






Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  http://cat.creativecommons.org/?page_id=184

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

TESIS DOCTORAL

**Producción orientada al procomún
en el documental español**

Simón Vialás Fernández

Dirigida por: Dr. José Luis Terrón Blanco

Estudios de doctorado en comunicación audiovisual y publicidad

Dpto. Comunicación Audiovisual y Publicidad
Universidad Autónoma de Barcelona

Junio de 2017

A mis abuelas, Esperanza y Nieves

A mis padres, Justo y Lola

Agradecimientos

A mi Familia, especialmente a mi hermana y hermano, por todos sus afectos y apoyo.

A los compañeros y compañeras del IncomUAB y del CEO. También a Ernest y a mis amig*s de la Facultad de Comunicación de la UAB. También a los de la UC3M, eca-USP y UAM-Xochimilco, especialmente a Guiomar y Toño.

A José Luis, gracias por tu tiempo, dedicación y paciencia.

A tod*s l*s participantes en la investigación cuantitativa y cualitativa. A Andreu y al equipo del BccN; a Berto y María de A navalla suíza; a Lucas y al equipo de ZEMOS98; a Pablo de Quepo.org; a Jesús y Aitor de Eguzki Bideoak; a Xavi de Metromuster y a Carmen de Tierravoz. Gracias por vuestro tiempo y esfuerzo en desarrollar una cultura audiovisual libre.

A todas y todos los fotógrafos, periodistas, informadores y documentalistas honestos. Gracias por vuestro compromiso con la justicia social y la defensa de los derechos y dignidad de las personas.

A las y los trabajadores culturales que orientan su actividad hacia el procomún. A la editorial Traficantes de sueños. A Aaron Swartz (RIP), Alexandra Elbakyan y a todas las personas que luchan por garantizar el libre acceso a la cultura y el conocimiento

A todas las personas que han compartido sus conocimientos y me han ayudado a desarrollar habilidades en torno al software y hardware libre, especialmente a mis mentores Nico Venegas, Carlos S. Padiá y mis cuates del Rancho Electrónico. También a Andrey Filipov y Olga Filipova de Elphel Inc. por su apoyo en el desarrollo del laboratorio KinoRAW. También al Blender Institute por ser un referente de como conjugar libertad y sostenibilidad. A todos ellos, gracias por promover una moral tecnológica.

A l*s amig*s de Badajoz, Asturias, Londres, Madrid, São Paulo y Barcelona, especialmente a Pedro, Julia y Caroline por todo su apoyo en la recta final de esta tesis. A Jaime, María y Lara. Si, por ese orden sois un poco responsables de que desarrollase este vínculo inesperado con la producción.

Si estás leyendo esto, especialmente para tí.

Índice

Introducción.....	6
I- MARCO TEÓRICO	
Introducción al marco teórico.....	13
1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea.....	15
1.1 Aproximaciones teóricas a la producción mediática.....	20
1.2 Producción audiovisual y nuevos <i>media</i>	25
1.2.1 Nuevos <i>media</i> como marco de interrelación social.....	27
1.2.2 Productividad, nuevos <i>media</i> y convergencia cultural.....	29
1.3 Cultura, democracia libertad y tecnología.....	36
1.3.1 Imaginarios de la cultura digital y la comunicación.....	37
1.3.1.1 Utopías: libertad, participación y democracia.....	39
1.3.1.2 Distopías: vigilancia, control y explotación.....	43
1.3.2 Comunicación y democracia: evidencias, tendencias y realidades.....	48
1.3.2.1 Tecnopolítica, soberanía tecnológica y ecología política.....	51
1.3.2.2 La batalla en torno a la ecología institucional del entorno red.....	54
1.3.2.3 Esfera pública en red y espacio público digital.....	59
2. Modos de producción audiovisual.....	63
2.1 Modo de producción industrial.....	65
2.1.1 Análisis crítico del modelo de las industrias creativas.....	67
2.1.1.1 Organización.....	72
2.1.1.2 Tamaño, propiedad y estrategia.....	75
2.1.1.3 Naturaleza del trabajo.....	79
2.2 Modo de producción social en el audiovisual.....	82
2.2.1 Cultura y ética hacker en la producción audiovisual.....	87
2.2.2 Software y Cultura libre.....	89
2.2.3 Producción social, cine independiente e innovación.....	92
2.2.4 <i>Open cinema</i> , cine de código abierto.....	95
2.2.5 Análisis crítico del modelo de producción social.....	98
2.2.5.1 La organización en el modo de producción social.....	99

2.2.5.2 Tamaño, propiedad y estrategia.....	104
2.2.5.3 Trabajo.....	107
2.3 Relaciones entre los modos de producción industrial y social.....	110
3. Documental.....	113
3.1 Fundamentos históricos del documental.....	114
3.1.1 Concepciones e interpretaciones del documental.....	123
3.2 La producción de Documentales en el marco de las industrias culturales y la cultura digital.....	128
3.2.1 Influencia tecnológica en la producción de documental.....	130
3.2.2 Influencia política sobre el documental.....	136
3.3 Ecologías y ecosistemas del documental.....	139
4. Procomún y producción orientada al procomún.....	145
4.1 Procomún.....	146
4.2 Infraestructura básica común para la producción audiovisual.....	153
4.2.1 La capa física.....	155
4.2.2 La capa lógica.....	159
4.2.3 La capa de contenidos.....	164
4.3 Economías del procomún.....	166
4.4 Producción audiovisual orientada al procomún.....	168
II - INVESTIGACIÓN.....	175
1. Estudios previos en torno al procomún audiovisual.....	176
2. Objeto de estudio.....	178
3. Objetivos.....	180
4. Preguntas de investigación.....	181
5. Hipótesis.....	182
6. Metodología y planteamiento de la investigación.....	182
6.1 Metodología cuantitativa.....	184
6.2 Metodología cualitativa.....	187
7. Limitaciones.....	191

III – RESULTADOS.....	192
1. Resultados de la investigación cuantitativa.....	193
2. Resultados de la investigación cualitativa.....	224
3. Análisis de resultados.....	288
3.1. Análisis cuantitativo.....	288
3.2. Análisis cualitativo.....	301
IV - CONCLUSIONES.....	321
Futuras investigaciones.....	329
V - ANEXOS.....	330
VI - FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	331

Introducción

La presente tesis nace con la intención de explorar y valorar otras formas de producir contenidos audiovisuales. Este interés se fundamenta en la preocupación por la creciente mercantilización de la comunicación y de la cultura como consecuencia de las dinámicas del modelo económico neoliberal y del capitalismo cognitivo, entendido como la etapa en la que la producción simbólica y de conocimiento se convierte en el eje de la economía contemporánea, contribuyendo de esta manera al desarrollo de una economía basada en lo inmaterial y que produce una desvalorización del propio conocimiento.

Así, la cultura ha sido instrumentalizada como motor económico a partir del que se pretende inaugurar otro ciclo de crecimiento basado en parte en su explotación. Como se verá a lo largo de la tesis, este modelo tiene importantes consecuencias sobre el acceso, la diversidad o la calidad, ya que delega en los mercados la capacidad de legitimar la cultura en función de su capacidad de generar rentas económicas. Frente a esta tendencia mercantilizadora, las movilizaciones sociales que reivindican el procomún han cobrado fuerza a través de prácticas concretas que generan nuevos comunes y que defienden los que ya existen frente a las privatizaciones y cercamientos. Estas prácticas que se llevan a cabo desde todos los ámbitos de la vida y el conocimiento son las que dan sentido a la reivindicación del procomún, ya que son las que dotan de coherencia y consistencia a este movimiento. A través de ellas se está contribuyendo al desarrollo de una nueva institucionalidad adaptada a las posibilidades que ofrece el paradigma tecnológico y participativo contemporáneo, proponiéndose así como un tercer modelo de gestión y regulación social que haga frente a las instituciones dominantes: mercado e industria creativa.

El procomún como concepto y como práctica para la sostenibilidad y la justicia social, plantea qué formas de desarrollo queremos llevar a cabo. Cabría pensar que éste y sus modelos de gestión responden a una cuestión de eficiencia económica, sin embargo, resulta más apropiado entenderlo como el resultado de los conflictos de repartos de poder social y político determinados históricamente. Como apuntan Rafael Ibáñez y Carlos de Castro (2013), la gestión de los comunes es “la base material del proceso de construcción de sujetos políticos autónomos y anticapitalistas”. Esta tesis se sitúa así, en el análisis de este tipo de prácticas que llevan a cabo productores de

documental y eventos relacionados con él, que se adaptan a los cambios experimentados en el contexto tecnológico, cultural, comunicativo y económico, situando en el centro de sus prácticas valores que tratan de responder a la mercantilización de la cultura y las relaciones sociales que se generan a partir de ella. Así, estas prácticas pueden ser interpretadas como formas de dar respuestas a la necesidad de crear espacios autónomos que permitan a los sujetos políticos emergentes nutrirse de los aprendizajes de los antiguos y nuevos bienes comunes.

A pesar de la relevancia del procomún como sistema social, en la mayoría de las ocasiones resulta invisible o al menos, genera dudas sobre qué es y cómo se articula. Si se toma como ejemplo la producción audiovisual, se plantean interrogantes como: ¿Qué bienes comunes existen en el ámbito de la comunicación y la producción audiovisual? ¿Cuál es su importancia? ¿Cómo se gestiona este procomún? Estas preguntas son algunas de las que se tratará de responder en este trabajo de investigación. A grandes rasgos, se puede pensar que el procomún audiovisual hace referencia a los contenidos que son libremente accesibles o utilizables. No obstante, esta visión centrada en los recursos resulta del todo parcial, ya que éstos son en el resultado de toda una actividad creativa compleja en la que intervienen variables económicas, culturales, sociales y políticas. El procomún audiovisual es por tanto, el sistema social que pone en relación a las personas y comunidades (públicos y productores), con los recursos de los que disponen (contenidos, medios de producción, conocimiento, experiencias) y las formas de gestión y cuidados que establecen de forma comunitaria (normas, licencias, códigos éticos).

Frecuentemente se hace mención a la “democratización de la comunicación” y la producción audiovisual, fundamentalmente debido a la accesibilidad de los medios necesarios para producir y acceder contenidos audiovisuales, pero también a la participación de un mayor número de personas que en el paradigma analógico. No conviene tomarse esto a la ligera; pensar que la publicación de contenidos generados por los usuarios es el mayor grado de participación que podemos alcanzar, supone una falta de conciencia sobre el desaprovechamiento del potencial que brinda el paradigma tecnológico actual. No obstante, resulta apropiado mantener una distancia prudente y crítica con respecto a las posturas tecnoutópicas que piensan que la tecnología es la solución para todos los problemas. Ya que por otro lado, tampoco tienen en consideración la gran dependencia y explotación de los usos que realizan por las grandes empresas proveedoras de servicios de internet.

La comunicación mantiene una estrecha relación con la democracia, para empezar se puede tomar como referentes varios ejemplos que a lo largo de la historia han desarrollado planteamientos a partir de los que se han llevado a cabo formas de producción que no están basadas en la explotación comercial, sino que por el contrario se orientan a la emancipación. Entre tantos otros, se pueden mencionar al tren de instrucción y agitación de Vertov, los medios ciudadanos y comunitarios o las cooperativas de cineastas. Pero más allá de estas formas de producir comunicación, la relación entre comunicación (audiovisual) y democracia se basa en las funciones del espacio mediático y sus funciones sociales a partir de las que se configura el espacio público, la esfera pública en red (Benkler, 2006). La comunicación es según Zallo (2013) un elemento fundamental en la regulación social, porque crea agendas fruto de los intereses y preocupaciones del espacio público a partir de los que se conforma una imagen del mundo. Sin embargo, está determinada por los intereses particulares de empresas mediáticas que tratan de modular la opinión pública a través de los contenidos que producen y distribuyen, caracterizados por otro lado por la tendencia hacia la despolitización de la función mediática, la espectacularización y el *infoshow* vacío de contenido. Además, también es fundamental señalar que el poder de las empresas mediáticas se ha ampliado como fruto de la concentración empresarial, extendiéndose hasta agrupar el sector de la producción de contenidos y los proveedores de servicios de internet. De este modo han adquirido un poder y un control sin precedentes sobre las infraestructuras y la producción y difusión de contenidos. Además, es importante indicar que el poder que ostentan también se expande hacia la gestión del derecho de acceso de la población a comunicar.

A pesar de este escenario descorazonador, resulta alentador comprobar cómo se están llevando a cabo distintas prácticas a partir de las que se propone un cambio sustancial con respecto al modelo de producción industrial de información y cultura basado en el procomún, que suele ejemplificarse a través de la Wikipedia o del software libre. El interés despertado por su modelo productivo plantea una serie de interrogantes sobre cómo se podría trasladar a otros ámbitos de la producción cultural e informativa. En este caso concreto, se dirige la atención hacia la producción de documentales.

Este interés parte de documentales pioneros como *Good copy bad copy* (Johnsen, Christensen y Moltke, 2007) y la creciente producción de contenidos audiovisuales que empezaban a licenciarse con *creative commons*. No obstante, como se menciona anteriormente, estos son únicamente el

resultado final de una actividad compleja en la que los recursos comunes tecnológicos también desempeñan un papel esencial. En este sentido, este trabajo de investigación también está motivado por el estudio y utilización de distintos programas de software libre para la producción audiovisual. También por el desarrollo experimentado en el campo del hardware abierto, concretamente en las cámaras Elphel y los proyectos que han surgido a partir de ellas para desarrollar flujos de trabajo para la producción cinematográfica basados íntegramente en tecnologías libres. Por otra parte, Guifi.net, la red abierta libre y neutral, es otro referente fundamental para esta tesis por su construcción del procomún inalámbrico.

A partir de todos estos elementos, se puede percibir que la infraestructura básica común para la producción audiovisual e informativa ha alcanzado un nivel de usabilidad que abarca el arco completo de los medios de producción y distribución. Pero a pesar del perfeccionamiento y la mejora experimentada en esta infraestructura para la producción informativa, resulta llamativo que el uso y aprovechamiento de este procomún sea minoritario. A pesar de ello, resulta revelador comprobar cómo los productores que recurren a estos comunes, gozan de una mayor autonomía y libertad creativa a partir de la que pueden llegar a innovar con mayor facilidad. Al mismo tiempo, ponen en práctica de un modelo productivo basado en la colaboración, un tipo particular de producción social basada en el procomún que plantea una serie de transformaciones sobre los mercados y la libertad (Benkler, 2015).

La elección de centrar el objeto de estudio sobre la producción de documentales puede parecer accesorio. Sin embargo, precisamente se escoge por ser un género que *a priori* mantiene ciertos paralelismos con el procomún. Se plantea de este modo, la posibilidad de entender el documental como procomún, en tanto que es un contenido cultural que tiende a convertirse en bien público y una práctica en la que se interrelacionan los productores, con las realidades representadas y sus públicos.

Este trabajo quiere visibilizar el procomún existente en este ámbito por el potencial que tiene la producción colaborativa, pero también porque éste solo se hace visible cuando corre peligro de desaparecer o cuando ya ha desaparecido como consecuencia de los procesos de privatización, cercamiento y desposesión a los que se ha enfrentado históricamente. Por otra parte, también se presta especial atención al contexto contemporáneo de trabajo cultural y de los productores que

crean condiciones para combatir la precariedad y al mismo tiempo, contribuir al procomún a través de su trabajo. Una de las lecturas que guían este trabajo es el ensayo de Walter Benjamin *El autor como productor* (1934), del que se recoge una pregunta que se considera fundamental para entender la producción orientada al procomún: “¿Cuál es la posición del autor (como productor) con respecto a las relaciones de producción de su época?”

Cuando se hace referencia a los documentalistas como sujetos políticos, se suele presuponer que lo son en tanto que producen un discurso con una intencionalidad en este sentido. En este caso, se presupone que se extiende a través de la producción y gestión de bienes comunes. Cabe preguntarse por tanto, ¿cuál es la relación que tienen estos documentalistas con el procomún?, ¿qué relaciones y formas participativas llevan a cabo en sus prácticas? Se trata en definitiva, de plantear cómo se subordinan los imperativos económicos a las estrategias de democratización cultural, y cómo supeditar la visión económica de la cultura al lado cultural del desarrollo (Zallo, 2011).

Esta tesis se caracteriza por la originalidad en el abordaje de la producción desde el procomún. A partir de éste se quiere contribuir a enriquecer el debate y la investigación en el área de la comunicación introduciendo esta perspectiva. Se trata por otra parte de hacer visible el procomún existente en este ámbito, de analizar las prácticas para determinar su relevancia en términos políticos, económicos y sociales, y así, reflexionar sobre su potencial para la democratización de la comunicación y la cultura. Este planteamiento quiere ser también una interpelación a la responsabilidad de las instituciones públicas en su articulación con la producción cultural y científica que se lleva a cabo desde la sociedad.

Esta tesis se estructura en cuatro capítulos, en primer lugar se recogen en el marco teórico aquellos referentes que se consideran más relevantes para analizar los tres conceptos claves: producción, documental y procomún. Como se verá, se ha tratado de aportar una visión crítica a partir de referentes de la economía política de la comunicación y la cultura, de los nuevos *media*, de la teoría del documental, para así pasar a relacionarlos con el procomún.

En el segundo capítulo se plantea la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación en la que se planteó desde un comienzo la necesidad de realizarla a través de una aproximación cuantitativa para complementarla con una segunda de carácter cualitativo. A continuación, en el

tercer capítulo se recogen los resultados obtenidos a partir de cada metodología de investigación y se realiza un análisis de los mismos.

A través de este proceso, en el cuarto capítulo se llega a unas conclusiones de las que se puede anticipar un breve extracto con la intención de situar al lector indicando que la producción orientada al procomún no es un modelo estandarizado, sino que más bien se trata de un ensayo que se inspira en formas de producción cooperativa, que se adapta y se pone a prueba en función de las particularidades propias de este caso. Se quiere destacar también la importancia de los públicos involucrados en el procomún audiovisual, ya que se involucran en su mantenimiento material, así como en la modificación de los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público. De este modo, se considera que son públicos recursivos. Este cuarto capítulo concluye con una sucinta aproximación a las futuras líneas de investigación que se plantean a partir del trabajo de investigación realizado.

En último lugar, figuran también como anexos los siguientes archivos en formato digital:

1. Cuestionarios utilizados para la investigación cualitativa y cuantitativa
2. Audios de las entrevistas realizadas para la investigación cualitativa
3. Transcripciones de las entrevistas de la investigación cualitativa
4. Base de datos elaborada para realizar la investigación cuantitativa
5. Hoja de cálculo con los resultados de la investigación cuantitativa

Por último, se plantea tomar esta tesis como punto de partida para futuras líneas de investigación. Entre otras, se contemplan la posibilidad de acotar el objeto de estudio a los *webdocs* cuyo modelo de producción se oriente al procomún. Así se plantea la posibilidad de profundizar en la política del documental a partir de la relacionalidad entre discurso, participación y procomún. Por otra parte, se mantendrá la atención sobre el desarrollo de las capas física y lógica de la infraestructura básica común para la producción audiovisual ya que es previsible que en poco tiempo se cuente con unos recursos lo suficientemente desarrollados como para proponerse como alternativas eficientes para sustituir o al menos complementar a las de la infraestructura propietaria.

omnia sunt communia

I – MARCO TEÓRICO

I – MARCO TEÓRICO

Introducción al marco teórico

Una de las características de esta tesis es la originalidad en el abordaje del procomún desde el ámbito de la comunicación y la producción audiovisual. Debido a la inexistencia de estudios previos específicos sobre el tema y a la complejidad, tanto de la producción audiovisual, como del concepto del “procomún”, se ha considerado la necesidad de redactar un marco teórico a partir del que se persiguen dos objetivos. En primer lugar, analizar la producción audiovisual desde múltiples perspectivas, en este sentido el aporte de David Hesmondhalgh (2010) resulta fundamental ya que aporta una gran profundidad en el análisis de la producción mediática. Sin embargo, este resulta insuficiente para estudiarla en la actualidad, fundamentalmente porque se centra en las empresas y por tanto, deja fuera del análisis toda la producción que se lleva a cabo fuera de ellas y que ha aumentado cuantitativa y cualitativamente. Por ello, se ha querido completar el análisis de Hesmondhalgh con los estudios sobre los nuevos *media* por la importancia de la producción social que ha sido analizada por Henry Jenkins, Antoni Roig o Chris Kelty.

Además de las ventajas que ha supuesto la emergencia del paradigma digital y los nuevos *media* para la producción audiovisual, también se ha considerado esencial tener en consideración ciertas cuestiones relativas a la denominada como “democratización de la comunicación” y concretamente de la producción audiovisual. En el apartado 1.3 *Cultura, libertad, tecnología y democracia*, se desarrollan conceptos clave que presentan una crítica fundamentada a partir de la que se cuestiona este supuesto logro. El balance de esta supuesta democratización se completa con el magistral análisis realizado por Benkler en torno a lo que denomina como “la batalla en torno a la ecología institucional del entorno digital”.

En base a estas consideraciones, el marco teórico contempla dos modos de producción audiovisual: el industrial que se describe a partir de las investigaciones realizadas en torno a las industrias culturales desde la economía política de la comunicación y la cultura. Este apartado se completa con crítica a este modelo a partir de los elementos que Hesmondhalgh considera fundamentales para entender la producción en las empresas mediáticas: sus modos organizativos; su tamaño, propiedad y estrategia empresarial; y el trabajo.

Una vez establecidos estos conceptos para el análisis de la producción mediática, se aborda otro de los elementos nucleares de esta tesis, el documental. Se considera pertinente en este punto, trazar una sucinta retrospectiva que permita establecer una base común para el esclarecimiento de qué se entiende en esta tesis como tal. Por otro lado, se plantea la conveniencia de analizar el documental dentro del contexto de las industrias creativas y la cultura digital, con esto se pretende situar sus prácticas de producción dentro de los dos modos de producción anteriormente mencionados. Sin embargo, debido a la propia naturaleza del documental y a la vitalidad que experimenta este campo de creación, es apropiado recoger la hipótesis de Sandra Gaudenzi (2013) que considera que el documental es un “ente vivo” que a su vez da pie a situar las prácticas del documental dentro de la nueva ecología propuesta por Kate Nash, Craig Hight y Catherine Summerhayes (2014).

Se realiza este recorrido para llegar al procomún, para definirlo a partir de las interpretaciones de Lafuente (2008) y Bollier (2016) y a continuación pasar a analizar sus características principales en el ámbito audiovisual. Para ello se recurre al concepto de “infraestructura básica común” y la economía de la información en red propuesta por Benkler (2006). A partir de este concepto, se presentan algunos de los ejemplos más significativos de cada una de las capas de esta infraestructura, situando el foco sobre los recursos fundamentales para la producción audiovisual y particularmente de documentales. Seguidamente se realiza un breve recorrido por las economías del procomún, para pasar a la interpretación de cómo se lleva a la práctica la producción orientada al procomún en el ámbito audiovisual.

1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea

Production continues to be a vital part of any understanding of the media

David Hesmondhalgh (2010)

Para llevar a cabo un análisis de la producción audiovisual es necesario comenzar señalando la confusión e indeterminación que genera el término debido a su polisemia. El término ‘producción’ designa tanto al proceso mediante el que se crean contenidos audiovisuales, (por ejemplo: “la producción de películas se incrementó en los últimos años”), como al resultado de la propia actividad, (por ejemplo: “esta película es una producción de tal director o tal empresa”). Asimismo, también es frecuente que la ‘producción’ se asocie preferentemente a la gestión económica de los proyectos para que sean económicamente viables y, sobre todo, rentables. Por tanto, la producción implica la capacidad de ejecutar aquellos que tienen más probabilidades de cumplir con estos objetivos. No obstante, aunque la rentabilidad es un elemento central, es necesario tener en cuenta que, en la economía de una creación compleja, como lo es la de una obra audiovisual, intervienen multitud de variables y condicionantes que influyen en la formación de distintos tipos de valor. El proceso de mercantilización de la cultura constata una tendencia que la relega a ser un recurso más que alimenta el ciclo capitalista de ‘destrucción creativa’¹, pero al mismo tiempo plantea importantes preguntas sobre qué otros valores aporta la cultura y en este caso, la producción audiovisual a la sociedad. A partir de esta actividad se generan cuantiosos y valiosos recursos, pero no se debe considerar que estos recursos hagan referencia únicamente a los contenidos, la producción audiovisual se lleva a cabo desde un complejo y diverso ecosistema en el que se encuentran interrelacionados múltiples agentes tales como: desarrolladores tecnológicos, industrias culturales, instituciones públicas y privadas, artistas, informadores, medios de comunicación, públicos o proveedores de servicios. Todos estos agentes generan o contribuyen a valorizar algún tipo de recurso relacionado con esta actividad que se lleva a cabo desde dos modos de producción: el industrial y el social.

En la presente tesis se adopta una acepción amplia del término ‘producción’ que abarca el proceso de creación y circulación de contenidos mediáticos, pero también se contempla desde una

¹ **Destrucción creativa** (Schumpeter, 1942) hace referencia a los ciclos a través de los que se desarrolla el capitalismo en los que resulta necesario una constante destrucción para poder crear e inaugurar nuevos ciclos de crecimiento.

1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea

perspectiva económica amplia que trasciende el carácter mercantil de esta actividad, y por tanto, que no se centra únicamente en la explotación comercial de los contenidos. En este sentido, la producción audiovisual contemporánea también se puede analizar desde la ‘economía de la información en red’ propuesta por Benkler (2006) y a partir de ella se pueden explorar los modelos productivos que se han desarrollado bajo el paraguas digital que contestan, complementan y cuestionan al modelo de producción industrial-capitalista. No obstante, antes de realizar cualquier análisis resulta indispensable partir de una definición de qué se entiende por producción, así como repasar los estudios que se han realizado sobre dicho término. Para ello, se ha recurrido a la síntesis que realiza David Hesmondhalgh (2010) de los *media industry studies* (Havens, Lotz y Tinic, 2009; Holt y Perren, 2009), y los *media production studies* (Mayer, Banks y Caldwell, 2009) en la que revisa los focos de interés y las orientaciones ideológicas desde las que se ha elaborado el estudio de la producción mediática. Por consiguiente, esta amplia visión resulta fundamental para el presente trabajo de investigación ya que ofrece una guía para entender cómo se lleva a cabo la producción. En este apartado, se recogen las aportaciones más relevantes para el estudio de esta actividad y se plantean cuáles son los elementos más importantes que definen la producción industrial contemporánea.

La producción de las industrias mediáticas es objeto de un gran interés tanto para la investigación académica como para los propios medios de comunicación. No obstante, Hesmondhalgh (2010) observa que gran parte de los estudios e investigaciones suelen centrarse en un medio determinado, en ámbitos geográficos, en disciplinas como la comunicación política o el marketing entre tantos otros. Sin embargo, todos ellos requieren establecer qué se entiende por ‘producción’ ya que esta resulta fundamental para todos estos objetos de estudio (Hesmondhalgh, 2010, p.4).

Por otro lado, para definir qué es producción también resulta necesario prestar atención a las influencias y transformaciones económicas, políticas y tecnológicas (Casero, cit. en Marzal y Gil, 2006, p.34) que afectan a la producción audiovisual. La accesibilidad a la tecnología ha desempeñado un papel dinamizador al ampliar las posibilidades narrativas, creativas y de relación entre creadores, audiencias y textos. A su vez, los cambios tecnológicos también se encuentran relacionados con los cambios políticos y económicos, ya que por ejemplo, las posibilidades que brinda la tecnología han contribuido a la ampliación de modelos de producción alternativos o al desarrollo de una esfera pública. Resulta importante apreciar en este punto que muchos de los

1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea

cambios se miden en función de variables cuantitativas, es decir, se calcula el incremento del número de contenidos, de visionados, de herramientas, servicios, etc. No obstante, las transformaciones en la cultura y la comunicación tienen también una dimensión cualitativa que está vinculada a las profundas transformaciones que se están produciendo en la sociedad, la economía y la cultura y en las que la tecnología desempeña un papel importante. Por tanto, el foco del análisis sobre los cambios que suele apuntar hacia cómo la tecnología ha contribuido al aumento de la producción y acceso a contenidos, resulta insuficiente para entender la dimensión de los cambios ya que estos no ofrecen información sobre cómo o por qué se han producido los contenidos, preguntas que forman parte central del análisis cualitativo de los cambios que implica la transición de una “cultura analógica” a una “cultura digital”. Este entramado de influencias hace necesario entrelazar disciplinas y establecer interrelaciones entre tendencias de sectores aparentemente inconexos, se trata por tanto de añadir complejidad al análisis de los cambios que afectan a la producción audiovisual, para dar cuenta de la multiplicidad de variables (tecnológicas, organizacionales, políticas, modelos de negocio, etc.) que influyen y modifican el escenario de la producción audiovisual. Estos cambios son especialmente relevantes si se tiene en consideración el gran valor social del audiovisual y del documental en particular, ya que permiten expresar modos de ver y entender el mundo a través de los contenidos (Zallo, 2011, p. 180).

Para definir qué es producción cabe señalar que en el contexto contemporáneo la producción audiovisual ha trascendido la producción cinematográfica y la de los grandes medios de comunicación. Esto es relevante porque una buena parte de los estudios e investigaciones sobre la producción se han llevado a cabo tomando como objeto de estudio la producción desde estas instancias. Sin embargo, en la actualidad se puede contemplar como la denominada “producción independiente” (entendida como aquella que se ha realizado fuera de las grandes corporaciones mediáticas) ha experimentado un gran auge que puede ser interpretado desde distintas perspectivas como la tecnológica, la económica o la política.

Desde la aparición de la tecnología digital y las redes informáticas, la producción y el consumo de contenidos audiovisuales se ha multiplicado debido a la disminución de barreras de entrada para la creación, distribución y acceso a contenidos audiovisuales. A su vez, esta accesibilidad a los medios de producción y a los conocimientos necesarios para realizar contenidos audiovisuales han supuesto un aumento del número y la diversidad de productores *amateurs*, independientes o *prosumers*. El

1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea

desarrollo de la producción independiente, pero también la llevada a cabo por usuarios, *amateurs*, *fans* y otros tipos de creadores que han contribuido al desarrollo de “formas vernáculas” (Caldwell, 2002, cit. en Roig, 2009, p.192) produciendo una gran diversificación en las temáticas, tratamientos y narrativas que ha supuesto un gran enriquecimiento de la cultura audiovisual. Por tanto, nos encontramos ante un foco productivo que se sitúa fuera de las empresas de comunicación y productoras cinematográficas. Este hecho es relevante ya que supone la emergencia de un nuevo tipo de actor que produce contenidos mediáticos guiado por lógicas, principios y objetivos distintos a los de las empresas.

