
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

6.4 UNIDADES CONCEPTUALES GENERATIVAS

Después de un análisis de co-ocurrencias por grupos y no por particulares, merece la pena analizar los conceptos que se generaron entre las personas expertas en curaduría entrevistadas. Este apartado pretende generar una discusión entre teoría fundamentada y los datos aportados para aumentar el conocimiento a través de un proceso simbólico y comprensivo.

6.4.1 Valor agregado

El valor agregado en Curaduría se identifica, particularmente, en la curaduría densa, o la curaduría que sólo es realizada por los humanos. A través de las citas recopiladas de curador/a/e en las diez diferentes entrevistas se identifica que el Valor agregado puede ser, por ejemplo, un valor educativo que sólo se lo puede dar quien lo elige para un fin determinado, independientemente del propio valor que tenga el objeto y de aquel que su autor le haya otorgado.

Inicialmente Javier Guallar, desde la teoría indicaba, y se confirmó en entrevista con él, que el Valor agregado se localiza en la fase de Arreglo, en la que se da sentido y se hacen significativos los objetos con los que se trabaja.

Sin embargo, para Cuauhtémoc Medina el uso de la palabra curador recae en el hecho de hacerse un agente proactivo, tanto en la selección, como en la toma de responsabilidad.

Si se consideran las raíces etimológicas de curaduría, que se refieren al cuidado en un sentido amplio, por lo que se consideró útil retomar las palabras de la experta en curaduría de arte Roselin Rodríguez, en las que tipifica los aspectos a “cuidar” en una curaduría: el **cuidado afectivo**, el **cuidado ético** y el **cuidado de representación**; clasificación que ayudó

a repensar la curaduría y ordenar toda la información aportada por las otras personas entrevistadas, en relación al Valor agregado.

6.4.1.1 Cuidado ético

Uno de los factores que se consideró dentro del Valor agregado fue la toma de responsabilidad, tanto en los procesos, en los actos y en lo que se dice. Lo anterior derivó en la adquisición de compromiso con la actividad, lo que permite generar políticas o normativas en dichos procesos, que a su vez ayuda en la profesionalización de las diferentes áreas y proyectos. La generación de lineamientos no se hace bajo decisiones propias o personales: primero se ha recurrido a asesorías y se ha procedido a la adaptación de un modelo previo a la particularidad de los casos.

En este sentido, como lo menciona Michell Ríos, no sólo es un asunto de licencias o derechos autorales. También se encuentra el problema de la validación o la validez de un contenido, si es que proviene de una fuente confiable o su veracidad y si vale la pena exhibirlo.

6.4.1.2 Cuidado afectivo

El **involucramiento profundo** también se consideró como parte del valor agregado, ya que el conocimiento o la certificación en curaduría no son suficientes para poder desarrollarse con valor en la curaduría. Este tipo de involucramiento significa: implicarse en el proyecto, tratar con las personas y el equipo de trabajo, mantener la comunicación, y ser y estar en los lugares o espacios de exhibición físicos y virtuales. Sol Henaro agrega este valor afectivo, por ejemplo, al establecer relaciones con los sujetos: ella se basa en las políticas de la confianza para construir en los proyectos.

Otros factores están vinculados con la empatía para trabajar con audiencias y la capacidad de socializar los proyectos, ya que el valor no sólo se lo da quien hace la curaduría: el ciclo del valor se completa con la au-

diencia como un evento del presente, con su situación actual y a su vez se vuelve ““[...] un diferenciador o agrega valor a un equipo de trabajo...” según Roselin Rodríguez. Para Yesenia Hernández es importante pensar en el otro o ponerse en los zapatos de quien estudia, en el caso de los procesos educativos.

Otra forma de aportar valor es darle a la audiencia, o decirle, eso que nadie antes les ha contado. La originalidad, la sorpresa, la novedad como factor atencional, así como la claridad y consistencia como características conforme a lo compartido por Yesenia Hernández. A su vez esto demanda de curador/a/e las habilidades que intervienen en la literacidad, ya que es necesario el talento para comunicar, contar por medio del lenguaje escrito, así como una buena redacción, ortografía y sintaxis como conocimientos base de esta posibilidad según Enrico Bocciolesi.

El sello personal, es un aspecto mencionado por Cuauhtémoc Medina, y con el cual no simpatiza pero, reconoce que tanto en los artistas como en los curadores es una cualidad ineludible, y la cual también conformaría un elemento más del valor agregado.

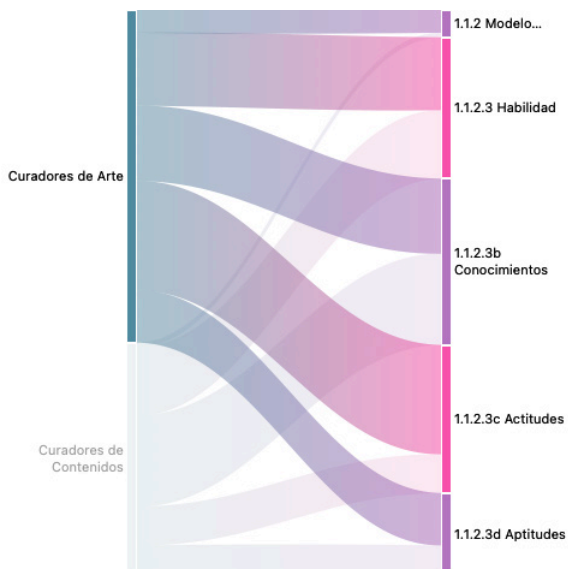
Es en esta escritura o discurso donde curador/a/e da sentido a un objeto, es el cómo dirige, resalta u orienta la multivocidad, con la intención de evitar la equivocidad en el receptor final. Y esta actividad aún no se puede realizar algorítmicamente, aunque algunos procesos como el atender, verificar y analizar puedan ya ser emulados metafóricamente por las máquinas.

En Beatriz Berndt León, podemos encontrar la atención al detalle. Ella lo direcciona hacia la identificación de **rasgos sutiles** que conducen a resaltar la originalidad, época o materiales de una obra, como los índices de una validación.

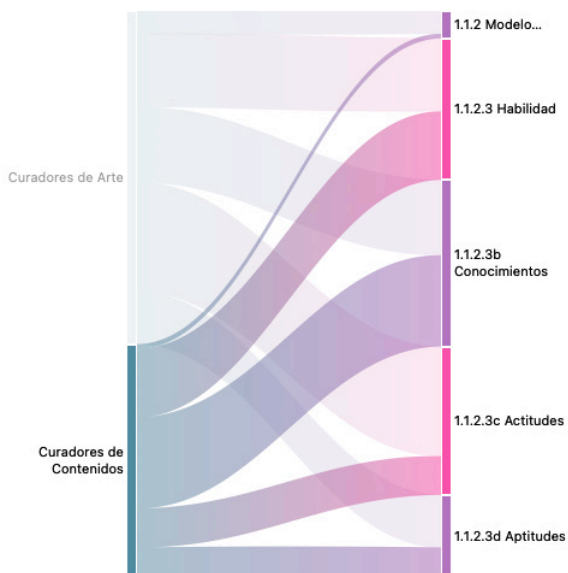
En el análisis de co-ocurrencia por grandes grupos, se puede observar una reiteración de 18 en las cinco entrevistas de Curador/a/e de arte respecto al valor agregado. (Ver esquema 24.)

Y la relación se vuelve más intensa, de 21, entre las entrevistas realizadas a los Curador/a/e de contenidos. (Ver esquema 25.)

Los datos no muestran realmente una carencia en ciertos grupos de los atributos que podría generar un valor agregado. Esto, parece más bien, revelar a los grupos con una mayor conciencia y aplicación de atributos de valor y, por ende, la facilidad para expresarlo, tal como ha resultado en el grupo de análisis Curaduría de contenidos.



Esquema 24. *Flujos de energía entre curador de arte y talento.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 25.
Flujos de energía entre curador de contenidos y talento.
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

6.4.1.3 Cuidado de representación

Técnicas

En el principio de Arreglo, como se revisó en el apartado **2.2.2**, están las técnicas de acomodo. En curaduría de arte, por ejemplo, se identificó el uso de lo que se denomina la relación **entre el afecto y la idea**, en la que la intención es provocar una emoción profunda en el público pero, en la que esta no sea tan clara de dónde proviene.

Javier Guallar reafirma, en la entrevista, que el valor se agrega con técnicas de arreglo las cuales clasifica y describe, además de referir su publicación académica “Técnicas de curaduría”. Él menciona: Retitular, Resumir, Comentar, Citar, *Storyboarding* y Paralelizar. Él insiste que es tarea del curador/a/e “[...] hacer algunas cosas de aportar valor al resultado final.”

La **síntesis** es una técnica que requiere de tiempo. Yesenia Hernández comenta que esta puede resolverse por escrito o en representaciones visuales. La persona que hace la curaduría tiene tanto el conocimiento como la experiencia y el instinto para elegir el arreglo.

6.4.1.4 Knowledge Management

Una cuestión más que aporta valor en la curaduría de contenidos visuales es la llamada *gestión del conocimiento*, en la que se pueden incluir tanto la etiquetación, la asignación de palabras clave, la organización, y la creación de colecciones y/o de archivo. Aunque con algunos programas computacionales se pueden asignar determinados metadatos y estos leerse a través de otros sistemas, la asignación sensible de información que puede caracterizar a los objetos sólo puede realizarla hasta hoy en día el ser humano. Esto genera más pautas y parámetros para una futura curaduría automatizada; es decir, en la conformación de **fuentes precuradas**.

Un aspecto que merece resaltarse es la conciencia general del y la curador/a de aportar valor en el acto de curación y que aunque **se reconoce como un evento del presente, se prevé la repercusión del futuro**, ya sea la afección en el caso de la curaduría de arte o la adquisición de un conocimiento en la curaduría de contenidos digitales educativos.

6.4.2 La cualidad de lo particular y la singularidad

Una de las cualidades que se encontró, sin haber estado considerada con antelación, sino al repetirse el patrón de ciertas palabras o ciertas expresiones a lo largo de las diez entrevistas, fue el hablar de lo particular y la singularidad. Por un lado se descubre pertinente la mención de este aspecto por parte de el y la curador/a de arte, ya que por su formación y el tipo de conocimiento que aplican profesionalmente tienen las bases de la estética, y con elocuencia refieren este aspecto desde una fundamentación de la filosofía del arte.

En el caso de curador/a/e, este aspecto se aborda desde la esfera de la práctica y el cómo hacer las cosas. Sin embargo, para este grupo es claro que para hacer la curaduría se deben tomar consideraciones que cada proyecto requiere y todos son distintos.

La predilección por la estética no es un problema de buen gusto, es un problema de cómo se entiende la lógica de lo singular, cómo se entienden las condiciones de posibilidad de lo singular. Y eso sólo lo define lo estético y en buena medida lo define como autoconsciencia el arte.

6.4.2.1 Lo particular en la curaduría

Uno de los comentarios más reiterados por las personas entrevistadas al apelar a sus procesos personales al realizar curaduría estuvo en función de la particularidad de proyecto de curaduría.

Por ejemplo, Cuauhtémoc Medina explica que la curaduría no es un oficio regido por una serie de reglas y técnicas fijas; más bien es una función

que varía y se expresa en decisiones particulares. El curador considera muy importante en la práctica curatorial el pensar lo particular, y lo ve como una falla cultural en occidente y los occidentalizados en el operar disciplinario. Por tanto, la curaduría es una práctica de lo particular, en la que no se pueden hacer generalizaciones.

Lo mismo coincide Sol Henaro, al afirmar que cierto proceso “Depende de cada proyecto [...] no hay una receta para nada”. La curadora afirma que el proyecto “pide” y ella trata de escucharle. Dependerá de cada caso las decisiones que se tomarán. Ella no cree en las generalizaciones, ya que considera que siempre hay excepciones, así como hay diversas formas de hacer investigación.

El curador de arte José Luis Barrios comenta “[...] depende de lo que estoy trabajando [...] de qué voy a curar, a quién voy a curar, ¿cuál es el universo o la problemática que tengo que abarcar?”.

Beatriz Berndt León explica que cada exposición posee necesidades específicas, y recomienda entremezclar conocimiento, maleabilidad y creatividad. Ya sea una persona o un equipo curatorial, lo idóneo es tomar distancia y alcanzar a visualizar el producto en su conjunto. Entre las particularidades de la investigación curatorial esta curadora enlista: conformar narrativas, contacto con colecciones, restauración de patrimonio y resolver retos de montaje.

Enrico Bocciolesi, desde la curaduría de contenidos digitales, aduce también que dependerá del proyecto y las tareas el uso de determinadas fuentes o recursos al alcance de cada persona. A este respecto, Javier Guallar apunta que depende del tema y enfatiza que siempre tiene en cuenta al público al que se dirige.

6.4.2.2 Lo particular en curador/a/e

Roselin Rodríguez comenta que en la formación de curador/a/e no hay un marco o una fórmula del “saber” en curaduría, ya que todo el tiempo se aprenden elementos nuevos y cada proyecto los enseña. Por lo tanto, afirma, que no hay una receta y que **cada curador/a/e** tiene su **forma de trabajo**.

6.4.2.3 Lo particular de los contenidos visuales

Para José Luis Barrios, las obras de arte no son una ilustración del pensamiento, sino son condiciones de producción de singularidades que, puestas en relación, construyen una constelación de pensamiento. Las obras activan el espacio en el que son colocadas y producen una condición de singularidad de ese espacio. Las **obras** tienen su **singularidad material**, la cual hay que destacar al generar imágenes de pensamiento que conforma el discurso curatorial.

Sol Henaro refiere a la **singularidad** de un **material** en la producción artística de un sujeto cuando se encuentra algo que **descoloca** por su extrañeza y puede volverse **relevante**. Para Roselin Rodríguez cada proyecto amerita su propia investigación, cada proyecto es una situación concreta.

En el caso de la curaduría de arte, la particularidad lo da el espacio o la institución, las obras, cada obra, los y las artistas, los recursos. En la curaduría de contenidos digitales lo particular lo define el proyecto mismo, el público, el tema, las fuentes y los recursos al alcance.

6.4.3 Curaduría mixta

Aunque los agentes apuestan como un aspecto fundamental del trabajo de curaduría de arte el contacto directo con obra y la visita a colecciones y archivos, en el caso de los contenidos educativos esto puede no ser una condición para que suceda una curaduría y además que suceda productivamente.

En cuanto a Miguel Ángel Pérez, por ejemplo, no sólo realiza una búsqueda basada en internet, lo cual ya podría empezar a denominarse curaduría mixta, sino que además organiza sus hallazgos con ayuda de inteligencia artificial de “sistemas de clasificación”, para tener disponibles, justo cuando lo necesite, los contenidos organizados temáticamente para presentarlos al alumnado. Yesenia Hernández y Michell Ríos hacen todo el tiempo una curaduría mixta: su curaduría está basada en fuentes precuradas de la curaduría algorítmica. Empero, ambas recurren a colegas o a personas expertas para profundizar en los contenidos que, como diseñadoras instruccionales y curadoras de contenidos deben cumplimentar.

Para Enrico Bocciolesi, los hallazgos temáticos en bases de datos y espacios de curaduría de la producción académica pueden tener salida como difusión, tanto en el aula de clases, en una plataforma educativa, en un libro impreso o en una ponencia en un congreso. Javier Guallar coincide con la idea de que la que él realiza es una curaduría basada en resultados algorítmicos, y en entrevista refiere al epílogo de su libro. A este respecto dicho apartado dice:

Los profesionales de la información y de los contenidos conviven a diario con dichos sistemas, con los algoritmos. Los usuarios, los lectores, el público, la audiencia han asumido también su protagonismo y todos nosotros acudimos a ello continuamente.²⁴⁷

247 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, pp. 155-156.

6.5 PROCESO Y MÉTODO DE LA CURADURÍA DE CONTENIDOS VISUALES

Grandes grupos y Proceso

Conforme al Sistema de las 4S's de Guallar y Leiva-Aguilera — Search, Selection, make Sense, Share —, revisado en el apartado 2.1.2 Modelos de curaduría de contenidos, se organizaron los códigos correspondientes a la categoría de Proceso. Los grandes grupos ayudan a observar su comportamiento frente a las fases determinadas por el marco teórico de la curaduría de contenidos digitales como Diseño, Búsqueda, Selección, Arreglo, Difusión y Evaluación.

En una sumatoria general de la frecuencia de las fases por todos los grupos, la más referida es la fase de Arreglo con una frecuencia de 35, inmediatamente después la fase de Búsqueda con 25 y en tercer lugar la Selección con 22. (Ver esquema 27)



Esquema 27. *Grandes grupos y fases del proceso de curaduría.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Hay que recordar que el “valor agregado” está ubicado particularmente en la fase de Arreglo. La **Curaduría de Arte**, como también ya se ha mencionado, **encierra muchos otros valores y en sí misma aporta valor**. Por otro lado, la exposición o lo exhibido es la máxima expresión del trabajo del arte, la socialización es lo que completa el círculo de la valorización. Y la fase de Diseño se vuelve relevante ya que son los y las curadores/as de arte quienes toman responsabilidad de la actividad cultural, social y política que realizan y se convierten en una voz de autoridad y de respeto.

La co-ocurrencia de estos datos vuelve a demostrar la importancia de la fase de Arreglo para los dos grupos de curador/a/e de arte y de contenidos, que es la fase en la que justamente se agrega valor y sobre la que más se aportó contenido durante las entrevistas respecto a sus procesos. También se demuestra que la curaduría no es, como se cree y se ha escrito, un acto o un arte basado en la Selección, ya que la sumatoria de ambos grupos demuestra, como se ha dicho: el Arreglo primero y la Búsqueda después, como fases más referidas.

6.5.1 PREFASE: DISEÑO

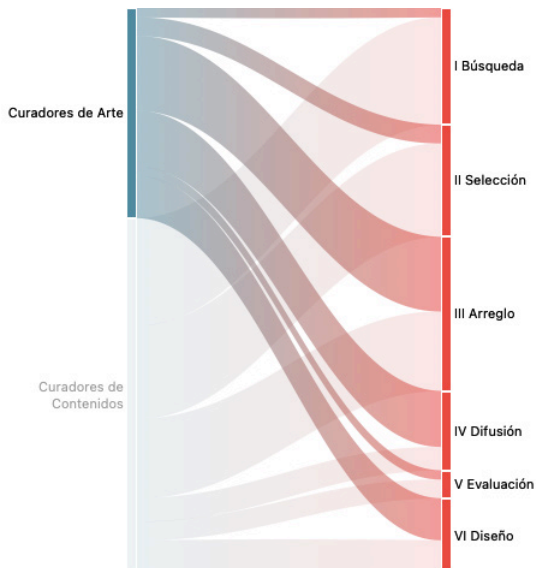
Para Guallar, la *content curation* y su método de las 4S's inicia con la fase de **Diseño**, que es una fase crucial y estratégica, y es en la que se definen o identifican los objetivos y se fija uno que sea relevante para la audiencia. Estos son los pasos válidos para una curaduría comercial, pero en el caso de una curaduría para la educación el diseño parte de los objetivos de aprendizaje, generales y particulares y el tema está dado por un programa académico.

Entre los elementos con los que parten **curador/a/e de arte** sus procesos de curaduría, se encuentran: la consideración del movimiento del cuerpo humano en el espacio y el uso de software fílmico para maquetar espacialmente las exposiciones según José Luis Barrios.

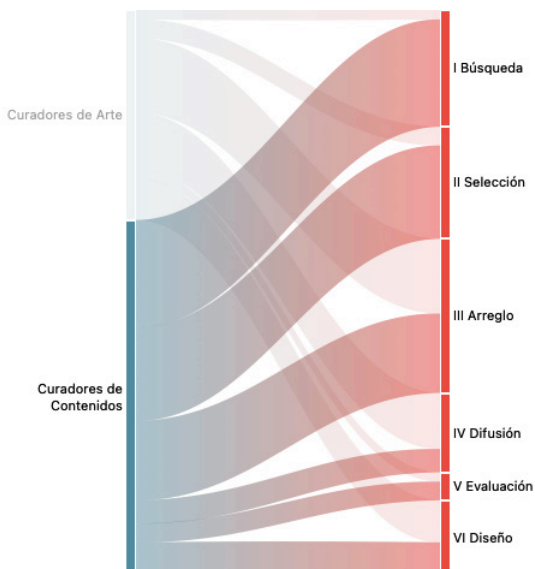
Se puede observar que en curador/a/e de arte se enfatiza con una frecuencia de 18 la fase de Arreglo, a la cual le sigue la Difusión, que en su caso es la exhibición y en tercer lugar el Diseño, o la fase inicial de cualquier curaduría. (Ver esquema 28.)

En cambio, entre los y las curadores/as de contenidos prima la Búsqueda con una frecuencia de 23 sobre la Selección y el Arreglo. (Ver esquema 29.)

Lo anterior lleva a concluir que, por su frecuencia de aparición, para curador/a/e de arte son más relevantes los aspectos que corresponden al Arreglo y a la Difusión y para curador/a/e de contenidos son más relevantes las tareas vinculadas a la Búsqueda y la Selección.



Esquema 28. *Flujos de energía entre curador de arte y proceso.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 29. *Flujos de energía entre curador de contenidos y proceso.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Para Sol Henaro, el diseño o, como ella lo llama, “el trazo curatorial”, puede iniciar con notas temáticas y mapas con vínculos [intermediales] a eventos relacionados al tema inicial, sujetos o nombres específicos, lo cual puede desembocar, por ejemplo en una muestra de cine, así como el estudio del pretexto o el detonador, que bien puede ser el tema.

Para Cuauhtémoc Medina, una palabra en un poema de E. E. Cummings pudo detonar la idea y la solución, por medio de la **disonancia** entre un **poema de un anticomunista** para una bienal en un país como China. En particular, este curador niega cualquier planificación inicial en su proceso curatorial, mas reconoce como **punto de partida el pensar**, pensar algo concreto antes de actuar. José Luis Barrios inicia, similarmente, al **pensar el espacio** y no el relato; la arquitectura como un participante sólido.

Entre los factores que consideran **curador/a/e de contenidos** se encuentra el **conocer el perfil de la audiencia** a quien se dirigirán los contenidos educativos, lo cual se vincula con la empatía, y que puede realizarse con la consulta de estadísticas y estudios realizados a esos grupos, un involucramiento inicial con la audiencia — considera Yesenia Hernández — y, en cuanto al tema, ella define desde el cómo debe dirigirse a su audiencia, hasta el nivel de profundidad y su relación con los otros subíndices temáticos o áreas relacionadas. Es un **acto de identificación de necesidades** y desde el cual inicia la planificación de los siguientes pasos.

Para Enrico Bocciolesi, todo inicia con la **intención de co-crear** y de presentar contenidos originales, distintos y que llamen la atención de forma particular. Y para él inicia con la inspiración para “6[...] entrar a un conjunto de experiencias emocionales [...]”, como una idea, un momento de libertad, un sentido, una orientación. Javier Guallar complementa en entrevista que diseñar es **preparar el proceso de curaduría**. Michell Ríos recurre a su haber previo y a sus apuntes para realizar una pre curaduría que oriente **hacia dónde llevar la información** y prever con qué complementarla o cómo presentarla.

Al analizar comparativamente el discurso referente a la fase de Diseño, se encuentra una diferencia sustancial entre lo que consideran curador/a/e de Arte y curador/a/e de Contenidos. No es tan difícil entender el por qué de estas consideraciones, pues el y la curador/a de arte se perfila como alguien que crea y arranca una curaduría desde cero, dirige, orienta, decide y toma responsabilidades diversas. Por ello, el pensar antes de actuar, imaginar las posibilidades, proyectar hacia el futuro desde una base concreta, que es el espacio de exhibición, limitado, sólido y tangible con la posibilidad de proyectarlo con software 3D para la producción fílmica.

En cambio, **curador/a/e de contenidos** trabaja ya con un plan previsto ²⁴⁸, que puede ser desde un Plan de estudios, una malla curricular, un programa académico de asignatura y su diseño. Aunque colabore en un equipo de trabajo transdisciplinar para una audiencia llamada estudiantado, estará sujeto por los objetivos de aprendizaje generales y particulares.

En la curaduría de contenidos digitales el espacio se concibe de una forma diferente, ya que este, en primera instancia, no es sólido; es un espacio denominado virtual, el cosmos digital, el cual se mide bajo otros y diversos parámetros, que inicia desde la existencia de una conexión a la red, el ancho de banda, la estabilidad, la capacidad de los dispositivos para acceder y visualizar los contenidos, la resolución de la pantalla, el brillo y calibración del color, y continúa con la capacidad de la plataforma que contiene los materiales, el servidor y su mantenimiento, la calidad del recurso, su resolución, dimensiones y peso, así como su disposición dentro del navegador y del diseño web que lo contiene.