Los contenidos producidos desde ambas lógicas conviven y generan un aumento de la competencia por la atención. Este tipo de actor también es relevante debido a la capacidad de incidir en la agenda cultural a través de sus contenidos, pero también por la capacidad de generar una ‘esfera pública en red’ (Benkler, 2006) que convive, complementa o contesta la agenda de los grandes medios. En base a esta capacidad se presupone que ha producido un empoderamiento de los usuarios y creadores independientes, al menos en términos relativos. Como se abordará en el Capítulo II dedicado a los modelos de producción, se puede establecer que junto a la producción industrial de contenidos ha surgido y se está desarrollando un modelo alternativo de producción audiovisual que se puede denominar como ‘producción social’ caracterizada por realizarse fuera de las empresas y por no estar orientada al mercado. De acuerdo con esto, se podría afirmar que se propone como alternativa al modelo económico capitalista ya que sus intereses no están orientados al mercado, ni a la capitalización o al consumo masivo de contenidos característicos del modelo de producción de las industrias culturales.

Además de su capacidad para actuar como canal de distribución y acceso a contenidos audiovisuales, internet también desempeña un papel decisivo como plataforma para coordinar la producción cultural a través de nodos especializados, que en nuestro caso se centran en aquellos dedicados a la producción y distribución audiovisual. Esta capacidad ha supuesto importantes consecuencias ya que permite llevar a cabo proyectos de forma distribuida, asíncrona y coordinada. Esto supone un cambio cualitativo importante que ha llevado a replantear la planificación y realización en la producción audiovisual, ya sea ‘industrial’ o ‘social’.

Teniendo en cuenta todas estas razones se puede establecer que la producción audiovisual es una práctica cultural a partir de la que se crean y distribuyen contenidos de diversos géneros y formatos. Ahora bien, es importante tener en consideración que los cambios que se han experimentado en los últimos años plantean nuevos modelos de producción y consumo que redefinen el papel y la posición que ocupan las personas (productores) en los procesos (producción). Según Hesmondhalgh, el estudio de la producción mediática debe examinar esos papeles y posiciones, ya que se encuentran directamente relacionados con cuestiones relativas al poder (Hesmondhalgh, 2010, p.4).

Una de las características principales de la comunicación mediática es que tradicionalmente ha sido asimétrica ya que se produce de arriba hacia abajo y prácticamente no permitía *feedback*. Consecuentemente, este reciente empoderamiento de los usuarios y productores independientes supone una ruptura con respecto a esta característica central y, por tanto, obliga a (re)pensar cómo éstos ejercen un poder relativo a través de la creación y circulación de productos comunicativos (Hesmondhalgh, 2010, p.4). Además de estas consideraciones en torno a la actividad productiva, se plantea la necesidad de tener en consideración otro concepto fundamental en este escenario: la ‘industria’, considerado como un conjunto de instituciones para la producción o el comercio (Hesmondhalgh, 2010, p.4). Por tanto, esto implica que los productores no actúan como individuos, sino que se organizan a través de instituciones con procedimientos, jerarquías y valores establecidos entre los que predomina el objetivo de generar beneficios.

Resulta evidente que estos factores institucionales relacionados con el comercio, la organización y los valores tienen una gran repercusión sobre la producción que han sido abordados a través de distintas corrientes teóricas. Sin embargo, Hesmondhalgh no contempla la creciente producción que se lleva a cabo al margen de la industria, tampoco las nuevas “instituciones” que se han desarrollado en torno al modo de “producción social”.

La creciente relevancia de este tipo de producción pone de manifiesto una de las características de la comunicación contemporánea más relevante. Se puede establecer que nos encontramos ante una etapa de cambios en la que se manifiestan las tensiones clásicas: control-libertad, autonomía-dependencia, privatización-procomún. Hesmondhalgh, interpreta estas luchas como batallas por el

1. Fundamentos de la producción audiovisual contemporánea

poder con distintos grados de intensidad y visibilidad, al tiempo que las relaciona con otros conceptos fundamentales: la autonomía y el control en la producción mediática.

En suma, se puede convenir que la producción es un proceso central en la creación cultural que suele utilizarse para hacer referencia a una concatenación de procesos a partir de los que se organiza, planifica, se gestiona y supervisan cada uno de ellos. A partir de esta visión, el concepto de ‘productor’ hace referencia a las personas que se involucran en el proceso completo de creación y distribución, y aunque los resultados no estén dirigidos a insertarse en el mercado, de igual modo requiere una estrategia a partir de la que se define el público al que se dirige y las acciones que se deben tomar para que se lleve a cabo de una manera efectiva. Esta definición aparentemente sencilla puede y debe verse contrastada con el aumento de la productividad que se ha desarrollado a partir de los nuevos *media* (Roig, 2011) que se analizará en el siguiente punto.

1.1 Aproximaciones teóricas a la producción mediática

Como se anticipa anteriormente, en el artículo *Media industry studies, media production studies* (2010), Hesmondhalgh revisa las distintas aproximaciones teóricas a la producción mediática a partir de las que se analizan los factores que influyen en la producción cultural como la tecnología, la legislación, la estructura industrial, las organizaciones, oficios y formación de mercados (Hesmondhalgh, 2010, p. 5). A continuación se resumen los elementos más significativos para esta tesis.

En esta revisión Hesmondhalgh distingue tres aproximaciones desde las que se ha estudiado la producción mediática: a) la economía política; b) los estudios culturales y c) la sociología de la cultura y de las organizaciones. Estas aproximaciones comparten el propósito de entender tanto la producción como el consumo de símbolos en términos de justicia, poder e igualdad aunque en la práctica el foco se ha situado en la producción.

Estos grupos también se diferencian por sus orientaciones ideológicas y políticas. En el primer caso, la sociología de las organizaciones tiende a adoptar un tono descriptivo y neutral independientemente de la orientación ideológica de los autores. Mientras que en el segundo caso, los académicos que se sitúan dentro de la economía política son explícitamente marxistas y se sitúan ideológicamente en la izquierda de la social-democracia. En cuanto a las temáticas

abordadas, desde la economía política se han llevado a cabo estudios relacionados con la propiedad de los medios, la estructura y estrategias de mercado o el poder de los medios de comunicación entre otros. Es decir, analiza cómo los sistemas de comunicación refuerzan, desafían e influyen en las relaciones sociales y de clase.

Hesmondhalgh observa por otro lado, cómo la propiedad, la publicidad comercial y las políticas comerciales inciden en el comportamiento y los contenidos de los medios. A su vez, pone de manifiesto la relevancia de los factores estructurales en el proceso de producción, distribución y consumo. Mientras que por otro lado, la sociología de las organizaciones ha mostrado un interés creciente en la producción mediática desde una perspectiva económica y de los *management studies* con la intención de contribuir al desarrollo de las “industrias creativas”. Por tanto, el interés en el estudio de este tipo de industrias se puede entender mejor si se pone en relación a la política y la gestión cultural. De este modo, satisfacen el interés (necesidad) de los gobiernos en estimular la prosperidad económica y el atractivo de las ciudades a través de *clusters* creativos (Florida, 2002, cit. en Hesmondhalgh, 2010, p.6). Si bien, no muestra interés alguno en cuestiones relacionadas con el poder o las ramificaciones de la cultura.

Aunque cada uno de estos grupos realiza una aproximación a la producción mediática, existen diferencias significativas en el enfoque y aproximación que llevan a cabo en el estudio de tres factores fundamentales para comprender la producción en las industrias mediáticas contemporáneas. Según Hesmondhalgh (2010), estos factores son:

- **la organización:** entendida como el proceso a partir del que los contenidos mediáticos llegan hasta sus audiencias. También como el proceso a partir del que se organiza, se coordina y gestiona la producción.
- **la propiedad, el tamaño y la estrategia.** Estos factores son importantes para evaluar el tamaño y la propiedad de las corporaciones. También es relevante analizar y determinar cuál es el papel de las pequeñas empresas en el proceso de producción.
- **el trabajo** y sus tipologías en el seno de las industrias mediáticas.

También se pueden apreciar otras diferencias respecto a un concepto elemental para ambos: la autoría. Mientras que la economía política se centra en el modo en que operan las nociones de

1.1 Aproximaciones teóricas a la producción mediática

autoría sobre distintos tipos de producción y el modo en que se legitiman ciertas estéticas o prácticas económicas sobre otras; para la sociología de las organizaciones el interés en este punto gira en torno a quién hace qué en las empresas culturales, del mismo modo, plantea la necesidad de analizar qué quiere decir que una película ‘sea’ de alguien. Por otro lado, para la economía política, la distinción entre la organización y la circulación resulta fundamental para entender las empresas mediáticas. Por su parte, la sociología de las organizaciones ha prestado especial atención a la división entre los roles artísticos y de negocio en el modelo de producción hollywoodiense.

A pesar de las divergencias, ambas corrientes reconocen la centralidad en la organización de los ‘managers creativos’. Según Hesmondhalgh, la producción cultural no se caracteriza por ‘principios de manufactura’ (entendidos como opuestos a los principios de la administración burocrática), y sí por los de la ‘*brokerage administration*’ que median entre la autonomía creativa y el control de la gestión. Además, ambos grupos también coinciden en señalar que el control sobre la circulación a través del marketing y publicidad es una de las características primordiales de las industrias mediáticas. En base a esto, concuerdan en que el concepto de autonomía afecta de manera decisiva al modo en que se organiza la producción. A grandes rasgos se puede establecer que se ha tolerado una relativa pérdida de control sobre la fase creativa que se contrarresta con un estrecho control en la fase de circulación (Hesmondhalgh, 2010).

Ahora bien, a pesar de coincidir en estos puntos, hay importantes diferencias en el énfasis de las investigaciones que llevan a cabo. Para la economía política y algunas perspectivas de los estudios culturales el punto clave es que las tensiones se manifiestan en el conflicto sobre el control y la autonomía en el lugar de trabajo (Hesmondhalgh, 2010, p.11). En cambio, la sociología de las organizaciones y los estudios de *management* tienden a centrarse en cómo hacer frente a las limitaciones sociales y culturales a las que se enfrentan. Además, las aproximaciones a la producción desde los estudios culturales más recientes proponen orientar las investigaciones hacia las ‘culturas de producción’ (Caldwell, 2008 y Du Guy, 1998 et. al) que proporciona detalles ricos y fascinantes, pero queda por ver si tal investigación puede ser integrada en un marco explicativo y normativo (Hesmondhalgh, 2010, p. 11).

A pesar de las diferencias en los focos de interés que presenta la producción mediática, tanto desde la economía política y la sociología de las organizaciones se coincide en establecer una distinción

fundamental entre las fases creativas y otras etapas a partir de las que los contenidos llegan hasta las audiencias. Estos periodos suelen denominarse en términos genéricos como ‘producción’ y ‘distribución’ y en base a esta distinción se puede tratar de definir la producción como un tipo particular de producción cultural, como un proceso que abarca distintas fases. En este sentido, Hesmondhalgh adapta la clasificación que realiza Ryan en 1992 y además plantea la conveniencia de entender la producción en un sentido amplio, como un conjunto de procesos orientado a la creación de textos mediáticos y que se desarrolla a través de las siguientes fases:

- **Creación**, entendida como la fase en la que se concibe y ejecuta la originalidad de un producto, generalmente llevada a cabo por equipos. Hesmondhalgh considera que el término ‘creación’ resulta más apropiado que el de ‘producción’ porque este último hace referencia al proceso completo en el que se produce y se distribuye previo a la compra y la experiencia de las audiencias. En el caso del audiovisual se subdivide en otras fases que abarcan desde la escritura del guión hasta la posproducción.
- **Reproducción**, en la que los productos (los textos mediáticos) son duplicados. A pesar de que estos autores establezcan esta fase es necesario tener en cuenta que, aunque siga existiendo, en la actualidad ha perdido relevancia debido a la desmaterialización de las copias en el paradigma digital.
- **Circulación**, en la que se incluye la difusión que abarca los procesos de retransmisión, venta al por mayor y al por menor. Requiere una importante inversión de recursos en marketing y publicidad que con frecuencia llega a igualar a los costes de creación. En el contexto actual en esta fase también resulta fundamental el papel que desempeñan las comunidades que se forman en torno a los contenidos. A pesar de que en principio la distribución esté relacionada con conceptos relacionados con la difusión como transmisión, señales o formatos, en realidad tiene más que ver con la información y la persuasión.

Otros factores que Hesmondhalgh considera necesarios para entender la producción mediática son la propiedad, el tamaño y la estrategia de las empresas. Al igual que en lo referente a la organización, existen notables diferencias en los intereses que guían las investigaciones de las distintas corrientes teóricas en torno a la producción mediática. Mientras la economía política ha situado el énfasis sobre la propiedad, la estructura del mercado mediático y las estrategias de

1.1 Aproximaciones teóricas a la producción mediática

negocio, la sociología de las organizaciones no ha mostrado gran interés en estos asuntos y si lo ha hecho, ha sido según Hesmondhalgh de un modo descriptivo.

Tabla 1 - Media industry studies, media production studies.

Economía Política	Organizational sociology of culture	Estudios Culturales
<p>Relación entre la producción y el resultado de los textos Entender producción y consumo de símbolos en términos de justicia, poder e igualdad. En la práctica, el foco ha tendido a centrarse en la producción</p>		<p><i>No contemplados en el análisis realizado por Hesmondhalgh</i></p>
Orientación ideológica / política		
<p>Marxistas. Izquierda radical de la social-democracia</p>	<p>Tono descriptivo y neutro, independiente de posturas políticas</p>	<p><i>No contemplados en el análisis realizado por Hesmondhalgh</i></p>
Temáticas e intereses		
<p>En la actualidad la economía política se encuentra estancada debido a su poco desarrollo conceptual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propiedad - Estructura (mercado / organizaciones) - Estrategias - Poder medios de comunicación - Democracia - Industrias culturales - Políticas públicas - Capitalismo cognitivo 	<p>La producción mediática (economía y <i>management studies</i>)</p> <p>Interés en las ‘industrias creativas’ para desbloquear la creatividad de los empleados en las organizaciones.</p> <p>Industrias culturales (política y gestión cultural)</p> <p>Interés de los gobiernos en estimular la prosperidad y el atractivo de las ciudades a través de los <i>clusters</i> creativos (Florida, 2002)</p> <p>No tienen interés en cuestiones de poder o en las ramificaciones políticas de la cultura.</p>	<p>Estudios influidos por la teoría post-estructuralista. Interés en cuestiones relacionadas con la subjetividad</p> <p>Análisis de las políticas públicas bajo la rúbrica de las ‘industrias creativas’</p> <p>EEUU: prácticas cotidianas de producción. Mediación entre macro y micro, teoría y evidencia empírica</p> <p>UK : preocupaciones antropológicas</p> <p>Poder, control y autonomía están “silenciados”</p> <p>Acento en el discurso de productores</p> <p>Teorías de alcance intermedio</p>

Fuente: elaboración propia a partir de Hesmondhalgh (2010).

Además, Hesmondhalgh señala que este grupo ha rechazado la aproximación de la cultura de masas argumentando que existe diversidad y que sólo algunas industrias producen contenidos de modo estandarizado (Hesmondhalgh, 2010, p.17). La economía política presta especial atención a las estrategias de mercado de las grandes empresas mediáticas desde una perspectiva crítica porque se preocupa por el daño potencial que puede suponer el tamaño y el poder de estas para las sociedades democráticas. Es destacable en este punto la conexión que se establece entre la economía política y los geógrafos en el análisis de cómo los negocios culturales tienden a concentrarse en determinadas localizaciones, hecho que despertó el interés de legisladores y economistas porque las industrias creativas podrían reemplazar a otros sectores industriales en declive y por tanto, podrían aportar nuevas fuentes de empleo además de aumentar el atractivo de las ciudades como focos de inversión (Bianchini y Parkinson, 1993 cit. en Hesmondhalgh, 2010, p.14).

De modo que esta premisa sirvió de argumento para que se llevasen a cabo importantes intervenciones desde la política pública en cultura y que fuese impuesta de arriba hacia abajo provocando efectos sobre los espacios urbanos como la gentrificación; sobre el trabajo, generando precariedad laboral; también sobre la autonomía que se ve coartada por el refuerzo de la legislación sobre propiedad intelectual. Otro de los puntos relevantes para la economía política es el de la propiedad de los medios de producción, en tanto que históricamente han determinado las relaciones de producción. Aunque los medios necesarios para la creación audiovisual han experimentado un notable abaratamiento, el control se ha acentuado en los medios de distribución que se encuentran en manos de empresas que controlan las infraestructuras de telecomunicación y grandes medios de comunicación.

1.2 Producción audiovisual y nuevos *media*

A pesar de la exhaustiva revisión llevada a cabo por Hesmondhalgh sobre la producción mediática, es necesario recordar que su análisis se centra en la producción llevada a cabo desde las industrias mediáticas. Por ello, se considera necesario complementar el aporte de este autor con otros que tengan en consideración la producción de contenidos audiovisuales fuera de las empresas mediáticas. Ya que, los nuevos *media* han popularizado y en ciertos aspectos, también han democratizado la producción generando como resultado un gran aumento de la productividad. Para examinar esta cuestión se ha recurrido al trabajo realizado por Antoni Roig en el que analiza las

1.2 Producción audiovisual y nuevos media

implicaciones de los nuevos *media* para la producción audiovisual. A continuación, se destacan sus aportes más relevantes en torno a la producción audiovisual para complementar la visión de la producción propuesta por Hesmondhalgh (2010).

El auge de los nuevos *media* y la cultura digital ha producido notables cambios en la producción audiovisual. Por un lado, los avances tecnológicos han conseguido hacer más eficiente el proceso de creación y circulación de contenidos, mientras que por otro, la adopción social de las tecnologías de la información y la comunicación ha permitido el desarrollo de nuevas dinámicas de relación entre el audiovisual y sus públicos, así como prácticas culturales asociadas. (Tubella *et al.*, 2007, pp. 199-200, cit. en Roig, 2009, p. 31). Estos cambios están determinados por tres capacidades básicas: conectividad, ubicuidad y productividad. De acuerdo con esto, el concepto de ‘nuevos *media*’ hace referencia tanto a las tecnologías de la información y la comunicación, como a los contenidos que se generan a partir de ellas, pero también a los aspectos culturales de estos procesos creativos entre los que destacan las prácticas sociales y culturales que se ponen en práctica a través de ellos. Plantean así, un nuevo contexto de relación entre lo que emerge y lo que ya está establecido (Roig, 2011, p. 37).

Es frecuente que se atribuya a la tecnología la responsabilidad de los cambios que se han desarrollado en este escenario, ahora bien, como veremos la realidad es más compleja. Aunque efectivamente, la tecnología desempeña un papel central en los cambios, es necesario considerar la interrelación con otras variables tal como el nivel educativo o la clase social. Por tanto, definir los nuevos *media* por oposición a los ‘viejos’ “resulta problemático y poco esclarecedor” (Roig Telo, 2009, p. 28), ya que no se puede presuponer que la mera implantación o aplicación de nuevas tecnologías provoque en sí mismas un cambio cultural.

A pesar de todos los cambios derivados de los usos de las TIC, Roig se pregunta si tiene sentido hablar de nuevos *media* cuando a pesar de todo, poco ha cambiado: “no hay revolución, ni cambio significativo, sino fundamentalmente continuidad” (Roig, 2009, p. 30). De igual forma, se considera que se alude al modo de producción industrial y a sus formas de organización, propiedad, tamaño o estrategias empresariales. Sin embargo, son múltiples los trabajos que se centran en los cambios que ha producido la adopción social de las TIC como, entre otros, los llevados a cabo por Benkler (2003 y 2006), Lessig (2005), Castells (2009), Jenkins (2006) o Freire y Gutiérrez-Rubí

(2010). Lo cierto es que las TIC han producido importantes cambios en los hábitos de uso y consumo de productos comunicativos, así como en la producción informativa. De entrada, la digitalización ha permitido que los bienes culturales e informativos sean fácilmente transportables y manipulables. Y en segundo lugar, los medios de comunicación han adquirido la capacidad de poder interconectarse entre sí (Roig, 2009, p. 33). Es en este contexto en el que Roig propone entender los nuevos *media*, es decir, redefiniendo la relación que se establece entre los medios de comunicación, las tecnologías y los usuarios.

No obstante, cabe señalar como indica Roig, que a pesar de los importantes elementos de cambio que implican los nuevos *media*, al mismo tiempo suponen una continuidad de las propias dinámicas de los ‘viejos medios’ que tratan de adaptar y domesticar los elementos disruptivos de los nuevos *media*.

Para la presente tesis son especialmente relevantes dos aspectos centrales de los nuevos *media* que apunta Roig (2009). Por un lado, se trata de entender que suponen un nuevo marco de interrelación social, y por otro evaluar cómo han propiciado el aumento de la productividad y en concreto, qué consecuencias tiene sobre la ‘democratización’ de la producción audiovisual. A continuación, se analizan estos dos aspectos prestando especial atención a la influencia de estos aspectos sobre la producción audiovisual.

1.2.1 Nuevos *media* como marco de interrelación social

Los nuevos *media* plantean un cambio cualitativo incuestionable con respecto al paradigma de los medios tradicionales ya que, a partir de estos se está desarrollando un complejo entramado de relaciones que se despliegan a nivel económico, político, ‘comportamental’, cultural, institucional y tecnológico. Asimismo, estos niveles se encuentran interrelacionados entre sí y por tanto, resulta necesario realizar una aproximación multidisciplinar para poder evaluar cómo se enlazan con las nuevas y diversas relaciones que se establecen entre usuarios, contenidos, tecnologías y medios de comunicación. A partir del marco propuesto por las autoras Lievrouw y Livingstone (2002) para explicar las interrelaciones entre la tecnología de los *media*, la acción humana y la estructura social, se puede establecer que los nuevos medios se entienden como “aquellas tecnologías de la

1.2.1 Nuevos media como marco de interrelación social

información y la comunicación, así como sus contextos sociales que contemplan tres aspectos interrelacionados”:

- Extensión de habilidades comunicativas a partir de las TIC que permiten crear, modificar y redistribuir contenidos.
- Actividades o prácticas comunicativas en las que las TIC resultan fundamentales. La asignación del valor de la información y la comunicación está determinada en mayor medida por la *capacidad de conexión y procesamiento* que por el contenido. Por tanto, la formación de valor está directamente relacionada con las prácticas en torno a las propias TIC y los contenidos comunicativos producidos a partir de ellas
- Acuerdos sociales o formas organizativas que se originan en torno a estos dispositivos y prácticas. En estas formas destaca la organización a través de redes y nodos.

A partir de estas características se puede establecer que los nuevos *media* habilitan nuevas prácticas comunicativas y productivas que han contribuido, por un lado, a que la noción de espectador como consumidor pasivo se haya puesto en crisis y por otro, que la noción de productor, entendido como profesional que se dedica a crear contenidos y a fomentar su circulación haya sido igualmente modificada. Respecto a esta segunda observación resulta necesario aclarar que es debida al aumento de las posibilidades de acceso a los medios de producción y distribución, por lo que cualquier persona que genere contenidos puede ser considerada como ‘productor’ y por tanto, no tiene que ser necesariamente un profesional asalariado. No obstante, es necesario no perder de vista que la producción audiovisual requiere de una serie de conocimientos técnicos y artísticos y que el acceso a multitud de diversas fuentes educativas ha paliado el déficit de conocimientos y habilidades de creadores *amateurs*; que han desarrollado sus habilidades gracias al acceso al conocimiento albergado en infinidad de materiales didácticos y al *know how* necesario para llevar a cabo contenidos audiovisuales con cierta solvencia. En términos generales se puede establecer que este aumento de las capacidades ofrecidas por los nuevos *media* ha supuesto un empoderamiento relativo de los usuarios que ha contribuido a que los consumidores tengan la opción de dejar su posicionamiento pasivo para involucrarse activamente en la producción de cultura e información. En este punto Roig (2009) señala dos formas clave en las que se lleva a cabo:

- a través de la apropiación de textos de la cultura *pop* para su reelaboración (*fandom*²)
- capacidad para crear y hacer circular contenidos generados por usuarios

Como se ha expuesto, el escenario que plantean los nuevos *media* ha supuesto cambios en los usos de los bienes culturales por parte de los públicos, ya que además de incrementar las posibilidades de acceso a contenidos y herramientas, ha contribuido a la aparición de nuevas prácticas creativas y al aumento de la productividad. Se debe agregar que el incremento de las posibilidades de acceso también ha afectado al consumo audiovisual ya que ha hecho posible que los públicos puedan llevar a cabo un consumo más especializado y ajustado a sus necesidades e intereses.

En relación a estas variables es necesario señalar el aumento de las posibilidades de participación e interactividad a partir de las que se sitúa al espectador en el centro de la experiencia desde donde se le otorgan distintos grados de agencia a partir de las que puede conocer las historias eligiendo el modo en el que quiera explorarla. No obstante, la interacción no solo se limita al consumo de contenidos, sino que también se extiende hacia la implicación de los espectadores en la construcción del relato a través de distintas vías como la publicación de contenidos, generados o no por ellos mismos, que complementan al texto principal.

Estos conceptos ponen de manifiesto cómo se están desarrollando nuevas dinámicas de relación entre el cine como forma cultural y sus públicos (Roig, 2009, p.11) y por extensión, entre los medios de comunicación y sus audiencias. En definitiva, todos estos elementos han contribuido al desarrollo de una nueva cultura visual contemporánea. Si bien es cierto que, para no incurrir en generalizaciones, sea necesario tener en consideración las distintas brechas que condicionan el desarrollo de un rol más activo de la ciudadanía y para ello resulte fundamental la educación mediática a lo largo de la vida, ya que la participación requiere habilidades, que además de estar vinculadas con el consumo y la producción cultural, también se relacionen con el desarrollo de formas de participación más democráticas (Villaplana-Ruiz, 2016).

² **Fandom:** término de origen anglófono (formado por la voz *fan* y el sufijo *-dom*) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona, contenidos mediáticos (series, películas, videojuegos, etc.) o a un fenómeno en particular.

1.2.2 Productividad, nuevos *media* y convergencia cultural

Como se anticipaba anteriormente, los nuevos *media* han supuesto un notable incremento de la productividad y esta tendencia se puede apreciar con nitidez en el ámbito audiovisual. Un dato que lo ilustra es el número de horas de video que se suben a distintos portales y repositorios de contenidos en la web. No obstante, este dato resulta insuficiente para evaluar si este aumento supone realmente un empoderamiento de los usuarios ya que, además de este valor, resulta necesario tener en consideración el alcance cualitativo de este aumento de la productividad, incluso de su impacto sobre la industria audiovisual y también sobre la sociedad que cuenta con una oferta alternativa creciente. Estas variables cuantitativas y cualitativas plantean una serie de preguntas en torno al supuesto empoderamiento de consumidores, en este sentido Roig (2009) muestra que sí se ha producido porque los consumidores han adquirido una capacidad de agencia que les sitúa como ‘productores’. De todas maneras, establece como necesario evaluarlo a partir de dos conceptos clave de la dimensión productiva de la cultura contemporánea: la tesis de la producción cultural de P. David Marshall (2004) y el concepto de convergencia cultural de Henry Jenkins (2008).

La tesis de Marshall (2004) establece que la tecnología no determina la cultura, aunque sí influye parcialmente en el desarrollo de nuevas formas de comunicación. En base a esto se considera que las formas culturales son parte tecnológica y parte expresión cultural cuyo desarrollo depende tanto de condicionantes tecnológicos, como culturales. La pregunta que surge a partir de estas observaciones cuestiona si estas nuevas formas implican un cambio cultural y en tal caso, cómo se relacionan con las estructuras de poder. En definitiva, esta pregunta plantea, según Roig, un debate en términos culturales y económicos sobre la democratización de la producción cultural y las relaciones de poder entre la industria y los públicos (Roig, 2009) que a su vez, está relacionado con la redefinición de “producción” y “consumo”.

La “tesis de la producción cultural” de Marshall está dirigida al estudio del proceso de producción y al modo en que la gente se involucra en los diversos procesos de producción cultural. Consecuentemente, requiere incorporar una perspectiva que además de contemplar la ‘lectura’ de los textos mediáticos, también lo haga con la ‘escritura’ y por tanto, implica una serie de habilidades y competencias que también resultan fundamentales para evaluar el empoderamiento de los usuarios. Sin embargo, este supuesto empoderamiento contrasta con lo que Marshall denomina como “sistema cultural de bienes de consumo” según el que los productos de las industrias

culturales proveen un sistema integral de interacción con sus audiencias que determina las formas de implicación y dedicación respecto a los bienes culturales (Marshall, 2004, p. 23). Si se compara este sistema cerrado con las posibilidades que ofrecen los nuevos *media*, se puede observar cómo efectivamente éstos han ampliado los márgenes de decisión de los usuarios, así como las opciones de involucrarse en la producción y en el consumo de contenidos audiovisuales. Estas capacidades son relevantes ya que a partir de ellas se ha desarrollado una nueva subjetividad que ha sido descrita con diversos términos como *prosumer* o *producer*, aunque son un tanto inexactos respecto al cambio cultural que plantea esta hibridación. Marshall establece que la diferencia entre los nuevos y los viejos *media*. Según Marshall esta subjetividad se vertebra a partir de dos variables: “la capacidad que adquiere el individuo de transformar la forma cultural con la que interacciona y por otro lado, los procesos de hibridación entre producción y consumo” (Marshall, 2004, cit. en Roig, 2009, p. 88).

Por otro lado, el aumento de la productividad cultural y particularmente en el ámbito audiovisual ha supuesto una serie de transformaciones sobre dos conceptos esenciales del modelo de comunicación de masas: ‘receptor’ y ‘productor’. Estas figuras se han visto afectadas por el aumento de capacidades que permiten las TIC ya que han contribuido a difuminar la línea divisoria entre producción y consumo. Esta tendencia se puede concretar en el término ‘prosumidor’ (*prosumer*) acuñado por Alvin Toffler en *La tercera ola* (1985) quien lo utiliza para describir la fusión entre productor y consumidor, aunque es importante matizar que no deja de considerarlo como un consumidor especializado y exigente con capacidades técnicas en función de las que elige entre las tecnologías disponibles y las fuentes informativas. No obstante, el concepto de prosumidor también es interpretado como la fusión entre emisor y receptor que representa la lógica de la web participativa en la que los usuarios tienen la capacidad de convertirse en emisores. Esto implica que abandonan la posición totalmente pasiva del modelo de comunicación de masas y se plantean alternativas como el modelo de autocomunicación de masas³ propuesto por Manuel Castells (2009).

³ **Autocomunicación de masas:** “es nueva forma histórica de comunicación. Es comunicación de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global [...] Al mismo tiempo, es autocomunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona los mensajes concretos o los contenidos de la web y de las redes de comunicación electrónica que quiere recuperar. Las tres formas de comunicación (interpersonal, comunicación de masas y autocomunicación de masas) coexisten, interactúan y, más que sustituirse, se complementan entre sí”. En *Comunicación y poder* (Castells, 2009, p. 88).

1.2.2 Productividad, nuevos media y convergencia cultural

Como hemos visto hasta ahora, una de las explicaciones del aumento de la productividad en el campo de la cultura se centra en la accesibilidad a los medios de producción y distribución que a su vez ha contribuido al desarrollo de una nueva cultura audiovisual que se puede apreciar con nitidez en las distintas formas de apropiación de los textos mediáticos para reelaborarlos siguiendo criterios políticos, artísticos, expresivos, etc. A su vez, este aumento de la productividad plantea interrogantes sobre su alcance cualitativo y cuantitativo, su impacto en las industrias culturales y particularmente, sobre la noción de productor, ya que se pone en crisis la concepción ‘profesional’ del término. Por otra parte, esta accesibilidad a los medios de producción y a una mayor diversidad de contenidos también ha hecho más fácil la experimentación e innovación a partir de las propias herramientas (medios de producción), pero también sobre los contenidos. Estas formas de innovación se desarrollan tanto dentro como fuera de las empresas mediáticas produciendo cambios significativos en la creación audiovisual como: la hibridación formal, la fragmentación, la expansión narrativa, la no linealidad y el transmedia.

Estos cambios sumados a las tendencias de experimentación e innovación son en cierta medida rasgos característicos de la producción contemporánea de contenidos audiovisuales. No obstante, la innovación se encuentra con importantes obstáculos relacionados con las restricciones derivadas de las leyes de propiedad intelectual y las patentes, ya que restringen las posibilidades creativas (Lessig, 2006). En este sentido, resulta fundamental tener en consideración que, aunque el contexto actual permita una gran autonomía creativa, derivada de la accesibilidad a los medios de producción y a contenidos que pueden ser reutilizados para crear obras derivadas, dicha autonomía se ve restringida por los intereses corporativos que procuran mantener la innovación dentro del ámbito empresarial para poder explotarla comercialmente.

Además de los cambios relacionados con la producción de contenidos, la fase de circulación también ha experimentado variaciones significativas. Dado el aumento de la productividad de contenidos, el control de las empresas sobre las fases creativas ha ido cediendo terreno en favor del control en la fase de circulación. Es decir, en el modo en que las empresas pretenden que sean consumidos sus contenidos. Uno de los cambios más relevantes en este punto es el desarrollo de la narrativa transmedia, que además de por sus innovaciones narrativas, también debe tenerse en consideración como estrategia comunicativa.

La narrativa transmedia⁴ trata de dar una unidad a partir de un tema central que vertebra la experiencia, pero al mismo tiempo implica pensar cómo se va a fragmentar una historia para que cada unidad tenga sentido por sí misma y que al mismo tiempo lo mantenga al ponerse en relación con las otras. El motivo de traer a colación el transmedia no es otro que tratar de mostrar cómo los nuevos *media* han supuesto notables transformaciones con respecto al modelo productivo y organizativo de los ‘medios tradicionales’, pero también sobre el consumo y la experiencia de los usuarios. Por otro lado, la interactividad, que también es una característica central del transmedia, supone un cambio importante en el consumo ya que afecta al modo de comunicación e intercambio que se lleva a cabo entre productores, audiencias y contenidos. Consecuentemente, este cambio en las relaciones afecta a la producción ya que se debe diseñar con anterioridad el nivel y el tipo de interactividad que se quiere establecer entre un contenido y su audiencia. En suma, la narrativa transmedia se encuentra engarzada con el aumento de la productividad debido al aumento de contenidos y experiencias que acompañan al texto principal, pero inevitablemente también se encuentra relacionada con el consumo.

A pesar de la relevancia del transmedia, se debe tener en consideración que esta estrategia no consiste en difundir un mismo texto a través de distintos medios de comunicación, sino que se trata de fragmentar una historia a partir de un texto central para hacerla llegar a través de sucesivos fragmentos en distintos soportes o a través de distintos medios para así extender durante más tiempo la involucración del espectador, que puede consumir el contenido de un modo fragmentado e individual. En principio se podría pensar que afecta prioritariamente al consumo, sin embargo, plantea un cambio importante para la creación de contenidos ya que en primer lugar, cada fragmento ha de ser una unidad completa de significado que a su vez forma parte de una narración de mayor envergadura. De este modo, implica pensar cómo se relacionará el texto central con otros textos menores que se publicarán en distintos medios y, consecuentemente, será parte de una estrategia que se diseña previamente a la finalización del texto central.

La narrativa transmedia trata en definitiva de unir el universo fragmentado de medios en el que ya no tiene sentido hacer una distinción entre medios *below* y *above the line*⁵ porque el 90% del

⁴ Transmedia entendida como **narrativa transmedia** es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. No debe confundirse con la estrategia de marketing cross-media.

⁵ **Above y below the line** técnicas publicitarias que consisten en el empleo de medios masivos para dirigirse a segmentos de mercado amplios en el primer caso o más específicos en el segundo.

1.2.2 Productividad, nuevos media y convergencia cultural

consumo mediático se realiza a través de pantallas como indica el estudio realizado por Google *The new multi-screen world* (2012). En este mismo orden de ideas no hay que olvidar que la convergencia implica que los medios tradicionales conectan con una gran parte de su audiencia a través de Internet.

La relación entre nuevos *media* y productividad de los públicos también ha sido abordada a través de los estudios culturales. En este caso, Roig (2009) observa que esta corriente teórica plantea una perspectiva más amplia desde la que se entiende que la productividad es el conjunto de actividades vinculadas a la interacción con los textos y recurre a la clasificación que realiza John Fiske (1992) quien distingue tres formas de productividad. En primer lugar Roig hace referencia a una forma de productividad semiótica, relacionada con las diversas formas de interacción que plantean los nuevos *media* al aumentar las posibilidades de que los públicos se involucren de distintos modos en el consumo y por tanto, se caracteriza por cuestionar el carácter “pasivo” del consumo cultural. En segundo lugar, Fiske establece una forma de interacción enunciativa que hace referencia a las prácticas de socialización relacionadas con el consumo mediático y las actividades de compartición o interpelación a través de redes sociales. Por último, propone una tercera forma de interacción que denomina textual con la que se refiere a las actividades que realizan los públicos a partir de los textos mediáticos, tales como remezclas, *mashups* y otros tipos de obras derivadas.

La visión de Fiske sobre la productividad de los públicos conduce a plantear la relación que mantiene con respecto a la participación y por tanto, se hace referencia a la cultura participativa (Jenkins, 2003, p. 294) que se ha desarrollado en torno a los medios de comunicación y los contenidos que producen. Esta forma cultural interpela a las empresas mediáticas para que se involucren con las motivaciones de los públicos para participar en la producción y distribución de contenidos audiovisuales. No obstante, la tesis de Henry Jenkins sobre la ‘cultura de la convergencia’ (2006) ha sido cuestionada por su excesivo énfasis en el potencial participativo de los usuarios y por subestimar la lógica corporativa de la convergencia. Debido a ello, este mismo autor la replantea en 2014 proponiendo que existe una intersección entre la cultura participativa y la convergencia corporativa que estaría caracterizada por el conflicto sobre la propiedad intelectual en tanto que las leyes de propiedad intelectual limitan la capacidad de acceso, uso y reutilización de contenidos. Además, señala que esto supone una contradicción para las empresas mediáticas ya que limita formas de consumo y creación que les resultarían beneficiosas. Otro de los rasgos que

definen esta intersección es la crítica que supone el discurso alternativo y en ocasiones, contrahegemónico que se lleva a cabo desde la cultura participativa.

Por otro lado, Jenkins observa un conflicto de intereses que se fundamenta en la pretensión de los profesionales de mantener el dominio sobre la monetización de la atención. No obstante, este autor también considera que se produce una colaboración entre ambas lógicas que estaría representada por la inclusión de contenidos generados por los usuarios en programas de televisión. Sin embargo, este hecho plantea dudas ya que puede interpretarse como una simbiosis a partir de la que se benefician tanto los usuarios como los canales de televisión, aunque por otro lado también puede entenderse como una forma de apropiación o de prácticas extractivas. En último lugar, Jenkins hace referencia al reclutamiento a partir del que plantea cómo la vertiente corporativa se puede beneficiar de las estrategias de creación de comunidades en torno a la financiación, creación colectiva o la realización de pruebas y pilotos, así como de la posibilidad de que las empresas puedan incorporar a sus plantillas a aquellos creadores que por sus capacidades puedan considerar valiosos.

En esta intersección cultural que plantea Jenkins, también se puede observar una característica fundamental que es la referente a los valores que unos y otros sitúan en el centro de sus prácticas productivas. Si bien los valores de la convergencia corporativa están determinados por la explotación comercial de los productos y de las relaciones sociales que se generan en torno a ellos, en el caso de la cultura participativa estos valores son mucho más diversos, aunque se puede convenir que se encuentran relacionados con la demanda de un ecosistema mediático más justo y democrático que permita distintas formas de compromiso social y que al mismo tiempo facilite la libertad creativa.

En suma, el contexto tecnológico y cultural que plantean los nuevos *media* ha propiciado cambios generales en la producción cultural que difuminan la frontera entre productores y consumidores. Esto afecta al lugar que tradicionalmente ha ocupado el espectador ya que se ha visto beneficiado por el aumento de su autonomía en el acceso y la creación de contenidos audiovisuales.

Por otro lado, estos cambios también han afectado al modelo de producción industrial porque ha aumentado su eficiencia, ha facilitado la planificación y ha dotado de más recursos para la explotación comercial de los contenidos. Cabe señalar cómo varían las actitudes con respecto a las disrupciones de los nuevos *media* y la cultura participativa. Tal es el caso de las industrias culturales

1.2.2 Productividad, nuevos media y convergencia cultural

de Europa y EEUU, que han adoptado un comportamiento defensivo frente a la sociedad que es considerada como el mayor competidor para las industrias cinematográfica y musical.

Debido a su gran poder de influencia, la industria cultural ha conseguido modificar las leyes para proteger sus intereses particulares, aunque eso suponga privar a la sociedad de la posibilidad de convertirse en un “productor cultural” en sí y para sí. Por otro lado, en los países empobrecidos o en desarrollo, esta capacidad de acceso y participación cultural se ha visto como una oportunidad de enriquecimiento cultural que a su vez también genera nuevos modelos de negocio. En el ámbito cinematográfico, Lobato (2012) ha descrito estas formas de economía informal como *shadow economies of cinema* (comercio audiovisual no medido, no regulado, ilegal o alegal) a partir de la que plantea que en paralelo al circuito oficial de la cultura existe otro mundo de copias de películas que no se contabilizan, una ecología digital del intercambio de archivos y video *online*. Según Lobato la actividad de estas redes no son objetos de análisis y sin embargo, desempeñan un papel vital en la circulación global del audiovisual y constituyen una parte central, en lugar de marginal, de la cultura y el comercio audiovisual (Lobato, 2012, p. 2).

Otro de los puntos a destacar en este resumen es el que se plantea desde los estudios culturales y que concibe la productividad como el conjunto de actividades vinculadas a la interacción con los textos. Por tanto, su aumento no hace referencia únicamente al aumento del número de contenidos generados dentro y fuera de la industria, sino también a todos los usos y prácticas asociadas a los bienes culturales. En relación a la productividad, cabe destacar también la emergencia de una nueva subjetividad que se está desarrollando y que mantiene un paralelismo con lo que John Fiske (1992, 1994) denomina ‘público productivo’ que presenta atributos de resistencia y apropiación crítica de las TICs y de los contenidos que se contraponen a la dinámica comercial de la producción en las industrias culturales.

Es importante tener en cuenta el gran potencial de llevar a cabo acciones coordinadas, de modo que los públicos pueden dejar de actuar individualmente para agruparse en comunidades que desempeñan un papel crucial en las distintas etapas del proceso de producción, financiación y promoción. Debido al rol activo de las comunidades, cada vez se tiene más en consideración qué tipo de relación se va a establecer con ellas y qué papel se les va a asignar en los procesos creativos o comunicativos. No obstante, a pesar de todo el potencial que plantea la cultura participativa (la

noción de productividad equipara ‘producción’ a ‘actividad’ y por tanto se puede considerar que los consumidores se conviertan en productores), lo cierto es que este tipo de participación continúa siendo una práctica minoritaria en términos cuantitativos. Esta condición puede explicarse a partir de la teoría de la desigualdad participativa (Nielsen, 2006) de la que se puede poner como ejemplo el caso de Wikipedia en el que un 90% de los usuarios son observadores, el 9% realiza cambios menores, y el 1% son grandes contribuyentes (Pérez González & Fernández-Font Pérez, 2007). Sin embargo, es previsible que la cultura participativa continúe creciendo tanto en términos cuantitativos como cualitativos y significativos.

1.3 Cultura, democracia libertad y tecnología

Hasta este punto se han abordado aspectos y características de la producción mediática contemporánea como los cambios tecnológicos, la economía o las formas organizativas y empresariales. Además de estas cuestiones, y debido a la centralidad del audiovisual en las sociedades contemporáneas, resulta indispensable sopesar qué papel desempeñan las TIC y las prácticas derivadas de su uso dentro de las sociedades democráticas y del capitalismo.

En general, se pueden percibir una serie de ideales sobre las TIC que están relacionados con lo que se denomina como la ‘democratización de la comunicación’ que se desarrolla en dos vertientes, por un lado, facilitando el acceso a la información y por el otro, permitiendo que la ciudadanía se haya convertido en un agente productivo.

Estas capacidades se encuentran relacionadas con elementos constitutivos de las sociedades democráticas tales como la participación, la libertad de expresión e información o el derecho de acceso a la cultura y el conocimiento. Dado que las TIC facilitan y abren nuevas formas para ejercer estos derechos y libertades, en principio es coherente pensar que efectivamente estas tecnologías han favorecido la democratización de la comunicación y por consiguiente, mejoran la calidad de la democracia.

No obstante, también se perciben posturas críticas con respecto a estas cuestiones desde las que se plantean interrogantes sobre esta supuesta democratización de la comunicación, fundamentados sobre las desigualdades en el acceso y uso de la infraestructura comunicativa, pero también por la

1.3 Cultura, democracia libertad y tecnología

fuerte dependencia de la ciudadanía de medios y servicios de comunicación privados y los riesgos implícitos con respecto a la privacidad y el control que pueden ejercer empresas y gobiernos sobre la sociedad.

Por otro lado, también resulta relevante señalar que en raras ocasiones se tienen en consideración los aspectos relacionados con las condiciones laborales indignas bajo las que se fabrican los dispositivos electrónicos, la extracción de minerales de sangre o la gestión de los residuos que genera el consumo de dispositivos electrónicos.

Una visión holística de la producción requiere atender a los efectos secundarios derivados de esta actividad. Pese a la dificultad de medir la huella ecológica, resulta incuestionable que el desarrollo tecnológico se encuentra en buena medida determinado por el consumo global, que a su vez está directamente relacionado con los ciclos de desarrollo cada vez más cortos y con las estrategias comerciales de obsolescencia programada que obligan a la renovación periódica de dispositivos esenciales para la producción audiovisual como cámaras, ordenadores o teléfonos móviles. Más aún, el consumo energético del ecosistema formado por las TIC corresponde al 10% de la producción global de electricidad (Mills, 2013) cuyo impacto medioambiental se genera tanto a través del consumo, como por la alta dependencia de fuentes energéticas como el carbón. En suma, en este apartado se plantea una reflexión sobre las relaciones e implicaciones de las TIC y sus usos para la producción audiovisual con respecto a la democracia, teniendo en consideración no sólo los usos de estas tecnologías sino también cómo son producidas, así como sus efectos derivados.

1.3.1 Imaginarios de la cultura digital y la comunicación

El incremento de las capacidades comunicativas en torno al uso, acceso y producción de información ha promovido la idea de que, en el contexto actual, cualquier persona en cualquier lugar del mundo puede acceder y producir contenidos audiovisuales.

Como ya se ha expuesto, esto es frecuentemente interpretado como un factor que juega a favor de la democratización de la comunicación, sin embargo, resultaría más adecuado interpretarlo como una reducción de los costes de participación con respecto al modelo analógico. Esta idea de la tecnología como habilitadora de la participación y por tanto del desarrollo de las sociedades

democráticas, plantea serias y fundadas dudas en su puesta en práctica por la sociedad, ya que no todas las personas tienen las mismas oportunidades para poder llevarla a cabo. A pesar de la reducción de los costes y barreras de entrada, las posibilidades de participar a través de la producción o distribución audiovisual está determinada por factores socioeconómicos, culturales y geográficos que han sido descritos a través del concepto de ‘brecha digital’. Este concepto se centra en las diferencias entre la capacidad de acceso, uso y apropiación de las TIC de la población mundial, poniendo el acento sobre el acceso a este tipo de tecnología que está condicionado por otras variables como: género, clase social, generación, localización geográfica, etc. A pesar del énfasis en el acceso y la calidad de la infraestructura tecnológica, el factor determinante es sin duda alguna el capital cultural ya que es el que permitiría transformar la información en conocimiento.

En el campo de la producción audiovisual también resulta evidente cómo se ha desarrollado un imaginario colectivo que se puede concretar en el nivel de virtuosismo técnico que ha alcanzado la electrónica de consumo. Gracias a este desarrollo se ha acortado la distancia existente entre las prestaciones de los dispositivos de uso profesional y los ‘domésticos’. Si bien la alta definición estaba reservada para profesionales, a día de hoy está al alcance de muchas más personas. Esta capacidad técnica sumada al abaratamiento y al aumento en la oferta de dispositivos que ofrecen calidades técnicas con estándares muy próximos a los de la industria ha reforzado la idea de la supuesta democratización de la producción al equiparar o al menos aproximar los estándares técnicos.

Por otra parte, internet se ha convertido en un canal fundamental para la difusión de contenidos audiovisuales y debido al desarrollo hacia la web 2.0 o ‘web social’, se considera como un gran aporte para la democratización de la comunicación debido a las posibilidades participativas que habilita.

Autores como Amparo Lasén y Héctor Puente (2011), Eugeny Morozov (2011), César Rendueles (2013) o Jaron Lanier (2014) plantean que los imaginarios sobre la cultura digital se polarizan entre la utopía y la distopía. Estas visiones se repiten a lo largo de la historia en los procesos de adopción de nuevas tecnologías y caracterizan la manera en que afrontamos social y culturalmente la novedad y los cambios.

1.3.1 Imaginarios de la cultura digital y la comunicación

Las TIC, al igual que las tecnologías y medios que las precedieron, suelen ser consideradas formas de remediar problemas sociales, interpersonales o comunicacionales, pero igual que en medicina las sustancias que remedian también pueden ser venenos, como en la etimología griega del término pharmakon, que puede ser traducido a la vez por remedio y veneno.

(Lasén & Puente, 2011, p. 11)

A pesar de la predominancia y las consecuencias del desarrollo tecnológico dirigido desde la industria, igualmente importante resulta la tendencia de desarrollo e innovación que se está llevando a cabo desde la sociedad a partir de la que se plantea, aunque de modo minoritario, posturas de resistencia basadas en la soberanía tecnológica y planteadas desde posturas que defienden la justicia social.

1.3.1.1 Utopías: libertad, participación y democracia

Una de las utopías de los imaginarios de la cultura digital es la relativa a la libertad. Christopher Kelty (2014) observa que frecuentemente se asocia el concepto de libertad a ordenadores personales, teléfonos móviles, internet y las TIC. Según este autor, resulta destacable que se asocien mucho más con la libertad que con otros ideales como la justicia, el bienestar, la salud o la felicidad, a pesar de que existen signos evidentes de que la restringen en lugar de promoverla. Kelty considera que es importante prestar atención al desarrollo de estas tecnologías tomando como referencia las teorías políticas sobre la libertad y para ello propone observar a la tecnología desde la doble visión de la 'libertad positiva' y la 'libertad negativa'⁶. En particular, recurre al ejemplo del ordenador personal, ideado para 'restringir' el pensamiento humano para después mejorarlo o desarrollarlo. Por tanto, considera que en este punto se encuentra un hito a partir del que se transformó la puesta en práctica de la libertad, ya que hará posible un "pensamiento aumentado (*augmented thought*) que es percibido como algo que hará posible que los humanos piensen de maneras que no son posibles en el presente, y que quizá les permita protegerse" (Kelty, 2014, p. 218).

⁶ Se entiende por **libertad positiva** la capacidad de cualquier individuo de ser dueño de su voluntad, y de controlar y determinar sus propias acciones, y su destino. Es la noción de libertad como autorrealización. Se complementa con el concepto de **libertad negativa**, que considera que un individuo es libre en la medida en que nada o nadie restringe su acción, sea cual sea el carácter de esa acción. Mientras la libertad negativa de un individuo se refiere a que "le permiten" ejercer su voluntad, pues nadie se lo impide, la libertad positiva se refiere a que "puede" ejercerla, al contar con el necesario entendimiento de sí mismo, y la capacidad personal para ejercerla.

A partir de estas reflexiones se plantea que las innovaciones en torno a las TIC se encuentran estrechamente ligadas con la libertad positiva por su potencial para liberarnos de nuestras incapacidades y errores propios de seres *pensantes*, aunque no queramos. Kelty critica que nuestra capacidad de ser libres no se encuentra contenida en nuestras herramientas o tecnologías, sino que, en todo caso, estos instrumentos podrían expandirla.

En definitiva, este autor plantea que el propio concepto de libertad ha sido modificado por las TIC, hasta tal punto que son necesarias para poder ejercerla. Sin embargo, el concepto de libertad también es una herramienta analítica a partir de la que se pueden examinar cómo el diseño y desarrollo de las nuevas tecnologías transforma el modo en que se pone en práctica y cómo la restringe, aunque por el momento no existe una teoría descriptiva o normativa para explicar esta transformación (Kelty, 2008).

Las visiones utópicas de la cultura digital se edifican sobre el aumento de libertad, entendida como una mayor capacidad de acceso a contenidos y herramientas que producen una multiplicación de las formas de creatividad e innovación social y que tienen la capacidad de resolver problemas sociales como la brecha digital, habilitar ciertas formas y espacios para la participación y contribuir al desarrollo democrático de la sociedad. En este sentido, Morozov (2011) denomina como ‘solucionismo tecnológico’ al modo en que se delega en la tecnología, incluyendo a sus inventores y comercializadores, la toma de decisiones que nos incumben a todos creyendo que las mediaciones tecnológicas aportarán las soluciones, en un claro ejemplo de determinismo tecnológico, donde se olvidan las implicaciones de la agencia compartida⁷ entre personas, instituciones, normas y tecnologías (Lasén y Puente, 2011).

En la misma línea que Morozov, Rendueles propone el término ‘ciberfetichismo’ para apuntalar una forma de determinismo tecnológico que no considera que “se necesiten cambios políticos importantes para maximizar la utilidad social de la tecnología” (Rendueles, 2012, p. 45). Por otro lado, lo diferencia del determinismo tecnológico porque se le atribuye la capacidad de producir

⁷ “La noción de **agencia compartida** es clave para comprender las dinámicas que operan en las cuestiones relacionadas con la cultura digital. El concepto de agencia se refiere a la capacidad de actuar o hacer en un espacio social determinado, y los agentes pueden ser tanto individuos como organizaciones. Dentro de los estudios sociales de la ciencia y la tecnología, los trabajos pioneros de Latour (2008) y Callon (1991, 1998), que marcan la aparición de las denominadas teorías del actor-red, plantean una revisión de la concepción clásica de agencia con la inclusión dentro de la agencia tanto de humanos como de elementos o entidades no humanas, por ejemplo, los dispositivos tecnológicos”. (Lasén & Puente, 2011, p. 7)

1.3.1.1 Utopías: libertad, participación y democracia

transformaciones sociales liberadoras, concretamente a través de las TIC. En definitiva, puede ser entendido como una ideología que propone una solución a los problemas de convivencia y de acción a través de la tecnología que estaría representada por internet, ya que nos permite socializarnos de una manera fácil y cómoda, sin costes y sin demasiados compromisos. De este modo se atribuye a la tecnología una suerte de rol mágico, eludiendo que la tecnología no es neutral, es lo que hacemos con ella y de ella.

De manera recurrente se ha insistido en que internet nos libra del problema de la acción porque automáticamente produce ciudadanos activos, así que al plantear que internet y las TIC son las soluciones, olvidamos o evitamos preguntarnos y pensar cuáles son los problemas. Según Rendueles, este pensamiento que solo requiere la adhesión resulta contrario a los ideales emancipatorios que se le atribuyen a internet y a las TIC. No solo eso, sino que “el solucionismo y reduccionismo tecnológico se está convirtiendo en el más grave impedimento para lograr una visión compleja y crítica de la realidad, y lo más relevante es que nos está distraendo de los caminos adecuados para resolver los principales problemas ecológicos y sociales del mundo actual”. (Álvarez Cantalapiedra, 2015, p. 6).

Otro de los elementos que se pueden enmarcar dentro de los ideales utópicos de la cultura digital es el referente a las formas de participación a través de las TIC. Bien es cierto que la web social y otras herramientas tecnológicas han supuesto un punto de inflexión en las posibilidades de participar a través de la compartición y publicación de contenidos generados por usuarios o por medios corporativos. A pesar de que la relevancia social de la participación en el consumo y la creación cultural e informativa, en pocas ocasiones se plantean cuáles son las lógicas o las motivaciones que impulsan a la gente a participar, qué objetivos se pretenden alcanzar a partir de esta práctica, a qué intereses responde y quiénes se benefician de ella.

Aunque las formas participativas son extraordinariamente diversas, en este caso se centra la atención sobre aquellas que están relacionadas con la producción audiovisual. En este sentido y teniendo en cuenta que el objeto de estudio se centra en la producción de documentales, se pueden establecer dos formas de participación. Por un lado, se lleva a cabo una participación basada en la creación y difusión de los contenidos audiovisuales a través del *crowdsourcing* cuyas características se especifican más adelante en el capítulo dedicado a la producción social. Por otro lado, y dada la

naturaleza simbólica de los documentales, se pone en práctica una forma de participación política relacionada con las temáticas y tratamientos de cada documental, pero también con la construcción de una esfera pública.

Como se plantea en el apartado dedicado a los nuevos *media*, el aumento de la productividad, de contenidos audiovisuales en este caso, se encuentra estrechamente relacionado con la cultura participativa (Jenkins, 2003), que en el ámbito del audiovisual se pone en práctica a través de la autoproducción de contenidos o el *crowdsourcing*. A pesar de su carácter social, es un hecho que tanto la industria audiovisual como la tecnológica y de servicios de internet ha promocionado la participación de los usuarios a través de blogs, redes sociales y portales de contenidos generados por los usuarios y esto supone, como ya se ha mencionado anteriormente, que las relaciones que se establecen entre pares (P2P) son sustancialmente distintas de las que ponen en práctica las empresas que corresponden a un esquema de servicio-cliente.

Teniendo en cuenta esta relación, se puede afirmar que la inmensa mayoría de usuarios que participan en la producción y distribución audiovisual, reproducen y forman parte de un modelo comercial en el que sus actividades son capitalizadas por las empresas proveedoras de servicios. Por tanto, el modelo de participación basado en esta infraestructura privada resulta incongruente con los principios democráticos debido a que los participantes se involucran en modalidades de participación que reproducen esquemas de dominación o formas de explotación económica (Ibáñez, 2015). Aún más, el ideal que gira en torno a la participación basada en la utilización de este tipo de servicios, presupone que las posibilidades que habilita para la publicación de opiniones y contenidos generados por los usuarios representa el mayor grado posible de participación que se puede alcanzar.

Por otro lado, también es necesario contemplar las visiones utópicas que se generan a partir de las ‘tecnologías libres’ y los bienes comunes digitales que conducen a plantearse cuál es su relevancia cultural y los motivos por los que existe (Kelty, 2008). Lo cierto es que junto a este tipo de tecnología, desde otros ámbitos también se ha experimentado un notable auge de iniciativas, proyectos, ideas, herramientas y objetivos que comparten una base ideológica y principios éticos que en términos generales responden a una reorientación del conocimiento y del poder. A partir de estas observaciones, Kelty incide en tratar de entender su significado cultural y la distinción que la

1.3.1.1 Utopías: libertad, participación y democracia

gente puede concebir entre aquellos que promueven el desarrollo de una esfera pública y del procomún, de aquellos otros que favorecen el control corporativo, jerárquico y privado. Este punto resulta sin duda importante ya que la mayoría de actores sostiene estar a favor de la libertad, de lo público y de la democracia. Por tanto, se genera escepticismo y críticas sobre estas aseveraciones ya que provienen de polos opuestos.

No obstante, además de estas consideraciones también es importante observar el papel desempeñado por el “movimiento por el software libre” en el que Kelty (2008) señala el rol central desempeñado por lo que denomina como ‘públicos recursivos’, entendido como un público que se involucra en el mantenimiento material y práctico, así como en la modificación de los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público. Es un colectivo independiente de las formas de poder dominantes que también las interpela a través de la producción de alternativas reales y efectivas. Kelty observa cómo los principios del software libre han sido trasladados y adaptados a iniciativas y proyectos como: *creative commons*, *open access*, cultura libre, acceso al conocimiento, *open movies*, *science commons*, *open business*, *open source democracy*, recursos educativos abiertos o el proyecto *One Lap-top Per Child*, las wikis y la producción de pares.

Generalmente, el rasgo que los define es que se presentan a la sociedad como 'abiertos' o 'libres', no obstante, es oportuno señalar que existe una clara tendencia a que todo tipo de organizaciones (incluso la NSA) promuevan esta forma organizativa y así poder crear una imagen o una reputación, aunque en el fondo sería más adecuado considerarlo como campañas de responsabilidad social corporativa. Por tanto, a pesar de que efectivamente permita el acceso a su código, no permiten realizar modificaciones, cercenando así cualquier posibilidad de “recursividad” o simplemente porque las organizaciones no están interesadas en crear vías para que sus públicos puedan participar, modular o modificar el modelo de producción cultural y tecnológica. Por el contrario, la mayoría simplemente se limitan a replicar el modelo de creación y consumo capitalista sin cuestionarse que su capacidad de ser libres en este ámbito depende de nuestra habilidad de diseñarla dentro de las tecnologías que usamos para acceder y producir información.