248 Particularmente en el caso de la curaduría de contenidos educativos, se trabaja bajo la dirección de un programa académico de asignatura, un índice temático o una malla curricular, los cuales pueden pertenecer a programas educativos originalmente presenciales y que no se pueden modificar. En el caso de aquellos profesores expertos en un contenido particular, el diseño propiamente del curso, el desarrollo de sus contenidos y la curaduría quedarían a su cargo. Estas son sólo algunas posibilidades de las tantas que puede haber en la docencia distribuida.

	Curador/a/e de Arte	Curador/a/e de Contenidos
	Pensar Pensar antes de actuar Pensar el espacio y no el relato Movimiento del cuerpo humano Espacio de exhibición Software para maquetar Notas Mapas mentales-conceptuales-geográficos	Conocer el perfil de la audiencia Revisión de estadísticas y estudios Identificar necesidades Co-crear Contenidos originales y atractivos
Objetivos		Cómo dirigirse a la audiencia- tipo de relato Nivel de profundidad del relato
Temas	Estudiar el pretexto Temas, sujetos, nombres específicos	
Fuentes	Poema de E. E. Cummings	
Productos	Muestra de cine Pabellón en bienal	
Frecuencia		

Tabla 16. Comparativo entre curador/a/e de arte y de contenidos en la fase de diseño.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

6.5.2 FASE 1: BÚSQUEDA *SEARCH*

Córrele, ve y búscaló. Sol Henaro

La Búsqueda para Javier Guallar ²⁴⁹ está íntimamente vinculada al monitoreo, a la recuperación y a las fuentes. Para el tipo de curación de contenidos digitales basados en lengua escrita, Guallar propone como herramientas los sistemas de alertas, el seguimiento por *RSS*, la monitorización de redes sociales, los buscadores de medios sociales y otros servicios comerciales de seguimiento.

Evidentemente, al querer llevar la curación hacia los contenidos visuales, se analiza el proceso que siguen los curadores de arte como expertos en la curaduría de lo visual y se rescatan las estrategias llevadas a cabo por los curadores de contenidos cuando deben recurrir a estos recursos.

A título personal, se considera que aquí se concentran un par de preguntas que determinan una curaduría de contenidos, ¿Cómo buscar? (*know how*) pero más importante todavía ¿Dónde buscar? (*know where*). Se espera que estas preguntas ayuden en la organización de las respuestas recopiladas en las entrevistas.

Una búsqueda algorítmica arrojará cualquier cantidad de resultados relacionados a una búsqueda semántica; empero, una de las características de la curaduría densa sería conocer y elegir con antelación los “lugares” para la búsqueda.

A través de las citas recuperadas en las que los curadores/as refieren a la fase de Búsqueda, se descubre que lo que los y las **curadores/as de arte** buscan no está directamente vinculado a la organización de una exposición de arte *per se*. Por ejemplo, la búsqueda de películas vin-

249 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*.

culadas a las catástrofes que han destruido grandes acervos y archivos como comparte Sol Henaro, o la búsqueda en la poesía experimental o de artistas polifacéticos como en Roselin Rodríguez. Es decir, puede iniciar como una búsqueda temática o, a través de un tipo de expresión artística o un tipo de artista, con la intención de encontrar o la temática, o una constante, o el qué presentar.

En cuanto a **curador/a/e de contenidos**, está por ejemplo, la búsqueda de aquello que nadie antes ha contado. Y la preferencia por consultar bibliotecas virtuales para acceder a libros digitales o en asociaciones académicas, con la intención de consultar investigaciones o tratar directamente con los expertos, ya que se consideran importantes los criterios, la veracidad y la calidad como apunta Yesenia Hernández. Se enfatiza que en curaduría de contenidos hay, ineludiblemente, una **búsqueda temática**.

Tanto Yesenia Hernández como Javier Guallar reconocen, y sin menos cabo de otras áreas del conocimiento, que los y las curadores/as que provienen de comunicación y con orientación al periodismo — como este curador y esta curadora de contenidos — tienen mayores aptitudes y conocimientos para la búsqueda. Al parafrasear a la curadora, se puede decir que relacionar o **hacer relaciones** es parte de esta fase, así como que la afinidad entre personalidades, profesiones y estilos de trabajo puede generar mejores resultados en los equipos multidisciplinares de producción.

Para Enrico Bocciolesi, los factores que le llevaron a mejorar sus procesos de búsqueda fueron su misma personalidad investigativa o el deseo investigativo, ya que, el no encontrar la información o la falta de datos, como él lo denomina: “una necesidad científica”, le llevó a involucrarse en el proceso de curación de contenidos. Este curador reconoce la intuición como un componente de la búsqueda. Sin embargo, más bien lo explica como el tener proyecciones o pre-juicios, previsualizaciones hacia lo que

se quiere encontrar y afirma que el encuentro con lo inadecuado sólo lleva a reiniciar la búsqueda. Él asocia el investigar con la búsqueda y aplica tanto para textos, información y enlaces.

Javier Guallar por su parte asevera que la búsqueda es una habilidad de gestión de la información, para la que es necesario el conocimiento en el uso de tecnologías y programas que se han mencionado al inicio de este apartado retomados de su obra editorial.

6.5.2.1 El dónde y cómo de la búsqueda

El código asignado para el análisis de las fuentes se asignó como “**fuentes precuradas**”, ya que tanto curador/a/e de arte como curador/a/e de contenidos, por principio, no inician una búsqueda en cualquier lugar. Sus conocimientos previos orientan esta búsqueda especializada en “lugares” y “espacios” que son producto de una curaduría anterior, como es el caso de colecciones, archivos históricos y documentales, bases de datos o bancos de recursos audiovisuales.

Las **fuentes** a las que recurren curador/a/e de arte son muy específicas y acotadas, generalmente son colecciones privadas o públicas y archivos. Ellos conocen previamente, tienen informantes, colegas y están en contacto con artistas, lo que reduce el “interés” por la búsqueda. No puede ser *cualquier* hallazgo: la exposición en proceso está delimitada por una temática, un artista, un momento histórico, un estilo.

Diferente a la situación anterior, curador/a/e de contenidos se enfrenta a la avalancha, tsunami, *mare nostrum*, cosmos digital de internet que, sin las herramientas necesarias, pueden hacer que en un buceo superficial o profundo en esa antimateria informacional se pierda el norte o las líneas de vida debido a la deslumbrante vastedad de recursos relacionados, o también se puede caer en una fosa en la cual, por la falta de herramientas de búsqueda, no se hallen resultados acertados.

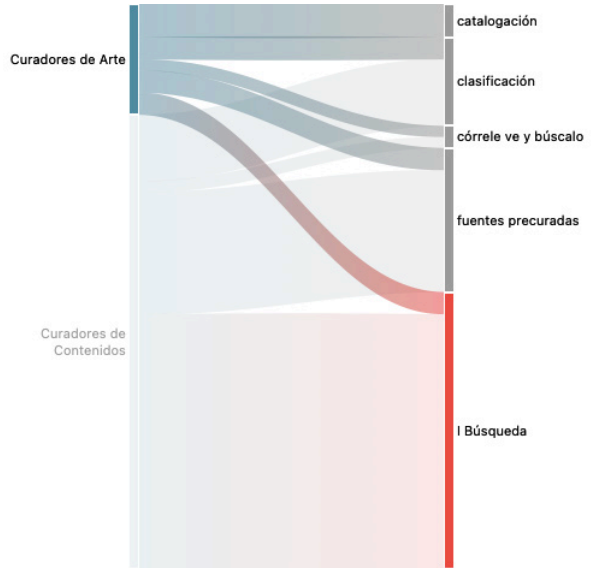
Tal como indica Yesenia Hernández, quien conscientemente se dedica a la curaduría de manera profesional, la búsqueda no inicia en un motor de búsqueda. Ella prefiere iniciar en bibliotecas digitales, para consultar libros o en acervos académicos. Respecto a la curaduría de contenidos visuales, el uso de bancos de imágenes se usa para ahorrar tiempos de producción y siempre es la última opción. Lo ideal es recurrir a “fuentes serias”, conocer bases de datos de revistas o imágenes. Con este “conocimiento” necesario, coincide Enrico Bocciolesi, quien menciona además de las de textos e imágenes, recursos como videos y audios.

En las curadoras de contenidos Yesenia Hernández y Michell Ríos, se puede observar que ellas, al laborar en **instituciones y organizaciones educativas privadas**, tienen acceso a bancos prepagados de imágenes y otros recursos como videos o bibliotecas digitales con licencias a revistas indexadas. Esta situación, al menos en la experiencia personal, no se ha experimentado en ninguna institución educativa pública, en las que la tendencia ha sido llevar en particular a los diseñadores multimedia a la edición de recursos encontrados por medio de metabuscadores y utilizarlos como si los permisos hubieran sido pagados. La segunda solución es generar un recurso original del cual la institución tendrá los derechos autorales. Una de las fuentes precuradas de acceso público y gratuito mencionadas es, por ejemplo, Wikimedia.

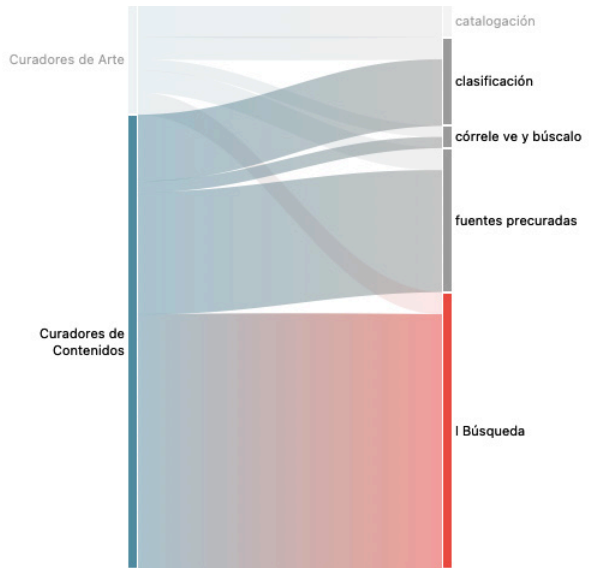
En palabras de Yesenia Hernández, en los bancos de imágenes se buscan **contenidos visuales de algo que explique o complemente o al menos se relacione con el contenido.**

Entre curadores/as de arte es relevante que en sus respuestas respecto a su proceso de trabajo, la referencia a la búsqueda no es la más popular. (Ver esquema 30.)

Sin embargo, respecto a las y los curadoras/es de contenidos digitales la fase de búsqueda tiene un predominancia importante. (Ver esquema 31.)



Esquema 30. *Flujos de energía entre curador de arte y búsqueda.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 31. *Flujos de energía entre curador de contenidos y búsqueda.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

	Curador/a/e de Arte	Curador/a/e de Contenidos
Saber qué	-Películas -Poesía experimental -Artistas polifacéticos	-Timbres -Grabaciones de anuncios de radio -Único y original
Saber cómo		Metadatos Booleanas
Saber dónde	Informantes Colecciones públicas Colecciones privadas	Fuentes de primera mano- criterios, veracidad (Investigaciones- Expertos No-Artículos de revistas No-Blogs)
Factores		Intuición
Palabras clave		Investigar Relacionar Gestión de la información
Fuentes	Colecciones Archivos Bodegas Museos Bibliotecas con fondos antiguos Mediateca del INAH Catálogos de colecciones museísticas	Bibliotecas virtuales Libros digitales Asociaciones académicas Investigaciones Expertos Bancos de imágenes Bancos de videos Freepik Storyblocks Biblioteca virtual con licencias a revistas Wikimedia
Contenido		Único y original
Perfil		Comunicador Periodista Investigador Docente Afinidad -Personalidades y profesiones -Estilos de trabajo

Recursos	Impresos Manuscritos Audio Texto Fotografía Vídeo Bases de datos EBSCO JSTOR Redalyc Latindex Scielo Dialnet Academia.edu	Texto Imagen Vídeo Audio Revistas Artículos de investigación
----------	--	---

Tabla 17. *Matriz comparativa de la fase de Búsqueda.* Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Un ejemplo particular, que vale la pena revisar, en cuanto al mantenimiento y estructuración de un archivo, es la entrevista de Sol Henaro. Ella está a cargo de ARKEIA, el archivo de arte contemporáneo del MUAC, en la cual describe algunas de las actividades que se realizan en un archivo para constituirlo como una fuente precurada. Menciona también cómo a la vez el archivo les sirve para su propia producción de exposiciones temporales en el MUAC.

La curadora de arte Sol Henaro y la de contenidos Michell Ríos coinciden en las condiciones de abandono que instituciones y organizaciones tienen los archivos: por un lado el olvido, la falta de apoyo económico, de reconocimiento de la labor y de quienes lo realizan o una nula gestión y, por otro, que ante un momento de crisis, vuelve el recuerdo de su existencia y la urgencia por encontrar.

Si bien muchos de los pasos e incluso las fases no están realmente separados unos de otros, el cómo de la Búsqueda en curaduría de contenidos digitales sí se puede observar de manera aislada. Por un lado, está el conocer las herramientas básicas de la búsqueda semántica, en la que el conocimiento del uso de expresiones booleanas —AND, OR y NOT—

son indispensables en los archivos y grandes acervos digitalizados como lo hace notar Michell Ríos.

Otra forma de acelerar la búsqueda y el encuentro, de acuerdo con Miguel Ángel Pérez, Enrico Bocciolesi, Michell Ríos y Javier Guallar, es el uso de metadatos, palabras clave y categorías. La mayoría de archivos y acervos cuentan con esta información, ya que la catalogación, clasificación y organización se consideran parte de la gestión del conocimiento.

6.5.3 FASE 2: SELECCIÓN *SELECTION*

Un trabajo hecho con pinzas de precisión. Roselin Rodríguez

Bhaskar²⁵⁰ identifica la Selección como uno de los principios suplementarios de la curaduría, a la que asocia la eliminación y la reducción de opciones. A ella se asocian efectos secundarios como la reducción y la refinación, que suceden de manera simultánea y se vinculan indiscutiblemente con la edición. Otros efectos son la simplificación y la categorización.

Javier Guallar reconoce que aunque hay herramientas digitales para la búsqueda [semántica] de contenidos digitales, la selección es una fase básicamente manual, en la que predomina el criterio de quien hace la curaduría y la ““[...] pericia acerca del tema sobre el cual trabaja.”²⁵¹ El autor considera también necesario un alto grado de crítica y una labor más allá de la evaluación, que relaciona al objeto con su contexto u otros objetos recuperados.

Uno de los problemas que plantea Javier Guallar es el dónde o cómo conservar los contenidos, para lo cual propone, en el año 2013²⁵², herramientas de recuperación como Pocket, Zite, Google Currents, Pulse,

250 Michael Bhaskar, *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*.

251 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 117.

252 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*.

Flipboard o Evernote. Esta misma inquietud la manifiesta Miguel Ángel Pérez. Él, por ejemplo, menciona a los sistemas de clasificación con Inteligencia Artificial basados en metadatos, elementos que considera esenciales en el diseño de un Objeto de Aprendizaje.

Miguel Ángel Pérez considera el inicio de su carrera como curador de contenidos desde que era niño y, por ejemplo, inició con las imágenes impactantes del asesinato de J. F. Kennedy, y así empezó a construir, lo que él considera, **unidades conceptuales** para usar en el futuro, como timbres postales, grabaciones de anuncios comerciales de radio, los cuales se dedicó a actualizar en el tiempo en los formatos del momento, así como libros de historia de la pintura. El curador coincide con Javier Guallar, quien menciona que es en la fase de Selección donde se “guardan” los contenidos, ya sea para no usarlos nunca o para futuros proyectos.

Sol Henaro considera que lo que ayuda a depurar durante la Selección es la fundamentación, las razones estructuradas en el trazo curatorial. También, dentro de la curaduría de arte, Roselin Rodríguez menciona la elección de “elementos más significativos dentro de un conjunto”, para lo que el criterio y la experiencia son determinantes en la consideración de lo relevante. Ella manifiesta la Selección como un trabajo hecho “con pinzas de precisión”, y uno con el que más se asocia a la curaduría, mas no se limita a eso.

Yesenia Hernández lo ve como un descarte de la información, una revisión de posibilidades. Para Enrico Bocciolesi, el pensamiento crítico es fundamental en esta fase para discriminar la información.

Javier Guallar considera a la Selección, igual que la Búsqueda, como un proceso de habilidades de gestión de información. Un rasgo que Javier Guallar comparte con Yesenia Hernández es que cuando se duda de un contenido, ya sea por su origen o validez, lo mejor es evitar compartirlo.

6.5.3.1 Catalogación

La única participante que hace referencia a la catalogación es Sol Henaro, quien percibe la catalogación como investigación, ya que particularmente ella se dedica a gestionar el Centro de Documentación ARKHEIA del MUAC UNAM. La curadora comparte la importancia de tener categorías, pero además por la “naturaleza” del arte contemporáneo, la necesidad de la creación de nuevas. Han recibido asesoría de especialistas, y su equipo ha retomado lineamientos, pero han sido adaptados a las necesidades del arte contemporáneo. Y es así como han adaptado políticas y han generado las propias, al ser este Centro un lugar de referencia para otros archivos del Sur de América.

6.5.3.2 Clasificación

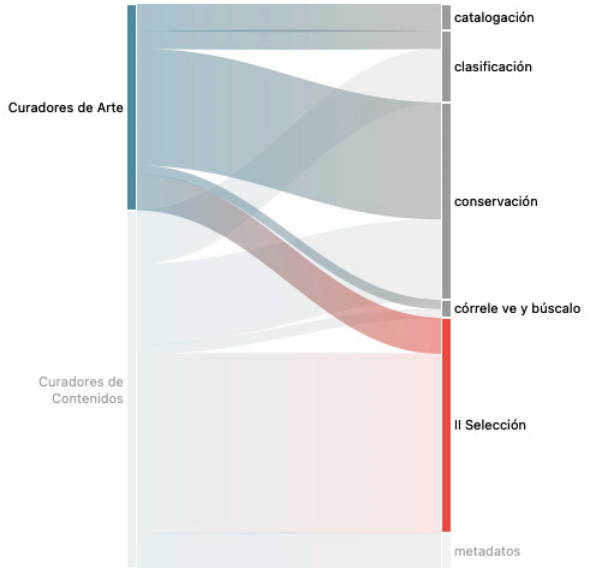
Miguel Ángel Pérez comenta sobre una investigación con la empresa Microsoft en la que participó para desarrollar un *sistema de recuperación automatizado de objetos de aprendizaje*. Basado en metadatos, este mismo tipo de clasificación lo utiliza en su curaduría para la educación con apoyo de la Inteligencia Artificial, y al hacer la clasificación el equipo docente ha de considerar como elemento esencial la capacidad para poder recuperarse en un contexto educativo.

A pesar de estas consideraciones de lo que debería ser, Michell Ríos indica que en una de las instituciones en las que colabora en la producción de materiales educativos, los recursos no cuentan con metadatos o una organización por área; es decir, no están clasificados; entonces se les entrega una lista en hoja de cálculo.

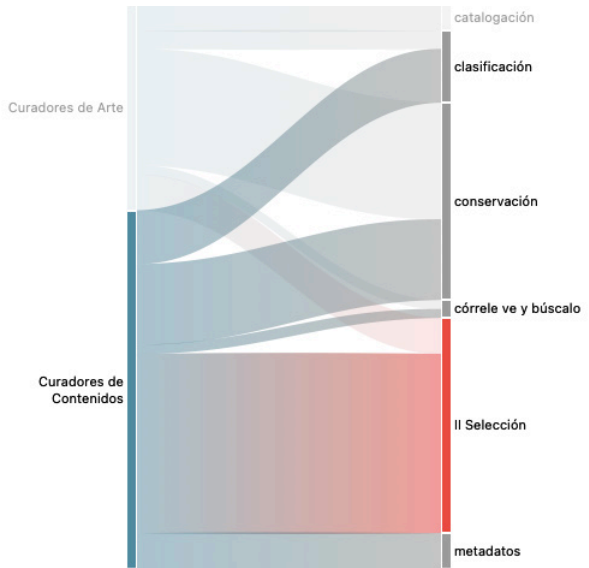
Yesenia Hernández resalta la carencia de lineamientos y criterios para la creación de etiquetas de los recursos con intenciones de hacerlos accesibles, reto que la ha llevado “a revisar, a investigar, a leer entrevistas, artículos de gente, e incluso escuchar lo que dice la gente con alguna discapacidad, qué retos tiene, qué necesita y demás.”

Respecto a la Selección, curador/a/e de arte no hace mucha referencia a lo largo de sus procesos curatoriales, pero entre los factores vinculados a esta resalta por su frecuencia la **conservación**. (Ver esquema 32)

En cambio, para curador/a/e de contenidos, la Selección tiene un ocurrencia bastante intensa en relación a sus pares del campo artístico. Y es evidente que los **metadatos** es un factor que adquiere presencia en este sector. (Ver esquema 33)



Esquema 32. *Flujos de energía entre curador de arte y selección.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 33. *Flujos de energía entre curador de contenidos y selección.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

En el caso del arte contemporáneo, Sol Henaro reporta que la catalogación se trabaja *item por item* e incluye el foliado.

6.5.3.3 Conservación

Miguel Ángel Pérez reconoce la limitación en cuanto a la conservación de los contenidos digitales, y que esto va más allá de estar en posesión de las licencias, los *Creative Commons* o los derechos autorales. Él propone herramientas basadas en Inteligencia Artificial, pero cuando un recurso deja de estar disponible en línea no se puede recuperar más.

Lo anterior, a menos que sean recursos que puedan almacenarse localmente, o con copias que puedan conservarse en espacios personales físicos o en línea. Cualquiera de las opciones necesitará una ficha con los metadatos esenciales para su recuperación futura. También se puede concluir que la conservación va de acuerdo con las posibilidades tecnológicas de la época en la que se realiza, ya que este curador ha coleccionado y conservado por años páginas de libros y revistas, así como timbres postales y, cuando el scanner apareció, inicio con la digitalización de fotografías, lo cual, él considera, hace disponibles esos recursos.

El método de conservación de los recursos basados en Inteligencia Artificial hoy por hoy le permite a este curador y docente tener disponibles los objetos de aprendizaje para cuando los necesita al impartir sus clases.

La curadora de arte Sol Henaro ve un compromiso con la memoria y considera invariable en estos tiempos la preservación digital, ya que ella apuesta más a que la gente tenga acceso a los materiales y se los apropie, en función de que la preservación también sea “oralidad y un acercamiento a los materiales en la vida real.” La curadora reporta que el personal a su cargo ha generado políticas de preservación digital. Ella se pregunta cuánto de la digitalización es posible, cuánto costará, con qué intención, qué economías se activan, a qué licencias te haces rehén, la

obsolescencia programada. Y ya que la digitalización se tenía prevista, la curadora tuvo la oportunidad de seguir la facilitación de documentos de la colección documental durante los meses de confinamiento del año 2020. Por otra parte, Beatriz Berndt León considera la colección como un segundo tipo de curaduría.

6.5.4 FASE 3: ARREGLO *make SENSE*

Zapato con zapato. Yesenia Hernández

[Gato-gato, Perro-perro. Edgar Hernández]

La fase de Arreglo pertenece a las **habilidades de comunicación**, es la que particularmente en curaduría de arte y de contenidos digitales tiene más peso. Cuauhtémoc Medina caracteriza el Arreglo en la curaduría de arte y a lo largo de su entrevista menciona, por ejemplo, la **forma clásica** o canónica, que sigue un patrón de caminata con discurso. Otro es el **modelo barroco**, en el que se arriba a puntos o estaciones en los que hay conjuntos ordenados y clasificados sinópticamente, pero no hay una narrativa que conecte cada estación. Otras exposiciones se presentan como pasajes entre espacios, tiempos y objetos independientes. Unas más son cacofónicas, definidas por cortes y ruidos. Hay exposiciones como árboles lógicos con estaciones principales y obras subordinadas. También comparte que es posible la exposición como modelo: “exhibir es una práctica social extendida”. Para él es una negociación con la que culturalmente se exhibe o no, o se vela, o se esconde, es algo que rebasa la “referencialidad profesional.”

José Luis Barrios parte del espacio “físico, sensorial, material de la experiencia” y bajo esa condición pone en “juego” todos los elementos. Uno de los ejemplos que comparte el curador es cómo finalizó el recorrido de una exposición con una escultura que, fuera de su contexto monumental y a nivel de piso, se modificaba el “sentido” original con el que fue hecha.

Dentro del Arreglo museístico están implicados otros elementos que no se reducen sólo a los objetos exhibidos. Son los paratextos que acompañan tanto a objetos como a sujetos en una “narrativa” intersubjetiva, que finalmente es lo que quiere comunicar el/la curador/curadora, como lo son las “[...] cédulas, fichas técnicas, ambientación, iluminación, tiros visuales”. Para este curador es el “espaciar el espacio”.

El curador refiere a un **principio curatorial y museográfico** en el uso de estos elementos, ya que al considerar cuerpos que recorren el espacio, no se puede permitir cédulas introductorias de dos mil palabras o más de tres párrafos. Esto, en los complejos EVA llevaría a repensar el Arreglo, y pensar más en expresiones como “navegar”, “surfear” en internet y en su constante rizomatismo.

José Luis Barrios también reconoce, desde su particular perspectiva, que si él fundamenta sus exposiciones en el montaje cinematográfico, es porque la gente lo tiene ya introducido como una lógica de visualidad.

Con Sol Henaro, aunque simple como resultado, el Arreglo que se descubre en la lista de películas para una muestra de cine sobre catástrofes y archivos, las fases anteriores, desde el diseño hasta la selección, fueron bastante intensas y estructuradas. En este caso la lista de películas conllevará a la producción de un texto visual para publicitarlo; este diseño gráfico formará parte también de dicho arreglo.

Para Roselin Rodríguez es “reconfigurar el universo de lo posible”, es hacer una relectura de archivos, personajes u objetos. Ella prefiere pensar en “recombinar, reubicar, y volver a hacer significativo”.

El Arreglo, por ejemplo, en Miguel Ángel Pérez está enlazado con la fase de Selección, ya que en la creación de lo que él denomina “**unidades conceptuales**” ya se tiene caracterizado y organizado el conocimiento listo

para el momento que tenga que presentarse o exhibirse al estudiantado.

En la curaduría de contenidos, Yesenia Hernández lo ve como concretar esos mejores contenidos seleccionados, y su síntesis puede ser representada como una infografía, o a través de tarjetas de instrucción o un interactivo. Ella afirma que es entregar los “materiales de manera atractiva, original”.

La escritura por supuesto es una de las formas fundamentales de presentar los contenidos educativos; por ello, aquella persona que se dedica a la curaduría necesita tener bien desarrollado ese talento, ya que se debe revisar, verificar y analizar lo que se pretende que deba aprender el alumnado. Yesenia Hernández afirma que la buena ortografía y redacción, así como la claridad y la consistencia son características fundamentales que ella domina desde su formación como periodista. En la lengua escrita la técnica que ella sugiere son algunas indicaciones que orienten a sus lectores en el recorrido del texto.

En referencia al arreglo de contenidos visuales, la técnica más básica es la que la curadora denomina “zapato con zapato”, que es simplemente colocar un pie de imagen con la palabra más obvia que puede describir el contenido. Esto además de común, ella lo experimentó en el territorio de la accesibilidad de contenidos para personas con discapacidad; de esta forma, la narrativa, la imagen y el pie de imagen repiten el contenido, por ejemplo, como audio en el caso de ayuda a ciegos y débiles visuales.

Otra de las formas que puede tener el arreglo son los Congresos, que en el caso de Enrico Bocciolesi, son los eventos académicos en los que ha encontrado una forma de plasmar el conocimiento generado y poder darle visibilidad oportuna. Este curador también reconoce el valor propio de los contenidos. El valor agregado se da al reorganizarlos, repensarlos y colocarlos de manera que realmente transmitan lo que se pretende.

Javier Guallar reconoce tanto el Arreglo y la Difusión como habilidades de comunicación; en esta tercera fase se aporta valor o da caracterización al contenido. Como periodistas, él y Yesenia Hernández consideran importante la escritura, la habilidad para redactar y comunicarse con su audiencia.

En la participación de Michell Ríos se menciona la **síntesis** y la **conceptualización** en la preparación de materiales educativos. El proceso que sigue en una de las instituciones que labora está ya muy automatizado; entonces, debe asignar diferentes recursos directamente en un gestor de contenidos educativos. En el manejo de textos para la creación de contenidos educativos menciona la contrastación de conceptos, información o datos.

6.5.5 FASE 4: DIFUSIÓN *SHARE*

Guallar afirma que “[...] el resultado de una *curation* es una publicación digital que se difunde en una plataforma determinada [...]”²⁵³ Para él la difusión, que también es una fase sobre actividades de comunicación, se subdivide en dos pasos: el primero es en la plataforma de curaduría y el segundo en otros canales.

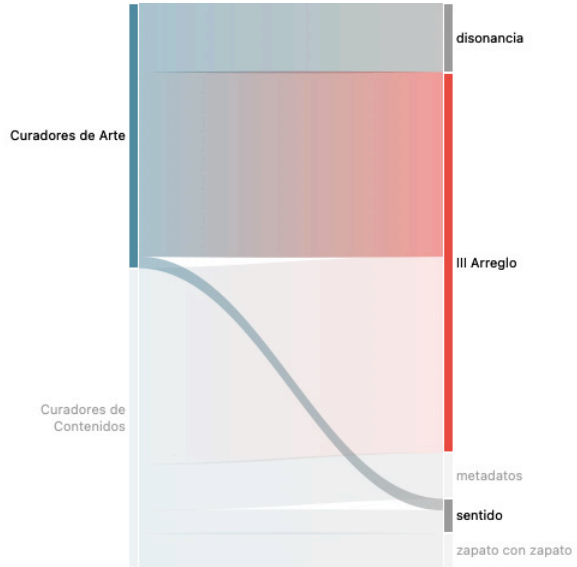
6.5.5.1 La exposición de arte

En curaduría de arte, el espacio de exhibición final habitualmente es la exposición, mas hay otros formatos de exhibición que reportan los y las curadores/as de este campo como, por mencionar algunos de sus ejemplos, los catálogos de exposición o folios, los catálogos razonados, pabellones en bienales, conferencias, charlas, visitas guiadas, revistas especializadas en cultura y arte, crítica de arte, artículos de investigación, producción de videos culturales, muestras de cine, libros, blogs y el uso de redes sociales.

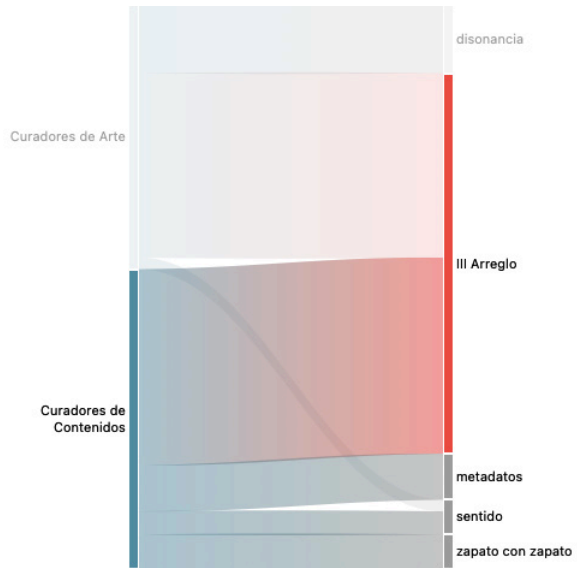
253 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 146.

La fase de caracterización ha sido la más popular entre curador/a/e de arte y de contenidos. (Ver esquema 34 y 35.)

Para Javier Guallar ¹ esta pertenece a una segunda parte de la curaduría, que es el agregar el sello personal. El aporte de valor aquí sucede y este ocurre por una serie de técnicas de las que curadoras/es se valen para atraer a sus públicos.



Esquema 34. *Flujos de energía entre curador de arte y arreglo.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 35. *Flujos de energía entre curador de contenidos y arreglo.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

1 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 119.

Cuauhtémoc Medina asevera que “el exhibir es una práctica social extendida”. Sin embargo, la fisicidad enfrenta al curador/a/e “a resolver retos de montaje”, expone Beatriz Berndt León. Y además la curadora explica la curaduría como un ejercicio que no sólo conforma exposiciones, sino que también arroja “resultados de indagación artística y académica, en el entendido de que se requiere claridad y rigor en los planteamientos propuestos y un margen de libertad en razón de lo polisémico de cada obra.” Roselin Rodríguez ve en la exposición una forma de “representar al otro en lo público”, lo político.

6.5.5.2 La exposición de arte en ambientes virtuales

En cuanto a la exhibición digital, hay dos posturas encontradas. Por un lado José Luis Barrios ve la exposición física como algo completamente diferente a las que se montan en espacios virtuales, ya que “[...] las gramáticas son otras, los modos de percepción son otros, los modos de emplazamiento son otros [...]” y considera que quien cura en la fisicidad no tiene las condiciones necesarias para pensar en espacios virtuales, es decir son perfiles distintos. Y él encuentra una verdadera orientación para hacer exposiciones en espacios virtuales en los videojuegos, la realidad aumentada, el 3D y el 4D.

En el otro extremo se encuentran las posturas de Sol Henaro y Roselin Rodríguez que no comparten el agrado por las exposiciones 360, o los *tours* en salas virtuales, y ambas preferirían otro formato, como repositorios o estructuraciones por medio de enlaces, en lugar de la emulación fantásica o la simulación.

Beatriz Berndt León por su parte, en la docencia de la curaduría de arte experimenta de manera teórico-práctica con el alumnado en la exhibición virtual, ya que ve un gran potencial de desarrollo en esa área. Ella está consciente de que las acciones para las exposiciones presenciales no son iguales que para las virtuales. La curadora de arte afirma que la

exposición presencial no desaparecerá, más bien es necesario fluir en terrenos híbridos.

Ella menciona acciones alternativas a la misma exposición física como conferencias vía *streaming*, ya que también apelaría a la inclusión de personas con discapacidad o necesidades especiales, y que además de la posibilidad de un recorrido virtual, se pueda descargar información o escuchar un podcast.

6.5.5.3 La exposición del conocimiento académico

En el ámbito educativo, como relata Miguel Ángel Pérez, la difusión ocurre cuando comparte los recursos en un contexto específico, que en su caso particular como docente universitario puede ser tanto en el aula presencial, como en los EVA. De manera similar lo realiza Enrico Bocciolesi pero él además encuentra en los congresos una plataforma formal y académica para exteriorizar el conocimiento construido en las universidades por los equipos docentes y de investigación.

Tanto Yesenia Hernández como Michell Ríos comparten el tener como *lugar* de exhibición de su trabajo en los LCMS o plataformas de gestión de contenidos de aprendizaje en formatos como cursos, minicursos, videocursos y asignaturas. Guallar ²⁵⁴ menciona: blog, página web; página en Scoop.it, Flipboard, Storyfy, Paper.li y en una segunda etapa de difusión en otros canales lo extiende a Facebook, Twiter, Google+, LinkedIn, Pinterest y por último las Newsletters y agrega Hootsuite.

254 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 146.

6.5.6 POST FASE: EVALUACIÓN

Guallar ²⁵⁵ plantea la curaduría como una tarea que responde a unos objetivos concretos, los cuales son planteados desde la pre fase de Diseño. Al ser la curaduría un proceso circular, es necesario verificar el grado de cumplimiento de dichos objetivos. La Evaluación permite detectar errores y descubrir oportunidades para mejorar el ciclo.

El ejemplo más cercano de Evaluación en Curaduría de arte lo brinda José Luis Barrios. Él relata que cuando considera que ya el montaje está finalizado, pide a todo el personal salir del espacio expositivo y recorre él mismo a solas, ya que busca que, quien vea la exposición tenga una experiencia íntima y solitaria, a pesar de que esté lleno de gente alrededor. Proceso para el cual requiere silencio. El curador comenta: “Lo que necesito es producir curaduría en el silencio.”

Al seguir la ideas de Roselín Rodríguez, estaría en manos de la audiencia la evaluación del trabajo curatorial, y su veredicto estaría vinculado al cierre del ciclo del valor agregado.

Guallar agrega en entrevista que después de publicar el trabajo continua hacia un seguimiento. Y no sólo se realiza a través de datos analíticos, sino en revisar las publicaciones y la reacción de las personas, su interacción y las preguntas; posteriormente, considerar que ha funcionado mejor y entonces cambiar o seguir así.

En cuanto a los **contenidos visuales**, Yesenia Hernández comparte un ejercicio de **evaluación**, el cual correspondería, más bien, a una evaluación entre pares expertos durante la producción de materiales educativos:

255 Javier Guallar y Javier Leiva-Aguilera, *El content curator*, p. 151.

[...] la señora que pusiste no parece una señora de bajos recursos, parece una señora bla, bla, bla..., ah, quizás si al gráfico le agregas unos lentes, vamos a dar como más idea de que es una persona que está trabajando en una oficina versus una persona que está atendiendo un negocio, o si le quitas o le agregas tales elementos podemos [...]

Aquí se puede observar el juego de sentidos y significados culturales y sociales que pueden emanar de un contenido visual y que, de alguna manera, como se revisó en Barthes, son controlados por el texto, que en el caso educativo particularmente se rigen bajo los objetivos de aprendizaje.

6.6 Conformación del talento

Para la categorización de los aspectos que podrían constituir el talento en curaduría se consideraron las **aptitudes** como una condición innata de elementos que permiten la solución de actividades complejas y propician el aprendizaje de tareas. Como un atributo físico y psíquico, es una posibilidad de trabajo. Se puede decir que constituyen una habilidad en potencia.

Además, los **conocimientos** son elementos clave para definir un perfil profesional, y estarán constituidos por los conocimientos culturales, el conocimiento no formal, informal y formal, tanto profesional como especializado en las áreas más específicas para desarrollar una actividad segmentada de un amplio campo.

Desde esta perspectiva se considera que las **habilidades** se componen de aptitud y conocimiento puestos en práctica.

Desde una perspectiva humanista, hermenéutica y neurocientífica, lo que suma valor a los talentos anteriores sería el mundo emocional de cada ser humano implicado en la realización de una tarea determinada. Lo anterior se refiere a las **actitudes** como la aportación comportamental al enfrentar diversas situaciones y retos profesionales y reconocer cuánto influyen en la mayoría de actividades humanas.

Separar estos componentes tiene su grado de dificultad, ya que están íntimamente relacionados. No obstante, las preguntas orientadas en específico a ciertos rubros como la formación profesional y las habilidades de curador/a/e ayudaron a tipificar algunos aspectos. Es relevante que, al analizar los resultados de codificación, los cuatro códigos aparecen reiteradamente en una saturación de códigos, por lo que la evidencia demuestra la imposible segmentación de estos códigos.

Se reconoce que la identificación aislada de conocimientos y de actitudes es más sencilla que la de habilidades y aptitudes, las cuales generalmente se encuentran en los mismos párrafos de análisis por la previa fórmula de que una habilidad se constituye de aptitudes y conocimientos, aunque estos últimos tienen una forma más sencilla de separarse de la habilidad, ya que la respuesta apela a conocimientos formales de un campo específico o por que dicha respuesta incluye las palabras que se vinculan al conocimiento, tal como aprendizaje, saberes, conocimiento, formación, entrenamiento y estudio.

Tabla 18. *Las habilidades en diferentes autores-curadores de contenidos.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

	Guallar	Bhaskar	Good
Actitudes			
Aptitudes			
Conocimientos	Comunicación Información		
Habilidades	Comunicación Información	Buscar, procesar, establecer secuencias, crear tendencias, selección experta, intervención, dar seguimiento, asegurar éxito, detección de patrones, acomodar y agregar valor	Pensar detalladamente, analizar, evaluar, examinar, encontrar, e identificar el mejor curso de la acción para alcanzar cualquier meta deseada
	Generales: 1.Gestión de la información -Habilidades de búsqueda, selección y difusión -Conocimiento ·Tecnología, técnicas, fuentes de información, recursos 2.Comunicación ·Identificación de audiencia ·Creación de contenido		
Competencias	Específicas -Técnicas -Estrategias -Conocimientos ·Marketing ·Inteligencia competitiva ·Periodismo		
	Centrales Conocimiento ·especializado ·ámbito de la curaduría ·medios sociales		

6.6.1 Formación. Haber previo y conocimientos

El resultado del diagrama para curador/a/e de arte muestra una ocurrencia bastante alta en referencia a “quién es un curador/a/e”. Las causas de esta muestra son que el curador/a/e de arte tiene una conciencia de su profesión, de su trabajo y de su rol socialmente aceptado, nombrado y localizado.

En cambio, curador/a/e de contenidos, al no tener un reconocimiento final en las instituciones educativas y en las organizaciones, continúa en pugna por su reconocimiento social y básicamente laboral, ya que a pesar de que las actividades que realizan son necesarias, están en demanda y cuentan con el talento para desempeñarlas, en sus lugares de trabajo ni siquiera le dan el nombre específico a lo que saben hacer con cierta maestría.

6.6.1.1 Curador/a/e de arte

Estar en el mundo, estar en el campo. Sol Henaro.

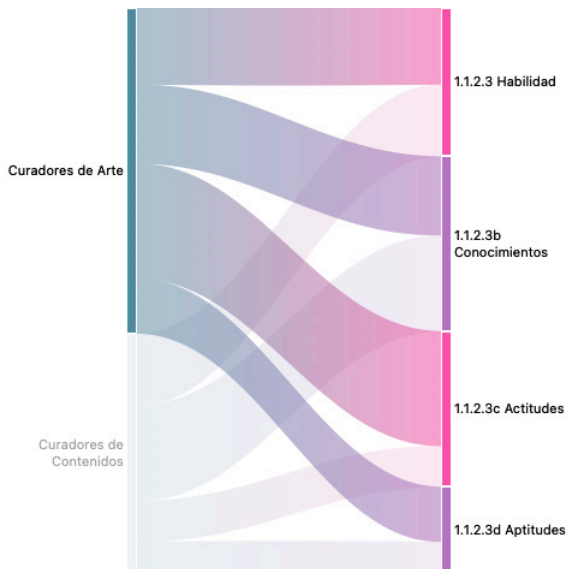
En cuanto a la formación profesional inicial de las y los curadoras/es de arte es variada: Cuauhtémoc Medina proviene de Historia, José Luis Barrios de Filosofía, Roselín Rodríguez de Comunicación Social y posteriormente de Ciencias del Arte y Gestión Cultural, Sol Henaro y Beatriz León, el inicio de su vida profesional se da en el área de las artes, la primera estudió la Licenciatura en Arte y la segunda en Historia del Arte. Sin embargo, ya en su formación en posgrado todos se orientan al campo del arte.

Para José Luis Barrios su formación inicial en **filosofía** lo determina con un concebir peculiar de prácticamente todo. A través de su conocimiento especializado en **estética** busca “construir condiciones de experiencia sensibles”. Él considera que curador/a/e es un híbrido entre director/a

de cine, productor/a de cine y teatro y artista. Y aclara que su **formación visual** fue a partir de la **cinematografía** y no del arte. El conocimiento es lo que puede fomentar una postura crítica. El conocimiento para lograr mirar la singularidad de los objetos.

Sol Henaro comparte que el observar, el mirar obra es base del conocimiento para hacer curaduría. Ella manifiesta la necesidad de conocer los contextos, particularmente políticos, para entender determinada manifestación artística. La curadora expresa empatía por la práctica artística, le atrae la investigación histórica; las revisiones. Ella considera que curador/a/e es cualquier persona “que se lo proponga y que asuma que quiere elaborar algún tipo de relato a través de ciertas ideas que tienen una visualidad o que se puede comunicar a través de visualidades”, de productos visuales o de una cultura visual o de productos artísticos. Agradece cuando curador/a/e tiene un componente lúdico o experimental, seductor.

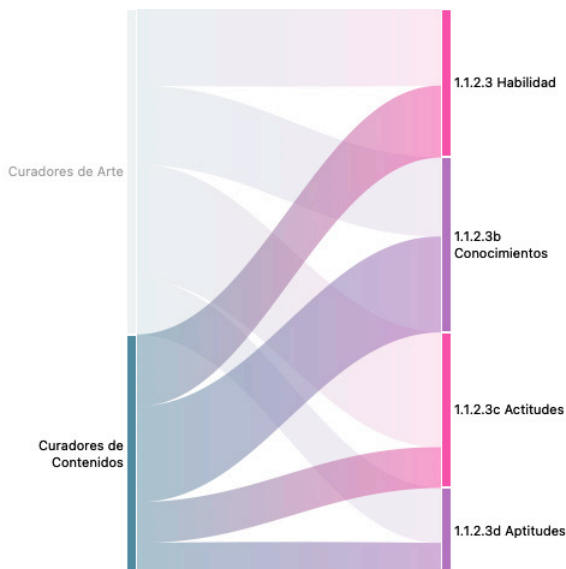
Roselin Rodríguez reconoce que hay que dominar ciertos conocimientos, pero es una tarea que demanda estudiar siempre y actualizarse. La experiencia al ver exposiciones, leer revistas, visitar bienales brinda el saber qué funciona y qué no. En cuanto a la formación, no considera una ideal para dedicarse a la curaduría. La curadora considera que tiene una formación en la sensibilidad visual y cultura y saber de política para desarrollar una conciencia política. Y el estudiar es una actividad permanente. Ella reconoce que los saberes adquiridos en el aula no son del todo útiles en la solución de una curaduría ya en el medio profesional. Y es entonces que afirma que el aprendizaje de la curaduría ocurre al hacerse, en la práctica. Algunos de los saberes que refiere son la Historia del arte y la Crítica de arte. El **conocimiento** brindará **herramientas discursivas** para **socializar** obra.



Esquema 36. *Flujos de energía entre curador de arte y proceso.*
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

En la compilación de incidencias por grandes grupos se puede observar que destaca en **Curador/a/e de arte** la **actitud** con un 48 de incidencia. En **Curador/a/e de contenidos** sobresalen los **conocimientos** con un 40 de incidencias.

En una sumatoria total de los dos grupos de análisis se evidencia que el conocimiento con 73 de incidencia y las actitudes con 65 de incidencia son los aspectos más sobresalientes del talento en curaduría.



Esquema 37.
Flujos de energía entre curador de contenidos y proceso.
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

En Cuauhtémoc Medina se identifican los conocimientos previos que permiten interpretar las necesidades de una u otra curaduría. En este curador se puede observar en su discurso las sólidas bases en historia, así como el conocimiento volcado en sus artículos. Él ve la formación en curaduría más como un campo de investigación, en el que se transmiten historias, experiencias y datos. Su conocimiento lo lleva en la práctica a la generación de modelos y en lo institucional a la generación de estructuras. El curador sugiere tener suficiente repertorio para poder construir conceptualmente, lo cual se logra al leer y mirar obra.

Beatriz Berndt León alude al conocimiento riguroso de la propia disciplina y de otras como útil en la solución de registro técnico, interpretación o restauración de un objeto. Se requiere de los conocimientos para identificar firmas originales, reconocimiento de técnicas y materiales, identificar condiciones de conservación o contextualizar el objeto, así como en la dinámica de trabajo el conocimiento del vocabulario inherente a la Historia del arte y de sus métodos.

En su libro *La investigación y la profesión del investigador en un museo de arte mexicano*, la curadora menciona “[...] **instrumentos de análisis e interpretación** propios de la disciplina [...]”²⁵⁶ en la entrevista, ella ejemplifica: “[...] al enfrentarme al estudio del arte mexicano necesito contar con cimientos sobre **historia del arte** local, además de conocer sobre **historiografía, metodología y teoría del arte**, o bien sobre **conceptos** inherentes a la disciplina. Son instrumentos esenciales para analizar e interpretar el objeto de estudio.”

256 Beatriz León, *La investigación y la profesión del investigador en un museo de arte mexicano*, pp. 69-60.

	CM	SH	JB	RR	BL
Formación inicial	Historia	Arte	Filosofía	Comunicación	Arte
Método			Fenomenológico		Clásico
Memoria/Emoción			-afección->extrañamiento		
Audiencia	-Entrenar públicos		-Experiencia estética	-completa valor	
Autoproclamación	Sí			Sí	
Negociación	Sí	Sí		Sí	Sí
Toma de decisiones	-Conceptual -Curatorial -Político -Discursivo				
Escritura	Investigación académica	Proyectos artísticos	Investigación académica	Crítica	Investigación académica
Docencia	Posgrado	Grado	Grado Posgrado		Grado Posgrado
Docencia en curaduría	Historia del Arte				Curaduría
Mediador	Exposición	Exposición archivo	Exposición	Exposición	Exposición
Estudio/conocimiento especializado	Historia Teoría del arte Crítica del arte	Catalogación	-Historia del arte -Estética	Historia del arte	-Historia del arte -Historiografía -Metodología -Teoría del arte

Tabla 19. *Formación. Haber previo y conocimientos de curador/a/e de arte.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

6.6.1.2 Curador/a/e de contenidos digitales

Tendría que ser un experto en las obras, en los textos; en los objetos de interés de su curaduría. Enrico Bocciolesi.

Miguel Ángel Pérez afirma que se requiere un **conocimiento especializado** de un **área** y conocer el contexto del sistema educativo en el que se tiene o se puede utilizar. A su vez, considera necesario conocimientos en la **docencia**, sus **paradigmas** o lo **educativo**, porque esta implicado reconocer el poder educativo de un objeto de curaduría. Agrega la necesidad de formación en mediación tecnológica.