1.3.1.2 Distopías: vigilancia, control y explotación

Las revelaciones de Wikileaks y Edward Snowden sobre las alianzas entre fabricantes tecnológicos y agencias de espionaje para recabar datos personales de ciudadanos de todo el mundo ha promovido un debate en torno al papel que juegan estas empresas en la sociedad y cómo este tipo de alianzas pueden suponer una importante amenaza para la democracia. De este modo se plantean los cambios tecnológicos directamente relacionados con los que se están desarrollando en otras áreas como la política o los modelos de negocio.

Las visiones distópicas sobre las TIC se centran en que además de ser un elemento clave de la globalización y el desarrollo del capitalismo global, promueven el aumento de la vigilancia y del control, no solo por parte de las autoridades estatales sino también de las grandes corporaciones globales. Por lo que, además de limitar y comercializar con la privacidad de los usuarios, contribuirían a propagar los efectos negativos de la globalización, como la estandarización y homogeneidad culturales. En el origen de ambas visiones referidas a lo digital podemos encontrar la “alianza monstruosa”, en términos de Margarita Padilla (2012), que se da en el origen de internet, donde confluyen los intereses y las preocupaciones del complejo militar y de defensa de Estados Unidos por mantener las comunicaciones y el control en un hipotético caso de conflicto nuclear; y de los científicos académicos, como Vinton Cerf o Robert Kahn, formados en las experiencias contraculturales y valores libertarios preeminentes en las universidades estadounidenses en los años sesenta y setenta, que sientan las bases de internet y crean sus primeros desarrollos bajo la idea de crear un nuevo mundo libre y descentralizado: el ciberespacio (Lasén & Puente, 2011).

A pesar de que las redes de comunicación han experimentado un crecimiento exponencial y se han depositado muchas expectativas sobre su potencial descentralizador y supuestamente democratizado, Zallo (2015) observa que en la actualidad las redes tienen una doble naturaleza:

- Comercial en sus condiciones de uso y en finalidades crecientes
- Relativamente libertaria en lo comunicacional y en los contenidos que nutren el procomún.

En estas dos características se puede percibir una de las dinámicas que ha marcado el desarrollo de la red. Cuando se hace referencia a las características de la red, suelen destacarse sus características

1.3.1.2 Distopías: vigilancia, control y explotación

estructurales: descentralizada, abierta, libre y neutral. Estas características la sitúan dentro del grupo al que Zallo atribuye una naturaleza libertaria, a pesar de ello la tendencia que se ha podido apreciar en los últimos años es que ha experimentado una deriva hacia su lado más comercial.

Este cambio implica necesariamente una alteración fundamental en los elementos estructurales de las redes. Uno de las transformaciones más importantes que supuso Internet fue la descentralización de la comunicación que había estado tradicionalmente representada por los medios de comunicación de masas, Internet y esta característica descentralización provocó importantes cambios en el modo en que se produce y se accede a la información, pero esta característica también afecta a los servicios de comunicación.

Internet ha sido mencionada en multitud de ocasiones como ejemplo paradigmático de red descentralizada, sin embargo, existen signos que apuntan hacia una centralización de Internet como se puede observar en las dinámicas promovidas desde empresas como Google o Facebook que se han convertido en puntos de acceso y servicios de comunicación para millones de personas en todo el mundo y que ponen de manifiesto cómo la estrategia de estos gigantes está dirigida a competir utilizando la infraestructura como ventaja competitiva, para atesorar la mayor información de los usuarios posible y generar escasez artificialmente mediante “corralitos” cerrados (Ugarte, 2010).

Ante esta dinámica centralizadora y las consecuencias que acarrea en términos de control y poder, se están desarrollando distintas propuestas que se basan en la soberanía tecnológica (Hache, 2014), es decir, en recuperar el control ciudadano sobre las redes y los servicios que se basan en las mismas. Las denominadas ‘herramientas 2.0’ plantean dudas y temores en torno a los usos comerciales, políticos, etc., de los datos generados por los usuarios. En el caso del audiovisual, este proceso de centralización es notable y YouTube es un claro ejemplo de ello, ya que abarca una cuota de mercado que alcanza el 70%⁸, es decir que una gran parte del audiovisual que se consume por internet se realiza a través de esta plataforma y por tanto, cuenta con una valiosísima información sobre los gustos y preferencias de la audiencia global. Este y otros servicios similares han abierto un debate sobre cómo las grandes empresas de servicios e infraestructuras de internet están ejecutando un proceso de centralización que afecta a la propia estructura y a las capacidades que la ciudadanía puede ejercer sobre ella y a partir de ella.

⁸ “Cuota de mercado de plataformas de video online” - <https://www.datanyze.com/market-share/online-video/> |

Las amenazas existentes contra la neutralidad de la red⁹ afectan de manera particular a creadores de contenidos independientes, proveedores de contenidos a través de internet y también para los públicos. A pesar de que no existen leyes que regulen el cumplimiento de este principio, durante los últimos años han sido varios los intentos a partir de los que se ha tratado de regular este principio para permitir que los proveedores de servicios de internet puedan cobrar más por un servicio por el que ya pagan los usuarios. De este modo, se pretende ajustar la regulación de internet a los principios del libre mercado lo que supondría un punto de no retorno en la privatización de un recurso común esencial para la sociedad.

En el caso de la audiovisual, la amenaza de la neutralidad de la red conllevaría que algunas de las capacidades que ofrecen los nuevos media como la retransmisión en directo de video y audio-streaming- la comercialización de video bajo demanda, la videoconferencia o el alojamiento de contenidos entre otros, dejarían de ser tan accesibles como lo son ahora y solo podrían ser usados por aquellas personas que pudieran permitírselo. Por tanto, el final de la neutralidad de la red supondría el final de la libertad de los contenidos, que afectaría tanto a creadores como a los públicos que verían limitada su capacidad de elección de los contenidos que consumen por la progresiva disminución de la oferta disponible y también por capacidad de consumidores y proveedores de contenidos para pagar por servicio extra. Es necesario en este punto recordar las estrategias empresariales de fusiones y adquisiciones que se están llevando a cabo como por ejemplo la fusión de los gigantes AT&T y Warner, que supone una concentración de poder sin precedentes poniendo de manifiesto la tendencia hacia el control de la infraestructura y de los contenidos culturales y audiovisuales que transitan por ella.

Otro de los elementos a tener en consideración es el relativo a la centralización de internet que se puede concretar en la predominancia de muy pocas empresas multinacionales como Google o Facebook por las que transita una buena parte del tráfico global, que además, en muchos casos, supone la principal vía de acceso a internet. En este sentido, cabe destacar cómo este proceso de recentralización de internet se ve perfectamente representado en las estrategias de *zero rating*¹⁰ llevadas a cabo por Facebook y Wikipedia. A pesar de que organismos sin ánimo de lucro como el

⁹ La **neutralidad de red** es el principio por el cual los proveedores de servicios de internet y los gobiernos que la regulan deben tratar a todo tráfico de datos que transita por la red por igual, sin discriminarlo o cargar al usuario de manera diferente según el contenido, procedencia o dispositivos desde el que se accede.

¹⁰ **Zero rating** hace referencia al servicio de acceso a internet gratuito, pero limitado por plataformas o redes sociales.

1.3.1.2 Distopías: vigilancia, control y explotación

segundo hayan promovido esta medida para favorecer el acceso a internet en países empobrecidos, la gran influencia de los medios comerciales ‘contamina’ los usos y fines de una iniciativa de carácter social. Por otro lado, Facebook también ha llevado a cabo iniciativas de *zero rating* en el mismo contexto de modo que puede capitalizar prácticamente en exclusiva la actividad generada por usuarios produciendo un efecto de ‘jardín vallado’ a partir del que sus usuarios llegan incluso a malinterpretar que internet es esta red social (Malcom, Mcsherry, & Walsh, 2016). Por tanto, esta estrategia comercial aparentemente solidaria, supone en realidad una grave amenaza para la privacidad y seguridad de sus usuarios a la vez que supone un gran aumento del poder centralizado y monopolístico.

En este proceso de recentralización de internet también es conveniente prestar atención a las consecuencias que produce la proliferación y desarrollo de los algoritmos, ya que desempeñan un papel fundamental en la optimización de los procesos de decisión individuales y colectivos. La personalización de los resultados de búsquedas realizadas en internet supone un sesgo importante en el acceso a la información, ya que, como plantea Pariser (2017), implica que las personas estamos “encerradas en burbujas” definidas por los datos generados individualmente a través de actividades cotidianas y que determinan en buena medida un universo en el que solo aparecen las informaciones que se ajustan a los intereses y preferencias individuales. Por tanto, los algoritmos para la personalización limitan la exposición a ideas, opiniones o realidades que disten o contradigan las creencias o intereses personales. Así, se puede convenir que este hecho supone una importante contradicción con respecto a los ideales democráticos que se le atribuyen a internet (Pariser, 2017).

Por otra parte, es necesario evaluar las consecuencias que pueden llegar a tener la legislación y la reforma del copyright, concretamente a nivel europeo. Esta reforma deja en evidencia la influencia de las grandes industrias culturales en la redacción de leyes que cada vez son más restrictivas respecto al acceso a la cultura, pero también para la propia creación. Aunque supuestamente las leyes de propiedad intelectual protegen a los autores, suprimen el derecho de utilizar fragmentos de otras obras para ilustrar la tesis de un documental, incluso cuando no existe ánimo de lucro. Por otro lado, la reforma del copyright también afecta a la digitalización de contenidos audiovisuales, textos, cuadros y otras obras artísticas ya que, aunque formen parte del dominio público, las empresas que realizan el proceso de digitalización pueden renovar los derechos de la reproducción digital

suponiendo un grave riesgo para archivos audiovisuales que albergan contenidos de dominio público.

Por último, y no por ello menos importante, desde esta perspectiva distópica conviene subrayar el concepto de ‘transparencia’. El filósofo Byung-Chul Han sostiene en su ensayo *La sociedad de la transparencia* (2013) que este concepto domina el discurso público, relacionándose directamente con la libertad de expresión hasta convertirla en fetiche. Según este autor, la esfera pública se ha convertido en un lugar de exposición, de este modo se aleja más del espacio de la acción común y a su vez se despolitiza. Más aún, considera que la transparencia es una coacción sistémica que responde a la voluntad de hacer transparentes todos los procesos del sistema social no por una cuestión política o moral, sino económica, ya que a partir de ella estos procesos pueden ser acelerados y operativos, por tanto, sigue la lógica del rendimiento: “las cosas, convertidas ahora en mercancía, han de exponerse para ser, desaparece su valor cultural a favor del valor de exposición” (Byung-Chul Han, 2013). De este modo establece que existe una relación directa entre exposición y la explotación capitalista que se manifiesta en la optimización de las relaciones de producción a través de las publicaciones voluntarias. A pesar de que pudieran considerarse como una apertura de las relaciones de producción, en el fondo existen evidencias suficientes para considerar que en realidad es una forma altamente eficiente de explotación de lo social.

1.3.2 Comunicación y democracia: evidencias, tendencias y realidades

La comunicación y la producción audiovisual presentan un fuerte nexo con la democracia que, sin embargo, también presenta relaciones conflictivas debido a la prevalencia de intereses privados que en la mayoría de las ocasiones se contraponen a los principios democráticos. Los cambios desencadenados a partir del desarrollo de los nuevos *media*, así como la producción social de información y cultura, suponen un cambio cualitativo fundamental en la relación entre estos dos conceptos planteando la necesidad de reevaluar tanto el modelo de democracia como el modelo comunicativo.

Zallo (2013) sugiere que la democracia relacional implica relacionar gobernanza con comunicación, y por tanto implica diseñar formas de relación entre medios privados, movimientos sociales y los

1.3.2 Comunicación y democracia: evidencias, tendencias y realidades

procesos de participación para así, combinar la democracia representativa con la participativa y con la directa. Por ello, considera que la democracia relacional va más allá de la gobernanza, ya que supone un punto de apoyo fundamental para legitimar las políticas públicas, establecer un modelo de relación institucional y embridar los poderes ocultos. Estas consideraciones son adecuadas para analizar la relación que existe entre el espacio mediático y la democracia, ya que éste tiene una serie de funciones sociales que configuran el espacio público en busca de legitimidad a través de la influencia en la opinión pública. Zallo sostiene que la comunicación es un elemento fundamental en la regulación social, porque crea agendas en las que se reflejan los intereses y preocupaciones del espacio público que complementan la función del sistema mediático al “ayudar a conformar nuestra imagen del mundo mediante una información veraz y plural” (Zallo, 2013, p. 9).

Con respecto a esta función es necesario señalar que tanto el espacio como la opinión pública se encuentran claramente influenciados por los medios comerciales, ya que no responden a los intereses o necesidades de las democracias, sino a un interés privado que busca incrementar su poder a través de la propiedad. Se puede encontrar un claro ejemplo de ello en los procesos de oligopolización empresarial del sector mediático, así como en la mercantilización de su oferta, que distorsionan el sentido de funciones relacionadas con la democracia como la pluralidad comunicativa, la veracidad de la información, la representación de minorías, etc. Otro factor a tener en cuenta a la hora de analizar esta relación entre democracia y comunicación es que, además de modular la opinión pública, las empresas mediáticas también intentan con mayor o menor éxito gestionar el derecho de acceso de la población a comunicar (Zallo, 2013), hecho que supone una flagrante contradicción respecto a la función o funciones que debe desempeñar la comunicación en las sociedades democráticas.

En este sentido, la concentración empresarial en el sector mediático, sumada al interés de las empresas de telecomunicaciones y de servicios de Internet por los contenidos, supone un problema de vital importancia para la democracia ya que esta concentración se incrementa y une dos sectores que pueden llegar a tener el control simultáneo de las infraestructuras de comunicación y de la producción de los contenidos que se distribuyen a través de las mismas. Por tanto, aunque exista una gran diversidad de contenidos, cada vez serán menos plurales. A esto se le suma la despolitización de la función mediática, entendida como la tendencia hacia la espectacularización y el *infoshow* vacío de contenido político en espacios supuestamente informativos. De otro lado, se da

una tendencia contraria de repolitización de la información para satisfacer los intereses de la clase política y de los entramados empresariales en su más diversa acepción, que en muchos casos implica la exclusión de los actores sociales (Zallo, 2013). En suma, las empresas mediáticas y de telecomunicaciones juegan un papel que afecta decisivamente a la calidad de la democracia y que está directamente relacionado con derechos fundamentales como la libertad de información y expresión, pero también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo global de la desigualdad como señalan Clemencia Rodríguez y Nick Couldry (2016).

La emergencia y aumento de informadores, productores *amateurs*, también de la sociedad civil organizada en lo que se puede denominar como producción social de información y contenidos culturales supone un enriquecimiento de la información accesible a la ciudadanía. Se debe añadir que también ha fomentado que tanto profesionales, *amateurs* y creadores independientes se involucren en la defensa por la libertad de expresión y el derecho a la información.

La producción social plantea una serie de transformaciones sobre los mercados y la libertad (Benkler, 2015), en este sentido Zallo observa que buena parte de la información y de los contenidos culturales -audiovisuales- tienen una tendencia innata a convertirse en bienes públicos compartibles, pero, sin embargo, al mismo tiempo se ven sometidos a intensos procesos de privatización. Partiendo de este hecho, se puede establecer que una de las características más relevantes de la producción audiovisual es la polaridad entre lo comercial y lo social. De un lado, el sector está dominado por grandes empresas y grupos mediáticos cuyo modelo de negocio continúa siendo altamente rentable y que se caracteriza por entender la cultura y sus expresiones como un recurso más para el mercado global. En contraposición, desde la sociedad se ha contribuido al desarrollo de una “infraestructura básica común” (Benkler, 2015) que contrarresta la visión anterior al considerar la cultura y el acceso a la infraestructura tecnológica como un derecho a partir del que se hace frente a los procesos de desposesión colectiva que se están llevando a cabo en todos los ámbitos de la vida (Harvey, 2004), aunque en este caso se centra la atención en el acceso a la información y contenidos culturales, así como las relaciones sociales que se desarrollan en torno a estos.

Los cambios producidos en el ecosistema comunicativo por los nuevos *media*, además de su influencia en los modos de producción y gestión de la cultura y el conocimiento, también han

1.3.2 Comunicación y democracia: evidencias, tendencias y realidades

contribuido a que las personas puedan desarrollar formas de cooperación y solidaridad en estos ámbitos. En esta línea, cabe mencionar el papel desempeñado por una parte de la ciudadanía que aun siendo minoritaria, se ha empoderado y ha conseguido influir sobre la opinión pública y en algunas decisiones políticas. Aunque, sin embargo, no tienen capacidad de influencia sobre decisiones económicas que se llevan a cabo en una gran zona opaca sobre la información más importante y estratégica (Zallo, 2013).

En pocas palabras, la relación entre democracia y comunicación pasa necesariamente por una encrucijada de dos modelos comunicativos. De un lado se sitúa el que se basa en lo comercial, la propiedad privada, la explotación y la regulación a través del mercado. Mientras que desde el otro, el modelo de base social, se promueve el libre acceso a la cultura y el conocimiento, la propiedad comunitaria, las normas y cuidados para preservar recursos comunes y también las relaciones basadas en la cooperación. En base a estas características, se puede establecer que es este segundo modelo el que se encuentra más próximo a los ideales democráticos. La sociedad civil, pero también algunas organizaciones y empresas están poniendo en práctica diversas acciones que democratizan la comunicación desde distintos ámbitos y perspectivas, que a su vez se engarzan con las reivindicaciones y conquistas que se están llevando a cabo desde múltiples ámbitos de la sociedad en favor del procomún.

En el caso de la producción audiovisual, resulta fundamental tener en consideración el papel desempeñado por la infraestructura básica común, ya que a partir de ésta se garantiza el uso y acceso eliminando las restricciones propias del modelo comercial en la que el acceso y uso se realiza necesariamente a través del mercado. Esta infraestructura resulta esencial por ofrecer una alternativa eficaz para suplir o complementar a las infraestructuras y servicios públicos en el ámbito de la comunicación y la cultura, tan deteriorados a partir de las políticas económicas de recortes. Además, es necesario señalar de nuevo que el valor y las funciones con respecto a la democracia que emanan de esta infraestructura se encuentran constantemente amenazados por intereses comerciales y corporativos.

1.3.2.1 Tecropolítica, soberanía tecnológica y ecología política

Las posturas liberales otorgan al libre mercado la superioridad de regular el acceso y la producción en el campo de la comunicación y la cultura. Para ello resulta indispensable el uso de las TIC, que igualmente se encuentran condicionadas por la misma lógica. Si bien es cierto que la facilidad de acceso a estas tecnologías ha hecho posible que un mayor número de personas pueda crear y difundir contenidos audiovisuales y que se “democratice la producción”, la inmensa mayoría reproduce el modelo de producción y explotación comercial capitalista.

También es cierto que se ha desarrollado una conciencia crítica que se pone en práctica a través de apropiaciones e innovaciones tecnológicas de carácter social y de la producción de contenidos informativos y culturales. Generalmente se atribuye a las TIC y a los nuevos *media* una serie de usos críticos a partir de los que se generan relaciones sociales basadas en la solidaridad. Sin embargo, según Silvia Federici¹¹ (2014) es justamente al contrario, es la solidaridad la que permite un uso crítico de las redes. En este mismo sentido, Remedios Zafra reflexiona en una entrevista realizada por Susana Serrano (2015) sobre el papel de Internet en el empoderamiento ciudadano planteando que, a pesar de su centralidad, no ha sido el motor, sino la desigualdad extrema lo que ha permitido instrumentalizar internet para valerse de su horizontalidad y capacidad de confluencia en el cambio social.

Según estas consideraciones, se puede establecer que a partir del empoderamiento y los usos críticos de la tecnología se han llevado a cabo llamadas a la movilización y formas de organización táctica, el periodismo ciudadano, la vigilancia, la filtración de informes y documentos con contenido sensible en materia de interés público o formas de protesta y “hacktivismo¹²”.

Se puede sostener que estos usos críticos de las TIC y los nuevos *media* están relacionados con el concepto de tecropolítica, entendida como el uso estratégico de herramientas digitales para la organización, la comunicación y la acción política; multitudes que son capaces de crear una identidad colectiva (más o menos distribuida) que se automodula sin un centro rector (Toret, 2013, cit. en Lechón Gómez, 2015). Por otro lado, también logra ser entendida como un espacio de reflexión y acción desde dentro de los ámbitos propios de la tecnología a partir de los que se

¹¹ Entrevista a Silvia Federici por Mayeli Sánchez. http://www.ada.org.mx/images/Video/silviaFederici/silvia_tec.ogg

¹² **'Hacktivismo'** acrónimo de hacker y activismo entendido como la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines políticos.

1.3.2.1 Tecnopolítica, soberanía tecnológica y ecología política

cuestiona las relaciones políticas y de poder que se establecen a partir de ésta (Lechón Gómez, 2015).

En el ámbito audiovisual, la tecnopolítica se expresa y se pone en práctica a través de diferentes niveles. En primer lugar, se puede establecer que en este ámbito se lleva a cabo a través del uso estratégico de las tecnologías para producir contenidos que alimenten la esfera pública, que movilicen y estimulen la acción política. En este sentido también se puede considerar que los archivos audiovisuales del procomún son dispositivos tecnopolíticos ya que, además de usos artísticos o educativos, permiten acceder y utilizar los documentos que contienen con distintas finalidades. Del mismo modo, hacen posible que cualquier persona pueda compartir contenidos que por su valor simbólico son susceptibles de ser utilizados con fines políticos.

Desde un punto de vista estrictamente tecnológico, la tecnopolítica trata sobre la apropiación y politización de las tecnologías. Es decir, procura hacer explícitas las lógicas de uso, diseño y comercialización de las TIC, de los intereses comerciales, las formas de dependencia que establecen y el papel que desempeñan con respecto a los cambios sociales. Pero también comprende formas de apropiación tecnológica, y de adaptación a las necesidades, objetivos, formas de organización y principios del software y la cultura libre. Autores como José M. Serralde (2016) señala la conveniencia de que los productores audiovisuales se (re)apropien de las herramientas de montaje, conversión, reproducción y transformación para desarrollar su independencia con respecto a las empresas tecnológicas, pero también para poder conocer a fondo y adaptar a sus necesidades los flujos de trabajo y procesos de creación audiovisual para que “no condicionen nuestras habilidades y límites de expresión” (Serralde, 2016, p. 143 en Soria Guzmán, 2016).

Así mismo, la tecnopolítica se encuentra íntimamente relacionada con la investigación y desarrollo de tecnologías de base social encaminadas hacia la soberanía tecnológica (Haché, Riemens, et. al 2014) para la construcción de una infraestructura básica común que ofrezca alternativas en un campo tan tecnológicamente dependiente como es el de la comunicación. En esta tesis se plantea la pregunta por las relaciones que establecen los creadores audiovisuales con respecto a los medios de producción y distribución, ya que, aunque hayan experimentado un notable abaratamiento y mejora, siguen fijando una relación de dependencia con respecto a las restricciones de los fabricantes y proveedores de servicios, además de sus formas de control y vigilancia.

Desde la soberanía tecnológica se propone salvaguardar la 'esfera de vida' a través de iniciativas, métodos, medios no propietarios y autogestionados a partir de los que se construye una infraestructura básica común. No obstante, es necesario recalcar que para que estas alternativas sean realmente eficaces, Patrice Riemens (2014) advierte que las prácticas desarrolladas a partir de ellas deben contemplar ciertos aspectos fundamentales:

- a) la temporalidad, entendida como la reapropiación del tiempo para liberarse del “siempre más, siempre más rápido”
- b) la necesidad de que las tecnologías 'soberanas' sean abiertas, participativas, igualitarias, comunitarias y cooperativas.
- c) la responsabilidad de cuidar y ampliar su base social para que los bienes comunes que se generan desde esta lógica puedan perdurar y facilitar su autogestión.
- d) la economía basada en el intercambio y el don basadas en el trabajo voluntario plantean interrogantes respecto a la sostenibilidad de estas prácticas, por lo que requieren el desarrollo de modelos de remuneración justos.
- e) la ecología y el medio ambiente son también elementos centrales para la soberanía tecnológica que aboga por el respeto a este segundo y por identificar las injusticias sociales y medioambientales que produce la industria tecnológica para relacionarlas con las consecuencias de las estrategias empresariales sobre la sociedad y el medio ambiente.

A modo de resumen, la soberanía tecnológica parte de unos prerequisites para ponerla en práctica y a partir de los que se establece una base para su desarrollo, en este sentido los principales elementos serían los sistemas operativos libres, internet libre, hardware libre y servidores autónomos que formarían una infraestructura autónoma de información, comunicación y expresión. A su vez, estos recursos son un pilar fundamental para multitud de iniciativas y proyectos en ámbitos tan dispares como las bibliotecas públicas digitales, las redes sociales descentralizadas, la criptografía, la investigación biomédica e incluso la exploración espacial. Resulta también enriquecedor el aporte de Alex Haché (2014) al relacionar la soberanía tecnológica con la biopolítica, entendida en este caso desde la relación entre la tecnología y el bien estar propio, desde la que acierta a plantear la necesidad de no caer en el paradigma de la eficiencia, la excelencia y el sacrificio a la ética del trabajo. Por eso, formula como la soberanía tecnológica también requiere “investigar bajo qué tipo

1.3.2.1 Tecnopolítica, soberanía tecnológica y ecología política

de procesos sociales aparecen tecnologías variadas y cómo ciertos tipos de tecnologías fomentan autonomía” (Haché, 2014, p.11).

Estas preocupaciones y reivindicaciones también se defienden desde otras posturas como el decrecimiento (Latouche, 2009), la ecología política y la economía feminista a partir de las que se proyecta un análisis crítico del sistema socioeconómico para revelar cómo las relaciones entre sociedad y naturaleza se encuentran mediadas por relaciones de poder fuertemente atravesadas por las variables de género, clase y etnia, entre otras. Esta amplia perspectiva incide sobre todo en el modo en que se lleva a cabo la reproducción, tanto en términos biofísicos como socioculturales. Aportando una crítica a la teoría económica clásica que ignora todo lo que se mantiene fuera o en los márgenes de los mercados (Gartor, 2013).

En definitiva, estas líneas de pensamiento y acción política en torno a las tecnologías y particularmente las TIC, manifiestan una serie de preguntas fundamentales sobre las consecuencias que tiene su uso, pero también su fabricación y desechado, sobre la democracia, la justicia o la libertad. Como se ha expuesto, las estrategias de los fabricantes tecnológicos y proveedores de servicios están orientadas a competir utilizando la infraestructura como ventaja competitiva. Las TIC pueden ser simultáneamente herramientas para la dominación y para la emancipación, como expresa Christian Fuchs (2016), sin embargo, esto no solo afecta a las tecnologías sino que como este autor indica, la comunicación es en sí misma un proceso simbólico que produce relaciones sociales que se insertan en estructuras de emancipación y dominación. Por tanto, se puede argüir que existen dos formas de comunicación: instrumentales y cooperativas (Fuchs, 2016, p. 216).

No obstante, es importante tener en cuenta que, a pesar de esta dialéctica, las oportunidades de una y otra se encuentran desigualmente repartidas. Aunque, por un lado, se acepta la dominación a través de los usos de la tecnología, al mismo tiempo los usos alternativos que persiguen la liberación son mucho más frágiles y precarios. Fuchs (2016) considera que la emancipación frente a las formas de represión y dominación en el campo de la comunicación y la información solamente se puede alcanzar a través de la praxis política. Para ello, propone la teoría crítica de la comunicación como vía para solidarizarse con aquellos que resisten y se oponen a la privatización, mercantilización y burocratización de la comunicación y del mundo.

1.3.2.2 La batalla en torno a la ecología institucional del entorno red

Yochai Benkler (2006) realiza un aporte fundamental a tener en consideración para analizar la relación entre democracia, comunicación e información. Este autor señala la importancia del acceso a la información, el conocimiento y los recursos necesarios, así como la producción colaborativa para mejorar la justicia social y el desarrollo humano. Benkler sostiene que para promover y proteger la libertad creativa y la innovación se debe construir una “infraestructura básica común” (Benkler, 2003), que conviva con la “infraestructura propietaria”, para que cualquier persona tenga acceso a ella y en consecuencia, pueda desarrollar su actividad cultural, tecnológica o científica con un mayor grado de autonomía. Benkler establece que esta infraestructura está compuesta por tres capas:

- a) una **capa física** que hace referencia a los dispositivos materiales usados para conectar a los seres humanos entre sí, incluyendo ordenadores, teléfonos, dispositivos móviles, cables, enlaces inalámbricos y similares.
- b) una **capa lógica** representada por los algoritmos, protocolos, estándares abiertos, software y sistemas operativos libres que permiten traducir el significado humano a algo que las máquinas puedan transmitir, almacenar o computar para poder establecer una comunicación significativa para los seres humanos.
- c) una **capa de contenidos** formada por el conjunto de enunciados significativos que se intercambian entre seres humanos. Esta capa incluye los mecanismos de filtrado, acreditación e interpretación, en la medida en que estos se basan en la comunicación humana y no en el procesamiento mecánico.

Esta clasificación permite entender de un modo integral la amplitud, diversidad e importancia de esta infraestructura para la economía de la información en red¹³. Benkler considera que su desarrollo y mantenimiento son condiciones *sine qua non* para la transición hacia una sociedad basada en el procomún en la que todas las personas puedan desempeñar un rol activo en la producción informativa, la cultura, la política y en el progreso social. Las tecnologías de la información y comunicación, y particularmente las que se insertan dentro de la categoría de

¹³ “La **economía de la información en red** se caracteriza por la acción individual descentralizada —específicamente, la nueva e importante acción cooperativa y coordinada llevada a cabo a través de mecanismos radicalmente distribuidos y no mercantiles que no dependen de estrategias privatistas— desempeña un papel mucho más importante del que desempeñaba, o podía desempeñar, en la economía de la información industrial” (Benkler, 2015, p.37). Ver apartado 2.2

1.3.2.2 La batalla en torno a la ecología institucional del entorno red

‘tecnologías sociales’, establecen una base para la acción individual y social cuyas “pautas de adopción y uso pueden dar como resultado que en torno a la tecnología surjan relaciones sociales muy diferentes” (Benkler, 2015, p.52)

Benkler observa que aunque el crecimiento de la producción no mercantil de información y cultura supone una mejora para la democracia y la economía por favorecer libertades fundamentales o promover la justicia social, supone una amenaza para las empresas y organizaciones basadas en el modelo de la economía de la información industrial. Es en este choque de intereses y de principios ideológicos a partir de los que Benkler (2015) considera que se está librando una “batalla en torno a la ecología institucional del entorno digital” que se libra en todas las capas del entorno informativo (en las telecomunicaciones, el copyright o el comercio internacional) y en la que están involucradas empresas, gobiernos y sociedad civil. La redistribución del poder y la riqueza en el ámbito de la producción informativa tiene su origen en la combinación de factores sociales, tecnológicos y económicos a partir de los que se ha facilitado la emergencia de entornos informativos propios y de la “economía de la información en red”. Ante esta redistribución y reorganización de la producción de información y cultura, las grandes empresas mediáticas, tecnológicas y de telecomunicaciones responden a través de estrategias de concentración, privatización y cercamiento en las que también involucran a instituciones estatales a través de la promulgación de leyes que favorecen a los intereses de la industria o con iniciativas orientadas a “optimizar la ecología institucional para modos obsoletos de producción informativa y cultural” (Benkler, 2015, p. 56).