Yesenia Hernández comenta que ella y una colega ya vislumbraban hace unos años la curación de contenidos como “un trabajo del futuro”. Ella considera que en su formación como comunicóloga orientada al periodismo le son útiles en la ejecución de la curaduría la formación en investigación académica, en el cuidado de la información. Además que en su formación pensarían en distintos formatos para no incurrir en una curaduría de lo obvio con la técnica “zapato con zapato”. Y reconoce que mucho de lo que actualmente realiza en curaduría de contenidos lo aprendió desde su formación en periodismo, como la de encontrar información de primera mano, que destaca, no es una cualidad del equipo pedagógico. El mismo entorno laboral le permite mantenerse en **constante aprendizaje**. Sin embargo, reconoce que la formación específica no existe, más que por la misma experiencia laboral.

Enrico Bocciolesi insiste en que curador/a/e son **personas expertas** “[...] en las obras, en los textos; en los objetos de interés de su curaduría.” Y que para llegar a un sentido de un contenido se requiere previamente de lecturas, habilidades sociales, estudios e investigaciones, así como entender, imaginar, utilizar la gramática de la fantasía de Rodari. El conocimiento de **herramientas electrónicas** es fundamental, lo mismo

que de bases de datos orientadas a la práctica de quien cura y su actividad digital. Y el ejercicio de la curaduría requiere de estudios, de investigaciones. Él considera necesarios los conocimientos que propicien el desarrollo lingüístico, social y de emprendimiento personal.

Javier Guallar apunta que los tres conocimientos esenciales de quien cura son, por un lado, el conocimiento en **gestión de la información y de comunicación**, quien cura puede venir de cualquier campo del conocimiento y después aprenderlo. El segundo sería el poseer un conocimiento **especializado o temático** y por último el conocimiento de tecnologías como **redes sociales**, distintas **plataformas**, de las **tic**. En cuanto al primer bloque de conocimientos, refiere que alguien de su área como documentalista o bibliotecario de medios es un perfil adecuado. Sin embargo, explica que el aprendizaje sobre curaduría lo obtuvo en la lectura de libros y artículos y la posterior ejecución práctica.

Michell Ríos estudió una maestría en docencia y educación y explica que recurre a sus apuntes ya que aún le ayudan en su desempeño laboral. Ella considera que en la sociedad del conocimiento **cualquier profesional** debe saber buscar, seleccionar y analizar información de internet. Ella comenta cómo el conocimiento previo de algunos **temas** le facilita la creación de contenidos educativos. Adicionalmente comenta el conocimiento de **herramientas** como **buscadores**, el uso de **booleanas** y de **bancos de información**. Ella consideraría los conocimientos que coadyuvan en la búsqueda, análisis, investigación y selección de recursos.

	YH	MAPA	EB	JG	MR
Formación inicial	Comunicación	Ingeniería	Educación	Comunicación	Psicología
Puesto	Diseñadora instruccional	Profesor Coordinador académico	Profesor Director IELIT	Profesor Secretario Académico	Diseñadora instruccional
Proceso	Pre-Pro-Post				Pre-Pro-Post
Método	4Ss	Heurístico	Gramática de la fantasía Metaliteracidad	4Ss	4Ss
Aprendizaje de CC	Producción multimedia	Infancia IA	Investigación	Investigación	Producción multimedia
Modalidad	Institucional	Institucional independiente	Institucional independiente	Institucional independiente	Institucional
Tiempo	Parcial	Parcial	Parcial	Parcial Total	Parcial
Ideal	Comunicación, periodismo y bases pedagógicas	Conocimiento pedagógico y de las herramientas digitales	Experto en los objetos y en una temática	Comunicación Gestión de la información	Cualquier profesional con conocimiento herramientas digitales
Tema	Persona	Especialista	Experto	Conocedor	Profesional
Audiencia	Alumnado	Alumnado	Alumnado profesorado	Segmentada alumnado	Alumnado

Auto-proclamación	—	—	—	Content curator	—
Escritura	Didáctica	Académica Didáctica	Académica Pedagógica	Académica	Didáctica
Docencia	Distribuida	-Universitaria grado y posgrado -Curaduría	-Universitaria grado y posgrado	-Universitaria grado y posgrado -Curaduría	Distribuida
Mediación	Material didáctico	Material didáctico Clase en el aula Artículos	Material didáctico Clase en el aula Artículos Congresos Libros	Cursos Artículos Clase en el aula Posts en redes	Material didáctico
Conocimiento especializado	Especialización en educación	Maestría en filosofía y educación	Doctorado en ciencias de la educación	Doctorado en comunicación	Maestría en educación

Tabla 20. Formación. Haber previo y conocimientos de curador/a/e de contenidos.
Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

6.6.2 Capacidades. Haber previo y aptitudes

La identificación de las aptitudes durante el análisis de contenidos fue más complicada que los otros tres componentes. Esto en parte se debe a la potencia que tiene una aptitud de convertirse en habilidad al sumársele el componente conocimiento y ponerse en práctica. A esto, también se le atribuye el hecho de que al ser las personas entrevistadas profesionales, con experiencia en sus campos, se habló particularmente de habilidades y el aislar las aptitudes representaría un profundo ejercicio de interpretación para poder extraerlas de las habilidades.

El curador Cuauhtémoc Medina menciona al pensamiento artístico y la

capacidad de interpretar la cosa, así como el pensar en lo particular y la capacidad de poner en juego diferentes conocimientos en la producción de escritura académica. La capacidad de elegir y realizar actos que sean productivos a la misma labor profesional como ver obras y visitar exposiciones, leer, tener una vida cultural activa, enseñar y estudiar. Menciona que parte de su práctica incluye el establecer diferencias y entender procesos y tener modelos y la generación de estructuras, además de la capacidad de mediación y de instrucción de públicos. Otras cualidades que encuentra en otras personas es la capacidad de obtener recursos, el crear mercados, labor de convencimiento, creación de combinaciones o relaciones entre objetos, la proactividad y la responsabilidad.

La curadora de arte Sol Henaro comparte el ser flexible, porosa, curiosa, el observar y escuchar el mundo. Aunque estas cualidades y capacidades se podrían mejorar o desarrollar con práctica y conocimiento, difícilmente se podrían atribuir a un aprendizaje formal o no formal y pueden ser calificadas como capacidades innatas inicialmente. También pone en juego su capacidad para aplicar las conductas que le llevan a establecer políticas de confianza y establecer relaciones afectivas. La curadora también añade la posibilidad de habla, de la que se recuperaría la capacidad misma del hablar y por otro la capacidad de aplicar el habla en, por ejemplo, una comunicación asertiva, lo cual ya involucraría una habilidad, puesto que implicaría el conocimiento de cómo usar el habla con un objetivo particular y consciente.

En el caso de Roselin Rodríguez, la negociación, la mediación y la comunicación son esenciales; en este caso la aptitud radicaría en la capacidad para identificar los puntos a negociar y las estrategias para la mediación y la comunicación. Estudiar, leer y ver conllevan un conocimiento para ejecutarse. Cabe señalar que “ver” en este caso es un mirar experto, educado, no es un ver meramente perceptivo del cual, ciertamente, podrían partir las tres actividades. Añade la capacidad de socialización de los

proyectos, que puede ser por medio de charlas o visitas guiadas.

En la curaduría de contenidos digitales, Miguel Ángel Pérez comparte experiencias en curaduría desde su niñez. Este caso particular ayuda a descubrir con más sencillez las aptitudes en curaduría en una fase pre profesional, y aunque inocentes, los ejemplos pueden sugerir la vía para entender o detectar posibles aptitudes en curaduría.

En primera instancia, se puede considerar la capacidad para identificar patrones, lo cual puede conducir a una selección temática, a construir unidades conceptuales. El curador reporta la forma en que hacía colecciones temáticas con recortes de las revistas que llegaban a casa, tales como el asesinato de Kennedy o la Píldora anticonceptiva. Posteriormente coleccionó otros objetos como timbres postales o grabaciones de anuncios comerciales de radio.

Una capacidad comprensiva y otra organizativa se suman a la identificación de patrones en cuanto al entender contextos, entender conjuntos organizados, vinculados por ejemplo a contextos educativos o la lógica y los niveles de los campos del conocimiento.

En Yesenia Hernández se puede identificar una capacidad para el apoyo y la guía entre colegas, mientras que Michell Ríos ve una serie de aptitudes para hacer curaduría en todas las profesiones, siempre y cuando sean capacidades que al aplicarse fomenten la búsqueda, el análisis, la investigación y la selección.

En Enrico Bocciolesi se descubre también la capacidad para el habla, el aprendizaje y la aplicación de conductas que lleven un desarrollo social y, así mismo, para emprender. Javier Guallar reincide al mencionar la capacidad lingüística y la capacidad para hacer todo tipo de pruebas con software y elegir el óptimo.

6.6.3 Destreza. Haber previo y habilidades

Inicialmente para la cumplimentación de entrevista semiestructurada, se planteó una pregunta sobre las habilidades que se consideraba debía poseer curador/a/e en cada uno de los dos casos. Sin embargo, fueron notorios, a lo largo de la realización de las entrevistas y su posterior transcripción y análisis a detalle, que había otros factores que debían considerarse, por lo que se decidió identificar las habilidades, los conocimientos, las aptitudes y las actitudes que curadores y curadoras exponen sobre su trabajo y al responder la pregunta específica.

En la **curaduría de arte**, José Luis Barrios menciona la **capacidad de mirar la singularidad del objeto** y las condiciones históricas que determinan la producción de esa singularidad. También señala la **capacidad de jugar con el cuerpo**, en función de que el trabajo de curaduría de arte él lo considera un juego entre cosas y espacio. También cuenta la **capacidad de comunicar**, sean **intuiciones** o experiencias. Entre las **capacidades profesionales** destaca la **capacidad de diálogo** y de **trabajo en equipo**, es una actividad que requiere de **escuchar al otro**. **Capacidad de justificar teóricamente** una curaduría, ya que el curador considera que la curaduría es producción de conocimiento. El curador busca enfatizar “el carácter de lo sensible” y provocar la afección en la audiencia por medio de una idea.

Por su parte, Sol Henaro considera como habilidades propias de curador/a/e de arte el **ser con otros**, **ser flexible**, **ser porosa**, **ser curiosa** y **arriesgarse**, así como **observar** y **escuchar el mundo**. Ella habla con las y los curadoras/es y con la gente, se considera sociable. Sigue una investigación en términos históricos, pero que implica la intuición y el juego. Enfatiza la creación de lazos emocionales para construir y la responsabilidad en sus procesos.

La **formación en sensibilidad visual** y **cultural** es importante para Roselín Rodríguez, basadas en el **leer** y el **ver**. Ella enfatiza la capacidad

de **negociación** continua y la **mediación** y **comunicación**. Tener “[...] **consciencia crítica** y **habilidad de lectura analítica**, **estar muy informado** y tener una **cultura amplia** [...]”. Considera ideal las **habilidades empáticas** en el trabajo con públicos, una **consciencia política** y ella sumaría a esa última una **sensibilidad afectiva al tratar con creadores/as**. La curadora menciona que en el campo laboral los conocimientos adquiridos en el aula son insuficientes. Para ella, la curaduría se aprende haciéndola y es un aprendizaje constante, ya que “cada proyecto enseña elementos nuevos”. Para socializar obra son necesarias las **herramientas discursivas** y **académicas**.

Para el curador de arte Cuauhtémoc Medina es importante **pensar lo particular en el arte**, **visitar exposiciones**, hacer **visitas a estudios de artistas**. Como curador en jefe, reconoce que cada curador tiene sus propias habilidades que son útiles, da ejemplos como el **poder de convencimiento**, la **construcción de mercados**, el **arreglo de objetos**, **acompañantes de viaje**. Su práctica implica el **establecimiento de diferencias**, **entender procesos**, **tener modelos** y **tener ideas** que retoma de un **repertorio crítico e histórico**. Considera la conciencia de **mediación** como curador y la de **entrenar a los públicos**. Sin embargo, asevera que en la curaduría de arte **no hay habilidades concretas**.

Para la curadora de arte Beatriz Berndt León es importante la **consulta presencial de fuentes**, y la considera una práctica **insustituible**. Además, que de ahí se puede **contactar** con **informantes** y **coleccionistas**, como “un valioso recurso humano”. Ella considera el **trabajo en equipo** como dinámica de la curaduría, el apoyo del **lenguaje disciplinar** y un **método de trabajo**. Ella comenta que **las habilidades se desarrollan al correr del tiempo**. La curadora reconoce el **conocimiento disciplinar riguroso** “para resolver problemas de registro técnico, para interpretar el objeto de estudio”.

En **curaduría de contenidos digitales** para entornos educativos, Miguel Ángel Pérez identifica dos, que denomina mega habilidades: la **formación pedagógica**, el “poder entender de qué va la experiencia educativa” y la **formación en la mediación tecnológica del aprendizaje**, “capacidad para entender cómo está organizada la educación”. En concordancia con la clasificación de talentos propuesta, estos ejemplos en realidad corresponden a conocimientos. Él también reporta una capacidad para **distinguir**, para entender **contextos**, la audiencia; la prospectiva de **identificar material educativo** para el futuro.

Yesenia Hernández identifica las **habilidades de investigación en comunicación**, que implica fundamentalmente la **capacidad de escribir**, y la **habilidad de contar** algo en concordancia con un perfil predeterminado. Saber **hacer preguntas y entrevistas**, ser un preguntón sutil. Saber **escuchar activamente** y saber **buscar información** de primera mano. Ella considera como habilidades básicas mucha **flexibilidad y apertura**. **Experimentar, aprender y proponer** durante el ejercicio de un proceso de curaduría. Reconoce que el conocimiento que le han dejado experiencias previas lo aplica en nuevos proyectos y le sirve para tomar mejores decisiones pedagógicas. Resalta mucho la **empatía** hacia el otro.

El **conocimiento de bases de datos** es fundamental para la realización de la curaduría de contenidos para Enrico Bocciolesi. Así, también reconoce que las **habilidades sociales** ayudan a entender qué hacer y cómo orientar un trabajo de curaduría. Hace hincapié en la **Capacidad y formación** para **encontrar información** y reconoce necesarias las competencias para el **desarrollo lingüístico y social**, pero principalmente la **competencia de emprender a emprender**, ser emprendedores de sí mismos.

Guallar menciona dos grandes grupos de **habilidades**: las de **gestión de información** y las de **comunicación**. En las primeras se incluye la

búsqueda y **selección** y el **conocimiento de software** relacionado a estas actividades. En las segundas incluye las habilidades para redactar y pensar en el público y sus particularidades.

Michell Ríos por ejemplo considera la **curaduría de contenidos** una **competencia**, y dentro de las **habilidades** que la componen menciona el **análisis**, la **investigación**, la **búsqueda** y la **selección** en concordancia con los objetivos pedagógicos. Asevera que estas se le deberían enseñar a las y los futuros profesionistas en general.

6.6.4 Emoción. Haber previo y actitudes

Es de resaltar el aspecto emotivo y de carácter en curador/a/e. El aspecto del mundo emocional es una consideración importante a la hora de pensar, idear o planificar una curaduría y en el ejecutarla. En el campo del arte, curador/a/e tiene en consideración la provocación de algo. Por ejemplo, para José Luis Barrios es importante producir una afección y un extrañamiento: “enfaticar el carácter de lo sensible”. También al observar a este curador su actitud es la intención consciente de la disonancia, el producir relaciones con el cuerpo de la audiencia. El curador refiere trabajar las fuentes directas ya sean históricas, documentales, historiográficas o archivísticas; pero por el síntoma de las expresiones artísticas que les corresponden, por el aspecto de la metáfora, la poesía o el cine.

En Cuauhtémoc Medina encontramos aspectos de la actitud al revolucionar los procesos institucionalizados de selección de artistas, y optar por visitar otras exposiciones y estudios de artistas para realizar exposiciones. Tener una vida cultural activa, auto-educarse, tener la oportunidad de enseñar. Saber que se sabe; tener suficiente repertorio histórico y crítico. Responsabilidad y compromiso institucional y con la sociedad. Capacidades de tortura, convencimiento y acompañamiento.

Para Beatriz Berndt León, además de la experiencia está la práctica personal de la curaduría, así como el trabajo en equipo y el uso del vocabulario inherente a la Historia del Arte.

En Sol Henaro, se descubre que el aspecto lúdico, experimental y la seducción conformarían la actitud en el hacer curatorial, así como la flexibilidad y la capacidad de observar y escuchar el mundo; ser receptivo de su momento histórico y de la realidad. Menciona asimismo el tomar riesgos en términos creativos y discursivos: atreverse. Señala la flexibilidad, la curiosidad y el saber escuchar; la facilidad de entablar relaciones afectivas, generar políticas de confianza; ver condiciones limitantes como un reto a superar y la madurez para comprometerse con el trabajo. Hace hincapié en la **Capacidad** para identificar necesidades y subsanarlas con los recursos que se poseen, tomar posición y tener seguridad para afirmar lo que se argumenta, así como la responsabilidad.

Para Roselin Rodríguez, además de la formación en sensibilidad visual y cultural, está el ver y el leer y el estudiar “cada vez más” como herramientas de curaduría. Señala también la capacidad de acompañamiento que requiere sensibilidad afectiva, buscar otras referencias, alternativas a la alta cultura; tener empatía para conectar con los públicos y para socializar los proyectos.

	Habilidad	Conocimiento	Aptitud	Actitud
CM	-No hay habilidades concretas	-Crítico -Histórico		-Visitar exposiciones -Visitar estudios
SH			-Observar -Escuchar el mundo -Posibilidad de habla	-Ser con otros -Ser flexible -Ser porosa -Ser curiosa -Sociable -Arriesgarse -Comprometerse -Lúdico -Seducción -Flexibilidad -Saber escuchar -Superar retos -Compromiso -Responsabilidad -Involucrarse
JB	-Mirar la singularidad del objeto (conocimiento de la Historia del Arte aplicado) -Justificar teóricamente	-Historia del arte -Filosofía -Estética	-Capacidad de comunicar -Capacidad de escuchar	-Intuiciones -Experiencias -Provocar -Afectar -Extrañar -Producir relaciones con el cuerpo -Ir por el síntoma
RR	-Sensibilidad visual y cultural -Lectura analítica -Negociación -Mediación -Comunicación	-Leer -Ver -Cultura amplia -Estar informado -Consciencia política	-Ver -Consciencia crítica	-Sensibilidad afectiva -Habilidades empáticas -Ver, leer y estudiar más -Buscar referentes alternativos -Involucrarse
BL	Se desarrollan en el tiempo	-Disciplinar riguroso -Lenguaje disciplina -Método de trabajo		Trabajo en equipo Contactos · Informantes · Coleccionistas · Uso de vocabulario especializado

Tabla 21. Talentos de curador/a/e de arte.

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

Tabla 22. *Talentos de curador/a/e de contenidos.* Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

	Habilidad	Conocimiento	Aptitud	Actitud
YH	<ul style="list-style-type: none"> -de investigación en comunicación ·buscar información 		<ul style="list-style-type: none"> -capacidad de escribir -saber hacer preguntas -escucha activa -aprender 	<ul style="list-style-type: none"> -flexibilidad -apertura -experimentar -proponer -empatía -saber estar con las personas -sentido ético -sensibilidad
MP		<ul style="list-style-type: none"> -formación pedagógica -formación en mediación tecnológica del aprendizaje -conocer y entender la organización de la educación 	<ul style="list-style-type: none"> -para distinguir contextos -identificación de material 	
EB	<ul style="list-style-type: none"> -encontrar información 			<ul style="list-style-type: none"> -habilidades sociales -emprendedor de sí mismos
JG	<ul style="list-style-type: none"> -de gestión de información ·búsqueda ·selección -de comunicación ·Arreglo- escritura ·difusión -uso de software 		<ul style="list-style-type: none"> -consciencia de que se trabaja para una audiencia 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajar para una audiencia -afición por una temática -gusto por la redes sociales, las plataformas y las TIC -adaptación al cambio -leer y practicar curaduría
MR	<ul style="list-style-type: none"> -búsqueda -selección -análisis -investigación 			<ul style="list-style-type: none"> -aprendizaje conforme a la experiencia -consultar con colegas o personas expertas en una temática -Ayudar a colegas por medio de grupos en línea -Cuestiones éticas

Entre curador/a de contenidos digitales, el factor de la empatía está presente como en Yesenia Hernández, tener la capacidad de ponerse en el lugar de quienes tienen el conocimiento y de quienes lo recibirán, lo cual implica también conocimiento de la audiencia al que van dirigidos los contenidos. Da relevancia al saber estar con las personas, al sentido de la ética. Sensibilidad para identificar lo relevante y lo pertinente.

Para Enrico Bocciolesi, además de las habilidades lingüísticas y sociales, también considera necesaria la competencia de emprender a emprender, ser emprendedor de sí mismo.

Para Javier Guallar, es importante no olvidar que el trabajo se realiza para una audiencia. Si no se es un experto profesional en un campo determinado, cuando menos ser aficionado o fanático de una temática determinada. Considera relevante mostrar interés y gusto por las redes sociales, las plataformas y las TIC, así como una fácil adaptación a cambio de estas.

Para Michell Ríos la curaduría se aprende conforme a la experiencia profesional, consultar con y ayudar a colegas. Menciona cuestiones éticas en relación a licencias, derechos autorales, origen y veracidad de los contenidos. En términos generales, señala las actitudes que completan la búsqueda, el análisis, la selección de recursos digitales para cumplir un objetivo pedagógico.



7

“

|

BELLO COMO EL ENCUENTRO FORTUITO
DE UNA MÁQUINA DE COSER Y UN
PARAGUAS EN UNA MESA DE DISECCIÓN.

x

LAUTRÉAMONT

|

”

HALLAZGOS

En este capítulo se presentarán los resultados del proceso investigativo, fruto del encuentro entre el marco teórico referencial y el análisis de contenidos de entrevista.

Este apartado persigue dar respuesta oportuna a las cuestiones investigativas establecidas en el diseño metodológico.

7.1 La Curaduría Contenidos Visuales

La Curaduría de Contenidos Visuales favorecerá los procesos de enseñanza- aprendizaje, al añadir valor a través de las herramientas, conocimientos y estrategias de la curaduría densa o humana para la identificación de imágenes que fortalezcan el discurso de los contenidos educativos. La CCV es una actividad que conforma los actuales perfiles laborales derivados de la gestión del conocimiento, tanto cultural como colectivo.

7.1.1 Qué es la Curaduría de Contenidos Visuales para ECA y EVA

Se puede ultimar que la Curaduría de Contenidos Visuales —CCV en adelante— es una actividad específica que conforma la docencia distribuida, es una práctica compleja que se ejerce de manera consciente y que se basa en los procesos comprensivos e interpretativos hermenéuticamente articulados, es auto referencial en algunos aspectos de libertad subjetiva, pero fundamentada en objetivos de aprendizaje y, que a la par que internet y otras tecnologías digitales, está en constante desarrollo. Se puede considerar también como una forma de pensar el conocimiento y la enseñanza y una forma de generar conocimiento en la conformación de un ensamble híper medial educativo como el resultado de una indagación visual.

También es un método, con etapas características, derivadas de la transparencia de los propios procesos de internet, que se resume en el Método de la 4Ss —Diseñar, Buscar, Seleccionar, Arreglar, Difundir, Evaluar — de Guallar. CCV es traducción y comprensión imaginativa por medio de la interpretación simbólica. Y es un método que, así como se puede aplicar en el desarrollo de materiales educativos mediados tecnológicamente, forma parte de la conformación de la docencia distribuida como un método usado directamente por el equipo docente en la enseñanza en las aulas.

A su vez, la Curaduría de Contenidos Visuales puede ser considerada una competencia; sin embargo, en este estudio se ha considerado más bien como un talento, talento en curaduría, en el cual se implican los componentes: conocimientos, aptitudes, habilidades y actitudes, que conforman parte del perfil profesional de la persona que ejerce la curaduría de contenidos visuales.

No es una profesión, pero sí podría ser considerada una nueva especialidad. No es un campo de conocimiento, pero puede ser aplicado a todos los campos del conocimiento. Tampoco es una disciplina ni un saber: más bien se compone de un conjunto de saberes de diferentes tipos: formales, informales y no formales; profesionales, experienciales y culturales. Un saber semiótico, el de reconocer y discriminar los signos, los significados y los significantes.

Algunos de los aspectos que se han de considerar son, por un lado, el discurso educativo, que tiene como base el conocimiento en su forma textual-lingüística en narrativa o como un guion instruccional. Es necesario tomar en cuenta la generación de narrativas didácticas visuales o la generación de experiencias de aprendizaje fundamentadas en los objetivos de aprendizaje y la sinergia de la gramática, sintaxis, retórica, semiótica y hermenéutica de la imagen. Finalmente lo que se expone en un hipermedia educativo es una cadena de conocimientos aplicados.