Cabe explicar con mayor detenimiento que la expresión «ecología institucional» alude al modo en que las instituciones condicionan la conducta a través de la interacción entre el contexto tecnológico y las prácticas sociales, ya estén orientadas a la maximización de beneficios o motivadas por cuestiones sociales. Esta ecología institucional de la producción e intercambio de información es compleja dado que incluye elementos normativos y políticos que afectan a distintos sectores industriales, recurren a doctrinas y tradiciones legales dispares y se apoyan en diversas teorías y prácticas económicas y políticas. Igualmente incluye normas sociales de compartición y consumo de bienes de distinta naturaleza (Benkler, 2015). Benkler dota de coherencia a esta complejidad tratándola como un problema único a través de la metáfora de las tres capas que representan las funciones básicas involucradas en la comunicación humana. La intención de este autor es, por tanto, mapear el modo en que interactúan los diferentes componentes institucionales para definir las

características normativas de un sistema comunicativo que establezca quién puede decir qué a quién, y quién tiene el poder de decidirlo (Benkler, 2015).

Una de las observaciones que plantea Benkler sobre la ecología institucional es que se encuentra condicionada por el Derecho, entendido como institución que tiene la capacidad de influir sobre el contexto y las prácticas. De acuerdo con lo dicho, se plantean dos posibilidades para resolver el conflicto entre la economía de la información industrial y la economía de la información en red. Por un lado, Benkler toma como referente a Lessig (2005) para exponer como se puede evolucionar a una “cultura del permiso”, o, por otro lado, hacia una sociedad marcada por la práctica social de la producción no mercantil y la compartición cooperativa de información, conocimiento y cultura, que según este autor mejorará la libertad y la justicia en las sociedades liberales. Además, este autor considera que la sociedad podría ser más productiva si promoviera una ecología institucional que permitiera el desarrollo de la producción social. Por el contrario, optimizar su entorno institucional para la producción mercantil y empresarial supone desaprovechar el potencial de la producción social y los efectos perjudiciales que supondrían para este modelo.

En definitiva, Benkler afirma que la cuestión central de esta batalla es si existirá o no una infraestructura básica común que se gobierne como un procomún para cualquiera pueda participar en el entorno informativo en red al margen de la estructura privativa basada en el mercado (Benkler, 2015, p.58). Resulta conveniente recordar en este punto que aunque la traducción al castellano es de 2015, *La riqueza de las redes* fue escrita en 2006, por eso Benkler condiciona la propia existencia de esta infraestructura. Lo cierto es que en la actualidad esta infraestructura existe, se continúa desarrollando y a partir de ella se está generando una riqueza común representada por de los bienes comunes digitales, culturales e informativos a partir de los que se resitúan en el centro de la producción artística, informativa y tecnológica valores y principios éticos como la igualdad, la cooperación, la justicia o la solidaridad.

A partir de estos valores se están desarrollando una nueva forma de creatividad y una nueva forma de subjetividad que tienen el potencial de propiciar cambios sociales, políticos y económicos a través de la subordinación de los imperativos económicos a las estrategias de democratización cultural e, igualmente, subordinar la visión económica de la cultura al lado cultural del desarrollo (Zallo, 2011).

Tabla 2. Panorama de la ecología institucional.

	Cercamiento	Apertura
Capa física Transporte	<ul style="list-style-type: none"> • Amenazas a la neutra? • Responsabilidad legal de los PSI • Uso y reparto de licencias de retransmisión a través de la TDT 	<ul style="list-style-type: none"> • RALN (Red abierta libre y neutral - Iniciativas de banda ancha municipal) • Servicios de telefonía e internet de base social
Capa física Dispositivos	<ul style="list-style-type: none"> • DRM • Privacidad y seguridad de las comunicaciones • Limitaciones del funcionamiento del hardware a través de software 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Open source</i> hardware: cámaras, controladores y ARM • Servidores autónomos • Espacios: centros sociales, <i>hackerspaces</i>, <i>medialabs</i>, festivales
Capa lógica Protocolos de transmisión	<ul style="list-style-type: none"> • Privatización de DNS/ICANN • Limitaciones del tráfico P2P Licencias para streaming 	<ul style="list-style-type: none"> • Protocolos: TCP/IP, RTSP, P2P • IETF • Web servers: apache, nginx • Estándares abiertos de video y audio: formatos, códecs y contenedores
Capa lógica Software Servicios de internet	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas antielusión (DMCA); sistemas operativos privativos; patentes de software • Oligopolio de los Sistemas operativos: Google (Android), Mac y Win • Oligopolio de servicios de internet: Google y Facebook 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Workflows</i> para la producción y distribución audiovisual basado íntegramente íntegramente en GNU/Linux • Firmwares alternativos • Aplicaciones P2P • Aceptación social del hackeo generalizado de los sistemas anticopia • APIs (<i>Application Programming Interface</i>) • <i>Frameworks</i> y librerías Multimedia • Servicios web, redes sociales y servicios de comunicación distribuidos
Capa de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Expansión del copyright • «Derecho a leer» • Fin de la regla de <i>minimis</i> para el <i>sampling</i> digital • Estrechamiento del «uso justo»: • Criminalización de la compartición • Extensión de su vigencia • Acceso para consulta, pero no para uso de bases de datos • «Armonización» internacional y aplicación comercial de regímenes de derechos exclusivos máximos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumento de las prácticas de compartición • Licencias libres: CC, GPL, P2P-L • Archivos online de audio y video • Repositorios de código informático, datos, filtraciones, modelos 3D, gráficos y materiales educativos • Desdén generalizado hacia el copyright • Arbitraje jurisdiccional internacional • Primeros signos de un movimiento mundial por el acceso al conocimiento que combina naciones en desarrollo con defensores mercantiles y no mercantiles de una ecología institucional libre que plantea un desafío a los cercamientos.

Fuente: Adaptación a partir de Benkler (2015)

A pesar de la importancia del surgimiento de una nueva ecología institucional, se está librando una batalla para mantenerse, y por tanto su sostenibilidad está determinada por la capacidad de alcanzar una masa crítica que perciba los beneficios de un modelo de gobernanza para la infraestructura básica común, basado en el procomún, que supondría una sustancial redistribución del poder y de la riqueza de manos de los productores de información, cultura y comunicación del siglo XX. No obstante, esto depende del desenlace del conflicto en torno a la ecología institucional cuyo resultado “tendrá un efecto significativo sobre cómo llegaremos a conocer lo que acontece en el mundo que habitamos, y hasta qué punto y de qué formas seremos capaces —en cuanto individuos autónomos, ciudadanos y participantes en culturas y comunidades— de influir en el modo en que nosotros y los demás percibimos el mundo como es y como podría ser” (Benkler, 2015, p.36)

1.3.2.3 Esfera pública en red y espacio público digital

El segundo gran aporte realizado por Benkler que se puede extraer de *La riqueza de las redes* (2006 y traducción al Esp. 2015) se centra en las implicaciones políticas de la economía de la información en red sobre el surgimiento de una esfera pública en dicha red que complementa o contesta a la esfera pública generada mayoritariamente a través de medios masivos. La diferencia que marca esta nueva red se centra, según Benkler, en su arquitectura y el bajo coste para convertirse en emisores. Esto ha permitido que un mayor número de personas se hayan convertido en interlocutores, y por tanto se identifiquen como “participantes en la esfera pública y en la vida política, y no como receptores de información mediada eminentemente pasivos a los que ocasionalmente se permite votar sus preferencias” (Benkler, 2015, p.260).

Otro aspecto a destacar es que su arquitectura en red permite la cooperación e interacción en el desempeño de funciones de vigilancia democrática como la llevada a cabo por la organización Wikileaks. Estos ejemplos muestran cómo la esfera pública en red supone una inversión del modelo de comunicación de masas, caracterizado por ser de un emisor a muchos receptores y por su flujo comunicativo condicionado por intereses privados de carácter ideológico y comercial). La subversión de este orden se manifiesta a través de la participación de densos conglomerados de usuarios que promueven aquellas informaciones que consideran interesantes o relevantes a través de redes de comunicación distribuidas y que, por tanto, favorece una mayor pluralidad de voces y la posibilidad de que actores no mercantiles pueda introducir informaciones que contribuyan a generar

1.3.2.3 Esfera pública en red y espacio público digital

opinión pública en torno a temas o asuntos obviados por los medios masivos. En este sentido, se puede considerar que ha favorecido un empoderamiento de la sociedad civil que se lleva a cabo de manera reactiva, contrarrestando y completando la información difundida a través de los medios masivos o también organizativa para la acción colectiva. Pero también de manera generativa, es decir, informando, comentando y definiendo asuntos de interés público orientados a la concienciación y la creación de opinión pública.

Por otro lado, es importante desatacar cómo la esfera pública en red da respuestas a algunos de los problemas característicos de la economía de la información industrial como la sobrecarga informativa, la concentración empresarial, la centralización de la comunicación o la despolitización de los discursos mediáticos. En este contexto resulta imprescindible mencionar la labor de filtrado de la información desempeñada de forma distribuida por individuos, asociaciones u organizaciones no mercantiles para responder a las necesidades o intereses de determinados perfiles de receptores. En cuanto a la centralización y concentración, internet ha favorecido que la producción informativa de actores no mercantiles que a su vez produzca un efecto de realimentación en los medios masivos que reproducen o reutilizan los contenidos informativos generados por estos mismos actores.

En resumidas cuentas, la esfera pública en red tiene la capacidad de contrarrestar el excesivo poder de los medios masivos en la formación de la esfera pública. Es importante recordar que a pesar de la importancia de las herramientas (entendidas como los medios de producción y distribución de propiedad privada o comunitaria) para el empoderamiento de la sociedad civil en la producción y acceso a información, la esfera pública en red se compone de las prácticas de producción social que dichas herramientas posibilitan (Benkler, 2015).

Se puede establecer un paralelismo entre la esfera pública en red y el concepto de “espacio público digital” (Thompson, 2011) y (Hemment et al., 2013) que ha sido promovido a través de una iniciativa del BBC Archive Development en colaboración con otras instituciones como el British Film Institute o la British Library. Este concepto surge de distintas ideas y proyectos en torno a la creación de plataformas que favorezcan el compromiso en torno la creación de productos, servicios o experiencias a partir de archivos culturales online. Los objetivos que persigue esta iniciativa se centran, en primer lugar, en el mapeo de este espacio para identificar los recursos, prácticas, comunidades y servicios existentes en este ecosistema, y en segundo, en fomentar su

ensanchamiento y enriquecimiento para que los archivos no sólo sirvan para compartir sus fondos, sino para que también puedan hacerlo con las tecnologías (softwares de gestión de datos, *frameworks multimedia* o servidores de video entre otros), arquitecturas y otros estándares que facilitan que dichos fondos sean accesibles, utilizables, enlazables y remezclables por los ciudadanos con diferentes propósitos. La participación de los públicos en este tipo de iniciativas también se extiende hacia formas de colaboración y trabajo distribuido para mejorar las colecciones a través de actividades como la digitalización de contenidos en soportes analógicos, agregación de metadata, catalogación o financiación.

La gráfica de la arquitectura del espacio público digital que se muestra a continuación representa el modelo del funcionamiento y articulación de este espacio. En él se puede apreciar cómo los catálogos de archivos y servicios relacionados con la gestión de datos son una pieza central a partir de la que se efectúan diversos usos periodísticos, educativos, artísticos o comerciales que a su vez generan servicios o productos. Estos archivos se nutren de los catálogos que diversas instituciones ponen a disposición. Por tanto, este esquema demuestra que la relevancia del espacio público digital no trata únicamente de los fondos y los archivos, sino de las relaciones que se pueden construir a partir de ellos para hacer que el contenido sea accesible, compartiendo modelos de datos y formas de organizar la información que puedan convertir los archivos en productos y servicios para los ciudadanos en sus diferentes comunidades: investigación, arte o negocios.

A partir de esta aproximación teórica y práctica se puede definir con bastante precisión cómo se puede crear un espacio audiovisual basado en los comunes que inevitablemente plantea preguntas sobre la manera en que las comunidades establecen modos de gobernanza y buscan los medios para garantizar que su sostenibilidad no depende de intereses privados.

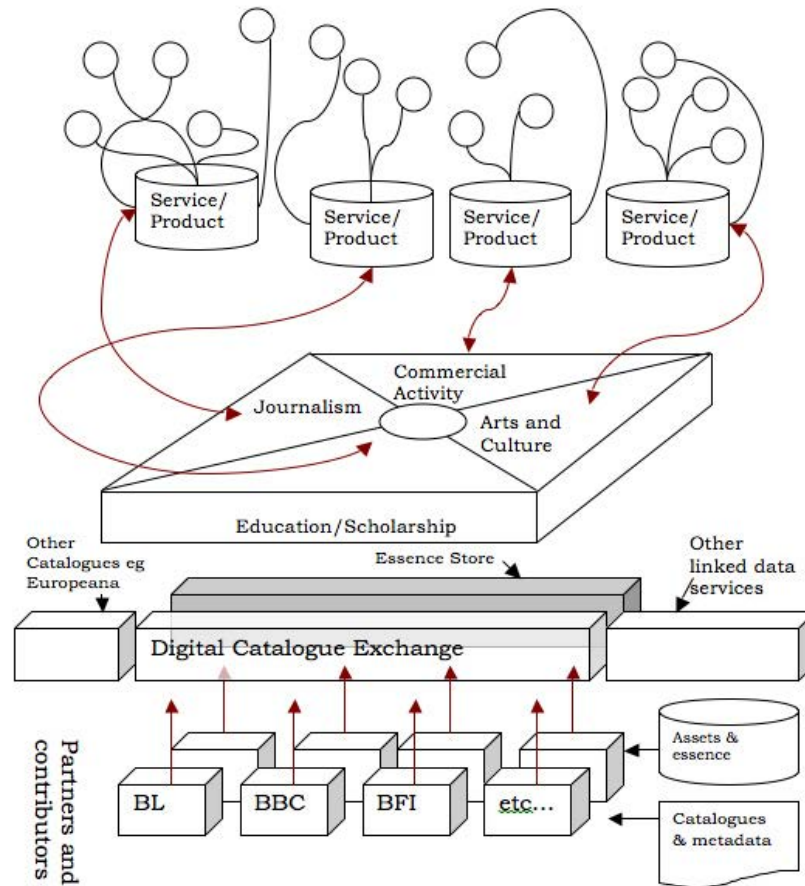
Para concluir este apartado, se considera oportuno incluir en este apartado lo que Antoni Gutiérrez-Rubí denomina como “videopolítica” (2014) y que puede ser interpretada como el uso político del audiovisual como dispositivo para crear una esfera pública desde la que se puede llevar a cabo una concienciación y activar la acción política colectiva. En este sentido, señala el trabajo realizado por “Café amb llet”¹⁴ como ejemplo de este tipo de usos, a partir del que se destaparon casos de corrupción en la sanidad catalana, y que contribuyó a generar una opinión pública retroalimentada

¹⁴ *Café amb llet* - <http://www.cafeambllet.com/>

1.3.2.3 Esfera pública en red y espacio público digital

a través de medios nacionales e internacionales llegando incluso a involucrar a la Oficina Antifraude de Cataluña.

Fig. 1 - Espacio público digital: Una arquitectura.



Digital Public Space: An Architecture
© 2011 BBC

Fuente: BBC (2011)

Desde esta perspectiva, el audiovisual y en concreto el documental tienen una singular habilidad para influir en la política. Aunque Gutiérrez-Rubí hace referencia únicamente a contenidos generados por usuarios, también se pueden incluir en este grupo otros ejemplos, como *Ciutat morta*¹⁵, en los que los documentales han servido para la sensibilización y la toma de conciencia

¹⁵ *Ciutat morta* - <http://metromuster.cat/project/ciutat-morta/>

política sobre asuntos que encuentran grandes dificultades para integrarse en la agenda de los medios masivos.

No obstante, esta capacidad de influencia no es únicamente debida al argumento informativo o simbólico de los contenidos audiovisuales, sino que también debe ser contextualizada dentro de las posibilidades que permiten las redes para establecer conexiones y aumentar la participación. Según Gutiérrez-Rubí este tipo de usos del audiovisual y de la comunicación que se genera en torno a los contenidos, ha creado un entorno más favorable a la politización de nuestras vidas y nuestras relaciones a través de la narrativa de las multitudes (Gutiérrez-Rubí, 2014, p. 85).

En lo que atañe a estas observaciones se puede reiterar que el audiovisual es una herramienta fundamental con la que realizadores y sociedad civil pueden contribuir de manera eficaz al desarrollo de la esfera pública en red. Resulta indicativo relacionar este concepto de Benkler (2006) con los “públicos recursivos” de Kelty (2008), ya que en ambos casos se demuestra el compromiso con la conservación y modificación material y práctica de los medios técnicos, legales, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público.

Para cerrar este punto se quiere incidir en la idea de que la creación y ensanchamiento de la esfera pública en red no debe ser interpretada únicamente como el efecto de disrupciones tecnológicas, sino como el resultado del diálogo entre la economía, el poder y la sociedad, así como del modo en que se gestionan las relaciones en el interior de la sociedad y entre las sociedades (Zallo, 2011, p.58).

2. Modos de producción audiovisual

Culture is part of the economy because there is cultural work... Culture is at the same time separate from the economy because cultural meanings take effect not just in the economy, but all over society.

Christian Fuchs (2016, p.210)

Históricamente la mayor parte de la producción audiovisual se ha desarrollado y se continúa llevando a cabo desde la industria y por tanto, está determinada por la cultura de masas. La industria cinematográfica surge en el momento en el que el cine se convierte en un objeto de consumo cultural con una fuerte demanda que conduce al desarrollo de formas estandarizadas y a rutinas de trabajo que se concretan en la racionalización del modelo de producción para optimizar la eficiencia en los procesos creativos y comerciales. Como resultado de esta adaptación de carácter económico, se establece un modo de representación institucional (Burch, 1995) que coincide en el tiempo con la consolidación del cine como industria y el auge del sistema de estudios (1920-1940). Este modo está basado en la especialización de las tareas de cada uno de los profesionales que intervienen en el proceso de producción de contenidos audiovisuales y que se asemeja en buena medida a la cadena de montaje industrial. Además de esta optimización del proceso productivo, el sistema de estudios también se erigió a partir de otros dos elementos fundamentales: las estrellas y los géneros. Que mantuvieron su apogeo hasta finales de la década de 1940, momento en el que aparece la televisión, pero también situación en la que el Tribunal Supremo de los EEUU falla a favor de las productoras independientes y acaba con el monopolio de la exhibición que tenían las *majors* y con tácticas como el *block booking system*¹⁶.

El audiovisual es uno de los sectores más influyente dentro de las industrias culturales y del entretenimiento debido a su alta demanda social, así como por el impacto sensorial y emocional que generan los contenidos sobre las audiencias. También lo es por desempeñar un papel fundamental en la articulación de la esfera pública, ya que permite expresar los modos particulares de ver y entender el mundo y que, por razones evidentes, se encuentra directamente relacionada de manera

¹⁶ **Block booking system** : sistema de venta de múltiples películas en un único paquete, obligando a pagar a los exhibidores por el lote completo.

particular con el género documental. Zallo (2011) sitúa a este sector en la centralidad cultural y social por ser el gran productor icónico y por desempeñar un papel fundamental como agente en los procesos de cambio que se están desarrollando en el campo de la cultura y las comunicaciones.

En este sentido es ineludible señalar cómo el peso de este sector en el PIB de los Estados es utilizado como baremo para indicar “la orientación que cada país quiere adoptar en un mundo global” (Zallo, 2011, p. 179). El sector audiovisual es uno de los sectores más importantes dentro de las industrias culturales y creativas, por tanto, es una actividad industrial más, aunque su ámbito transversal le otorga un papel articulador dentro del sistema cultural y mediático. Es, en definitiva, un área fundamental para los contenidos en la era digital.

En el panorama actual se pueden distinguir dos modelos de producción en el campo de la cultura y la comunicación. Aunque no son exclusivos de este terreno, ya que se llevan a cabo en todos los ámbitos del conocimiento, en este trabajo se centra la atención en los cambios que han supuesto el paradigma de los nuevos *media* ya que transforman el marco de interrelación social y ha supuesto un notable aumento de la productividad. Se abordará en primer lugar el análisis del modo de producción industrial y en segundo, el de la producción social. En ambos casos se exponen sus principales características y se realiza un análisis crítico a partir de los elementos que según Hesmondhalgh son fundamentales para comprender la producción mediática: la organización, la propiedad, tamaño y estrategia de las empresas y la naturaleza del trabajo que se desempeña. Se trata, en definitiva, de analizar los modelos y a partir de ellos plantear cómo en la nueva ecología de la producción (Roig, 2009) se desarrolla una influencia mutua entre ambos modos de producción, es decir, la producción social encuentra un referente en la producción industrial que reinterpreta y adapta a sus capacidades, mientras que al mismo tiempo, la producción industrial trata de explotar aquellos aspectos de la producción social que pueden resultar útiles para atraer la atención de las audiencias. En última instancia, este análisis se plantea para evaluar cuál es la posición de los autores (como productores) respecto a las relaciones de producción de su época (Benjamin, 1934).

2.1 Modo de producción industrial

El modo de producción industrial del sector audiovisual, al igual que el resto de sectores de las industrias creativas, está determinado por la mercantilización de los bienes que produce. Su producción se orienta prioritariamente al mercado y prevalece su función económica por encima de otras, como puedan ser la social o la cultural. Históricamente, la mayor parte de la producción audiovisual se ha llevado a cabo desde la industria estando determinada, en buena medida, por la cultura de masas.

En este sentido, es necesario contextualizar el papel que desempeña el sector audiovisual dentro de la economía global, por ello resulta apropiado tener en consideración que la comunicación, la cultura y el audiovisual constituyen una de las bases productivas fundamentales en las que se sustenta el capitalismo (Garnham, 1990) y por tanto, se encuentra condicionada por la tensión entre las funciones sociales del audiovisual y su comercialización.

Autores como Jaron Rowan (2010), Ramón Zallo (2011) o Rubén Martínez (2014) han argumentado que una de las características más relevantes de la cultura contemporánea es que se encuentra fuertemente mercantilizada y esto influye decisivamente en el modo en que se producen, se usan y consumen los contenidos audiovisuales que generan las industrias creativas. Al igual que ocurre con la mayoría de bienes culturales, el acceso a los mismos se encuentra condicionado por destrezas tecnológicas, de búsqueda y selección, pero debido a esta tendencia mercantilista, cada vez está más restringido por la capacidad económica de pagar por un número creciente de contenidos culturales.

Rubén Martínez observa dos tendencias en los campos de la economía y la cultura, por un lado, se ha producido una “economización de la cultura” que puede concretarse en una concepción de la cultura como un recurso más al servicio de la economía. A su vez, esta tendencia se encuentra relacionada con una progresiva “culturización de la economía” que ha aumentado la relevancia de la cultura para la economía de los estados y regiones. En relación a este segundo caso, Patxi Azpillaga observa que esto ha supuesto una notable concentración e internacionalización del espacio audiovisual y comunicativo que se desarrolla en un doble sentido: por un lado se produce un incremento generalizado del componente simbólico de la producción y el consumo, mientras que por el otro se genera una precarización creciente de las relaciones laborales bajo el mantra del

emprendizaje, la competitividad, y la realización personal, que, según este autor, “disfraza la creciente individualización, la ruptura de los vínculos sociales y de clase y el deterioro real de las condiciones de trabajo y de vida” (Azpillaga, cit. en Zallo, 2015, p.18).

A su vez, estas tendencias de carácter económico que se desarrollan en el campo de la cultura están íntimamente relacionadas con las políticas culturales. Debido a la relevancia del factor económico en la producción cultural, éstas han experimentado un importante cambio en la concepción del papel que debe jugar la cultura en las sociedades. A grandes rasgos se puede establecer que la cultura ha pasado de considerarse un derecho a partir del que se contribuye al desarrollo humano y social, a ser concebida como un recurso para el desarrollo económico (Yúdice, 2002).

Así, resulta ilustrativo el papel desempeñado por instituciones internacionales como el Banco Mundial al promover políticas culturales de corte neoliberal que evidencian cómo la cultura ha pasado a ser utilizada como un instrumento político más al servicio de la economía que acarrea importantes consecuencias sobre las formas de gobierno, así como sobre el modelo de desarrollo de ciudades y regiones (Martínez, 2014). Otros autores, como Jaron Rowan (2015), señalan que este proceso de “culturización de la economía” se encuentra directamente relacionado con el paradigma de las “industrias creativas” definidas por el *Department for Culture Media and Sports* (Reino Unido) del siguiente modo: “... son aquellas industrias basadas en la creatividad individual, las habilidades y el talento. También tienen el potencial de crear beneficios y empleo a través de la explotación de la propiedad intelectual” (YProductions, 2009, p. 23).

La definición anterior se centra en la importancia de la creatividad en la actividad empresarial, sin embargo, deja de lado el término ‘industria’ que por otro lado, David Hesmondhalgh define como: “una institución o conjunto de instituciones para producir o comerciar” (Hesmondhalgh, 2010, p. 4). A partir de esta consideración se desprende una cuestión importante para el análisis de la producción cultural, a saber, que los productores mediáticos no actúan individualmente, sino que se organizan en instituciones con procedimientos establecidos, jerarquías y valores entre los que se incluye el objetivo de obtener beneficios. Estos factores institucionales de comercio, organización y valores son elementos fundamentales por su decisiva influencia en el modo de producción industrial (Hesmondhalgh, 2010).

2.1 Modo de producción industrial

Autores como Philip Schelessinger (2011), Jaron Rowan (2015) o Rubén Martínez (2014), sitúan el origen de este doble proceso de culturización de la economía y economización de la cultura en la estrategia política y económica llevada a cabo por el Gobierno británico de Tony Blair con el objetivo de transformar el concepto de “industria cultural” (originalmente alumbrado por Adorno y Horkheimer entre 1944 y 1947 como visión crítica de la cultura de masas) para convertir la cultura en una alternativa que sirviera de auxilio a la incertidumbre económica y el desempleo resultante de los intensos procesos de desindustrialización y también como cohesionador social (YProductions, 2009). Este proceso no sólo sitúa a la cultura como motor económico, sino además como una forma de gobernar mediante la cultura, que ha sido replicada en múltiples ciudades y regiones de todo el mundo para intentar dar respuesta a la crisis económica y política activando la matriz productiva de la cultura (Martínez, 2014). Como parte de esta estrategia, sectores culturales tan dispares como la moda, el diseño o los videojuegos, pasan a considerarse un único sector industrial, de modo que, agregando estas actividades, se ha constituido un sector industrial que hasta entonces no tenía identidad propia.

2.1.1 Análisis crítico del modelo de las industrias creativas

Como se ha expuesto hasta aquí, el modelo de las industrias creativas responde a una concepción de la cultura como recurso económico que acarrea efectos negativos en el uso y acceso a contenidos culturales. Los principios económicos y organizativos de este modelo industrial chocan con la concepción de la cultura como derecho ya que promueven intensos procesos de privatización y cercamiento de bienes culturales.

James Boyle ha estudiado estos procesos de desposesión que llevaron a cabo los señores feudales de Inglaterra durante los siglos XVIII y XIX y que denomina como *enclosures*. Fundamentados en la anulación de los derechos que permitían a los campesinos hacer uso de tierras comunales, así como beneficiarse de los bienes naturales que proveían. Boyle traza un paralelismo entre este “primer movimiento de cercamientos”, (Boyle, 2005), para denunciar cómo en la actualidad se está llevando a cabo un “segundo movimiento de cercamientos” que en este caso trasciende los bienes naturales y afecta a todo el espectro del dominio público¹⁷.

¹⁷ El **dominio público** está formado por las obras que son libres de poder ser usada por cualquier persona con cualquier propósito sin las restricciones legales que establecen los derechos de autor. Las leyes de derechos de autor

En el campo de la cultura y la comunicación existen múltiples ejemplos del modo en que se ponen en práctica estos cercamientos, quizá el más común es la estrategia de imposición de una falsa escasez artificial a través de la distribución exclusiva en sucesivas pantallas de exhibición según la cual, un contenido determinado solamente está disponible para su consumo en salas comerciales, venta de copias o visionados hasta que llega a ser retransmitida en abierto por canales previo pago de derechos de emisión. Otra de las formas de cercamiento es la que se lleva a cabo a partir de la restricción de los usos que se pueden realizar con los bienes culturales. Un claro ejemplo de ello es la persecución legal de prácticas artísticas o educativas que son consideradas como ‘usos justos’¹⁸ (*fair uses*) entre los que se encuentran el derecho de cita, la parodia y usos educativos.

También se pueden citar otros ejemplos de cercamientos en el ámbito cultural, el caso de la criminalización de la copia y del acto de compartir, el uso de DRM¹⁹ sobre contenidos digitales o la amenaza del principio de neutralidad de la red. En este sentido, resulta especialmente significativo el modo en que tanto la industria como los Gobiernos han llevado a cabo una defensa a ultranza del *copyright* como mecanismo de generación de rentas (Rowan, 2014). Por otro lado, y a propósito de los cercamientos que afectan a la cultura y a la comunicación, Yochai Benkler expone que “La libertad de acción de los individuos que desean producir información, conocimiento y cultura está siendo sistemáticamente recortada con el fin de proteger los beneficios económicos demandados por los productores de la economía de la información industrial” (Benkler, 2015, p. 60).