Uno de los constantes retos de las personas profesionales de la imagen es la visualización de los contenidos en distintos dispositivos y plataformas. La pantallización de los contenidos ha generado la propuesta de diferentes formas de superar el “desajuste”, ya sea por medio de la programación de contenido adaptativo a determinados formatos —tres a cuatro medidas—, la expansión de una imagen desde una miniatura o la amplificación del recurso por medio de un acercamiento. Hasta hoy no se puede “recomendar” un método en específico ni infalible, ya que aunque regularmente se hacen pruebas

y pilotajes de los contenidos, cada dispositivo y cada sistema operativo tiene funcionalidades particulares, por lo que no existe visualización idéntica.

El conocimiento tanto de acervos de contenidos visuales en archivos públicos, bancos privados, y personas profesionales en la creación de contenidos visuales, así como los conocimientos para la realización de búsquedas y la conformación de colecciones temáticas, incluyen la clasificación, la etiquetación, la catalogación y la conservación.

Algunos de los parámetros para realizar curaduría de contenidos visuales serían que provengan de fuentes serias o de primera mano, lo que significa, de acervos autorizados o directo de artistas. Si se requiere, que el contenido sea actual y vigente, pero fundamentalmente pertinente y con la capacidad para ser utilizado en un ambiente educativo.

Como actos ineludibles al realizar curaduría se considera, por un lado, la validación que puede seguir ciertos lineamientos, ya sean predeterminados en el diseño del proyecto, institucionales o por el mismo conocimiento y experiencia de quien cura. Por otro lado, está la supervisión, ya sea de otros agentes de la docencia distribuida, o de los resultados que arroja, por ejemplo, la inteligencia artificial en herramientas propiamente de curaduría o con otras con las que esta se apoya.

La característica de regularidad, como un acto frecuente y continuo, es sólo posible en los ECA y EVA cuando la curaduría se da a lo largo de un curso, u otro formato, de un programa educativo y no sólo en una parte de este. Aunque es una condición de todo programa educativo en línea una actualización orgánica de los contenidos, ya sea por los resultados de la evaluación que se haga de este desde una prueba piloto, hasta la que realiza el alumnado al cursar. Es recomendable *refrescar* los contenidos cada cierto número de emisión de los mismos; el conocimiento es una entidad orgánica que cambia y se actualiza.

La curaduría de contenidos visuales contribuye en generar y ampliar las condiciones de aprendizaje para el estudiantado. En su solución intervienen la inteligencia, el gusto y la ética, por mencionar algunos recursos subjetivos a los que recurre quien la realiza.

El trabajo puede ser creativo y profundamente lúdico, particularmente en la fase de Arreglo, en la que las técnicas de acomodo requieren de ideas atractivas para captar la atención del estudiantado y estimular la memoria, desatar el interés, provocar por disonancia y así darse el subsecuente aprendizaje o valor agregado que persigue este proceso.

Lo que aún no se hace en curaduría de contenidos visuales es propiamente la documentación de las actividades y los procesos. Sólo se encuentra en los casos particulares de Javier Guallar que se dedica a la investigación y docencia en curaduría de contenidos digitales y en Miguel Angel Pérez, quien tiene algunas reflexiones por escrito, siempre aplicado a sus asignaturas de tecnologías de la educación. Algo que sería interesante para quienes hacen curaduría de contenidos sería el acto reflexivo de la escritura para documentar lo que saben hacer. En contraste, quienes hacen curaduría de arte saben que es parte fundamental de su labor el generar conocimiento por escrito, además de los guiones museográficos y museológicos, folios de exhibiciones, placas, cédulas y folletería.

7.2 Método de la Curaduría Contenidos Visuales

7.2.1 Diseño distribuido

La Curaduría de Contenidos Visuales — CCV — se puede considerar como parte de la prefase de **Diseño** del mismo trabajo realizado por el equipo pedagógico, docente y de diseño instruccional, el cual curador/a/e no puede ignorar, ya que el guion instruccional será el instrumento que haga referencia a las necesidades de comunicación visual del contenido educativo lingüístico textual y en el que estarán plasmados los objetivos de aprendizaje.

En un momento diferente se habrán discutido y acordado el estilo visual, el tipo de audiencia o bocetos a quien va dirigido el contenido, y la paleta de color y la decisión final sólo podrá ser tomada por medio de la presentación de muestras o bocetos, fijos o funcionales ²⁵⁷. Estos aspectos de lo visual determinarán los criterios de búsqueda y selección de la curaduría, o de la creación de nuevos contenidos visuales.

Curador/a/e de contenidos visuales parte de la idea del espacio delimitado por el dispositivo en el que se visualizarán los contenidos. Hoy por hoy la tendencia *mobile first* condiciona a quien hace una curaduría a pensar las diferentes etapas que, por ejemplo, un contenido visual puede tener en un EVA al visualizarse en un dispositivo móvil o en un ordenador de escritorio o portatíl. Es necesario considerar que la imagen pueda presentarse inicialmente como una miniatura — *thumbnail* — y que tenga la posibilidad de extenderse por toda la pantalla del dispositivo, en horizontal y en vertical, sin olvidar la alternativa de tener acercamientos profundos — *zoom* — y visualizar detalles que pudieran ser relevantes.

Cada curador/a/e tendrá y desarrollará técnicas para dar inicio a la curaduría. Las que se pueden mencionar son: 1) antes de iniciar cualquier plan, primero pensar, después crear notas temáticas, los mapas con vínculos para hacer relaciones conceptuales y la lectura o visualización de expresiones artísticas no directamente vinculadas al contenido. 2) Conocer la audiencia por medio de estudios y estadísticas y así poder desarrollar una mejor empatía y conexión con ella, ya que la intención de co-crear va de la mano con un momento de inspiración, que es entrar en un conjunto de experiencias emocionales. 3) No perder el norte, ya que siempre estarán como “cochero” los objetivos de aprendizaje, que orientan y dan sentido hacia dónde conducir la información sin que los caballos de la emoción, el gusto y las vulgares ocurrencias se desborden.

257 En el hipermedia educativo existe la latencia de objetos animados, con algunos controles para su operación, o interactivos. Así que a veces la simple muestra de un recurso así en “fijo” no es suficiente para su aprobación.

7.2.2 Búsqueda temática

La fase de **Búsqueda** primeramente es **temática** y basada en algoritmos, por lo que también se puede decir que es **mixta**. Quien realiza la curaduría de contenidos visuales, en un bajo porcentaje le servirán las búsquedas desde metabuscadores y otras herramientas recomendadas por Guallar, ya que estas están más bien basadas en la web semántica y, en realidad, los documentos de imagen no siempre están catalogados o nombrados semánticamente, y si lo estuvieran, esos resultados no mostrarían de inicio los permisos de uso y estarían sujetos a derechos autorales.

En este caso, curador/a/e de contenidos visuales recurrirá a su **haber previo** — profesional y cultural — así como a sus habilidades sociales, para dar inicio a su búsqueda en archivos públicos, libres de derechos autorales, de dominio público con licenciamiento *Creative Commons* (CC) o por concesión o venta directa de quien hace el arte o posee los derechos de las obras directamente, o bien, se pagarán licencias en bancos de imágenes. En resumen, la autoría es un derecho que todas las imágenes poseen como creaciones del intelecto.

El **dónde** de la CCV son principalmente las fuentes precuradas, y en su uso deben considerarse bajo la idea y el fortalecimiento de las buenas prácticas, prácticas éticas dentro del cosmos digital, así como el respeto de los derechos humanos y autorales de quienes crean. Es esperado e ideal que una fuente precurada esté categorizada para que se pueda recurrir a una consulta por metadatos, palabras clave, booleanas y métodos de filtración.

Entre los “haber previos” de curador/a/e de contenidos visuales para la búsqueda estará un deseo investigativo derivado de una necesidad investigativa inicial, que va cargada de proyecciones, pre-juicios, previsionalizaciones, condicionantes visuales y frenos de sentido y significado. Además es conveniente contar con la habilidad en la gestión de la información, que requiere conocimiento y pericia de y con las herramientas de la tecnología digital y aplicaciones computacionales de autoedición.

7.2.3 Selección experta

La fase de Selección es básicamente *manual*, y es en ella en la que una buena parte de los factores humanos y subjetivos de quien hace la curaduría se pone en juego. Es aquí también donde se encuentran y generan relaciones entre el objeto encontrado y su contexto, que incluye otros objetos. La cantidad de relaciones cumplidas puede contribuir como un factor de acierto.

La Selección implica discriminación, y a la vez elección. Los objetos descartados bien podrán considerarse para otra ocasión y los elegidos empezarán a conformar una colección temática determinada. Para generar dicha colección y tener los recursos a mano, existen diferentes soluciones para su conservación. Esta fase también requiere de habilidades para la gestión de la información.

En internet pueden agruparse en tableros en diferentes plataformas visuales como Pinterest o Instagram; existen algunas otras propiamente de curaduría de contenidos digitales como Pearltrees o, simplemente, en carpetas compartidas por medio de herramientas colaborativas como Drive o en algún espacio institucional para este fin, como un servidor. También pueden agruparse y alojarse en memorias extraíbles como Pen-Drive u otros de mayor capacidad. La gestión del conocimiento inicia, comúnmente, en el ordenador de quien trabaja la curaduría de contenidos visuales, y se recomienda la creación de un archivo con las suficientes nomenclaturas que orienten y ubiquen, por nombre y por nivel, para una mejor localización de las unidades conceptuales.

En el caso de la CCV para EVA, el factor principal a considerar que interviene en la depuración, o el descarte de la **Selección** son los objetivos de aprendizaje, puesto que en la revisión de posibilidades se localizan los elementos más significativos para el mismo. En esta discriminación no se podrán eludir factores como el pensamiento crítico, el gusto personal, el agrado, el conocimiento, cuestiones emocionales y la experimentación por prueba y error.

Para la catalogación del archivo que contiene las carpetas de las colecciones, dependerá si la institución ya maneja un modelo previo para la organización. Si no, valdrá la pena explorar modelos de catalogación para generar alguna normativa. Muchas veces suele ser más orientativa una catalogación en la que una parte de los nombres de los documentos sea numérica y otra semántica, por ejemplo el nombre de una asignatura y la unidad temática a la que corresponde.

Una buena práctica para la clasificación de contenidos visuales es la aplicación de metadatos. Esta capa de información, oculta a simple vista, puede ayudar en la búsqueda, selección, filtración y acomodo en repositorios y colecciones apoyados con inteligencia artificial para una recuperación más eficaz. No obstante, es útil recordar que esta información se pierde al cargar los documentos en redes sociales como Facebook, Instagram o Pinterest.

La caracterización de recursos ayuda y agiliza la búsqueda y encuentro en los procesos de curaduría, lo cual los haría más eficaces y ágiles. Sin embargo, sí es necesaria la discusión al interior de la institución educativa o la organización que desarrolla materiales educativos digitales en cuanto a la generación de lineamientos y criterios en este respecto, ya que la preservación digital sería una práctica del compromiso con la actividad de la curaduría y el respeto al trabajo de todos quienes co-crean en los hipermedia educativos.

La colección puede considerarse como un tipo de curaduría: conformaría una fuente precurada, y aunque tal vez no finalmente arreglada, sino clasificada y no exhibida más que bajo el acto de la búsqueda, contiene una potencia a la espera de esas posibilidades de completar el ciclo de una curaduría profesional.

Se puede decir que también existe la Selección anticipada, como un evento en el curso natural del acontecer de curador/a/e, ya sea que se

ejecute directamente por la docencia o forme parte de la docencia distribuida. Este tipo de selección ocurre tanto en la búsqueda temática de otras unidades de conocimiento, pero que se considera útil para otra ya prevista. como por el fortuito encuentro con un contenido al que se le considera útil para un futuro incierto. Es en este tipo de selección en el que el trabajo de la propia caracterización la realiza quien hace la curaduría, puesto que la organización y clasificación, sea o no resguardada por inteligencia artificial, hará más fácil su recuperación.

7.2.4 Arreglo

La fase del Arreglo pertenece a las habilidades de comunicación, por lo que en curaduría de contenidos visuales sus técnicas obedecen a los principios de la comunicación visual, y de manera particular en los EVA y ECA que persiguen objetivos educativos. Es entonces que se proponen las técnicas propias de la curaduría de contenidos digitales — retitular, resumir, comentar, citar, storyboarding y paralelizar — primordialmente por la estrecha vinculación de los ambientes digitales y sus particulares condiciones, las cuales tienen variabilidad con la curaduría de arte y los arreglos de la museografía, que en principio no se asume con algún grado de educabilidad.

7.2.4.1 Condiciones del arreglo

En el aula física es posible emular algunas situaciones del arreglo con las técnicas museísticas: la constante entre ambos es el espacio arquitectónico físico, con algún tipo de límites sólidos o determinados, pero será el mismo para los individuos implicados en la experiencia. En los EVA los límites iniciales están dados por el tipo de pantalla en que se visualicen: el dispositivo de visualización determinará cómo será recibido el contenido educativo. Aunque la maquetación del contenido fuera en una programación web más flexible que un LCMS no será la misma experiencia visual para quienes tienen un ordenador con una pantalla de veintisiete pulgadas que para quien lo mira en su teléfono móvil de sólo seis, además de considerar el cómo se comportará la programación dentro de cada

sistema operativo. Cada experiencia tendrá alguna variación.

Si se consideran los espacios museísticos físicos y las exposiciones en el sentido fílmico de José Luis Barrios, ya sea por una guía museológica, conceptual o filosófica, estos espacios se transforman y adaptan: se les quitan o añaden muros, aparecen puertas, túneles y cámaras oscuras; la iluminación juega un papel preponderante como factor atmosférico y de cuidado de las obras; se intervienen los muros con el cambio de colores de las superficies; se aplican paratextos y, por supuesto la disposición de los objetos a exhibir están dispuestos contextualmente. La puesta educativa en los EVA consta de elementos similares o, más bien, las metáforas o simulaciones de ellos.

7.2.4.2 Limitaciones

Ahora bien, en cuanto a utilizar las técnicas de la curaduría de contenidos digitales se encuentran las siguientes limitaciones:

Tecnológicas

Por más que un recurso visual esté animado, sea un video o un interactivo, las posibilidades en los sistemas de administración de aprendizaje — LCMS — son limitados. Y es que estos gestores de contenidos continúan con el aprovechamiento de las formas, ya internalizadas, del estudio tipográfico y la forma lineal de lectura en la lógica de estudio con el dispositivo libro.

Administración del trabajo en los equipos multidisciplinares

Restricciones similares surgen al pensar en las formas creativas para los pies de imagen. Por lo general el equipo de diseño instruccional se encarga de determinar esos paratextos.

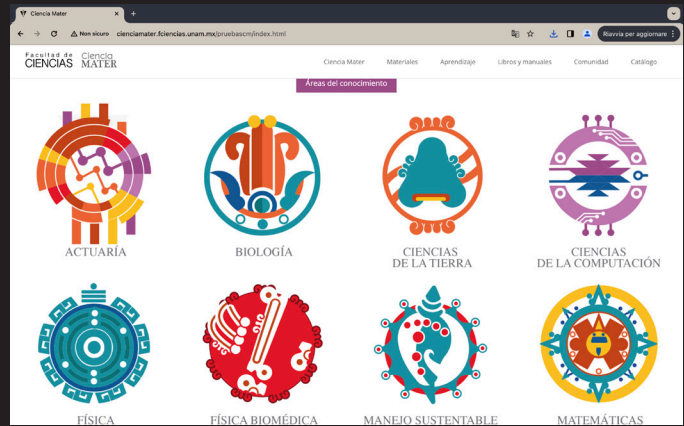
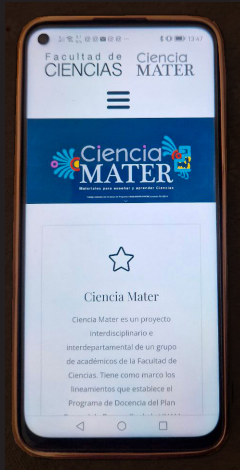


Imagen 18. Portal Ciencia Mater, Facultad de Ciencias, UNAM. Fuente: Sandra, Pérez. 2017. <http://cienciamater.fciencias.unam.mx/pruebascm/index.html>

Visualización en teléfono móvil de 6.4 pulgadas y visualización en ordenador portátil con pantalla de 13 pulgadas.



Imagen 19.

Arreglo con muros invisibles, Galleria Nazionale di Urbino, Italia. Fuente: Sandra, Pérez. 2022.
Arreglo con muros transitorios, Museo Franz Mayer, México. Fuente: Sandra, Pérez. 2021.

Lógica de la enseñanza

En los ambientes complejos de aprendizaje se debe trabajar con cautela, ya que la claridad de los mensajes y la no equivocidad priman en la mediación entre conocimiento y estudiantado.

7.2.4.3 Tipos de arreglo ineludibles

Arreglo enciclopédico

En la cotidianidad de los contenidos físicos y en línea, educativos o no, permanece la constante de que los recursos suelen tener un acomodo enciclopédico — un texto, una imagen y un pie de foto —. Es un contexto informacional conocido y probado, y que sin lugar a duda funciona al activar una sinergia entre dos entidades de texto lingüístico y uno visual, además de representar un tipo de ahorro de energía cognitiva y de estudio, ya que no es necesario decodificar un nuevo tipo de arreglo, ni realizar ninguna nueva interacción con el contenido.

Arreglo “Zapato con zapato”

La desventaja que suscita el arreglo enciclopédico es la “redundancia” entre la unidad de texto lingüístico que ofrecería una enseñanza y su relación con el texto visual, lo que puede provocar desde poco interés hasta aburrimiento en el estudiantado. Es lo que se ha mencionado ya como “zapato con zapato” y “perro-perro, gato-gato”. Un uso ingenioso de las diferentes técnicas de curaduría y de la misma representación se prevén necesarias en los ambientes educativos, ya que como se ha revisado, los contenidos visuales no sólo tratan de ilustrar.

La traición de las imágenes

Está en las manos de curador/a/e el dar sentido y resignificar los contenidos visuales, aunque estas libertades que en el campo artístico son más válidas, en la curaduría de contenidos visuales en EVA se harán con cierta prudencia. La prioridad siempre será que se cumplan con los objetivos de aprendizaje.

No obstante, si se analiza, sin necesidad de hacerlo a partir un de caso específico en en las redes sociales, y en particular YouTube, una de esas técnicas publicitarias o de la mercadotecnia es la de poner un título que altera la *armonía* de un modelo o una convención ya aceptados pero, que ya al consumirse el contenido, realmente no solo mantiene el modelo, sino le brinda más validez, o de otra forma, sólo se dan opciones fuera de lo más convencional. Dicha técnica ya Magritte lo experimentó a principios del siglo pasado, y aún no es claro si su principal intención era hacerse de más seguidores o conseguir patrocinios, pero al menos “Ceci n’est pas une pipe” fue una de las obras favoritas de Michell Foucault en el juego de afirmación y similitud.

Arreglo presentativo

En el arreglo presentativo se contextualiza la imagen que no es necesaria o no se debe editar en su contenido. Por lo anterior, si el diseño contextual lo exige, la imagen se *enmarca* de acuerdo con todos los otros recursos de su tipo. Esta aplicación puede funcionar en la imagen fija o en una serie de ellas semianimadas o interactivas.

Arreglo representativo

En este tipo de arreglo se interviene el recurso en alguno de sus códigos, ya sea cromático o tipográfico con el fin de *armonizar* con las otras entidades de su tipo. Esta edición no significa que deba modificarse el contenido conceptual y de enseñanza, y estos cambios estarán sujetos a las licencias de uso de cada una de las imágenes.

Arreglo productivo

Una de las oportunidades que se ha encontrado para los y las profesionales de la imagen en la curaduría de contenidos visuales es la posibilidad del arreglo productivo, lo que significa que se aprovechan las habilidades para la creación de contenidos visuales, ya que el conocimiento necesita



Imagen 20.
Arreglo representativo.

El esquema del ciclo del agua sufre el cambio del código lingüístico.

una salida particular decidida por el diseño instruccional y lo particular de un contenido por lo que debe ser creado. Es entonces que la producción de objetos como infografías, tarjetas de instrucción e interactivos se presentarán de manera original y atractiva, además de pasar por un proceso de síntesis y conceptualización.

También, se reconoce la **Curaduría procesual o productiva**, en la que el tratamiento de la información es fundamental y requiere no sólo del conocimiento de las profesiones de lo visual, sino de su aplicación en la creación de contenidos. Esta puede suceder por dos razones principales: una, que no exista el contenido visual; o dos, porque los existentes no cumplen con los requisitos para su uso, entre ellas: dimensiones, resolución, derechos autorales, color o idioma. Ambas curadurías no ocurren necesariamente por separado, pueden corresponderse sinérgicamente en un proyecto de curaduría y complementarse.

Esto conduce a la conclusión de que la curaduría es también una ruta para la creación de contenidos, y puede ser, en este sentido, una estrategia de producción, como por ejemplo las universidades cuyos programas académicos en línea están basados en contenidos curados. Así también, puede ser una parte del proceso de reproducción en la creación de material didáctico para cualquier modalidad educativa.

7.2.4.4 Las técnicas de curaduría en el diseño instruccional

En la práctica actual del diseño instruccional se puede identificar el uso de las técnicas de arreglo de la curaduría de contenidos digitales revisado en el capítulo dos. Por ejemplo, el retitular sería una de las prácticas más comunes, ya sea para adaptar las palabras a un vocabulario — más básico o más especializado —, o para la contextualización y reducción de multivocidad. Resumir se considera otra posibilidad: el contenido educativo suele ser ya un resumen que será ilustrado o completado con la imagen. También puede darse que un pequeño resumen sea el que

acompañe a la imagen como pie, y da una explicación complementaria. Comentar sería un tanto inapropiado hacerlo en los ambientes de aprendizaje; la opinión propia no sería válida en este caso, lo más indicado es que si existe, provenga de quien tiene la autoría del contenido. Citar en los contenidos educativos no es muy común, ya que normalmente son abstracciones o conocimiento tratado para la enseñanza; la citación será válida siempre que cumpla con la intención formativa, ya sea para incentivar la memoria o la emoción del estudiantado. El storyboarding o guion gráfico puede ser un recurso, que en este caso si visual, puede ilustrar un proceso, un ciclo o una historia y su lectura lleva la direccionalidad de la escritura local. La técnica paralelizar es la más elaborada, y aunque pudiera resultar disonante y atractiva para el alumnado, se debe realizar con cierta prudencia, ya que los tonos humorísticos pueden estar incluidos en esta técnica, en la que se trata de poner en igualdad de importancia o encontrar un hilo conductor entre contenidos en apariencia desconectados.

7.2.4.5 Las técnicas de curaduría en los contenidos visuales

En la curaduría de contenidos visuales se puede recurrir a las mismas técnicas de la curaduría de contenidos digitales, sin la necesidad de intervenir las entidades del texto lingüístico diseñado por el equipo pedagógico. También se advierte a este punto que la riqueza de los componentes de la imagen hace de ella una entidad con muchas más posibilidades que las mismas técnicas de curaduría. Algunas de estas posibilidades son por ejemplo: las figuras retóricas, las mismas técnicas de representación, los estilos de representación, la gradación tonal, los niveles de iconicidad y de abstracción, la gramática visual de Wong, la sintaxis de la imagen de Dondis y tantas otras teorías y métodos de construcción y análisis de imágenes que son del conocimiento y práctica de las personas profesionales de la imagen.

RETITULAR

Retitular es una técnica que en comunicación visual puede aprovecharse, más que para cambiar el título de la imagen, para redirigir el sentido del contenido de una imagen a través de lo delineado previamente por el diseño instruccional como un título escrito lingüísticamente. La riqueza del lenguaje visual, en este caso, es permisible en los contenidos actitudinales, mismos que necesitan propiamente una ilustración de conceptos abstractos y que no necesariamente deben contener la enseñanza de datos precisos. Es una técnica que se presta tanto a la exageración de convenciones preestablecidas como a romper modelos.

Ver en la siguiente pagina las imagenes:

Petar Milošević. Candados de amor en el puente de Carniceros en Ljubljana, Eslovenia. 10 July 2015. Wikimedia Commons. 2015. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Love_padlocks_on_the_Butchers%27_Bridge_\(Ljubljana\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Love_padlocks_on_the_Butchers%27_Bridge_(Ljubljana).jpg). CC-BY-SA-4.0.

Covert czar. A watercolor painting of a human heart pierced by a sword. Blood is trickling down. The picture can be used to depict mental breakdowns, love failures, heartattacks or anxiety/panic disorders. 22 March 2021. Wikimedia Commons 2023. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pierced_heart_using_sword.jpg. CC-BY-SA-4.0.