Sin embargo, la eficacia de este tipo de medidas de carácter económico ha sido cuestionada por su capacidad de estimular la producción del sector cultural y convertirla en un motor económico. En este sentido, Rowan (2014) sostiene que el modelo de las industrias culturales, aunque supuestamente ayudaría a dinamizar la economía, ha generado por el contrario precariedad laboral (YProductions, 2009) y también ha servido para reintroducir formas de explotación ya eliminadas en otros sectores. Por otro lado, este modelo también ha fomentado la concentración y el poder de

difieren de la jurisdicción a la jurisdicción, tanto en la duración de la protección como en lo que constituye un asunto sujeto a derechos de autor. El dominio público se nutre de las obras cuyos derechos exclusivos de propiedad intelectual han expirado, casos en los que no son aplicables y también por los autores que publican sus obras con licencias libres.

¹⁸ **Usos justos o razonables** (*fair use*, en inglés) es un criterio jurisprudencial desarrollado en el sistema del derecho anglosajón que permite un uso limitado de material protegido sin necesitar permiso del dueño de dichos derechos, por ejemplo, para uso académico, informativo o humorístico.

¹⁹ **DRM** o gestión de derechos digitales (*digital rights management*), también denominados como “candados digitales” o protección anticopia para limitar el uso de medios o dispositivos digitales a personas no autorizadas. También se utiliza para referir a las restricciones asociadas a instancias específicas de obras digitales o dispositivos.

2.1.1 Análisis crítico del modelo de las industrias creativas

los medios de comunicación permitiendo que un pequeño número de empresas sean las que capitalicen la mayor parte de los beneficios, mientras que la miríada de microempresas (pequeñas productoras audiovisuales y trabajadores autónomos) cosecha beneficios más escasos además de demostrar la gran dificultad (o incapacidad) de crecer en escala que pone de manifiesto la fragilidad del sector (Rowan, 2014). En relación a estos problemas derivados del desarrollo del modelo de las industrias creativas también resulta importante señalar el papel desempeñado por las “clases creativas” (Florida, 2002) en tanto que han contribuido a la transformación de las economías urbanas a través de la concentración de jóvenes creativos en ciertas ciudades, hecho que ha resultado fundamental para generar riqueza y empleo y al mismo tiempo haya contribuido a acrecentar los problemas relacionados con la gentrificación (Rowan, 2014).

A pesar de los numerosos estudios y abundantes datos que demostraban las supuestas bondades económicas de la cultura durante la primera década del siglo, Rowan (2015) se basa en Freeman (2007), Reid, Albert y Hopkins (2010), para sostener que la supuesta capacidad de las industrias culturales para crear empleo o su valor como herramienta de desarrollo no han sido más que un espejismo. En el actual contexto de crisis económica se ha utilizado la cultura para intentar estimular la economía, dejando de lado todos sus valores para centrarse únicamente en su capacidad como recurso. Más allá del fracaso de este tipo de medidas, esta estrategia también ha supuesto que su falta de eficacia haya servido para justificar los recortes de inversión de fondos públicos en cultura. En este sentido, no deja de resultar paradójico que fueran los gobiernos socialistas quienes promovieron la industrialización de la cultura para tratar de hacer frente a la “destrucción neoliberal de la cultura” (Hesmondhalgh, 2002, cit. en Rowan, 2014). Por otro lado, resulta fundamental preguntarse cómo se transforman las nociones de acceso, diversidad o calidad cuando el mercado es el encargado de legitimar la cultura.

Esta incapacidad o dificultad de las industrias culturales para convertirse en motor económico también está relacionada con cambios globales que afectan a la producción cultural. Uno de los más significativos es la crisis del sistema propietario basado en la exclusividad, que en el caso de la producción audiovisual ha sido puesta en práctica a través del sistema de exhibición por ventanas, pero también mediante el establecimiento de estándares industriales para elevar las barreras de entrada y así mantener la línea divisoria entre productores y audiencias para contrarrestar la difuminación de esta línea provocada por los nuevos *media*.

Por otro lado, también se relaciona con la crisis del valor de los contenidos ‘propietarios’ debido al incremento en las posibilidades de acceso y de compartición a través de redes informáticas y servicios de Internet que a su vez está relacionado con los cambios en los hábitos de consumo de las audiencias. Estos cambios en el valor de los contenidos han sido frecuentemente descritos a través de lo que se ha denominado como “ruptura de la cadena de valor analógica”, que en el caso del paradigma digital se caracteriza por una creación expandida, una producción inmaterial abaratada y prolífica, además de una distribución radicalmente transformada debido a las nuevas posibilidades de difusión y promoción de contenidos audiovisuales (Zallo, 2015).

Ramón Zallo identifica otro elemento que afecta al modo de producción de la cultura y la comunicación: el incremento de capacidades de los usuarios. El aumento del número de productores, tanto dentro como fuera o en los márgenes de la industria, ha supuesto el desplazamiento de la centralidad que ocupaban las industrias culturales y creativas debido a lo que Zallo (2015) denomina como una “etapa de reapropiación relativa del usuario”, que ha ganado opciones en la producción y distribución de bienes culturales creados, o no, por ellos mismos. Llegados a este punto hay que tener en cuenta el incremento en el uso de licencias alternativas al modelo restrictivo del *copyright* que dotan de flexibilidad el acceso y usos de estos bienes.

A pesar de este desplazamiento, Zallo considera que la reapropiación es relativa debido a la vulnerabilidad y dependencia que imponen fabricantes tecnológicos y proveedores de acceso y servicios de Internet. Estos agentes han adquirido un gran poder sobre la capa lógica y la capa física de la infraestructura de la comunicación que afecta de manera directa a las empresas y productores de contenidos puesto que resultan esenciales para su actividad. Buena parte de este poder se fundamenta sobre relaciones de dependencia tecnológica que se desarrollan a través de la rápida obsolescencia de los equipamientos por lo que requiere una renovación constante, que en muchos casos se produce antes de que hayan podido amortizar la inversión. Pero además, es relevante señalar cómo estos agentes también se han convertido en competencia de las productoras de contenidos ya que son varios los ejemplos que ponen de manifiesto cómo gigantes tecnológicos están apostando por la producción propia como es el caso de Amazon²⁰ o Telefónica²¹. Por tanto, nos encontramos ante una concentración de poder sin precedentes sobre la infraestructura necesaria

²⁰ Hasta la fecha ha producido 19 series de diversos géneros <https://studios.amazon.com/amazon-originals/series>

²¹ Este operador de servicios de telefonía e internet comenzó a producir contenidos propios en 2016

2.1.1 Análisis crítico del modelo de las industrias creativas

para la producción y el intercambio de información que supone una importante amenaza para la democracia, así como para la libertad de expresión e información.

En base a esto, Zallo (2015) considera que son los usuarios, entre los que también se pueden incluir a los productores de contenidos, quienes tienen las de perder como *sociedad de control* (Deleuze, 1995, cit. en Zallo, 2015), aunque este concepto hace referencia a las posibilidades de control a partir del uso de datos generados por los usuarios, el control también se extiende hacia los usos de los componentes físico y lógico de la infraestructura de la comunicación. Con todo, es necesario relativizarlo ya que gracias al desarrollo de una ‘infraestructura básica común’ (Benkler, 2003) ha habido un aumento y mejora de infraestructuras alternativas basadas en el procomún y la economía colaborativa cuya relevancia y particularidades se desarrollan en posteriores apartados.

Otro de los elementos que afectan a la organización de la producción en las empresas mediáticas es el incremento de posibilidades de participación de los públicos en la producción y difusión de los contenidos y por tanto, de nuevas maneras de implicarlos. Este aumento de la importancia y relevancia de la participación en la producción industrial puede ser interpretado desde múltiples perspectivas. En primer lugar, se toma como referencia la web 2.0, a pesar de que uno de sus principios básicos es la habilitación de servicios como blogs, redes sociales, portales de contenidos generados por usuarios, etc., facilitados por empresas que establecen una relación entre proveedores de servicios y clientes (Roig, 2011, p.55). Admitamos entonces que esta relación difiere de la que se establece en la cultura participativa que se basa en las relaciones que se ponen en juego entre un proyecto y los participantes. Por estos motivos, la web 2.0 es considerada por autores como Jenkins (2010) y Roig (2011) como “un conjunto de prácticas comerciales que intentan concentrar y dirigir las energías creativas y las inteligencias colectivas de sus usuarios” (Roig, 2009). En esta misma línea Jenkins considera que la web 2.0 es un modelo de negocio y que, consecuentemente, las empresas que operan en este ámbito se guían por imperativos comerciales.

En relación a lo expuesto anteriormente, si se analiza el sector audiovisual desde la perspectiva de las industrias creativas se puede aceptar que se encuentra caracterizado por tres variables cardinales que afectan directamente a este tipo de industrias: los problemas a los que se enfrenta en el contexto de cambios y crisis global; las estrategias mediante las que se hace frente a los problemas y los retos que plantea su futuro (Hesmondhalgh, 2007, cit. en Roig, 2009, p.110). Al igual que los factores

institucionales relativos a la industria, estas variables afectan de manera decisiva al sector audiovisual y por tanto, también lo hacen sobre la producción. No obstante, para entender la producción en las empresas mediáticas, recordamos lo que se expone anteriormente, Hesmondhalgh establece que para entenderla es necesario prestar atención a tres factores: a) la organización, b) la propiedad, el tamaño y las estrategias, y c) el trabajo (Hesmondhalgh, 2010).

A continuación, se lleva a cabo una revisión de los problemas, estrategias y retos de las industrias culturales situando el foco en los modos a través de los que se relacionan con los tres factores a partir de los que se puede entender la producción audiovisual en el contexto empresarial.

2.1.1.1 Organización

Hesmondhalgh (2010) asume la organización como factor fundamental para entender la producción puesto que determina el proceso a través del que los contenidos mediáticos llegan hasta sus audiencias y porque establece el modo en que se ordena, se coordina y se gestiona la producción. La concepción del cine como negocio lucrativo con la capacidad de producir grandes rentas determina el modo en que se organiza la producción en la industria audiovisual y establece que el valor central de los contenidos cinematográficos es su valor de cambio y, de un modo secundario, su valor de uso: el artístico o cultural. Esta condición determina en su totalidad el modelo productivo de la industria audiovisual, ya que persigue su racionalización para optimizar el proceso de creación y comercialización de los contenidos.

Dado que la producción audiovisual es un negocio de riesgo, existen diversas fórmulas y métodos a partir de los que se persigue controlar el proceso productivo para contrarrestar ciertas dosis de incertidumbre y disminuir los riesgos. En lo referente a los contenidos es muy habitual que se repitan las “fórmulas de éxito” que determinan en buena medida qué tipo de contenidos y qué tratamientos son los más adecuados para aumentar las posibilidades de cosechar buenos resultados de audiencia y taquilla. Los géneros, temáticas, estructuras narrativas o estéticas, junto a las estrategias de publicidad y marketing, son elementos característicos del modo en que se organiza la producción en la industria audiovisual para modelar y adaptar los contenidos en función del público al que se dirigen, para incentivar el consumo y por tanto, afianzar la rentabilidad en la medida de lo posible.

2.1.1.1 Organización

A partir de estos condicionantes, se puede establecer que la industria audiovisual se organiza siguiendo un modelo productivo que determina cómo se realizan y distribuyen los contenidos. Estos modos de hacer y producir estandarizados tienen su origen en el modelo productivo que se puso en marcha en la época dorada del sistema de estudios de Hollywood apoyándose sobre tres pilares fundamentales: los propios estudios, los géneros y las estrellas. El desarrollo de los géneros cinematográficos tiene su origen como una estrategia comercial de las productoras estadounidenses de la década de 1930, que recogen las fórmulas que mejor funcionan y las transforman en convenciones a partir de las que se establecen ciertos cánones respecto al aspecto final de los contenidos, a las escenografías o a la caracterización y actuación de los personajes. Aunque el desarrollo de los géneros también responde a cuestiones artísticas, la motivación que dio origen a este desarrollo es fundamentalmente económica, ya que permite estandarizar la puesta en escena como si se tratara de la producción serializada que se realiza como si de una cadena de montaje se tratara. A pesar de las particularidades de cada género, existen pocas diferencias entre la forma en que se produce una serie de ficción, un video musical o una animación.

Este modo de organización de la producción establece también el modelo de consumo de este tipo de contenidos, ya que facilita la recepción por parte del espectador a través de un código representativo fácilmente interpretable. Los géneros contribuyeron a aumentar la eficiencia económica en la producción, al mismo tiempo que un aumento del consumo de contenidos basados en géneros como el terror o la comedia romántica. Este modelo fue posteriormente adoptado por los estudios europeos, especialmente los franceses y se desarrolló siguiendo la concepción del cine como un negocio lucrativo que comprende el doble proceso de creación y comercialización. El momento histórico en que el sistema de estudios experimenta su auge coincide con la II Revolución Industrial y mantiene una gran semejanza con otras áreas productivas: la industria del automóvil, caracterizada por el desarrollo de la eficiencia a través de la cadena de montaje y por un férreo sistema de patentes. En el caso del cine, este aumento de eficiencia se traduce en una optimización constante de los medios de producción y exhibición, involucrando necesariamente a la industria tecnológica con la que mantiene una relación de mutua dependencia.

La organización de las industrias audiovisuales se desarrolla a través de un sistema departamental con una marcada jerarquía vertical que se establece en función de los distintos oficios propios de la cinematografía (cámara, sonido, decorados, vestuario, etc.). Esta estructura responde a la lógica de

la cadena de montaje industrial característica del fordismo a partir de la que se establecen unas relaciones jerárquicas entre los distintos departamentos y las personas que forman parte de ellos. Un segundo elemento imprescindible dentro del modelo organizativo de la industria audiovisual es que desde sus orígenes ha requerido la necesidad de invertir importantes recursos en publicidad y marketing para incentivar y aumentar el consumo de contenidos, siendo frecuente que esta inversión iguale, e incluso supere, los propios costes de producción.

Como consecuencia de esta concepción del modelo productivo, el valor artístico o cultural de los contenidos (valor de uso) queda completamente supeditado a su capacidad para generar valor de cambio. Por eso, la industria audiovisual ha evolucionado hasta desarrollar un modelo productivo caracterizado por su integración vertical que implica la racionalización y el control absoluto del proceso de producción y consumo, desde el desarrollo de la idea hasta su empaquetado, comercialización y formas de consumo basadas en la explotación de derechos de propiedad intelectual. Los nuevos *media* han influido notablemente en la fase de promoción, que tradicionalmente ha requerido importantes inversiones financieras y recursos humanos, y que en muchas ocasiones alcanza hasta el 50% del presupuesto total.

En este sentido, la dinámica colaborativa de la web social ha supuesto un importante recurso que está siendo explotado para la promoción y que ha cobrado una gran relevancia en las campañas de marketing en las que cada vez tiene mayor importancia la participación de los públicos. Ésta ya no sólo busca mantener su atención durante periodos de tiempo más largos, sino que tratan de involucrarlos en la promoción y de este modo se convierten en un recurso fundamental a partir del que se generan interacciones y, en definitiva, se capitaliza el trabajo voluntario. El cambio mencionado también es importante desde el punto de vista de la financiación privada, ya que las interacciones en torno a los contenidos son fundamentales para poder vender la atención de los participantes a los anunciantes.

Por otro lado, es oportuno sopesar la influencia de los nuevos *media* en la organización de la producción. En términos generales, los nuevos *media* han aumentado notablemente la eficiencia en los procesos de captación, procesado y posprocesado, recogidos por Manovich (2001) en tres de sus principios básicos: la representación numérica, la automatización y la transcodificación. Otro de los elementos que ha provocado cambios en el modo en que se organiza la producción es el desarrollo

2.1.1.1 Organización

de la producción transmedia, ya que requiere un trabajo previo de planificación y preproducción que incluye el diseño de la interacción que se va a desarrollar entre los contenidos a través de distintos medios (texto, audio, video, imagen, datasets y visualizaciones de datos, realidad virtual, etc.).

En definitiva, se puede sostener que el modelo de las industrias culturales determina en gran medida la forma en que se organizan las empresas, estableciendo las relaciones entre la producción como proceso y su resultado, los contenidos. Esta relación ha sido entendida desde las artes y humanidades a través del concepto de autoría (Hesmondhalgh, 2010, p. 7).

En el caso del audiovisual cabe destacar que aunque los contenidos sean atribuidos a un director, el proceso creativo involucra a un gran número de ‘creadores’ que aportan su saber hacer y ¿ciertas dosis de creatividad? dependiendo del lugar que ocupen en el proceso de producción y distribución. No obstante, en el modo de producción industrial la autoría se caracteriza por ser altamente individual y por operar como una marca que trata de darle valor comercial a los autores y a las empresas productoras cuyas firmas confieren cierto estatus a los contenidos que pueden ser rentabilizados en su explotación comercial.

Estas consideraciones también son insoslayables porque, según Hesmondhalgh, las distintas nociones de autorías legitiman ciertas estéticas y prácticas económicas. Por otro lado, cabe destacar que la orientación de la producción hacia el mercado y el fomento del consumo masivo de sus productos supone un problema con respecto a la organización y la autonomía de los creadores y por tanto, afecta también a la autoría en la que se manifiesta una tensión entre creatividad y comercio producida por las exigencias de rentabilidad. Por último, es preciso señalar la tendencia a la externalización de la producción llevada a cabo fundamentalmente por las cadenas de televisión que se han beneficiado del aumento de la oferta disponible y que han fomentado la creación de empresas culturales que se puede encuadrar dentro de la lógica del “emprendizaje en cultura” (Rowan, 2010). Por otro lado, habría que destacar que aunque los contenidos audiovisuales son bienes de consumo explotados comercialmente a través de los derechos de propiedad intelectual, éstos tienden a convertirse en bienes 'casi públicos' que se integran en amplios espacios de no mercado (Zallo, 2015).

2.1.1.2 Tamaño, propiedad y estrategia

En este apartado y en primer lugar cabe subrayar el proceso de concentración y convergencia mediática que caracteriza el panorama empresarial de este sector a nivel global. Se puede señalar como ejemplo de ello las *Big six* en referencia a los seis grandes estudios cinematográficos que copan en torno al 90% de la cuota de mercado en Estados Unidos de América y Canadá²² y que suponen una importante amenaza para la diversidad y pluralidad en el consumo de contenidos audiovisuales, que no solo afecta esta región, sino que también extiende su influencia por todo el mundo. Por consiguiente, el tamaño es una variable fundamental de cara a un mercado globalizado en el que cada vez son menos las empresas en juego como resultado de la dinámica de fusiones y adquisiciones que se han llevado a cabo durante la última década.

De otro lado, la producción de la industria cultural se caracterizaría por el desarrollo de estrategias empresariales de integración horizontal e internacionalización representada por la consolidación de *holdings* que agrupan distintos tipos de industrias tales como los videojuegos, parques temáticos, *merchandising* o moda, entre otras. La diversificación de actividades derivada de la integración horizontal ha propiciado el desarrollo de nuevas estrategias en torno a la creación y distribución de contenidos con el fin de incrementar las ‘sinergias’ entre las diferentes divisiones de una misma compañía. Esta tendencia hace que cada vez sea más difícil diferenciar qué mercados son auxiliares y cuáles son los que conforman el núcleo del éxito de contenidos audiovisuales como largometrajes. La explotación comercial de la propiedad intelectual implica necesariamente mecanismos de control. En el sector audiovisual se lleva a cabo sobre todo en la fase de circulación en la que las alianzas de los grandes conglomerados mediáticos en grupos de presión o *lobbies* salvaguardan los intereses de este oligopolio influyendo sobre gobiernos y empresas tecnológicas. Un ejemplo que ilustra este tipo de control se puede encontrar en el que se denominó como “Mickey Mouse Protection Act” mediante la que se extendieron los derechos de copyright hasta 70 años después de la muerte del autor, justo en el momento en que el ratón iba a pasar a formar parte del dominio público. Para su aprobación resultó fundamental la presión ejercida por Disney mediante la que impediría que las primeras películas de Mickey Mouse pasaran a ser de dominio público, además, esta medida no afecta únicamente a estas películas, sino a todas las obras creadas en Estados Unidos después de 1923. De este modo se hace evidente cómo este tipo de resoluciones de gobiernos de Estados democráticos favorece al interés privado en lugar de servir al interés público.

²² Studio Market Share (2006) part of *BoxOfficeMojo.com* Retrieved May 14, 2007

2.1.1.2 Tamaño, propiedad y estrategia

Resulta necesario señalar en este punto la contradicción que supone que Disney y otras productoras utilicen obras de dominio público para ser posteriormente privatizadas y por tanto, mantenidas bajo su control. En este sentido puede resultar ilustrativo como Disney trató de licenciar el “día de muertos”²³ para desarrollar un proyecto de largometraje de animación y todo el universo que se genera a su alrededor. Se puede citar otro ejemplo más cercano que explicita el modo en que la industria audiovisual presiona a los gobiernos y legisladores para recibir un trato de favor que preserve su posición dominante, en este caso se hace referencia a las revelaciones de Wikileaks²⁴ que hicieron visible cómo el Embajador de USA hace de portavoz del CEO de la MPAA (Motion Picture American Association) para “aconsejar” a la entonces Ministra de Cultura, Ángeles González-Sinde, endurecer la legislación sobre propiedad intelectual en el estado español. En definitiva, el control sobre la propiedad intelectual se lleva a cabo a través de dos vías. Por un lado, se trata de cómo las grandes empresas como Disney se apropian y privatizan el dominio público cultural o de cómo se adquieren derechos de explotación de propiedad intelectual por digitalizar obras audiovisuales de dominio público. Por otro lado, el endurecimiento de las leyes a partir de la que se persigue para disuadir la compartición y al mismo tiempo se extiende la duración de los derechos de propiedad intelectual. Es necesario señalar que esto no solo supone prolongar la explotación comercial de obras específicas, sino que impide que otras muchas pasen a integrarse en el dominio público.

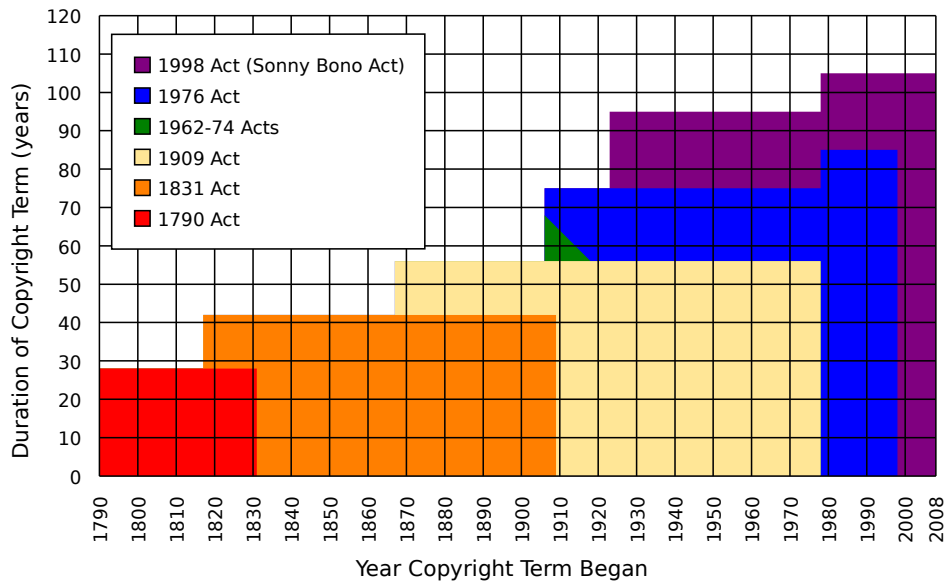
La explotación de la propiedad intelectual es un elemento fundamental de la estrategia empresarial de las industrias culturales, ya que, además de haberle permitido controlar la producción y consumo de contenidos, también ha facilitado el crecimiento horizontal de las grandes empresas mediáticas. Estas han diversificado su actividad principal de producción de contenidos para añadir a su modelo de negocio la comercialización de objetos de consumo (*merchandising*) basados en los contenidos y en el imaginario simbólico que ellos mismos producen, que por otro lado se relacionan directamente con la diversificación empresarial hacia el sector de los videojuegos y los parques temáticos y de ocio familiar. De este modo tratan de crear un universo simbólico y de experiencias que representan

²³ *Disney drops bid to trademark Day of the Dead* (The Guardian, mayo, 2013) - <https://www.theguardian.com/film/2013/may/08/disney-trademark-day-dead-festival-pixar>

²⁴ El *Sindegate* es el escándalo surgido a raíz de una de las filtraciones de Wikileaks que muestran cómo la Ley Sinde fue diseñada por los EEUU. La ley pretendía crear una comisión censora en el Ministerio de Cultura con potestad para cerrar y bloquear webs sin las garantías de un juicio previo. Uno de los cables filtrados por Wikileaks cuenta como el Embajador de EEUU pidió a Ángeles González-Sinde que la ley saliera adelante sin enmiendas. https://wikileaks.org/plusd/cables/10madrid174_a.html

en sí la mercantilización de la cultura extendida de los productos culturales a todos los segmentos de mercado posibles.

Fig. 2 - Expansión de la ley del copyright en EE. UU.
(asumiendo que los autores hayan creado sus obras 35 años antes de su muerte)



Fuente: Wikimedia Commons – (cc):by-nc

En este sentido, el *transmedia* también puede considerarse como estrategia, ya que además de responder a un desarrollo de las posibilidades narrativas a través de distintos soportes y formatos, también desempeña un papel estratégico en la producción y comercialización. En primer lugar, porque las grandes empresas optimizan recursos al poder integrar el trabajo de distintos departamentos artísticos y creativos. Por otro lado, contribuye a diversificar las fuentes de ingresos a través de múltiples objetos de consumo cultural asociados al texto principal como puedan ser cómics, artes escénicas, videojuegos, etc. Todos estos elementos hacen que la historia se expanda y trascienda al contenido en formato de película y, por tanto, amplía el potencial de las campañas de publicidad y marketing a través de la publicación de contenidos accesorios y experiencias que permitan hacer partícipes e involucrar a los públicos a través del desarrollo de vínculos de pertenencia a los proyectos.

El control de la industria se extiende asimismo sobre los usos que los públicos pueden realizar a partir de los productos culturales. La producción también es un proceso creativo en el que se están

2.1.1.2 Tamaño, propiedad y estrategia

llevando a cabo múltiples innovaciones gracias a las posibilidades que brinda el paradigma digital. Sin embargo, las posibilidades de innovar están limitadas por el control ejercido por las industrias culturales y tecnológicas a través de su influencia en el derecho y también mediante limitaciones sobre los contenidos y las tecnologías para su consumo y producción. De este modo, los procesos de innovación social se encuentran con un importante freno para su desarrollo, aunque, sin embargo, no son capaces de detenerlo totalmente, pero si lo mantiene en los márgenes tratando de consolidar su monopolio en el comercio, pero también en la innovación.

Por último, aunque en términos generales se ensalce la participación de los públicos, también se debe tener en consideración que muchas de las formas de participación que se fomentan desde las industrias culturales y tecnológicas responden a estrategias empresariales determinadas por sus intereses privados. La participación de los públicos desempeña un papel fundamental en el modelo organizativo de las grandes empresas que se benefician tanto de formas de trabajo voluntario y gratuito, como de los datos generados a través de las actividades de consumo y compartición. Estas formas de participación, podrían considerarse por tanto, como una forma de externalización de la fase de promoción y marketing que, sin duda, se han visto enormemente beneficiadas a través de la participación de los públicos. También es conveniente recordar que además de estas formas de explotación, las empresas tratan de extender su influencia a través de la cooptación de críticos, productores independientes y otros grupos de interés que contribuyan a generar una opinión pública favorable respecto a un contenido determinado o una empresa.

2.1.1.3 Naturaleza del trabajo

Al igual que los problemas del trabajo cultural generados por el modelo de las industrias creativas expuestos por Rowan, otros autores como Ramón Zallo (2015) reflexionan sobre la relevancia de cuestiones contradictorias y problemáticas de la economía de la cultura y la comunicación. En este sentido, Zallo expone como el incremento de la productividad en el campo de la comunicación y cultura no ha contribuido a mejorar las condiciones de empleo, rentas, etc. Por otro lado, también observa que en la sociedad del conocimiento el saber es un *input* productivo y una mercancía inmaterial organizada por el capitalismo cognitivo, una visión crítica del capitalismo contemporáneo “que pone sobre la nueva cadena productiva el indeterminado conjunto de

mediaciones sociales, que lleva inaugurando y ampliando ciclos de negocio directo desde hace al menos treinta años: desde el cuidado de ancianos, a la atención telefónica, desde la vieja industria cultural a la nueva industria del diseño” (Moulier Boutang et al., 2004, p. 14).

En el ámbito de la cultura y la comunicación, esto implica que el conocimiento, la creatividad e innovación han pasado a ser motores de la producción que generan diversas y múltiples externalidades insertas en los mercados, pero que sobre todo, plantean una nueva forma de entender la economía.

Estas prácticas económicas son problemáticas respecto a la cultura en tanto en cuanto afectan al trabajo cultural, de este modo es legítimo analizarlas desde la relación conflictiva entre economía y cultura. Zallo (2016) plantea la existencia de una gran contradicción entre las oportunidades que brinda el contexto tecnológico (digital, inmaterial, etc.) para (re)producir, elevar y extender el conocimiento, y las desigualdades generadas a partir de los procesos de cercamiento. Otro problema derivado del capitalismo cognitivo es la superación de las limitaciones que suponía la producción fabril para concebir la esfera cultural y social como un gran departamento de I+D externalizado (YProductions, 2009). Esto supone una serie de importantes consecuencias para el trabajo cultural ya que plantea una diferencia fundamental con respecto al trabajo asalariado de la vieja industria cultural. Ramón Zallo analiza magistralmente los principales rasgos que definen el modelo de las industrias creativas y del trabajo cultural asociado a las mismas en el siguiente extracto de *Tendencias En Comunicación. Cultura digital y poder* (2015):

... se produce una continua invocación a la productividad del individuo y se ensalza que sean ellos mismos los que han tomado la decisión de la “precarización de si” en términos de Lorey (2006) siguiendo la lógica funcional del modelo posfordista y de la desregulación liberal y como un eco deformado de las aspiraciones sesentayochistas de formas de vida y de trabajo autodeterminadas frente al trabajo reglamentado y normalizado por la relación salarial.