Leon Brocard. Two left hands forming an outline of a heart shape against a blue sky. Both hands are wearing a similar wedding ring. 10 July 2008. Wikimedia Commons. 2008. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two_left_hands_forming_a_heart_shape.jpg. CC-BY-2.0.

Aunque las tres imágenes comparten un mismo título — asignado para esta investigación —, cada una genera un sentido diferente del concepto amor.

RESUMIR

Para resumir, el contenido visual recurre a sus formas de representación más didácticas, las esquematizaciones, que son entidades que soportan en espacios determinados una concentrada cantidad de datos, ya sea que se presenten como mapas conceptuales, diagramas de flujo, mapas mentales, representaciones de procesos y ciclos, así como infografías. Ver imágenes 22, 23 y 24.

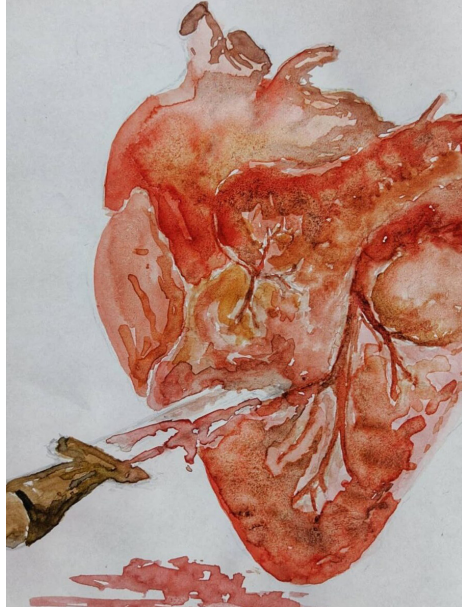


Imagen 21.
El amor en la adolescencia.

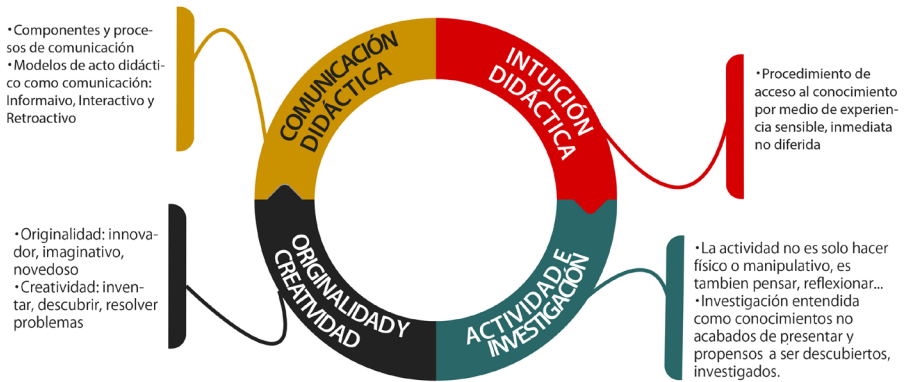


Imagen 22.

Componentes de la estrategia metodológica. Didáctica eBook, UNED, Madrid.
El contenido visual resume un capítulo del libro. Fuente: Sandra, Pérez. 2015.

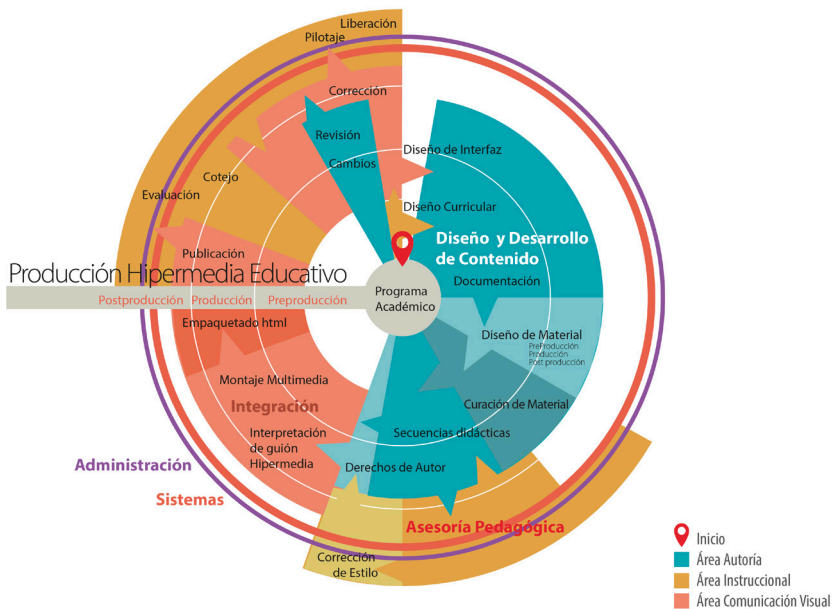


Imagen 23.

Modelo de producción del hipermedia educativo. "Creación de contenidos educativos digitales".
El contenido visual en este caso hace el resumen de un proceso. Fuente: Sandra, Pérez. 2015.



Imagen 24.

Como se titulan los pedagogos. Simposio del Colegio de Pedagogía UNAM. La infografía presenta el resumen visual de una ponencia. Fuente: Sandra, Pérez. 2016.



Imagen 25.

Anciano física y mentalmente activo, Publicación *Intervención mente cuerpo en el declive del deterioro cognitivo en personas adultas mayores*, CIELIT, Italia. Fuente: Sandra, Pérez. 2020.

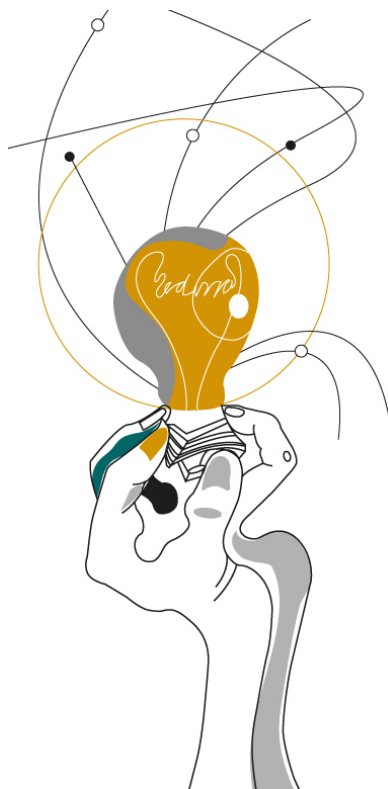


Imagen 26.

Reflexiona, 2015

Publicación académica híbrida *Didáctica eBook*, UNED, Madrid. Fuente: Sandra, Pérez. 2015.

COMENTAR

Comentar para una imagen equivaldría a presentar la parte de un todo como su completa representación. Un aspecto emblemático de algo más grande o algo más amplio. Aquí la imagen jugaría un rol más icónico y simbólico, y su papel estaría orientado hacia la ilustración de un tema o asunto general, sin un referente en específico. Ver imágenes 25 y 26.



Aunque ocupe la mitad derecha del cuadro, el personaje de Susana es el centro de atención, con una blancura deslumbrante bañada de luz. Es una joven de encantos en plena madurez, desnudo femenino intermedio entre Miguel Ángel y Rubens.

A la izquierda, hay un seto de rosas, a cuyos extremos se encuentran los viejos. Entre Susana y ese seto aparecen toda una serie de objetos y joyas que parecen un bodegón por sí mismos, entre ellos el espejo en el que Susana se mira, el paño de seda blanco para secarse y un frasco de perfume de porcelana, con llamativos brillos.

Imagen 27.

Jacopo Tintoretto. *Susanna and the Elders* (1555 - 1556). Oleo sobre tela. Kunsthistorisches Museum, Vienna. Wikimedia Common 2012. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacopo_Robusti,_called_Tintoretto_-_Susanna_and_the_Elders_-_Google_Art_Project.jpg. Consultado 3 noviembre.2023.

CITAR

Se puede presumir que una de las áreas del conocimiento humano más socorridas para citar con contenidos visuales es el arte. Es inevitable que cuando un contenido trata sobre un movimiento artístico, una obra o quien tiene la autoría la cita visual se hace presente para asegurar la entidad a la que se refieren las palabras y que no se remite necesariamente a un simple ilustrar; ver imagen 27. Otra forma de citar, con mucha más obiedad, sería presentar una cita de texto lingüístico como imagen. Ver página 336.

STORYBOARDING

El storyboarding o guion gráfico es de por sí una técnica de presentación de contenidos visuales. En ella se pueden concentrar secuencias de una historia o relato. Su uso práctico ha nacido en la cinematografía para marcar los encuadres técnicos que quien lleva la cámara debe seguir para formular el lenguaje propio de este medio. Su cualidad de linealidad puede ayudar también a presentar fases y pasos de un ciclo o proceso en términos de formación. Ver los ejemplos imágenes 28 y 29.

PARALELIZAR

Si bien paralelizar está considerada como la técnica de más alto valor agregado y al mismo tiempo la de mayor nivel de dificultad para realizarla, se trata de encontrar las conexiones entre dos contenidos en apariencia no vinculados. Principalmente esta técnica se vislumbra útil en un sentido ilustrativo de un contenido lingüístico; es decir, no hay una obviedad directa, pero sí evocativa.

Aunque con una función ilustrativa, esta técnica requiere de un esfuerzo de precisión de algunos elementos para poder generar el paralelismo esperado. Ver en la imagen 30, páginas 364 y 365, la aplicación de la paralelización en un material educativo al generar conexiones sutiles entre la teoría de la inteligencias múltiples de Daniel Goleman y la obra pictórica de Remedios Varo.

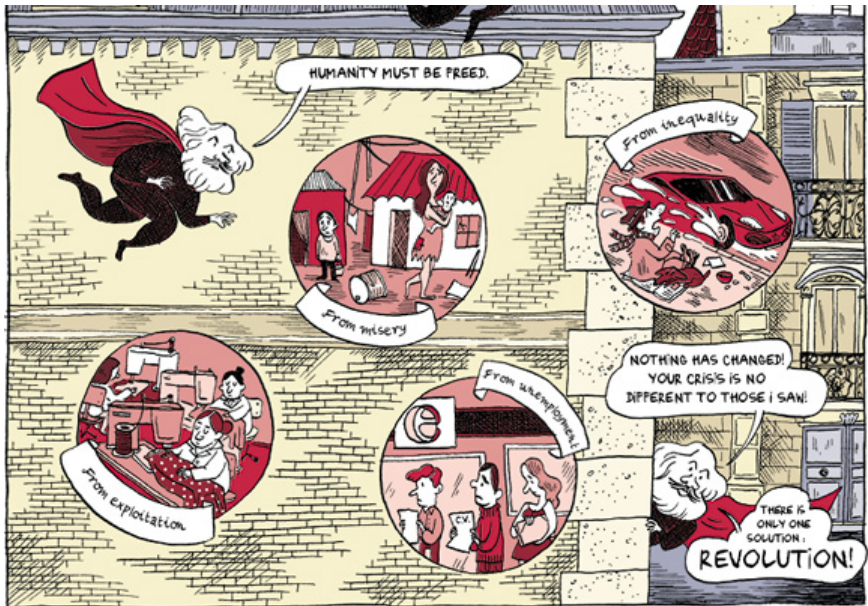


Imagen 28.

Corrine Maier (Autore), Anne Simon (Illustratore) *Marx: An Illustrated Biography*, Nobrow, 2014.



Imagen 29.

Carlo Schneider. *Comic telling the youth in Luxembourgish how to prevent the COVID-19 from spreading by washing their hands on a regular basis.* Wikimedia Commons 2020. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Coronavirus_an_d%C3%A9_Jonk.jpg.



Musical

HABILIDAD DE SABER UTILIZAR Y RESPONDER A LOS DIFERENTES ELEMENTOS MUSICALES (RITMO, TIMBRE Y TONO).

SIN UBICACIÓN ESPECÍFICA EN ALGUNA ÁREA DEL CEREBRO.



Interpersonal

HABILIDAD DE INTERACTUAR Y COMPRENDER A LAS PERSONAS Y SUS RELACIONES.

LA PARTICIPACIÓN DE LOS LÓBULOS FRONTALES EN EL CONOCIMIENTO INTERPERSONAL. LA LESIÓN EN ESTA ÁREA PUEDE PROVOCAR CAMBIOS PROFUNDOS DE LA PERSONALIDAD.



Intrapersonal

HABILIDAD DE COMPRENDERSE A SÍ MISMO Y UTILIZAR ESTE CONOCIMIENTO PARA OPERAR DE MANERA EFECTIVA EN LA VIDA.

INVOLUCRADOS LOS LÓBULOS FRONTALES, YA QUE EN ELLOS SE DESEMPEÑA EL PAPEL CENTRAL DE LA PERSONALIDAD. SI EL DAÑO SE DA EN LA PARTE INFERIOR DE LOS LÓBULOS FRONTALES SE PRODUCE IRRITABILIDAD O EUFORIA Y SI SON EN LA PARTE SUPERIOR SE PRODUCE LANGUIDEZ, LENTITUD Y APATÍA.



Espacial

CAPACIDAD DE PERCIBIR EL MUNDO Y PODER CREAR IMÁGENES MENTALES A PARTIR DE LA EXPERIENCIA VISUAL.

DOMINANCIA EN EL HEMISFERIO DERECHO.

LAS LESIONES EN LA REGIÓN POSTERIOR DERECHA PROVOCAN DAÑOS EN LA HABILIDAD DE ORIENTARSE EN UN LUGAR, RECONOCER CARAS O APRECIAR DETALLES.

Naturalista

HABILIDAD PARA EL PENSAMIENTO CIENTÍFICO, PARA OBSERVAR LA NATURALEZA, IDENTIFICAR PATRONES Y UTILIZARLA DE MANERA PRODUCTIVA.



Logico- matematica

HABILIDAD PARA EL RAZONAMIENTO COMPLEJO, LA RELACIÓN CAUSA-EFECTO, LA ABSTRACCIÓN Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

CIERTAS ÁREAS DEL CEREBRO SON MÁS PROMINENTES PARA EL CÁLCULO MATEMÁTICO QUE OTRAS.



Cinético-corporal

HABILIDAD DE UTILIZAR EL CUERPO PARA APRENDER Y PARA EXPRESAR IDEAS Y SENTIMIENTOS. INCLUYE EL DOMINIO DE HABILIDADES FÍSICAS COMO LA COORDINACIÓN GRUESA Y FINA, EL EQUILIBRIO, LA FUERZA, LA FLEXIBILIDAD Y LA VELOCIDAD.

EL CONTROL DE LOS MOVIMIENTOS SE LOCALIZA EN LA CORTEZA MOTORA, Y CADA HEMISFERIO DOMINA O CONTROLA LOS MOVIMIENTOS DEL LADO OPUESTO.



Lingüística

HABILIDAD PARA UTILIZAR CON GRAN CLARIDAD Y SENSIBILIDAD EL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO, ASÍ COMO PARA RESPONDER A ÉL.

EL ÁREA BROCCA DEL CEREBRO ES LA RESPONSABLE DE LA PRODUCCIÓN DE ORACIONES GRAMATICALES, SI ESTA PARTE SE DAÑA EL INDIVIDUO PUEDE COMPRENDER PALABRAS Y FRASES PERO TENDRÁ DIFICULTAD EN ARTICULAR FRASES SENCILLAS.



7.2.4.5.1 Valor agregado de la Curaduría de Contenidos Visuales
Las técnicas para la presentación de los objetos de curaduría son el eje de la fase de arreglo y lo que aporta un valor agregado. Más aún, se puede asegurar que ya un contenido visual en sí mismo contiene valor agregado. En primer lugar está un valor en la representación, ya que ha sido conformado bajo ciertos parámetros y directrices, tanto del orden del conocimiento que late en su presencia, como de las técnicas de representación y de la gramática visual, por lo que es posible que además encierre valores estéticos que quien tiene la autoría ha otorgado. En segundo lugar se encuentra el valor educativo que cumple en un determinado contexto formativo.

Una oportunidad que la curadora Yesenia Hernandez vislumbraba para la curaduría de contenidos visuales es la de aprovechar las posibilidades creativas retomadas, tal vez, de la publicidad o la mercadotecnia para dejar de hacer al menos la técnica de *zapato con zapato* [gato-gato, perro-perro] en la relación imagen y pie de imagen. Ella comentaba desde su conocimiento profesional al provenir de la comunicación y en particular del periodismo, pero además debido a su experiencia laboral en los equipos de trabajo multidisciplinarios al tratar con personas dedicadas al diseño y la comunicación visual que sólo están a la espera de instrucciones, por lo cual ella considera que estas personas puedan generar estrategias más atractivas para el uso de contenidos visuales con la intención de concretar ideas, generar metáforas, articular una complementariedad entre contenido textual lingüístico y contenido visual, o causar extrañamientos que no son producto del error, sino de la creatividad. Esta consideración está en búsqueda de aumentar las posibilidades de aprendizaje en el alumnado en general y apoyar en particular a, por ejemplo, quienes tienen algún tipo de debilidad visual.

Aunque el talento en la escritura lingüística no es obligatorio, la sinergia de este y de la escritura visual serían un buen recurso para desarrollar

complementos semióticos y de literacidad visual para la expresión de estructuras que contienen el conocimiento en el caso de la curaduría productiva.

El valor agregado que la curaduría densa — la humana — aporta a los contenidos educativos no se reduce a instrucciones de máquina, como los de la inteligencia artificial, ya que la reelaboración, la conexión entre la diversidad de contenidos y la aportación o complementación de contexto son facultades aún en propiedad del ser humano y de los que en algún momento las máquinas tomarán posesión, como lo tienen ya en actividades de atención, verificación y análisis.

El valor agregado en curaduría de contenidos visuales es la capacidad de satisfacer las necesidades formativas, comunicativas, visuales, emotivas y en algunos casos estéticas de los contenidos educativos, así como de hacerlo con eficiencia al cumplir los objetivos educativos, ya sean estos particulares o generales.

Conocer que hay una Economía de la imagen (Barthes) y un Valor de uso digital (Baudrillard) ayuda a comprender otros valores inherentes de las imágenes y en consecuencia de los contenidos visuales. Lo anterior significa que todo el valor que recae, ya de por sí, sobre la categoría imagen, se agrega el valor de uso en su despliegue digital y el de su aplicación dentro de un contexto educativo, todas como actividades humanas, sutiles y sensibles. La curaduría de contenidos visuales como elemento constituyente de la docencia distribuida apuesta por la agregación de valor humano.

En perspectiva, este valor agregado también es exponencial, ya que si se replica en otros contenidos, en otros materiales, en otras áreas y en toda una institución u organización, deja de ser solo parte de una identidad corporativa y comienza a tornarse parte de la imagen corporativa, y

afecta tanto en su relación con la sociedad como entre otras instituciones educativas u otras organizaciones de la industria y los servicios.

Entre los factores siempre humanos que agregan valor a la curaduría de contenidos visuales se consideran: el cuidado ético, el cuidado afectivo y el cuidado en la representación.

En el **cuidado ético** se considera inicialmente la toma de responsabilidad en dos sentidos: al asumirse como un elemento activo dentro de la actividad de curaduría y conocer lo que esa agencia de mediación representa, además de reconocerse como elemento constituyente de la docencia distribuida, y la toma de responsabilidad de los beneficios o consecuencias que devienen de una acertada o no validación de fuentes y recursos. En cuanto al marco legal, también implica el reconocimiento de los derechos de autoría, el respeto a las licencias del uso apropiado designado a las imágenes.

El **cuidado afectivo** se vincula con un involucramiento profundo o implicarse en los proyectos y tratar, escuchar a las personas y saber comunicarse dentro de los equipos de trabajo. Particularmente tiene que ver más con un espíritu de fineza para comprender a un estudiantado con el que seguramente no se tendrá ningún contacto directo. Asimismo, se refiere a la relación sutil con los contenidos educativos que será parte de su expertise, ya que conforma su talento para comunicar visualmente y que sus estrategias promuevan la originalidad, la sorpresa y el sentido de novedad de los mensajes educativos.

El **cuidado en la representación** estaría fundamentalmente resguardado por las ya revisadas técnicas de curaduría de contenidos visuales que se accionan junto con los objetivos de aprendizaje y el tipo de contenido que se vaya a tratar, ya sea en pro de provocar una emoción profunda, sintetizar datos, ilustrar una idea general, hacer referencia a un particular, contar una historia o generar relaciones alusivas.

En resumen, la curaduría de contenidos visuales, al pertenecer a los servicios especializados de curaduría, ya que se tratan con particularidades y suman los valores inherentes de la imagen, es una curaduría de alto valor agregado, y se puede decir también que es una curaduría de alta densidad.

7.2.5 Difusión

La fase de **Difusión** pertenece también a las **actividades de comunicación**, y el principal canal en los EVA será la plataforma de gestión del aprendizaje y su contexto web. Los problemas de montaje en un hipertexto educativo pueden iniciar por los formatos que acepta una u otra plataforma; que el peso del documento visual no esté optimizado para que sea descargado por la persona usuaria de manera ágil; que las personas usuarias tengan los recursos necesarios para finalmente visualizar un objeto, ya sea Java Script actualizado, aplicaciones para realidad aumentada, la capacidad de sus dispositivos y de sus datos móviles, ancho de banda y estabilidad en la conexión a internet.

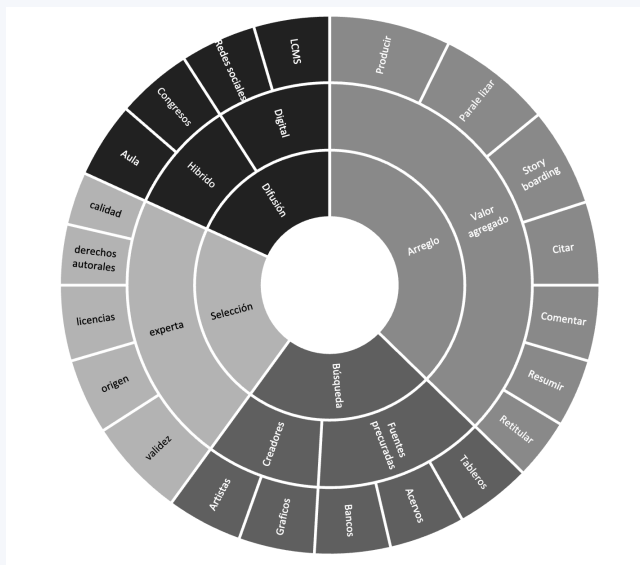
Internet, aunque inició como heredero del diseño editorial, está en la pugna por la generación de sus propias gramáticas, al conjuntarse todas las posibilidades mediales, se ha vuelto un espacio más de complejidad incesante.

7.2.6 Evaluación

La post fase **Evaluación** puede darse de diferentes maneras en diferentes niveles. Inicialmente pasará por una evaluación de pares de personas expertas de la docencia distribuida, el equipo de diseño instruccional y personas expertas en contenidos, o propiamente el profesorado. En el caso de cursos privados, el cliente tendrá un equipo de evaluación para juzgar la calidad del producto. Otra forma es por medio de una aplicación piloto del curso como un acto de evaluación general que realizará una sección del estudiantado; muchas veces este “piloteo” ocurre con el estudiantado formalmente matriculado y el tránsito normal de sus clases. La audiencia final, o propiamente el estudiantado, cerrará con su veredicto el círculo del valor agregado.

Actividad	Habilidades	Operación	Recurso
Diseñar		Crear empatía Inspiración Objetivos de aprendizaje	Humana
Buscar	Habilidades de gestión de la información	Temática Basada en algoritmos Fuentes precuradas	Mixta
Seleccionar	Habilidades de gestión de la información	Experta, Manual Implica factores humanos y subjetivos Selección anticipada	Humana
Arreglar	Actividades de comunicación	Requiere de técnicas -Valor Agregado Arreglo productivo	Humana
Difundir	Actividades de comunicación	LCMS, Redes sociales, Aula, Eventos académicos	Mixta
Evaluar		Auto evaluación Juicio experto Por y desde personas usuarias	Humana

Tabla 23. Fases de la curaduría de contenidos visuales. Fuente: Sandra, Pérez. 2022.



Esquema 38.

Círculo de las 4Ss para la Curaduría de Contenidos Visuales en EVA/ECA.

Fuente: Sandra, Pérez. 2023.

7.3 EL TALENTO EN CURADURÍA DE CONTENIDOS VISUALES

El maridaje entre lo que sabemos hacer y lo que toca hacer.

Cuauhtémoc Medina

Al considerar la existencia de un Talento en Curaduría de Contenidos Visuales para EVA y ECA, se contempla la existencia de los componentes Actitudes, Aptitudes, Conocimientos y Habilidades.

7.3.1 El perfil de Curador/a/e de Contenidos Visuales para EVA y ECA

Nuevos perfiles profesionales para nuevos modelos educativos y de negocio

Algo de lo que se puede descubrir entre las entrevistas de curador/a/e de arte y de contenidos es que, por un lado, en el arte el curador/a/e es un agente reconocido en el campo y además con autoridad conceptual, crítica, intelectual e institucional. En cambio, en los ambientes educativos, la curaduría de contenidos forma parte de la docencia distribuida, aquí la **tarea colaborativa** realizada no hace destacar a nadie. Sin embargo, en la curaduría comercial sucede que hay líderes de opinión denominados *influencers*, que ha provocado un nuevo modelo de patrocinio, y en la que estos personajes se vuelven guías de consumo.

Entonces, la **CCV** pretende complementar los ciclos de producción de materiales educativos en **apoyo** a la **docencia distribuida** con imágenes de alto valor cognitivo para reforzar, complementar y lograr el aprendizaje en el estudiantado.

La **formación de CCV**, aunque no determinante, se sugiere de los campos que estudian la imagen; principalmente de artes visuales, diseño y comunicación visual, cinematografía, comunicación, historia del arte y estética. Sin embargo, esta no es una condición limitante para quienes tengan una sensibilidad interpretativa para lo visual, los paralenguajes y gusten de la semiótica.

Desde esta propuesta, la delimitante del **área del conocimiento** se marca por el hecho de que las personas formadas en estas profesiones ya no tienen que aprender o estudiar lo referente a la teoría y práctica de la imagen y de los textos visuales, y sólo agregarán, a su haber previo, algunos fundamentos basados en estrategias pedagógicas para potencializar su desempeño en el apoyo a la docencia.

La curadora de contenidos Yesenia Hernández comenta al imaginar este perfil en los equipos de producción multidisciplinares de materiales educativos:

Si hubiera gente con esa profesionalización, incluso a nivel de la producción, haríamos mucho más productivas nuestras sesiones de trabajo, porque hay una parte allí de cierta sensibilidad que por mucho que tú como curador de contenidos tengas presente, no dominas, y solamente está en la vena de un diseñador gráfico.

Aunque se reconoce la **estructura de trabajo productivo** — Pre-Producción, Producción, Post-Producción — en la creación de materiales educativos, la CCV se ubicaría en diferentes momentos de la fase de producción y se adoptaría el **Método de las 4Ss** para su ejecución, ya que como se vio en los casos de Yesenia Hernández y Michell Ríos en los que ellas, como diseñadoras instruccionales, parte de su labor es la curaduría de contenidos digitales, ejecutan y reconocen las fases que este método propone sin tener plena conciencia de su existencia. Esto se debe a la

transparencia de internet y sus fórmulas de organización, que se prestan a que el método se modele sin ninguna anomalía drástica y versa entre la actividad comunicativa humana y las estrategias de administración de la información.

Aunque la **escritura** es una constante mencionada por curador/a/e, tanto de arte como de contenidos, en particular quien se dedique a la CCV no necesariamente tendrá que escribir textos académicos, guiones instruccionales, guiones museísticos y museográficos, ni siquiera reseñas o resúmenes de piezas de conocimiento en un *estilo didáctico*, como menciona Roquet.²⁵⁸ Mas bien, se rescata lo que Yesenia Hernández comenta, que sea alguien que pueda generar **formulas creativas**, ya sea en los paratextos, los pies de imagen, como imágenes textuales y sonoras que sean más efectivas para conservar ese contenido en la memoria del estudiantado: para que les emocione, que les descoloque.

Cabe la posibilidad de la **CCV** como **producción de recursos visuales**, tal como lo mencionan las curadoras de contenidos Yesenia Hernández y Michell Ríos cuando una serie de conocimientos, originalmente como un texto lingüístico, sean considerados mejor como un texto visual para su presentación y para facilitar su comprensión, memorización y aprendizaje. Es así que bajo ciertas instrucciones un texto visual puede representar mil y un palabras o ceñirse de sentidos bajo la dirección del texto lingüístico que le acompaña.

Un punto en el que coinciden curador/a/e de arte y de contenidos es que el aprendizaje de la curaduría se da en el campo laboral y, aunque sí hay una formación profesionalizante en Curaduría de Arte, los y las profesionales de esta área reconocen que el verdadero aprendizaje y **el verdadero acto de hacer curaduría está en el hacerlo.**

258 Sandra PHI, "Reflexiones sobre Educación a Distancia." Guillermo Roquet / Entrevista.

	CA Curador/a/e de Arte	CCD Curador/a/e de Contenidos Digitales en Educación	CCV Curador/a/e de Contenidos Visuales para EVA/ECA
Reconocimiento	Agente reconocido	Actividad	En busca del reconocimiento
Gremio	Campo del arte	Metáfora de la docencia	Producción de material educativo
Campo de conocimiento	Cualquiera Orientación a la Historia del Arte, Estética	Cualquiera Se recomienda que tenga habilidades de gestión de la información y de comunicación	Cualquiera Sensibilidad interpretativa para lo visual
Nuevo conocimiento	Historia del Arte, Estética Constante en el ejercicio	Gestión de la información y de comunicación Constante actualización	Bases pedagógicas y didácticas
Método	Personal	4Ss	4Ss
Producción	Exposición Folio Guiones museográfico y museológico Artículos Crítica	Colecciones Artículos Cursos Antologías Congresos Material educativo	Colecciones Material educativo Textos visuales Paratextos creativos
curaduría	humana	mixta	mixta
formación	Escolarizada Campo de trabajo	Campo de trabajo Contexto histórico-tecnológico	Campo de trabajo Contexto histórico-tecnológico
técnicas	Disonancia Conmoción Activación de la memoria Estimulación sensorial Emocional- experiencial Reconfigurar-repensar-reubicar-resignificar	-Petitular, Resumir, Comentar, Citar, Storyboarding, Paralelizar -Reorganizar, Repensar, Dar sentido -Síntesis conceptualización	Gato-gato/perro-perro/zapato con zapato Síntesis Conceptualización

Tabla 24. *Fases de la curaduría de contenidos visuales.*

Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

La situación es diferente para curador/a/e de contenidos, para quienes apenas en sus espacios laborales se reconoce la curaduría como una actividad dentro de toda su labor y que ellos han aprendido como una necesidad surgida, por un lado, por las **condiciones de la actual gestión y acceso a la información**, y por otro, por los **nuevos modelos educativos y de negocio**.

Curador/a/e de contenidos visuales se enfrentará a retos que no estarán relacionados con el mismo hecho de la curaduría, ya que por su formación tienen ya desarrollado este talento. Esto se refiere y se reconoce durante los procesos creativos de estos perfiles.

Por ejemplificar lo anterior, cuando los profesionales de Diseño y Comunicación Visual se enfrentan a la creación de un texto visual, inician con los objetivos propios de la petición diseñística y los objetivos creativos, artísticos y estilísticos que desean alcanzar y/o de los que se saben capaces. Su Búsqueda puede ser doble, entre referencias que le proporcionen rutas de sentido y de solución estilística, hasta la propia búsqueda en la imaginación. De ahí la Selección de elementos compositivos visuales que darán estructura, sentido y poder a ese texto visual en potencia. El Arreglo será la composición misma de la imagen, qué características resaltar, qué colores fijarán mejor una intención, qué formas podrán transmitir ciertas sensaciones. Generalmente la publicación inicia desde que se comparte un documento, bien con la clientela o con la estructura jerárquica superior en el trabajo. Por supuesto, no tardará mucho en recibir retroalimentación: los cambios y ajustes no se hacen esperar después de una evaluación inicial.

Es así que se rescata del análisis de **Proceso** entre curador/a/e de arte y contenidos que, en efecto, las fases más intensas para realizar CCV están focalizadas en la **Búsqueda** (dónde encontrar lo que se necesita), la **Selección** (qué elegir de lo encontrado) y el **Arreglo** (cómo dar sentido a la colección), que no necesariamente se reduce al espacio, puesto que no hay tantas opciones a este respecto: o es una red social o un LCMS

en los que hay que apearse a sus posibilidades: más bien aquí se consideraría, por ejemplo, la agregación de una contextura lingüística creativa.

También se han descubierto algunos **factores que no son determinantes** para ejercer la CCV como la **formación en instituciones públicas o privadas**, así como el **nivel académico de formación**, ya que entre los participantes de las entrevistas su formación ha ocurrido indistintamente en ambos tipos de institución. En cuanto al nivel académico entre curadores de contenidos digitales se cuenta desde licenciatura hasta doble doctorado, situación que contrasta con el grupo de curaduría de arte: cuatro de los participantes tienen doctorado y una maestría; al final hay un balance. **La edad tampoco frena la incursión** a la CCV, ya que el entrevistado con más edad es en curaduría de contenidos digitales y supera los sesenta años.

Al hacer referencia al **reconocimiento del título** como curador/a/e de contenidos visuales, se siguen, por un lado, las palabras del curador Cuauhtémoc Medina y la curadora de arte Roselín Rodríguez en cuanto a que este se obtiene por **autoproclamación** y, entonces, igual que han hecho Rohit Bhargava y Javier Guallar, se puede manifestar que se reconoce la Curaduría de Contenidos Visuales como una especialización realizable por los profesionales de la imagen, y al curador/a de contenidos visuales como una figura que forma parte de la producción de materiales impresos e hipermediales bajo los nuevos modelos educativos y de negocio.

Al hablar de memoria, la militancia de la memoria de Sol Henaro ayudaría a entender que una de las funciones de la curaduría de contenidos visuales en el contexto educativo es para fomentar el recuerdo que contribuye a la retención de un conocimiento y hacerlo significativo, por lo que CCV es, respecto a los procesos de aprendizaje, militante de las memorias de corto y largo plazo y de trabajo.

Por lo que se ha revisado con curador/a/e en entrevista, se puede decir

que la Curaduría de Contenidos Visuales — CCV — en EVA se da en dos direcciones. La primera es una **curaduría sin edición** de los recursos, lo que significa que no se alteran ni directa ni indirectamente las imágenes, aunque hay, por supuesto, algún tipo de arreglo y la agregación de valor educativo por medio de la técnica que sea necesaria. Esto es, se diseña el cauce de un sentido que seguirá la polisemia de un contenido visual.

La segunda dirección de la CCV sería una **curaduría referencial** o de referencia, en la que se recopila una serie de contenidos, no sólo con la posibilidad de editarlos sino de subcrear algo a partir de elementos de los recursos iniciales. No se niega la posibilidad de que esto suceda con otro tipo de recursos como el mismo texto, el audio y el video, por mencionar otro tipo de medios susceptibles de ser curados.

Conocimientos	-formación profesional en áreas vinculadas al estudio y creación de la imagen, literacidad visual -estrategias de enseñanza -bases pedagógicas del aprendizaje
Aptitudes	-leer y escribir textos visuales -distinguir contextos -identificar material -consciencia de trabajar con audiencias
Habilidades	-Gestión de la información -Comunicación
Actitudes	-trabajar con audiencias, consultar-ayudar colegas, empatía, sensibilidad -sentido ético, emprendeduría de sí, toma de responsabilidad -afición por una temática, gusto por las plataformas digitales, adaptación al cambio, gusto por experimentar
Factores no determinantes	-Formación en instituciones públicas o privadas -Nivel académico -Edad -Identidad de género
Título	-Autoproclamación

Tabla 25. *Talentos profesionales de la CCV.* Fuente: Sandra, Pérez. 2022.

7.4. APROXIMACIÓN A LA LECTURA Y SELECCIÓN DE IMÁGENES

El campo que se ha dejado preparado en los conceptos revisados en el subíndice 3.4 *Modelo de Análisis de la Imagen Didáctica* con la propuesta de Clark y Lyons ²⁵⁹ sobre la función de las imágenes para la enseñanza, basada y ampliada a su vez en la de Carney y Levin ²⁶⁰, así como la categorización de los contenidos educativos —declarativos, procedimentales y actitudinales— se le suman las posibilidades de las técnicas de curaduría para el arreglo de contenidos visuales anteriormente revisadas —retitular, resumir, comentar, citar, storyboarding, paralelizar— para proponer como producto de su abstracción un modelo para la organización, identificación y curación de imágenes que prevé, por las categorías y ejemplos que contiene, coadyuvar en la actividad de quien realiza la curaduría de contenidos visuales.

Al mismo tiempo se prevé útil no solo para las personas profesionales de la imagen, sino también para aquellas involucradas en los equipos multidisciplinares de la docencia distribuida en la realización de los diversos soportes de la educación y la formación en las instituciones y en las organizaciones del mercado laboral.

El modelo en cuestión se presenta en una figura circular, en la que en el centro se parte de la identificación de las tres categorías de conocimiento —declarativos, procedimentales y actitudinales—; inmediatamente se divide en los subtipos de conocimientos —conceptos, principios, explicaciones; datos, hechos; procesos, ejecuciones, acciones; cognitivo, afectivo, conductual—. Para más precisión, revisar la tabla 7.

259 Ruth Colvin Clark y Chopeta Lyons, *Graphics for Learning. Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials*.

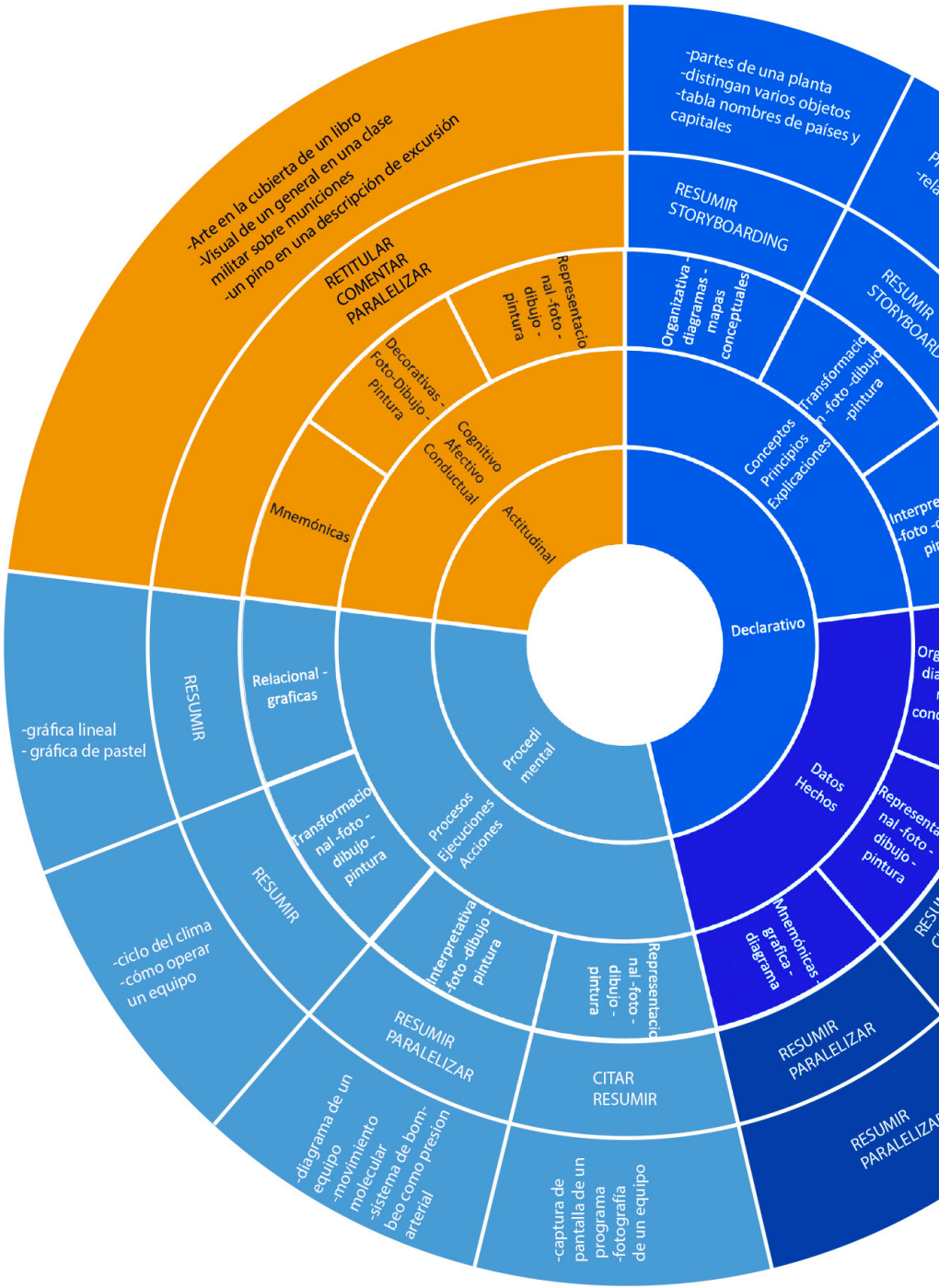
260 Russell Carney y Joel Levin, *Pictorial Illustrations Still Improve Students' Learning From Text*.

En el siguiente nivel se presentan las posibilidades del tipo de imagen que le corresponde a cada contenido de acuerdo con la clasificación por la función educativa de la imagen de Clark y Lyons, que parece ser intento transdisciplinar amplio y ambicioso, al generar lazos entre el contenido visual y el contenido lingüístico educativos.

El cuarto nivel presenta las posibilidades de aplicación de las técnicas de curaduría. Aunque en algunos tipos de imagen del modelo de Clark y Lyons no hay duda de qué técnica es la más adecuada, por un lado las técnicas no son privativas de ciertos tipos de contenido o imagen, y es posible que ocurra más de una técnica al arreglar un contenido visual. Las que se proponen en la herramienta son las que más alta posibilidad de uso pudieran tener.

El último nivel describe solo algunos ejemplos que pueden orientar la curaduría.

Entonces, si bien se espera que quien ejerza la curaduría de contenidos visuales cuente con el conocimiento pedagógico elemental que en esta investigación se propone, en el uso de la herramienta se puede partir de la identificación de la categoría del contenido, o bien del tipo de imagen que ya se tenga en consideración, y esto puede guiar la mira, desde el inicio de las fases, como en la búsqueda y la selección.







CONCLUSIONES

Es innegable que la tecnología digital ocupa actualmente un importante espacio en nuestro hacer y ser cotidiano, y ha dejado de ser algo a lo que se aspire, a lo que se critique, o a lo que se le pueda ejercer resistencia. Los diversos procesos de la humanidad se han modificado, tal como ha sucedido en cada etapa de la historia de la humanidad, y también se han modelado nuestros comportamientos debido a la incorporación cotidiana de una nueva tecnología hasta volverse un medio transparente, que al dejar de ser novedad se convierte en lo habitual, y se genera un cambio cultural transformador.

También es verdad que la, aún persistente, revolución digital ha afectado el comportamiento organizacional y las necesidades del mercado, así como la oferta y la demanda laboral. Es evidente que la sustitución del ser humano por máquinas y sistemas automatizados es una tendencia que se acentuó desde la primera revolución industrial, en la búsqueda de la simplificación de la mano de obra operacional y, por ende, de la optimización de recursos de todo tipo.

Lo cierto es que la curaduría es un trabajo que hasta hoy sólo es realizable por el ser humano, el cual no puede ser sustituido todavía por una máquina o por un sistema inteligente. Cierto es que existe la curaduría logarítmica que, a pesar de estar muy avanzada, aún no ha alcanzado el espíritu de fineza, de sutileza y de sentimiento que sólo la curaduría humana puede lograr.

Estos sistemas complejos de curaduría logarítmica deben programarse para realizar ciertas operaciones, aunque siempre necesitan la supervisión humana continua para evitar que se filtre información errónea o simplemente asociada por algún elemento en común durante la búsqueda de coincidencias.

En el campo fértil de la imagen, un ejemplo inmediato que se posiciona por encima de cualquier otro sistema es el buscador por imágenes de Google, un potente método que, por medio de la asociación de figura y color, arroja resultados asociados a estos elementos con un latente rango de error por el cual la compañía ha tenido que ofrecer disculpas por afectar la integridad de las personas usuarias por articulaciones de coincidencias erróneas.

Otra muestra de este tipo de sistemas, más apropiado en la curaduría de imagen, es Pinterest, que cuenta también con un sistema de búsqueda por asociación de forma y color, que no deja de ofrecer un potencial parcial de resultados. Pero es de reconocerse que al inicio de esta investigación el algoritmo de esta red social era menos acertado de lo que lo es actualmente, ya que se nota un perfeccionamiento en el reconocimiento de formas y texturas, y ha reducido, por ende, el error.

La plataforma Behance para personas creativas de la imagen, perteneciente a la nube creativa de la empresa Adobe, también cuenta con una inteligencia artificial para encontrar las coincidencias visuales entre una imagen elegida por la persona usuaria y una variedad de resultados que por forma y color se asemejan dentro de la colección. En la actualidad se puede presumir que el algoritmo de Behance está en una fase inicial de enseñanza, ya que le queda un largo arco de aprendizaje y de colaboración.

Con toda seguridad las siguientes investigaciones en curaduría de contenidos visuales tendrán que orientarse a un suceso transversal a la producción y la curaduría de imágenes, que son las inteligencias artificiales generativas. Si bien la curaduría está íntimamente relacionada a la creación- producción, las regulaciones, estrategias, métodos y técnicas para esta vertiente de la curaduría quedan en el tintero.

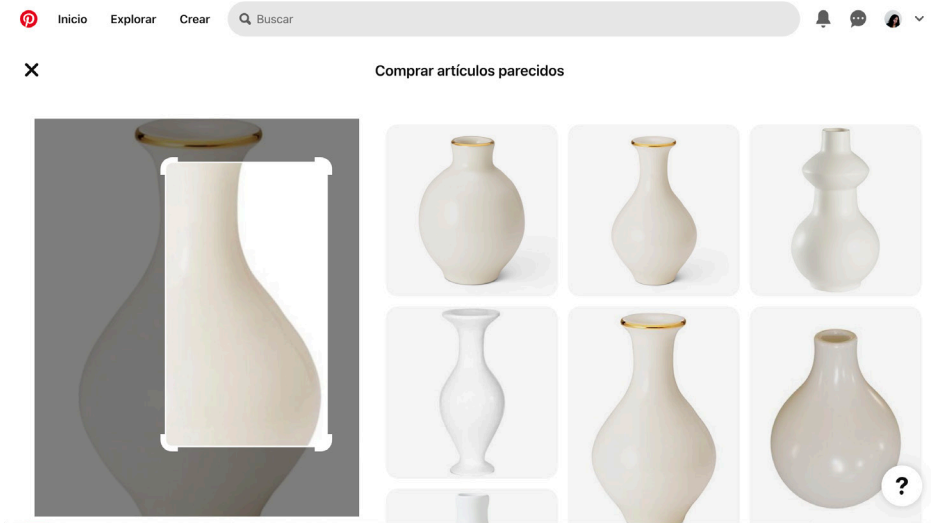
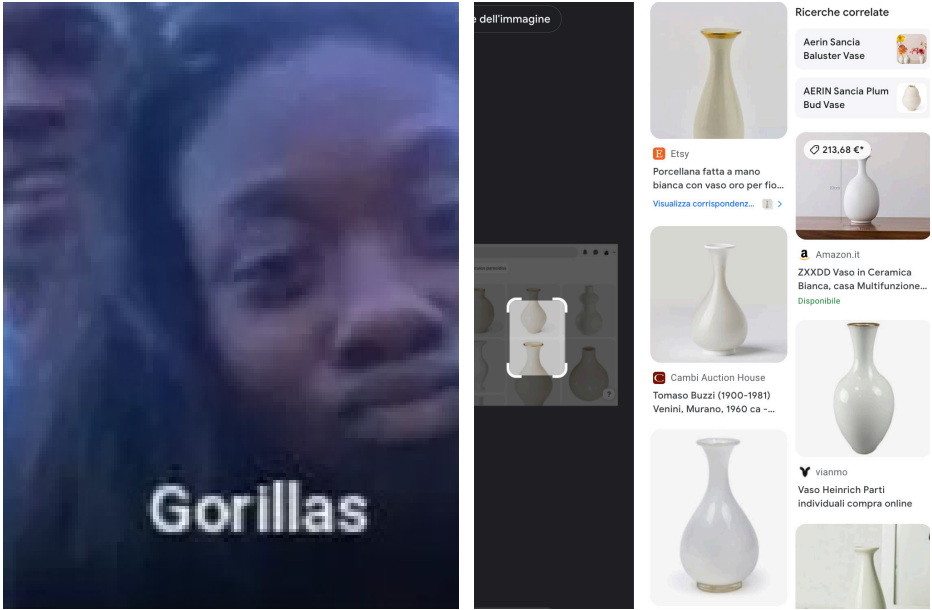


Imagen 31.

Resultados de curaduría algorítmica no semántica en el metabuscador Google y en la red social Pinterest. Fuente: Sandra, Pérez. 2019-2023.