Ramón Zallo (2015, p. 212)

El trabajo cognitivo trata por tanto, de poner en valor y explotar la cultura y la creatividad, principalmente a través de la gestión de los derechos de autor (Rowan, 2009). A partir de esta

2.1.1.3 Naturaleza del trabajo

característica, también es importante considerar qué relación guarda el estímulo institucional a los emprendedores e industrias culturales con los procesos de terciarización de las ciudades, en los que desempeñan un papel importante a través de la creación de valores añadidos (Rowan, 2014). Esto muestra como a través del capitalismo cognitivo se llevan a cabo nuevas formas de extracción de riqueza, como por ejemplo en el caso de la participación de los públicos. Aunque se considere como parte de la supuesta democratización de la comunicación y la producción cultural, en realidad bajo esta apertura de las relaciones de producción subyacen múltiples formas de explotación de lo social (Han, Byung-Chul, 2013). El trabajo cognitivo, a fin de cuentas, no sólo es llevado a cabo por profesionales, sino por cualquier persona que aporte ideas, opiniones o genere contenidos en torno a un producto cultural dado. Así, en el mejor de los casos, se consigue vender la expresión artística de sus ideas cediendo los derechos de explotación comercial. Y en el peor, se trata simplemente de trabajo gratuito cuyos resultados y diversidad de datos generados en torno a ellos son explotados por los medios corporativos y proveedores de servicios de internet.

En este contexto, habría que recordar cómo la organización sindical de los cineastas independientes en Estados Unidos supuso un gran avance en la defensa de los derechos de los productores independientes. Esto les permitió desarrollar un poder de negociación a partir del que lograron que el poder legislativo regulase el monopolio que ostentaban las *majors*, ya que atentaba contra el libre mercado y la libre competencia. Así consiguieron que el gobierno de Estados Unidos promulgase la *Ley Anti Trust* que obligó a las grandes compañías a deshacerse de las salas de proyección que junto a los estudios, formaban un oligopolio de facto. En 1945 las *majors* poseían el 17% del total de salas en territorio estadounidense que les reportó una recaudación del 45% sobre el total de los ingresos de taquilla (Chion, 1992).

A partir de un hecho sin precedentes en este sector como la organización y reivindicación de derechos por parte de los cineastas independientes, se consigue mejorar la rentabilidad de este tipo de producción. A su vez, este logro económico repercute directamente sobre la cultura audiovisual, ya que gracias a esta Ley, el escenario se vio revitalizado por películas independientes y extranjeras que excepcionalmente accedían al circuito de exhibición, anteriormente copado por los contenidos producidos por las *majors*. Además, el aumento en la diversidad de la oferta también contribuyó a debilitar el *Código Hays* que establecía una serie de preceptos sobre la moralidad de los contenidos y que funcionaba como un tipo de “censura previa”. A partir de este ejemplo se pretende ilustrar

cómo un cambio innovador, que en principio está destinado a regular un monopolio derivado de la concentración empresarial y restablecer las condiciones para que se pudiera dar un libre mercado y una libre competencia, también tuvo importantes consecuencias sobre la creatividad, la libertad de expresión y la diversidad en la cultura audiovisual.

Este episodio de la historia del cine se trae a colación para aportar un referente de cómo a través de la organización sindical de los trabajadores se han conseguido importantes cambios de los que se han beneficiado tanto trabajadores como el conjunto de la sociedad. Es pertinente en este punto incidir en las cuatro tensiones a las que se ve sometido el trabajo cultural, según García Aristegui (2015) estas son: la precarización y flexibilización de las relaciones laborales, el corporativismo; cómo equilibrar el trabajo de las organizaciones sindicales para “ofrecer los servicios necesarios a la afiliación, pero sin olvidar el activismo de la militancia y la calle” y la necesidad de “recomponer los consensos en torno a los derechos de autor” (García Aristegui, 2015, p. 12).

Como reflexión final, considero incuestionable el aporte de Rubén Martínez al resituar el significado de “posfordismo”, ya que “la fábrica posfordista” se ha extendido hasta cualquier lugar en el que se generen experiencias, gestos, lenguaje o iniciativas.

La vida misma es puesta a trabajar generando un valor que rebasa por completo la fórmula salario, una producción de riqueza inmensurable que -como muchos y muchas han argumentado con detalle- debe ser reconocida a través de un cambio en el régimen fiscal que faculte una renta básica, garantizada e incondicional para todo el mundo.

Rubén Martínez (2011)

2.2 Modo de producción social en el audiovisual

Junto al modo de producción industrial se han desarrollado grandes espacios de no mercado, entendido como el libre acceso e intercambio de bienes y servicios, así como de socialización en torno a los contenidos audiovisuales. Como se ha expuesto anteriormente, son varios los elementos que han influido en el aumento de la productividad en el ámbito audiovisual, por un lado, los nuevos *media* han supuesto un incremento de las capacidades y de la autonomía de los usuarios,

2.2 Modo de producción social en el audiovisual

amateurs e independientes, pero también implica a los públicos que han incrementado notablemente sus capacidades de acceso a contenidos audiovisuales.

A grandes rasgos se puede establecer que en este modelo de producción predomina una concepción de la cultura como derecho y no como recurso, pero que no solo se define por oposición al modelo de producción industrial, sino que tiene una serie de características propias, además de las que comparte con el modelo de producción industrial. En este sentido, se anticipa la relación que se da entre producción social y procomún. Partiendo de la definición de procomún que lo entiende como un sistema social que relaciona a las personas con los recursos de los que disponen y con las formas participativas a partir de las que los gestionan, producen y cuidan (Finidori, 2013), se puede establecer que a través de la producción social se contribuye al desarrollo de este tipo de sistema social en el que es la sociedad la que produce contenidos basándose en principios económicos, políticos y culturales divergentes de los que se ponen en práctica en el modo de producción industrial. Es conveniente recordar en este punto la acepción amplia de la producción, , también referida a la distribución o al desarrollo de “infraestructuras sociales” para la producción audiovisual.

La importancia y la vitalidad de la producción social puede ser explicada a partir de factores económicos como la crisis de 2008 a partir de la que cobraron mayor relevancia los modelos alternativos al capitalismo, pero también a partir de factores tecnológicos entre los que se destaca la importancia de los nuevos *media*. Estas dos variables, la económica y la tecnológica, son ejes vertebradores a partir de los que se están desarrollando nuevas formas organizativas en la producción cultural y otros ámbitos a partir de las que se plantean cambios que sustituyen o complementan la producción mercantil de bienes culturales y servicios. La producción social forma parte de la ‘economía de la información en red’ (Benkler, 2006) cuyo origen tiene lugar en las economías avanzadas a partir de dos modificaciones paralelas. En primer lugar, Yochai Benkler observa que se ha realizado un ‘desplazamiento hacia una economía centrada en la producción de información, cultura y en la manipulación de símbolos. En segundo lugar, se ha producido un desplazamiento hacia un entorno comunicativo basado en procesadores baratos con alta capacidad de cómputo e interconectados a una red ubicua (Benkler, 2015) que ha incrementado el protagonismo de la producción no mercantil en el sector de la información y la cultura dando lugar a un modelo radicalmente descentralizado.

Atendiendo a los principios de la economía de la información en red se puede ver cómo la disminución relativa²⁵ de los costes de producción necesarios para realizar y distribuir una película ha producido una profunda transformación en el modo en que se organiza la producción informativa, a la vez que ha contribuido a que el número de personas que tienen la capacidad de producir y distribuir contenidos audiovisuales haya aumentado notablemente en apenas dos décadas²⁶. Esto ha ocasionado una serie de adaptaciones económicas, sociales y culturales que ha transformado radicalmente el modo en que se produce la información y el entorno comunicativo. Yochai Benkler sostiene que la “economía de la información en red” está reemplazando a la economía de la información industrial, típica de la segunda mitad del siglo XIX y el siglo XX. La principal característica de la economía de la información en red es el papel central que desempeña en ella la acción individual descentralizada, más concretamente la acción cooperativa que se pone en práctica a través de mecanismos distribuidos, no mercantiles y que por tanto, no depende de los condicionantes de las estrategias privativas (Benkler, 2015). La disminución de las barreras de entrada para producir y acceder a contenidos audiovisuales ha supuesto que una parte importante de los mismos se inserten en grandes espacios que no están regulados a través del mercado, aunque al mismo tiempo otra parte se canalice a través de estrategias privativas basadas en el mercado. Benkler considera que las motivaciones y formas organizativas de carácter no mercantil y no privativo serán más importantes de lo que ya son para el sistema de producción informativa.

Por otro lado, las posibilidades de que los productores puedan llegar a audiencias y posibles colaboradores han aumentado gracias al acceso a redes y además han permitido que se produzcan efectos coordinados a partir de los que se crea un nuevo y rico entorno informativo.

En definitiva, Benkler señala un cambio radical en la producción informativa que está siendo posible gracias a la posibilidad de llevar a cabo proyectos de forma cooperativa a través de la producción entre iguales en el campo de la información, el conocimiento y la cultura. Para ejemplificar esta dinámica, Benkler recurre al *software libre* en el que sitúa uno de los hitos de este

²⁵ Se considera que es relativa porque algunos costes son inelásticos y aunque la tecnología ha experimentado un notable abaratamiento, en el caso del ámbito profesional este no es tan acentuado, pero fundamentalmente se considera relativa debido a los distintos tipos de brechas (generacional, de género, social o educativa)

²⁶ Dos de los elementos de cambio fundamentales para la producción audiovisual son el formato **DV** (digital video) y el **ordenador personal**. La accesibilidad a estos dos recursos está directamente relacionada con el inicio del aumento de la productividad en el ámbito audiovisual.

2.2 Modo de producción social en el audiovisual

modelo de producción para utilizarlo como referente para observar cómo se está extendiendo por todos los ámbitos de producción informativa y cultural (Benkler, 2015).

Si se observa la producción informativa y de documentales en el caso estudiado, desde la perspectiva de la economía de la información en red, se puede confirmar que se están llevando a cabo las adaptaciones económicas, sociales y culturales que plantea Benkler. El *crowdsourcing* es quizá uno de los ejemplos que mejor ilustra cómo se inserta la acción individual descentralizada en el proceso de producción audiovisual. Durante los últimos años se ha presenciado cómo se han puesto en práctica diversos mecanismos cooperativos y distribuidos en la realización de contenidos documentales que abarcan distintas fases de la producción, como la financiación a través de campañas de micromecenazgo o también a través de la apertura a la participación del público en la promoción y difusión de las obras finalizadas, que también se extiende en algunos casos hacia formas de creación colectiva. La aplicación de licencias libres como *creative commons*²⁷ o la licencia de producción de pares²⁸ sobre los contenidos pone de manifiesto la voluntad de algunos creadores de contribuir explícitamente al procomún en el ámbito audiovisual.

Es importante destacar un condicionante que Benkler considera fundamental para el desarrollo de la economía de la información en red, se trata de la infraestructura básica común (Benkler, 2006), que en el caso de la producción audiovisual está formada por los recursos necesarios para la producción e intercambio de información que pueden ser usados libremente por todo el mundo. El acceso a esta infraestructura, libre de las restricciones de acceso y uso de las infraestructuras comerciales, ha favorecido el desarrollo de múltiples formas de innovación, así como nuevos modelos para compartir recursos y bienes de distinta naturaleza, como también los modelos de negocio basados en las tres capas (física, lógica y de contenidos) de este tipo de infraestructura.

²⁷ Las **Licencias Creative Commons** son una alternativa al copyright que plantea que en lugar de que los autores puedan reservarse todos los derechos, puedan escoger cuáles quieren mantener y cuáles ceder. Las licencias parten de un prerequisite fundamental que permitir la copia siempre que se mantenga la atribución de su autoría. También permiten reservarse el derecho de que su obra pueda ser comercializada, de realizar obras derivadas o en caso contrario, utilizar el mismo tipo de licencia.

²⁸ La **Licencia de producción de pares** (P2P-L) permite compartir, copiar distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra, así como realizar obras derivadas siempre que se cumplan tres condiciones: atribución, compartir bajo la misma licencia y que la explotación comercial solo pueda ser llevada a cabo por cooperativas, organizaciones y colectivos sin fines de lucro, también a organizaciones de trabajadores autogestionados, y donde no existan relaciones de explotación. Todo excedente o plusvalía obtenidos por el ejercicio de los derechos concedidos por esta Licencia sobre la Obra deben ser distribuidos por y entre los trabajadores.

También es destacable el papel que ha desempeñado en ámbitos como la comunicación, la cultura, la política y la economía, ya que su desarrollo favorece que la población se involucre en los procesos colaborativos que respondan a sus intereses o necesidades al mismo tiempo que aumenta la importancia “de la sociedad civil como actor y fuente de modelos alternativos de organización, en contraste con los dos modelos de referencia de Estado y mercado” (Cabello y Alonso, cit. en Benkler, 2015, p.24).

Benkler observa dos ejemplos paradigmáticos de producción social que debido a su valor y funciones, suponen una alternativa al modelo de producción mercantil, estos son el software libre y Wikipedia. Según Benkler, a medida que ha avanzado el tiempo, estos ejemplos han adquirido un nuevo significado, ya que además de sus funciones específicas, interpelan a los modelos corporativos dominantes que explotan la producción social para su propio beneficio, pero también a las políticas públicas y al mismo concepto de democracia. Remite por tanto, a la responsabilidad de los estados democráticos en áreas básicas que se han mantenido o desarrollado pese al déficit de financiación pública que se viene arrastrando en esta década.

La producción social suele estar asociada a otro concepto afín que es el de ‘economía solidaria’, aunque no existe una definición estandarizada, cabe destacar su ética del compartir y la economía del don a partir de las que se cuestionan el modelo de producción capitalista fomentando el intercambio en redes distribuidas basadas en relaciones horizontales y participativas. No obstante, en el marco de los modelos corporativos, es cada vez más frecuente el desarrollo de estrategias basadas en la producción social y en la economía solidaria²⁹. A pesar de los principios éticos, las economías solidaria y colaborativa también son explotadas comercialmente a través de lo que se denomina como ‘capitalismo netárquico’ (Fernández & del Moral, 2016) del que las empresas Uber o AirBnB son ejemplos modélicos. Sin embargo, la economía solidaria trasciende los bienes y servicios, ya que las dinámicas de intercambio también incluyen aspectos no materiales tales como el bienestar y las capacidades.

²⁹ La **Economía solidaria** identifica y agrupa prácticas de base popular como cooperativas de préstamo y de trabajadores, iniciativas para la seguridad de las comunidades, medios comunitarios, consejos sociales de tierras comunitarias que entre todas forman una base poderosa de poder político. Ha adquirido mayor relevancia en el contexto de crisis de los últimos años y es denominada con diversos calificativos como ‘colaborativa’, ‘circular’, ‘cooperativa’. (Jeff Warren and Caroline Woolard, 2016).

2.2 Modo de producción social en el audiovisual

El modelo de producción social en el software libre y la Wikipedia se ha extendido con particularidades y matices en todas las áreas. Al igual que en otras, en el ámbito audiovisual se ha generado una oferta y demanda que sustituye o complementa a la resultante del modelo de producción industrial y que ha supuesto un incremento de las opciones y autonomía de los públicos en el consumo y producción de contenidos audiovisuales. La economía de la información en red supone, según Benkler (2015, p. 42), una mejora de las capacidades de las personas que se desarrollan en tres dimensiones:

- 1) mejora su capacidad para hacer más cosas por y para sí mismos
- 2) potencia su capacidad para hacer más cosas en el seno de comunidades difusas, sin estar obligado a organizar su relación a través de un sistema de precios o de modelos de organización social y económica tradicionales y jerárquicos.
- 3) mejora la capacidad de los individuos de hacer más en organizaciones formales que operan fuera de la esfera mercantil.

Según Benkler esta mejora de las capacidades supone una ‘autonomía potenciada’ de los individuos que les permite aprovecharla para actuar y cooperar libremente y en la que además contribuyen al desarrollo de la democracia, la justicia, la cultura crítica y de comunidades. Este incremento de la autonomía ha supuesto un cambio importante respecto a la economía de la información industrial ya que permite llevar a cabo proyectos que serían imposibles desde el modelo de producción industrial. La producción cultural, y particularmente la audiovisual que se desarrolla a través de este modelo productivo se ha visto beneficiada por esa autonomía potenciada, sin embargo, al mismo tiempo, plantea interrogantes sobre la sostenibilidad de este tipo de producción. Este punto es importante, ya que implica no perder de vista las formas en las que la sociedad puede retornar a los creadores y desarrolladores por los aportes que realizan.

2.2.1 Cultura y ética hacker en la producción audiovisual

A pesar de que *a priori* la ética hacker (Levy, 1984, cit. en Molist, 2014) no parece estar relacionada con la producción audiovisual, se establecen ciertos paralelismos entre ambas, particularmente en el modo de producción social y la economía de la información en red. Fundamentalmente ambas coinciden en que poner en común la información supone un gran

beneficio para la humanidad, además en algunos casos también comparten que la publicación en abierto de ciertos contenidos informativos es un deber ético. En ambos casos se pone de manifiesto la puesta en práctica de una ética del trabajo (cognitivo) que considera el conocimiento como el principal motor de la producción y un pilar esencial de la vida en comunidad.

En relación a este valor, Erick S. Raymond (1997) compara dos modelos de producción de los grandes softwares y sistemas operativos a los que denomina el modelo de la catedral y el del bazar. Este autor postula que el software de mayor envergadura requería construirse como las catedrales, es decir, debía ser construido y coordinado cuidadosamente por un grupo de personas relativamente reducido y bien compenetrado. Este modelo era el que seguían en la década de 1980 tanto las empresas comerciales, como los primeros proyectos de software libre, como por ejemplo freeBSD. Raymond observó que la comunidad Linux, una rama de desarrollo del *kernel* de los sistemas operativos libres, evolucionaba de un modo totalmente diferente ya que desde sus inicios se desarrolló de un modo informal en el que participaba un gran número de voluntarios que se coordinaban fundamentalmente a través de Internet. A diferencia del modelo de la catedral, en el que la calidad se supervisaba a través de rígidos criterios estandarizados y la autocracia, en el modelo del bazar la supervisión se realiza haciendo públicos los resultados en cortos periodos de tiempo para que pudiera ser escrutado por los voluntarios, quienes podrían detectar errores y sugerir modificaciones o mejoras. De este modo se puede llevar a cabo una selección de los mejores aportes o prestar atención a aquellos puntos que requerían mayor dedicación (Raymond, 1997). Por tanto, a pesar de la relevancia del aporte tecnológico de la comunidad Linux, Himanen (2001) señala que resulta más importante su índole sociológica. No obstante, cabe matizar que no es que el movimiento del software libre haya adaptado al contexto de producción tecnológica algunas prácticas de trabajo colaborativo en favor de la comunidad que existen desde tiempos inmemoriales alrededor de todo el mundo, entre los que se pueden citar como ejemplo la *andecha* en Asturias, el *mutirão* en Brasil o el *tequio* en México.

Por tanto, se puede establecer que el modelo de producción de Linux, también adoptado por otros proyectos de software libre, es un referente fundamental para el modo de producción social que debido a sus virtudes también se ha desarrollado en otros ámbitos. En este sentido, Himanen (2001) ofrece otro ejemplo, el modo en que Tim Berners-Lee concebía el desarrollo de Internet. En sus orígenes sufrió una fuerte presión por parte de empresarios que querían explotarla comercialmente

2.2.1 Cultura y ética hacker en la producción audiovisual

preguntándose cómo podrían ‘hacerla suya’, mientras que Berners-Lee consideraba más acertado plantearse cómo ‘hacerla vuestra’.

Otro de los valores de la ética hacker que presenta un paralelismo con la producción social en el audiovisual es que en ambos casos se pone en tela de juicio la ética protestante del trabajo. Según Pekka Himanen (2001), la ética hacker se expresa como una nueva relación con el tiempo, el dinero y el trabajo opuestas a la ética protestante formulada por Max Weber (1934), en la que establece el origen del capitalismo. En la ética hacker el dinero no es la medida del éxito, tampoco su motivación. Por el contrario, el trabajo de los hackers se guía por el placer del conocimiento y la interacción y reconocimiento entre iguales que ocupan el lugar del dinero.

Por otro lado, también se puede observar un punto de conexión entre hackers y productores audiovisuales relacionado con el uso de lenguajes informáticos y de programación para la creación de obras audiovisuales. La importancia de estos lenguajes como HTML5, Processing o Python es fundamental para el desarrollo de narrativas audiovisuales, la visualización de datos o el desarrollo de la interactividad. La relevancia de estas herramientas para la producción audiovisual ha supuesto el desarrollo de perfiles híbridos entre programadores informáticos y realizadores audiovisuales, un claro ejemplo de esta tendencia se puede encontrar en los ya mencionados documentales web.

Por último, y no por ello menos importante, cabe destacar el valor de la libertad que caracteriza la ética hacker. El modo de producción industrial presenta una serie de limitaciones que por cuestiones comerciales afectan a la creatividad a partir de la que se desarrollan los contenidos y sus tratamientos, y que también determina los usos tecnológicos. Es frecuente que los fabricantes tecnológicos limiten las capacidades de dispositivos como cámaras DSLR que podrían ofrecer más prestaciones y sin embargo se limitan a través de su *firmware*³⁰. Magic Lantern³¹ es un *firmware* no oficial desarrollado por Trammel Hudson en 2009 que permite grabar video, utilizar distintas tasas de cuadros por segundo y una amplia gama de funciones que a pesar de que el hardware las soporta, son limitadas por los fabricantes. En este sentido, este hack amplía las libertades de uso de una de las piezas fundamentales para la producción audiovisual y contribuye a la materialización de la autonomía en la producción. A pesar de que este es un ejemplo altamente especializado, pone de manifiesto que la ética hacker no solo se aplica a los componentes informáticos, sino que también

³⁰ **Firmware** es un software que maneja físicamente al hardware

³¹ <http://www.magiclantern.fm>

se extiende y se relaciona con la lógica del *do it yourself* (DIY) y la autoproducción tanto de contenidos como de diversos dispositivos para la producción audiovisual.

2.2.2 Software y Cultura libre

Para llevar a cabo el análisis de la producción social en el campo audiovisual se toman en consideración dos precedentes indispensables de este modo de producción que se ponen en práctica desde campos distintos, pero siguiendo los mismos principios, se trata del sistema operativo GNU/Linux y la Wikipedia, que son ejemplos paradigmáticos en sus respectivas áreas. El software libre y de código abierto surge como respuesta a las limitaciones impuestas por una tecnología previa, el sistema operativo UNIX, cuya empresa restringía el acceso a su código fuente e impedía cualquier modificación o mejora a través de un férreo sistema de patentes. Debido a estas limitaciones, Richard M. Stallman fundó en 1983 el Proyecto GNU³² para sentar las bases del desarrollo de un sistema operativo que pudiera ser usado libremente por cualquier persona. Además, ideó unas licencias para regular su uso y desarrollo basándose en el *copyleft*³³ que operan como un ‘código legal’ que salvaguarda cuatro libertades básicas: ejecutar, estudiar, compartir y modificar el software. Estas cláusulas están contenidas en la licencia GNU-GPL (GNU–General Public License) que es el precedente en el ámbito informático de lo que las *creative commons* suponen para el ámbito cultural. Lessig ideó estas licencias en 2001 para trasladar la libertad de copia, acceso al código, modificación y difusión que permitía el modelo del software libre, al terreno de la producción cultural, facilitando una herramienta legal sobre la que se regularía el desarrollo del paradigma de la cultura libre. Este modelo sigue una línea paralela al desarrollo del software libre, en el que personas de todo el mundo contribuyen al desarrollo de una capa de contenidos culturales libres de las restricciones del mercado y del régimen de propiedad privada, pero también de recursos tecnológicos que forman parte de la capa lógica y física de la infraestructura básica común, entre los que se incluyen los sistemas operativos libres, programas específicos para la producción audiovisual.

³² <https://www.gnu.org/>

³³ El *copyleft* es un método general para hacer un programa (u otro tipo de trabajo) libre, exigiendo que todas las versiones modificadas y extendidas del mismo sean también libres. <https://www.gnu.org/licenses/copyleft.es.html>

2.2.2 Software y Cultura libre

Desde cada una de estas áreas, la cultural y la tecnológica, se está generando una riqueza representada por los bienes comunes o *commons* a partir de los que se resitúan en el centro de la producción artística y tecnológica valores y principios éticos como la igualdad, la cooperación, la justicia o la solidaridad. A partir de estos valores florece una nueva forma de creatividad y una nueva forma de subjetividad que tiene el potencial de propiciar cambios sociales, políticos y económicos a través de la subordinación de los imperativos económicos a las estrategias de democratización cultural e, igualmente, subordinar la visión económica de la cultura al lado cultural del desarrollo (Zallo, 2011).

El software libre es considerado como la innovación disruptiva más importante en la industria de las últimas décadas debido a varios factores. Generalmente se atribuye una ventaja económica al hecho de que sea gratuito, aunque en realidad su beneficio económico se extiende más allá porque permite optimizar el rendimiento de ordenadores y prolongar su vida útil. Igualmente disruptiva es la posibilidad de acceso y modificación del código fuente que hace posible que se multipliquen las posibilidades de innovación. Este factor resulta decisivo en el abordaje de proyectos transdisciplinares que, sumado a los estándares abiertos que promueve, supondría una gran contribución para mejorar la interoperatividad si se apuesta por este tipo de desarrollo. Además de esto, las disrupciones que plantea trascienden lo tecnológico y se entroncan con lo legal a través de las licencias *copyleft* diseñadas para salvaguardar sus libertades, impedir su privatización y asegurar que cualquier modificación o mejora conserve las libertades del software que le precedió. Este tipo de licencias han sido adaptadas para ser usada con el mismo fin en el ámbito cultural, y en ambos casos, facilitan la proliferación de su uso y las libertades derivadas a través de la reutilización o modificación, permitiendo de este modo un crecimiento rizomático indefinido.

El desarrollo de las relaciones sociales horizontales basadas en la solidaridad o en la cooperación que se promueven desde el modelo de producción del software y la cultura libre son otro elemento disruptivo. Este tipo de organización de la producción se basa en las relaciones horizontales y por no estar orientado a la acumulación de capital, sino de bienes comunes a partir de los que se crea una abundancia de recursos. Esto se consigue a través de la eliminación de las rentas de propiedad intelectual o de posición, centrándose en la remuneración del trabajo y en incentivar la innovación. Estas ventajas repercuten en el crecimiento de los bienes comunes, pero también en la sustitución de las relaciones sociales basadas en jerarquías verticales por un modelo distribuido que se pone en

práctica tanto en la producción tecnológica, como en la cultural. El hecho de que este modelo productivo esté encauzado hacia la producción de bienes comunes implica la introducción de elementos ‘afectivos’ tales como la retroalimentación, el estímulo, las ideas, las aportaciones de códigos fuentes y el apoyo moral (Himanen, 2001).

Otro elemento vital del modelo de producción del software y la cultura libre es el referente a la sostenibilidad de este modo de producción. Como se ha visto hasta ahora, las motivaciones que impulsan a creadores y desarrolladores a liberar sus obras se pueden explicar desde la ética hacker, sin embargo, queda por definir cómo puede ser sostenible, en este sentido Richard Stallman se expresa del siguiente modo:

Si hay algo que merezca una recompensa es la contribución social. La creatividad puede considerarse una contribución social, pero sólo si la sociedad es libre de aprovechar sus resultados

Richard M. Stallman, (2004)

Como se puede apreciar, esta cita hace referencia a uno de los elementos centrales de la ética hacker, a saber, el hecho de contribuir socialmente poniendo a disposición de cualquiera el conocimiento y las herramientas para que así, todo el mundo pueda beneficiarse de ellas. Sin embargo, además plantea implícitamente que las contribuciones sociales merecen una recompensa y por tanto, cabe preguntarse ¿qué mecanismos hay para llevarla a cabo?

Frecuentemente se ha tachado al software y a la cultura libre por ser gratuitos y por tanto, por no tener valor comercial. No obstante, ninguno de los dos cuestiona la sostenibilidad a largo plazo de este modelo de producción, resulta conveniente entonces dilucidar qué condiciones son necesarias para garantizar que tanto la cultura como el software puedan continuar siendo libres.

2.2.3 Producción social, cine independiente e innovación

En la historia de la cinematografía, la falta de recursos de los productores independientes ha sido entendida como una fuente de innovación (Quintana, 2012), sin embargo, en el contexto contemporáneo el número de recursos que forman la infraestructura básica común crece

2.2.3 Producción social, cine independiente e innovación

constantemente, y a pesar de la falta de financiación, nunca antes los productores han tenido acceso a tal abundancia de recursos para la creación y distribución audiovisual. Resulta pertinente preguntarse cómo se produce la innovación desde la abundancia de recursos que caracteriza el escenario contemporáneo en el que destaca el papel de los nuevos *media* y la infraestructura básica común. No obstante, es preciso matizar que esta abundancia hace referencia a medios técnicos y recursos para la creación y distribución, aunque en ambos casos se comparta la dificultad de financiación de sus proyectos.

Se puede decir que el concepto de ‘producción independiente’ opera como un paraguas conceptual bajo el que se agrupan contenidos, productores y modelos productivos que se sitúan fuera o en los márgenes de la industria audiovisual. Esta diferenciación se fundamenta tanto en cuestiones económicas como creativas, como se expone anteriormente, una de las características del modelo de producción industrial es la tensión que se produce entre la creatividad y el comercio que determinan la autonomía de los creadores. En el caso de la producción social, esta tensión se diluye ya que, al ser más independientes de los intereses comerciales, prevalecen otros objetivos como la expresión, la creatividad o la experimentación.

La producción independiente ha ocupado un lugar central como espacio de experimentación, de expresión y, en definitiva, de mayor libertad creativa. La producción independiente puede ser considerada pues, como un espacio de innovación formal, narrativa, etc. En este sentido Ángel Quintana propone en *Después del cine* (2012) que siempre ha existido lo que él denomina como ‘cine menor’ refiriéndose a aquel que se realiza con pocos recursos técnicos o económicos. Es precisamente en esta escasez de recursos del cine de bajo presupuesto donde se encuentra una gran fuente de innovación que ha transformado el destino de la historia del cine (Quintana, 2012).

La historia del cine se ha construido a partir de sus momentos de crisis. En todos ellos siempre ha surgido un cine de tono menor que ha desestabilizado el orden impuesto. El Neorrealismo desestabilizó el cine de los estudios, la Nouvelle Vague rompió con la rigidez de las estructuras profesionales de la industria francesa y el cine independiente americano cuestionó el enquilosamiento del propio sistema hollywoodiense de la década de 1960. En todos estos casos, lo que ha acabado transformando el destino de la historia ha sido siempre el cine de bajo presupuesto. Este cine menor ha actuado como una forma

de subversión respecto a las formas imperantes y ha cuestionado los procesos industriales que rodean la creación cinematográfica.