Similar a ▼ ▼

Ver proyecto completo

Jesus jaramillo gomez

Stephanie Mirza

Daniel Kaiber Tirelli

Información

mohamed mamdouh

Información

Ahmed

Hasan Türkoğlu

Mohd Firdaus Bin Poud

Información

Sandra PHI

Kino Lockhart

Información

Ederson Mor

Información

Rahul Gill

Información

Imagen 32.

Dibujo a mano del 2020 y su resultado en programación algorítmica semántica generativa en aplicación web.

Resultados de curaduría algorítmica no semántica en Behance.

Fuente: Sandra, Pérez. 2020-2023.

El derecho universal al acceso a la información pone en evidencia las necesidades de la sociedad conectada y de las organizaciones bajo las actuales formas de producción, y es en este contexto donde la curaduría toma forma como uno de los rasgos característicos de las nuevas generaciones de profesionales de la clase creativa, en el cual la promoción de las habilidades del pensamiento creativo y la resolución de problemas se revalorizan dentro de una economía que apuesta por el conocimiento, los proyectos, las innovaciones y los nuevos paradigmas.

Dicho lo anterior, esta investigación pretende dar visibilidad al valor agregado que puede aportar a los equipos interdisciplinarios una persona profesional de la imagen y experta en la curaduría y sus fases para ampliar las posibilidades de aprendizaje en EVA y ECA. Debido a esto, parte de la tarea inicial es concientizar a las instituciones educativas y a las organizaciones de que las personas expertas en imagen son las adecuadas para resolver las actividades de comunicación y curaduría visual de manera profesional y no amateur, o no limitada como con los algoritmos. Si se ganara ese lugar en el consciente colectivo de las industrias y las instituciones, al mismo tiempo la figura de curador/a/e adquirirá más *permisos* para involucrarse con una mayor participación en los contenidos y generar entramados conceptuales entre textos lingüísticos y visuales.

La curaduría de contenidos visuales pretende complementar los ciclos de producción de los materiales educativos en apoyo a la docencia distribuida, con imágenes de alto valor cognitivo para reforzar, complementar y ampliar el aprendizaje en el estudiantado.

Por añadidura, se busca el enriquecimiento interdisciplinar y transdisciplinar por la adquisición del conocimiento en aspectos pedagógicos de los profesionales de la imagen y la alfabetización visual de los docentes y, en consecuencia, que estos conocimientos permitan formar nuevos perfiles profesionales para nuevos modelos educativos y de negocio, con

el fin de ampliar las posibilidades de empleabilidad de profesionales de la imagen.

Por lo que al aspecto social respecta, con las prácticas aquí documentadas se persigue la generación de ambientes digitales locales y más armónicos entre las personas productoras de imágenes, las instituciones y las organizaciones, al respetar los derechos autorales y licencias de uso de recursos, a su vez que a las personas creadoras de imágenes se les dé crédito y visibilidad. Y así, diversificar el alcance de las buenas prácticas del cosmos digital a otras esferas de la actividad humana.



FUENTES DE INFORMACIÓN

1BuenTip “Creative Commons | Qué es, como funciona y licencias CC”. <https://www.youtube.com/watch?v=Mf9ACZy4OI8>. Consultado 4 Feb 2022.

ACNUDH. Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, <https://www.ohchr.org/sp/professionalinterest/pages/cescr.aspx>. Consultado 4 Feb 2022.

Austin, John. *How to Do Things with Words*. Harvard University Press, 1975.

Akbulut, Ezgi. “Debiasing Framing Effect: Analytical Processing And Explicit Warning”. 2015. Middle East Technical University. Tesis para obtener el grado de maestría en administración de empresas.

Bal, Mieke. *Traveling Concepts in the Humanities. A Rough Guide*. University of Toronto Press. 2002.

Balzer, David. *Curationism: how curation took over the art world and everything else*. Coach House Books. 2014.

Baldacci, Massimo. *Trattato di pedagogia generale*. Carocci. 2012.

Baudrillard, Jean. *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Editorial Anagrama. 4aEd, 1997.

Betts, Ben y Allison Anderson Eds. *Ready, Set, Curate*. Association for Talent Development. 2016.

Benjamin, Walter. *Figure dell'infanzia*. Raffaello Cortina Editore, 2012.

Beuchot Mauricio. *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*. Itaca. 2aEd, 2000.

Bhargava, Rohit. "Manifiesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future". Web blog post Rohit Bhargava, *Rohit Bhargava*, 30 Sep. 2009, www.rohitbhargava.com/2009/09/manifesto-for-the-content-curator-the-next-big-social-media-job-of-the-future.html. Consultado 3 de febrero 2019.

Bhargava, Rohit. "The 5 Models Of Content Curation", *Rohit Bhargava*. 31 Mar 2011. <https://www.rohitbhargava.com/2011/03/the-5-models-of-content-curation.html>. Revisado 16 de octubre 2019.

Bhaskar, Michael. *Curaduría. El poder de la selección*. Fondo de Cultura Económica, 2017.

Berger, John. *Modos de Ver*. Gustavo Gili. 2000.

Bernstein, Richard. *Filosofía y democracia: John Dewey*. Herder Editorial, 2011.

Bizquera, Rafael. *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla. 2009.

Bocchiesi, Enrico. *Humanidad y complejidad*. Polifonía de la educación. Editorial Universitas UNED, 2016.

Bocchiesi, Enrico. *Literacidad a lo largo del currículo. Un enfoque interdisciplinario para el análisis crítico de la realidad*. Morlacchi Editore U.P., 2019.

Bodenmann-Ritter, Clara. *Joseph Beuys. Cada hombre un artista*. Editorial Antonio Machado, 2005.

Boehm, Gottfried. *Cómo generan sentido las imágenes. El poder del mostrar*. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. 2017.

Bolter, David y Richard Grusin. *Remediation*. Understanding New Media. MIT Press. 2000.

Carney, Russell y Joel Levin. "Pictorial Illustrations Still Improve Students' Learning from Text". *Educational Psychology Review*. vol. 14, no. 1, 2002, pp 5-26. Research Gate, www.researchgate.net/publication/263116114_Pictorial_Illustrations_Still_Improve_Students'_Learning_from_Text. Consultado 11 de septiembre 2019.

Carr, Nicholas. *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*. Debolsillo. 2019.

Clark, Ruth Colvin y Chopeta Lyons. *Graphics for Learning*. Pfeifer. 2017.

Costa, Joan y Abraham Moles, *Imagen didáctica*. CEAC, 1991.

Cowen, Tyler. *The Age of the Infovore*. Plume. 2010. eBook.

De la Parra, Eduardo. Retransmisiones televisivas, derechos de autor y telecomunicaciones. S. Otras publicaciones. Suprema Corte de Justicia de la Nación - Centro de Estudios Constitucionales, 2017.

Deshpande, Pawan. "Six content curation templates for content annotation". *The Curata blog*. 13 Ago 2013. <https://www.curata.com/blog/6-content-curation-templates-for-content-annotation>. Consultado 24 feb 2020.

Dewey, John. *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan, 1930.

Díaz Barriga, Frida. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Editorial Mc Graw Hill, 2010.

Domanska, Ewa. "El viraje performativo en la humanística actual". *Criterios*. no. 37, 2011, pp124-142.

Dudley, Joan. "One Picture is Worth a Thousand Words: A Pictorial Word Journey Through the Orbis Pictus of J.A. Comenius". Saint Louis University ProQuest Dissertations Publishing. 2010.

Edwards, Betty. *The New Drawing on the Right Side of the Brain*. Penguin Putnam, 1999. Estados Unidos de América.

Facebook. Servicio de ayuda. <https://es-la.facebook.com/help>. Consultado 5 Feb 2022.

Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra Editora. 2015.

Fidler, Roger. *Mediamorphosis: Understanding new media*. Pine Forge Press, 1997.

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. Siglo veintiuno editores, 1968.

Freire, Juan. "Cultura digital y prácticas creativas en educación". *Universities and Knowledge Society Journal*, vol.6, no.1, 2009. Universitat Oberta de Catalunya.

Freire, Juan. "Los futuros de los content curators (o de los comisarios digitales)" *Nómada, blog de Juan Freire*. Sociedad y conocimiento abiertos, Juan Freire 22 Oct. 2011. nomada.blogs.com/jfreire/2011/10/index.html. Consultado 9 de agosto 2019.

Fumagalli, Andrea. *Bioeconomía y capitalismo cognitivo. Hacia un nuevo paradigma de acumulación*. Traficantes de sueños. 2010.

Gadamer, Hans G. *El estado oculto de la salud*, Gedisa editorial, 2017.

Gadamer, Hans G. *Verdad y método*. 14ª Ed., Ediciones Sígueme, 2017.

GNU, <https://www.gnu.org>. Consultado 5 Ene 2022.

Gombrich, Ernst. *Arte e ilusión*. Gustavo Gili, 1979.

González, César. *Apuntes acerca de la representación*. UNAM. Instituto de Investigaciones Filológicas. 2005.

Goss, Adrienne K. "Codifying a Commons: Copyright, Copyleft, and the Creative Commons". <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>. Consultado 4 Feb 2022.

Guallar, Javier y Javier Leiva-Aguilera. *El content curator*. Editorial UOC, 2013.

Guallar, Javier. "Técnicas de curación de contenidos", *Los Content Curators*. 9 may 2021. <http://www.loscontentcurators.com/tecnicas-de-curacion-de-contenidos/>. Consultado 10 de septiembre 2021.

Guallar, Javier. "Sistema personal de content curator con balance de 5 años", *Los Content Curators*. 9 may 2021. <http://www.loscontentcurators.com/sistema-personal-de-content-curator-con-balance-de-5-anos/>. Consultado 6 de enero 2021.

Guallar, Javier, et al. "Curación de contenidos en periodismo. Indicadores y buenas prácticas". *Revista Española de Documentación Científica*, 44 (2), e296, 2021, pp. 1-15, <https://doi.org/10.3989/redc.2021.2.1742>. Consultado 1 Dic 2021.

Hablemos Derecho. "Programa Nacional de Asistencia Jurídica AC. Los Derechos de Autor en México". <https://www.youtube.com/watch?v=PCD9o0bsPNg>. Consultado 8 Feb 2022.

Heidegger, Martin. *El ser y el tiempo*. Fondo de Cultura Económica. 2009.

Hernández, Edgar. "Seminario de Crítica de Arte", 2020, MUAC, UNAM.

Hernández, Roberto. *Metodología de la Investigación*. 6ª ed., McGraw Hill Education, 2014.

Hoffmann, Jens (Ed). *Ten fundamental Questions of Curating*. Fiorucci Art Trust. 2013.

Husserl, Edmund. *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Libro Primero: Introducción general a la fenomenología pura. Fondo de Cultura Económica. 1962.

IJJ-UNAM. “Ley Federal del Derecho de Autor: comentarios a la reciente reforma”, <https://www.youtube.com/watch?v=6ANJey-3BOM>. Consultado 9 Feb 2022.

Indautor. Instituto Nacional del Derecho de autor. <https://www.indautor.gob.mx/>. Consultado 6 Feb 2022.

Instagram. Servicio de ayuda. <https://help.instagram.com>. Consultado 5 Feb 2022.

Iyengar, Sheena. *The Art of Choosing*. 2a Ed. Twelve. 2011.

Jarche, Harold. “Seek Sense Share”, *Harold Jarche*. 11 feb 2010. <https://jarche.com/2010/02/seek-sense-share/>. Consultado 26 de mayo 2020.

Jeffery, Celina (Ed). *The Artist as a Curator*. Intellect. 2015.

Kahneman, Daniel y Amos Tversky. “Prospect theory: An analysis of decision under risk.” *Econometrica: Journal of the Econometric Society*, 1979, pp. 263-291.

Kim, Jeonghyun, et al. “Competencies Required for Digital Curation: An Analysis of Job Advertisements”, *The International Journal of Digital Curation*, vol. 8, no.1, 2013, pp. 66-83, doi:10.2218/ijdc.v8i1.242. Consultado 17 Oct 2019.

Krippendorff, Klaus. *Content Analysis. An Introduction to its Methodology*. 2ª ed., Sage Publications, 2004.

Kuckartz, Udo. *Qualitative Text Analysis. A Guide to Methods, Practice & Using Software*. Sage Publications. 2014.

León, Beatriz. *La investigación y la profesión del investigador en un museo de arte mexicano*. Instituto Nacional de Antropología e Historia, Universidad Iberoamericana. 2005.

Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy. *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama. 2019.

Mangone, Carlos y Jorge Warley. *El manifiesto*. Editorial Biblos, 1994.

Merleau-Ponty Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Planeta, 1994.

Mitchell, William. *¿Qué quieren las imágenes?. Una crítica de la Cultura Visual*. Sans Soleil. 2017.

Mora, Francisco. *Neuroeducación. Sólo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza. 2013.

Morris, Charles. *The open self*. Prentice-Hall, Inc. 1948.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili, 2007.

Obrist, Hans Ulrich. *Ai Weiwei. Conversaciones*. Editorial Gustavo Gili, 2014.

Obrist, Hans Ulrich. *Breve Historia del Comisariado*. Exit Publicaciones. 2010.

Obrist, Hans Ulrich. *Ways of Curating*. Faber and Faber. 2014.

O'Neil Paul, Mick Wilson y Lucy Steeds (Eds). *The Curatorial Conundrum: What to Study? What to Research? What to Practise?*. MIT Press. 2016.

Organización Internacional de la Propiedad Intelectual <https://www.wipo.int/portal/es/>. Consultado 9 Feb 2022.

Paniagua, María. *Neurodidáctica: Una nueva forma de hacer educación*. Fides et ratio (72-77).

Parks, Sara. "Drawing and Brain research. A Special Report".

Pérez, Miguel. "Tecnologías de la mente. Las formas de la mediación del aprendizaje". *Cola de pez*. 6 May 2015. <https://www.coladepez.com/educationxxi/tecnologias-de-la-mente-las-formas-de-la-mediacion-del-aprendizaje/>. Consultado 10 de septiembre 2015.

Pérez, Sandra. "Creación de contenidos educativos digitales para el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Dirección de Arte II". 2017. Universidad Nacional Autónoma de México. Tesis para obtener el grado de Maestría.

Pinterest. "Copyright". <https://policy.pinterest.com/es/copyright>. Consultado 5 Feb 2022.

PHi, Sandra. "Reflexiones sobre Educación a Distancia." Guillermo Roquet / Entrevista. Video en línea. YouTube, 8 Ene. 2014. Web. 20 Nov. 2013.

Porter, Michael. *Ser competitivo*. 9a ed. Deusto. 2017.

Porter, Michael. *Ventajas competitivas*. Editorial Mexicana Continental. 1985.

Prada, Juan. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal. 2018.

Pró, Maité. *Aprender con imágenes. Incidencia y uso de la imagen en las estrategias de aprendizaje*. Paidós. 2003.

Project.” Chicago-Kent Law Review, vol. 82, no. 2, 2007, p. 963-996. HeinOnline.

Reig, Dolors. “Content curator, Intermediario del conocimiento: nueva profesión para la web 3.0.” *El caparazón*. 9 Ene. 2010. www.dreig.eu/caparazon/content-curator-web-3/. Consultado 9 de agosto 2019.

Rosenbaum, Steven. *Curate This: The Hands-On, How-To Guide To Content Curation*. Magnify Media. 2014. eBook.

Saldaña, Johnny. *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. Sage Publications, 2009. Reimpresión 2010.

Siemens, George. *Conociendo el conocimiento*.

Siemens, George. “Learning and Knowing in Networks: Changing roles for Educators and Designers”. January 2008, Paper 105, University of Georgia ITFORUM. [//eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP233/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1%20%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%B9%CE%F%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%AF%CE%B1%CF%82/Siemens%202008.pdf](http://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP233/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1%20%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%B9%CE%F%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%AF%CE%B1%CF%82/Siemens%202008.pdf).

Stein, Bob. “Reading and Writing in the Digital Era.” *Discovering Digital Dimensions, Computers and Writing Conference*, 23 May 2003, Union Club Hotel, West Lafayette, IN. Keynote Address.

Taylor, Diana. *Acciones de memoria: performance, historia y trauma*. Fondo Editorial Asamblea Nacional de Rectores, 2012.

“The DDC Curation Lifecycle Model.” Digital Curation Centre, <https://www.dcc.ac.uk/guidance/curation-lifecycle-model>. Consultado 2 Abril 2021.

Tolkien, John Ronald Reuel. On Fairy Tales. Essay. Web. 19 Jun. 2015.

Vilches, Lorenzo. *La lectura de la imagen*. Prensa, cine, televisión. Paidós, 1984. 6ª reimpresión 1997.

Vilchis, Luz. *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. UNAM-ENAP. 1995.

Vilchis, Luz y Thelma Torres. *Antología de textos de semiótica en diseño gráfico*. UNAM- ENAP. 1995.

Vygotsky, Lev. *Pensamiento y Lenguaje*. Booket. 2015.

YouTube. “Derechos de autor y administración de derechos”. https://support.google.com/youtube/topic/2676339?hl=es-419&ref_topic=6151248. Consultado 5 Feb 2022.

Zamora, Fernando. *Filosofía de la imagen*. Lenguaje, imagen y representación, Espiral- UNAM FAD, 2007. 4ª reimpresión 2015.

ANEXOS

Instrumentos

Entrevista semiestructurada

CURADOR DE CONTENIDOS EDUCATIVOS

DATOS DEMOGRÁFICOS
Nombre Edad
DATOS DE FORMACIÓN PROFESIONAL
+¿Cuál es tu formación profesional? +¿Dónde estudiaste, en qué institución?
DATOS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL
+¿Cómo se llama la empresa donde estás laborando? +¿Es iniciativa privada o pública? +¿Desde cuándo trabajas allí? +¿Cuál es el puesto que ocupas, cual es tu nombramiento? +¿Cuál es la actividad principal que desarrollas? +¿Para qué tipo y/o nivel de formación son los cursos que diseñas?
CURADURÍA

- +Con tus propias palabras, ¿Qué es la curaduría de contenidos?
- +¿Cuáles son tus fuentes principales de recursos a consultar?
- +¿Podrías definirme quién es un curador de contenidos?
- +¿Cómo te imaginas qué sería ese profesional? ¿A qué se dedica o a qué se dedicaría?
- +¿O qué ha estudiado para ser un curador de contenidos?
- +¿Cuál crees tú que es el perfil más adecuado para hacer esa labor, que tenga ese bagaje, esa experiencia previa?
- +¿Con qué habilidades debe contar un curador de contenidos?
- +¿Qué tan importante es la habilidad social?
- +¿Crees que esté de por medio un conocimiento como de análisis del discurso?
- +¿Todos los proyectos implican en el proceso tu participación con la curaduría de contenidos, o hay alguno que no?
- +¿Cómo inicias o qué haces cuando inicias el proceso de curaduría de contenidos?
- +¿Qué haces cuando haces curaduría de contenidos, en general?
- +¿Cómo aprendiste a curar contenidos o aprendiste a hacer curaduría de contenidos?
- +¿Qué tipo de contenido es el que curas habitualmente?
- +¿Qué verbos y tal vez al mismo tiempo podrías describir el proceso de curaduría como tú lo haces?
- +¿Cómo puedes describir qué es lo que haces o cómo decides que necesitas colocar una imagen en un contenido?
- +¿A qué tipo de fuentes recurres para obtener imágenes?
- +¿Cómo sabes que una imagen ilustra bien o contiene en sí misma un conocimiento?
- +¿la curaduría que tú haces, en el curso finalmente no se presenta hasta donde termina la curaduría, sino que también la procesas como un contenido que generas, un nuevo contenido?
- +¿Identificas un antes y un después en tu labor con: la comunicación digital, el arte digital y la actual emergencia sanitaria? (NUEVA)

LO QUE NO SE PREGUNTO

- +¿Tienes algún espacio: diario, blog o red social donde escribas o reflexiones acerca de tu actividad profesional?

CURADOR DE ARTE

DATOS DEMOGRÁFICOS

Nombre
Edad

DATOS DE FORMACIÓN PROFESIONAL

- +¿Cuál es tu formación profesional?
- +¿Dónde estudiaste, en qué institución?

DATOS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL

- +¿Cómo se llama la institución donde laboras?
- +¿Es iniciativa privada o pública?
- +¿Desde cuándo trabajas allí?
- +¿Cuál es el puesto que ocupas, cual es tu nombramiento?
- +¿Cuál es la actividad principal que desarrollas?
- +¿Para qué tipo públicos exhiben?

CURADURÍA DE ARTE

- +Con tus propias palabras, ¿Qué es la curaduría de arte?
- +¿Cuáles son tus fuentes principales de recursos a consultar?
- +¿Podrías definirme quién es un curador de arte?
- +¿Cómo te imaginas qué sería ese profesional? ¿A qué se dedica o a qué se dedicaría?
- +¿O qué ha estudiado para ser un curador de arte?
- +¿Cuál crees tú que es el perfil más adecuado para hacer esa labor, que tenga ese bagaje, esa experiencia previa?
- +¿Con qué habilidades debe contar un curador de arte?
- +¿Qué tan importante es la habilidad social?
- +¿Crees que esté de por medio un conocimiento como de análisis del discurso?
- +¿Todos los proyectos implican en el proceso tú participación con la curaduría de arte, o hay alguno que no?
- +¿cómo inicias o qué haces cuando inicias el proceso de curaduría de arte? ¿Qué haces cuando haces curaduría de arte, en general?
- +¿Cómo aprendiste a hacer curaduría de arte?
- +¿Qué tipo de exposiciones son las que trabajas habitualmente?
- +¿Qué verbos y tal vez al mismo tiempo podrías describir el proceso de curaduría como tú lo haces?
- +¿Cómo puedes describir qué es lo que haces o cómo decides que necesitas colocar una obra en un espacio expositivo?
- +¿A qué tipo de fuentes recurres para obtener imágenes y material visual?
- +¿Cómo sabes que una obra ilustra bien o contiene en sí misma un concepto?
- +¿La curaduría que tú haces la procesas como un contenido que generas, un nuevo contenido?
- +¿Identificas un antes y un después en tu labor con: la comunicación digital, el arte digital y la actual emergencia sanitaria? (NUEVA)

LO QUE NO SE PREGUNTO

- +¿Tienes algún espacio: diario, blog o red social donde escribas o reflexiones acerca de tu actividad profesional?



Yesenia Hernández Cárdenas

FECHA DE ENTREVISTA:
3 DE NOVIEMBRE DE 2019



Cuauhtémoc Medina González

FECHA DE ENTREVISTA:
19 DE NOVIEMBRE 2020



Sol del Rosario Henaro Palomino

FECHA DE ENTREVISTA:
27 DE ABRIL 2021



Roselin Rodríguez Espinosa

FECHA DE ENTREVISTA:
11 DE MAYO DE 2021



José Luis Barrios Lara

FECHA DE ENTREVISTA:
19 DE MAYO DE 2021





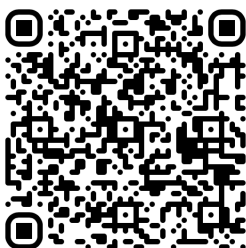
Miguel Ángel Pérez Álvarez

FECHA DE ENTREVISTA:
28 DE MAYO DE 2021



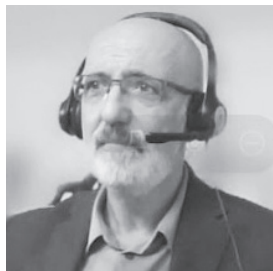
Enrico Bocciolesi

FECHA DE ENTREVISTA:
3 DE JUNIO DE 2021



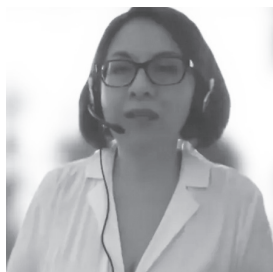
Javier Guallar

FECHA DE ENTREVISTA:
10 DE SEPTIEMBRE 2021



Beatriz Berndt León Mariscal

FECHA DE ENTREVISTA:
14 DE SEPTIEMBRE DE 2021



Michell Helena Ríos Vilchis

FECHA DE ENTREVISTA:
15 DE SEPTIEMBRE DE 2021





Esta investigación ha sido concluida en el invierno de 2024 en las oficinas de Henna Studio.

Tanto el diseño editorial de la obra como sus contenidos han estado al cuidado de su autora:
Sandra Pérez Hernández.

Las fuentes utilizadas son: Helvetica Neue, Bodoni 72 y Bodoni 72 Old Style.

Esta investigación se estructuró bajo el Modelo de Lenguas Modernas – MLA –, pero se ha hecho una excepción al colocar a pie de página las referencias de cada cita, en el cuerpo del texto, para facilitar el acceso y hacerlo más directo a la persona que lee.

La corrección de estilo corrió a cargo de Marcela Grobet Vallarta.

Todos los textos citados en otro idioma diferente al español
han sido traducidos por
Sandra Pérez Hernández.