Ángel Quintana (2012, p. 141-142)

La innovación se puede desarrollar en todas las áreas y subprocesos de la producción audiovisual y por tanto, no está limitada a aspectos artísticos o tecnológicos. Como señala Quintana, la innovación influye sobre el “destino de la historia del cine” y en la actualidad, este ‘cine menor’ es un vector a partir del que se están planteando posibles dinámicas de desarrollo de factores artísticos, tecnológicos y sociales del cine y el audiovisual. En la actualidad, la producción social es una de las principales fuentes de innovación en los modelos de negocio, la financiación, la exhibición o la distribución. Aunque históricamente se han impuesto fuertes restricciones a la innovación desde el modelo de producción industrial con la intención de mantener el monopolio de la producción y distribución, lo cierto es que la industria audiovisual, a pesar del rechazo inicial, a día de hoy está desarrollando formas de explotación comercial de colaboración y participación social en la producción y promoción de los contenidos creados desde este modelo productivo.

Lawrence Lessig aporta una visión esclarecedora sobre los modos en que la gran industria recurre a la tecnología y a las leyes para bloquear y controlar la creatividad (Lessig, 2005), para garantizar su monopolio y para limitar la competencia a través de patentes tecnológicas y un fuerte control de los derechos de autor. Lessig señala una clara contradicción en la historia de la industria audiovisual y del sistema de estudios, ya que ¿muchas de ellas? se han erigido a través de la piratería y la privatización de diversos tipos de obras culturales que pertenecen al dominio público. Por paradójico que resulte, las grandes productoras de Hollywood nacieron como piratas, cuando huyeron de la costa Este de los Estados Unidos en la que Thomas A. Edison había establecido un férreo control de patentes sobre la tecnología necesaria para producir cine, en concreto sobre el cinematógrafo y la propia película virgen. Los productores que en aquella época se autodenominaban como “independientes” se posicionaron en contra del monopolio y renunciaron a pagar las licencias continuando con su negocio. La MPPC³⁴ reaccionó contra este movimiento

³⁴ **MPPC** (Motion Pictures Patent Company) conocida también como el *trust* de Edison, operó entre 1908 y 1918 como un *trust* de las principales empresas cinematográficas de Estados Unidos: Edison, Biograph, Vitagraph, Star Film Paris, American Pathé, también el distribuidor George Kleine y el fabricante de película Eastman Kodak que establecieron formas estandarizadas de distribución y exhibición a partir de las que protegían sus intereses empresariales.

2.2.3 Producción social, cine independiente e innovación

endureciendo sus formas de combatirlos a través de la coacción, “Se interrumpieron las filmaciones con el robo de la maquinaria, y con frecuencia ocurrían ‘accidentes’ que resultaban en la pérdida de negativos, equipo, edificios y a veces vidas y miembros” (Wanamaker, cit. en Lessig, 2005, p.74). Para escapar de este monopolio, “los independientes” huyeron tan lejos como pudieron hasta establecerse en la costa Oeste dando origen a Hollywood tal y como lo conocemos hoy en día.

El propósito de Lessig no es únicamente desvelar que la industria audiovisual se erigió a través de la piratería, sino demostrar que la innovación necesita recurrir a los trabajos, obras o inventos previos para que puedan prosperar nuevas formas y modelos productivos. Por tanto, entiende la cultura como acceso abierto y a partir de este presupuesto, Lessig promueve una comprensión crítica del control, la libertad y la creatividad en el entorno digital. Como jurista, este autor evidencia la existencia de múltiples trabas legales que limitan la innovación y la creatividad. Por este motivo centra una parte de su trabajo en el desarrollo de herramientas legales, como las licencias *creative commons*, para tratar de garantizar el acceso y uso de los contenidos culturales y científicos que se publiquen utilizando este tipo de licencias.

Estas ‘herramientas legales’ se encuentran relacionadas con lo que Benkler (2015) denomina “entorno informativo en red” que ofrece un sistema de producción cultural con dos características que lo hacen más atractivo. Por un lado, vuelve la cultura más transparente, y por otro, la hace más maleable. A partir de estas características alude al surgimiento de una nueva cultura popular caracterizada por el aumento del número de personas que pueden participar en las transformaciones y en la construcción de sentidos (Benkler, 2015). Según este autor, esto permitiría que aumentasen las capacidades de hacer una lectura crítica de la cultura, , a la vez que ofrecería una mayor libertad para aprovechar y reutilizar contenidos culturales que en definitiva permitirían una democratización de la cultura ya que cada vez sería más autorreflexiva y participativa. Estas capacidades marcan una diferencia cualitativa con respecto al modelo de la ‘cultura propietaria’ al permitir que cualquier persona pueda acceder a obras culturales para apropiarse de ellas y desarrollar su creatividad, sus críticas o realizar parodias.

A pesar de las capacidades que ofrece un modelo de producción basado en la cultura libre, existen importantes limitaciones y amenazas para su desarrollo. La concentración empresarial sobre las infraestructuras y servicios de la comunicación supone una importante amenaza para la libertad y la

democracia en este ámbito. Pero más allá de estos peligros, la cultura libre ha sido cuestionada planteando que el discurso de Lessig está dirigido a eliminar los obstáculos para incentivar la innovación y de este modo crear las condiciones para inaugurar un ciclo de crecimiento económico. Esta crítica se fundamenta en que, a pesar del incremento de las capacidades para la producción, Lessig no tiene en consideración cuáles son las condiciones de producción de los recursos culturales o tecnológicos, tampoco cuáles son sus implicaciones para la economía. Centra su atención, por el contrario, en el acceso y en el uso, sosteniendo que la cultura ha sido libre sin que ello signifique o haya significado que tenga que ser gratis. Sin embargo, no tiene en consideración cuáles son las condiciones de producción de los recursos o las formas de agrupación colectiva porque centra la atención únicamente en las condiciones de acceso y la libertad de los individuos.

Este modelo ha sido criticado por autores como Aristegui que considera que la cultura libre es una aplicación de los dogmas neoliberales a las formas de trabajo cultural que no ha conseguido articular propuestas concretas en torno a las leyes de propiedad intelectual o a entidades de gestión alternativas, por otro lado también cuestiona que en la práctica las licencias libres permiten que este tipo de obras puedan ser apropiadas por medios privados que en muchos casos, ni siquiera cumplen con la condición básica de atribuir los contenidos a sus autores (García Aristegui, 2014). El análisis de la cultura libre como procomún, requeriría además de garantizar el acceso, plantear un modelo de gobernanza para garantizar su sostenibilidad que vaya más allá de la construcción de un dominio público. Y que por otro lado, contribuya a visibilizar para poder valorar el procomún existente en torno a la producción audiovisual, de este modo se puede mejorar su sostenibilidad evitando que se ponga en peligro a través de procesos de cercamiento.

2.2.4 Open cinema, cine de código abierto

El concepto de open cinema remite inequívocamente al de *open source* y consecuentemente al software libre, ya que hace referencia a la posibilidad de acceder al código fuente del software para poder estudiarlo, copiarlo, modificarlo, mejorarlo y compartirlo. Sin embargo, trasladar estas libertades al cine o el audiovisual, plantea dudas sobre qué quiere decir o cómo se puede efectuar esta apertura, también sobre cuál sería el equivalente del código fuente informático. Además de este problema, también existe otra cuestión que complica aún más la definición de lo que se entiende por

2.2.4 Open cinema, cine de código abierto

‘open cinema’ que es la referente a las diferencias que existen entre los conceptos ‘open’ o ‘abierto’ y ‘free’ o ‘libre’. El término ‘open source’ ha sido cuestionado por su ambigüedad ¿a partir de la que se trata presentar un producto o un contenido? como ‘libre’ cuando realmente no lo es. También existen importantes diferencias entre sus valores y filosofía, ya que en el caso del ‘open source’ una de las motivaciones principales para abrir el código no es la de liberarlo para que cualquiera pueda usarlo, sino simplemente abrirlo para que pueda ser ‘leído’. Stallman expone al respecto: “hablar sobre libertad, sobre asuntos éticos, sobre responsabilidades así como sobre conveniencia, es pedirle a la gente que piense sobre cosas que preferiría ignorar” (Stallman, 2004, p. 59) y por tanto enuncia como el ‘open source’ esconde en realidad el “miedo a la libertad”.

El concepto de ‘open’ en el ámbito audiovisual ha sido examinado por autores como Alan Toner, Antoni Roig o Felipe G. Gil y por profesionales de la industria como Brett Gaylor, Nina Paley o los integrantes del Blender Institute, entre tantos otros que comenzaron a reflexionar y a seguir un modelo de producción ‘open source’, a continuación se resumen sus principales aportes. En primer lugar, resulta sugerente la metáfora ‘código fuente audiovisual’³⁵ que plantea Felipe G. Gil (2012) para explicar que la cultura, al igual que el software libre, comparte y muestra su ‘código fuente’, en este mismo sentido Roman Jakobson expone que “toda obra de arte sería nos muestra la génesis de su propia creación” (Jakobson, cit en Steiner, 2001), de modo que su proceso de creación pueda ser entendido y por tanto pueda ser replicado para realizar otras obras. El acceso a este código fuente cultural o audiovisual implica dos cuestiones: por un lado, asumir que toda obra intelectual es derivada y por otro, defender que la cultura es un palimpsesto infinito, “un juego entre todos los seres de todas las épocas y de la remezcla como un sistema operativo transversal que afecta a los procesos educativos y comunicativos” (F. G. Gil, 2012).

La traslación del modelo del software libre a la producción audiovisual ha tomado como referente los elementos que hacen exitoso este modelo, una combinación de construcción de comunidades, leyes, mercados y estándares tecnológicos (Toner, 2009). Alan Toner centra el interés de esta ‘apertura’ en las estructuras de colaboración y en la intersección entre el copyright y el modo de producción entre pares (P2P). Según este autor el ‘open video’ implica colocar el andamiaje y quitar

³⁵ **Código fuente audiovisual** también es entendido como formato híbrido entre la proyección y la conferencia cuyos objetivos son cartografiar los relatos audiovisuales que representan a la sociedad de forma particular o general a través de la exposición de ejemplos, referencias y/o citas audiovisuales que son comentados, explicados o contextualizados. <http://antes.embed.at/article66.html>

los obstáculos para permitir que cualquier persona pueda crear contenidos que contribuyan a satisfacer la demanda de un campo de acción más amplio para la crítica social, la autoexpresión y el juego creativo. Toner identifica varios perfiles de las personas que forman parte de este ecosistema productivo cuyas dinámicas de participación están influenciadas por diversidad de motivaciones e incentivos. Entre estos perfiles, distingue los siguientes:

- a) consumidores que buscan entretenimiento
- b) *amateurs*
- c) profesionales de la industria
- d) activistas.

En todos ellos, este autor observa que el objetivo principal no es hacer dinero, sino simplemente aprovechar las oportunidades que brinda la tecnología para la producción audiovisual, para crear contenidos y ponerlos a libre disposición para su consumo o reutilización. Según Toner esto es importante ya que cambia la experiencia del entorno audiovisual al alterar los principios normativos del modelo de producción industrial.

Otra de las aproximaciones al concepto de ‘cine open source’ es la realizada por Antoni Roig que describe cómo en el ámbito cinematográfico se está desarrollando un proceso de apertura en cuatro áreas. En primer lugar, Roig expone como se ha producido una apertura de las herramientas para la producción cinematográfica entre las que destacan todos los programas de software libre con las que se pueden llevar a cabo todos los procesos de producción. Este autor plantea que existe una afinidad entre los planteamientos del *cine open source* y la ética comunitaria del software libre en cuanto a las posibilidades de compartir y utilizar libremente herramientas y contenidos. Además del software, también se ha producido una apertura en el hardware. Son varios los proyectos y plataformas de desarrollo en este ámbito que están siguiendo el modelo productivo y entre los que se pueden mencionar las cámaras Elphel³⁶ o Axiom³⁷.

En segundo lugar, Roig observa que se ha producido una apertura en el acceso a los contenidos audiovisuales en el que las redes desempeñan un papel fundamental, pero también las licencias que

³⁶ <https://www.elphel.com/>

³⁷ <https://www.apertus.org/axiom>

2.2.4 Open cinema, cine de código abierto

permiten la copia y por tanto amplían las posibilidades de que esos materiales puedan ser compartidos y exhibidos.

En tercer lugar, se puede hablar de una apertura de los procesos de producción en las dimensiones cooperativa y participativa. El *crowdfunding* y *crowdsourcing* son dos de las tendencias que más se han desarrollado en este sentido durante los últimos años ,de los que se pueden citar ejemplos como *Life in a Day*³⁸ (Kevin McDonald, 2011), *Man with a movie camera. The remake*³⁹ o *The Johnny Cash Project*⁴⁰. Todos ellos proyectos en los que las aportaciones artísticas de personas de todo el mundo son la materia prima a partir de la que se han realizado.

Por último, también se ha generado una apertura de la experiencia cinematográfica que se ha multiplicado en distintas direcciones. Por un lado, gracias a los desarrollos en las narrativas multimedia y transmedia, así como en la interactividad, se proponen nuevas formas en las que los públicos pueden acercarse a las obras audiovisuales y explorarlas de modos no-lineales, con la capacidad de adaptar y fragmentar el consumo además de las posibilidades de que la misma historia sea experimentada de diferentes modos en función de los intereses de cada usuario. Uno de los ejemplos que mejor ilustran esta apertura de la experiencia es el caso de los webdocs, siendo uno de los géneros que más se han desarrollado en este sentido. Pero además de estas posibilidades, también se puede considerar que la experiencia se ha abierto a través de otras formas de exhibición entre las que se pueden mencionar como ejemplos las propuestas de *live cinema* o la de la banda musical *Efterklang*, que propuso una fórmula de proyecciones públicas-privadas⁴¹ siempre que la exhibición sea pública, la entrada gratuita y asistan al menos cinco personas. En la Península Ibérica, cabe destacar la iniciativa *Screen.ly*⁴², una plataforma web para organizar proyecciones bajo demanda en salas de cine, a través de un sistema de reserva colectiva de entradas. Es por tanto, una herramienta que permite a los espectadores organizarse y convertirse en promotores de eventos cinematográficos.

Como se expone hasta aquí, una de las principales características de este proceso de apertura es la posibilidad de acceder a contenidos audiovisuales y herramientas que pueden ser usados sin las

³⁸ <https://www.youtube.com/user/lifeinaday>

³⁹ <http://dziga.perrybard.net/>

⁴⁰ <http://www.thejohnnycashproject.com/>

⁴¹ **Efterklang** <http://www.theghostofpiramida.com/host-a-screening/>

⁴² **Screen.ly** <https://screen.ly>

restricciones propias del modelo de producción industrial. La promoción de la colaboración y la participación en la producción audiovisual favorece el espíritu de cooperación y el control, así como también lo hace el uso del software libre. Con respecto a esto, Jordi Alberich y Antoni Roig (2008) consideran que el uso y acceso libre a la creación cultural y audiovisual en particular, debe figurar entre los objetivos básicos de la sociedad (Alberich i Pascual & Roig Telo, 2008). Sin embargo, este proceso de apertura también es relevante para el modelo de producción industrial, ya que permite un cierto grado de externalización de tareas fundamentales de la producción como la creación de contenidos por usuarios o la promoción entre otras que suponen una “comodificación” de la participación.

2.2.5 Análisis crítico del modelo de producción social

La producción social ha experimentado un gran desarrollo cuantitativo y cualitativo que se ha extendido al margen del modelo industrial. La disminución de las barreras de entrada para la producción audiovisual, la compartición de contenidos a través de redes de pares o las innovaciones en narrativas e interactividad han transformado la producción, el consumo y los usos del audiovisual. A continuación se propone una revisión del modo en que operan los elementos que según Hesmondhalgh resultan esenciales para comprender la producción mediática: a) la organización, b) la propiedad, tamaño y estrategia y c) el trabajo. En este caso, se propone analizar la producción social en el audiovisual siguiendo este esquema para tratar de hacer visibles las diferencias que plantea con respecto al modelo de producción industrial.

2.2.5.1 La organización en el modo de producción social

Las formas de organización colaborativas y distribuidas han ganado relevancia gracias a las posibilidades que brindan para llevar a cabo proyectos audiovisuales en el contexto actual de crisis de financiación y precariedad. Como resultado de la puesta en práctica de este modo de producción informativa se está desarrollando un ecosistema en el que se establecen relaciones cooperativas entre los productores, sus posibles colaboradores y las audiencias que permiten que se produzcan las condiciones para la realización de proyectos cooperativos. De este modo, los productores consiguen alcanzar un mayor grado de autonomía y libertad creativa en comparación con el que pueden llegar a tener en la economía de la información industrial (Benkler, 2006). Una de las formas organizativas que se están desarrollando en torno a la producción audiovisual son las

2.2.5.1 La organización en el modo de producción social

comunidades de creación online, entendidas como una forma de acción colectiva llevada a cabo por individuos que se comunican, interactúan y cooperan de diferentes maneras y con diversos niveles de participación, los cuales se encuentran integrados ecosistémicamente, a través de una plataforma de participación alojada en internet, con el objetivo común de crear contenido y compartirlo (Fuster Morell, 2010).

El éxito de la producción colaborativa de contenidos audiovisuales se basa, según Toner (2009), en la posibilidad de agrupar las tareas que requieren más recursos en unidades más pequeñas para poder integrarlas posteriormente en lo que se denomina como modularidad (Manovich, 2001). Por otro lado, también depende de la capacidad de aprovechar grandes cantidades de contribuciones de diferentes tamaños siguiendo un esquema de granularidad. Toner consideraba en 2009 que en el caso de la producción audiovisual no era posible que se produjese una agregación de pequeñas tareas de trabajo como en el modelo de la Wikipedia. Por eso planteaba que una vez finalizada la obra audiovisual, las contribuciones pueden llevarse a niveles más pequeños de granularidad, fundamentalmente en la difusión y el marketing, sin embargo, esta limitación está siendo superada. Dada la falta de financiación para producción audiovisual, los impulsores de este tipo de iniciativas que promueven la implicación de la comunidad que se crea en torno a un proyecto para promocionarlo, darle visibilidad y recaudar fondos a través de campañas de financiación colectiva.

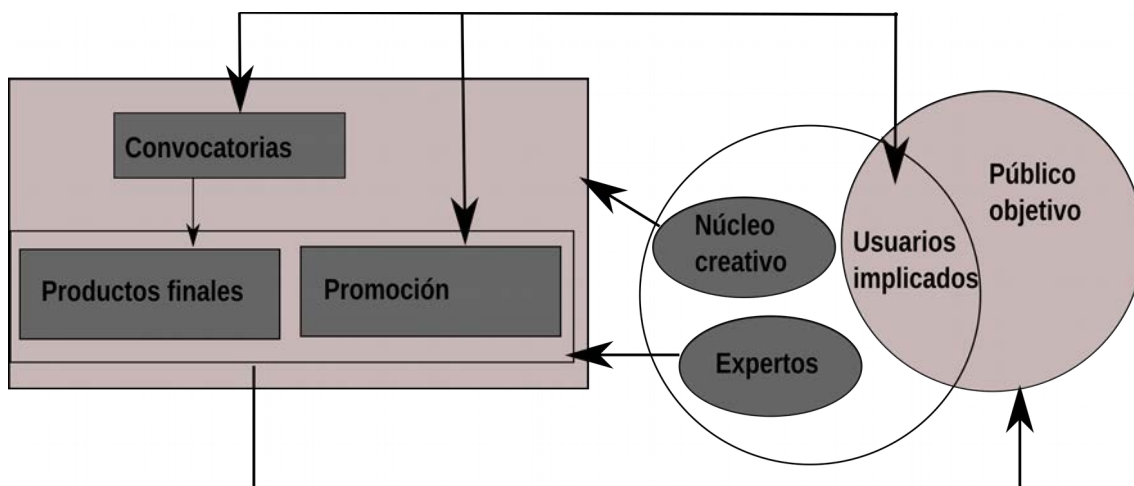
En el contexto de la cultura participativa se puede observar cómo las grandes empresas mediáticas no satisfacen totalmente la disposición a participar en la creación y distribución de obras audiovisuales que demanda la cultura popular contemporánea (Roig, 2011). Durante los últimos años se han desarrollado dos formas organizativas fundamentales para la producción audiovisual basadas en la participación de los públicos, se trata del *crowdsourcing* y el *crowdfunding* como caso particular del primero.

Estas formas han sido analizadas por Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2012) quienes observan un paralelismo entre el *crowdsourcing* y el modelo participativo de las comunidades de desarrollo del software libre y proponen definirlo a partir de la aplicación de estos principios a otros campos como la producción audiovisual. En este caso, las actividades llevadas a cabo individualmente

pueden ser externalizadas a través de convocatorias abiertas a la participación para que así puedan involucrarse en su ejecución un grupo indefinido de personas. Esto implica necesariamente que se definan de forma muy concreta las condiciones en las que se va a materializar dicha colaboración. En base a estas se establece una separación entre un núcleo creativo, entendido como un grupo de personas que impulsan la producción de un proyecto audiovisual para el que definen unos objetivos y toman decisiones organizativas y artísticas, y un colectivo de personas dispuestas a colaborar que contribuyen con su trabajo al desarrollo de elementos específicos del proceso creativo establecidos por el núcleo.

Resulta importante incidir en la distinción que hacen Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz entre *crowdsourcing* y co-creación. Aunque efectivamente son conceptos similares, en el segundo caso conlleva un acuerdo entre productores y sus públicos para que se impliquen en la ejecución de tareas no triviales. En este modelo de participación se establece un compromiso por parte de los productores a partir del que se comprometen a abrir procesos no triviales a la participación de los públicos de modo que se les identifique como interlocutores y se les proporcionen una capacidad de agencia y toma de decisiones sobre el resultado final, encontrándose en este punto la clave que diferencian al *crowdsourcing* de la co-creación (Roig, Sánchez-Navarro, & Leibovitz, 2012).

Fig 3 - Esquema general del *crowdsourcing*



Fuente: Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2012)

2.2.5.1 La organización en el modo de producción social

Este gráfico aporta un esquema en el que visualiza con claridad cómo se organiza la producción y la financiación de proyectos audiovisuales y culturales. Como se puede ver, establece un núcleo creativo que generalmente está formado por los impulsores que cuentan con un grupo de expertos en determinadas áreas para llevar a cabo la realización. A estos dos, se le suman los usuarios implicados a través de convocatorias que son lanzadas desde el núcleo para contribuir a través de diversas vías a la producción y promoción de los productos culturales.

Como se anticipaba anteriormente, se puede establecer que el *crowdfunding* o financiación colectiva es un tipo particular de *crowdsourcing* en el que, en lugar de aportaciones de trabajo o conocimientos, se realizan aportaciones monetarias para las que los productores ofrecen distintos tipos de recompensas. Aunque limite la participación a la financiación, Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2012) señalan que este modelo convierte a los impulsores en gestores de la financiación y esto implica un modo particular de producir contenidos audiovisuales, puesto que requiere establecer y cultivar una relación con el público previa a la realización, que supone una subversión del orden lógico que se lleva a cabo en la producción industrial.

Por otro lado, también afecta al papel desempeñado por los públicos ya que su involucración como ‘mecenas cultural’ supone un cambio cualitativo en la función y lugar que tradicionalmente ha ocupado. Estos modelos organizativos de la producción complementan al modelo tradicional visto que las comunidades y el vínculo de pertenencia que se desarrolla a través del *crowdfunding* pueden contribuir de manera significativa a conseguir fuentes de financiación privada.

Por último, es destacable el papel que desempeñan estos modelos en la materialización de proyectos, que por diversidad de motivos no conseguirían llevarse a cabo. La capacidad de externalizar parte de la producción o la posibilidad de conseguir una masa crítica para conseguir el capital necesario para cumplir con ciertos mínimos, supone un incremento de la autonomía y de la libertad creativa de productores. Esta capacidad es una de las señas de identidad del ‘público productivo’ (Fiske, 1992 y 1994), cuyas características se encuentran relacionadas con atributos de resistencia y apropiación crítica ante la dinámica comercial de los productos culturales. En base a este concepto, se puede sostener que los consumidores y usuarios se convierten en productores si se entiende el concepto de ‘productor’ desde una perspectiva amplia e inclusiva. No obstante, a pesar del aumento en el número de personas que se involucran en la producción de contenidos

audiovisuales, esta práctica continúa siendo minoritaria, aun así, supone un cambio cualitativo importante (Roig, 2011).

Otro de los puntos importantes respecto a la organización en el modelo de producción social es el referente a las formas y figuras jurídicas más frecuentes. A pesar de que en este modelo no predominen los perfiles empresariales, estos no son incompatibles con sus principios organizativos. En términos generales se puede aseverar que predomina la figura de trabajador autónomo, pero también se observa cómo algunos productores que se agrupan en asociaciones culturales se han visto obligados a cambiar esta figura por formas empresariales debido a cuestiones relacionadas con la tributación y el acceso a vías de financiación públicas (Rowan, 2010). Sin embargo, igualmente se observa una tendencia opuesta caracterizada por la defensa de los derechos laborales y por combatir la precariedad desde la que se están desarrollando propuestas de organización en cooperativas, así como la conveniencia de agrupar a productores autónomos en sindicatos y asociaciones profesionales a partir de las que se puedan crear las condiciones para la negociación colectiva y el reconocimiento del trabajo que se realiza desde este modelo productivo.

Otro de los aspectos clave en cuanto a la organización de la producción es el referente a cómo opera la noción de autoría. El aumento de la participación supone una relativa disolución de la figura del 'autor único' que en ciertos casos afecta al vínculo que se establece entre el núcleo creativo y la comunidad que contribuye a su financiación. Tanto en el caso del *crowdsourcing* como en el del *crowdfunding*, se plantean una serie de interrogantes respecto al reparto de los posibles beneficios. La colaboración y participación en el proceso de producción audiovisual supone una complejidad añadida porque implica que la producción ¿del artística y del entretenimiento? no es el resultado del trabajo de individuos especiales o talentosos, sino que son el resultado de la coordinación de complejas interacciones sociales (Hesmondhalgh, 2010, p. 7) y particularmente en este modo de producción. Es necesario señalar cómo en algunos proyectos financiados a través de *crowdfunding*, el núcleo creativo plantea la posibilidad de que las personas que realicen aportes mayores puedan participar en los posibles beneficios. Mientras que éstos suelen figurar en los créditos como coproductores, el resto aparecen como cofinanciadores y, por tanto, aquí se establece una diferencia fundamental con respecto a los modelos de co-creación en los que la autoría tiende a repartirse entre todas las personas que han contribuido a la materialización del proyecto.

2.2.5.1 La organización en el modo de producción social

El elemento más importante en cuanto a la organización es: la producción entre iguales basada en el procomún que se ha desarrollado en el ámbito de la producción audiovisual. Este modelo productivo se caracteriza, según Benkler, por su marcado carácter no mercantil⁴³, por sus formas de organización económica y las prácticas sociales de producción que generan nuevas oportunidades de creación e intercambio de información, conocimiento y cultura de modo que no solo la hacen sostenible, sino que además resulta más eficiente que el modelo de producción industrial (Benkler, 2015). Este modelo implica el uso de bienes comunes, pero también la producción y preservación de los mismos, que en el caso de la producción audiovisual incluye bienes culturales, contenidos audiovisuales y recursos tecnológicos que serían los propios medios de producción necesarios para su creación y distribución. Según Benkler, los motivos de los productores para escoger entre el modo de producción industrial o el social se fundamentan en la comparación entre los respectivos costes de transacción “que determina en qué medida dichos costes superan los beneficios de cada sistema o provocan una distorsión de la información generada para asignar los recursos de forma sistemáticamente ineficiente” (Benkler, 2015, p. 149).

De manera que el modo de producción social se ha desarrollado y ha adquirido mayor relevancia debido a factores económicos, ecológicos y tecnológicos que plantean una oportunidad y un desafío ante las adaptaciones económicas, sociales y culturales que han transformado el desarrollo del entorno informativo (Benkler, 2015). Las barreras materiales que determinaban este entorno informativo a través de estrategias privativas basadas en el mercado han ido suprimiéndose progresivamente y esto supone que las motivaciones y formas organizativas de tipo no mercantil y no privativo cobren cada vez mayor importancia y se desarrollen iniciativas cooperativas a gran escala en el sistema de producción informativa.

Las principales características de este modelo se centran en el incremento de autonomía de los productores con respecto al modo de producción industrial que permite una mayor libertad creativa y de expresión. Por otro lado, no se pueden obviar las implicaciones y la relevancia de este modo de producción desde las perspectivas política y económica ya que desplaza el equilibrio de poderes entre mercado, Estado y sociedad civil. En este sentido es digno de mención uno de los efectos de la

⁴³ “No mercantil, no se refiere a que no estén involucradas corporaciones, sino que se refiere a que la interacción entre los individuos no está mediada por el dinero. La producción no mercantil, tal como la entiende Benkler, ha crecido en el tiempo, pero también han ido apareciendo formatos de producción que sí se basan en el pago con dinero a la realización de tareas preestablecidas por quien paga” (Fuster, en Benkler, 2006, p.25)

producción social tan relevante como la creación de una esfera pública en red además de un nuevo entorno informativo que proporciona mayor pluralidad y brinda la posibilidad a que una mayor diversidad de actores sociales consiga tener impacto, y por tanto, un empoderamiento de la sociedad civil. Benkler observa que la emergencia de este modo de producción informativa desencadena una batalla en torno a la ecología institucional del entorno red ya que supone una sustancial redistribución del poder y la riqueza que pone de manifiesto como va ganando protagonismo la cooperación, la sociedad civil y el procomún como tercer modelo organizativo. En este sentido, Gutiérrez-Rubí (2012) apunta que la alternativa que ofrece la cultura del procomún también supone que los valores humanos impregnen el propio concepto de la organización. No obstante, queda por ver como los contenidos audiovisuales producidos desde este modelo acceden a circuitos de explotación comercial o generan un circuito cultural realmente alternativo (Roig Telo, Sánchez-Navarro, & Leibovitz, 2012).

2.2.5.2 Tamaño, propiedad y estrategia

A pesar de que el actual contexto de crisis económica ha supuesto un obstáculo para la financiación de proyectos audiovisuales, se puede observar como se ha producido un aumento de iniciativas llevadas a cabo desde el modo de producción social que no sólo responden a la falta de recursos económicos sino también a la voluntad de poner en práctica modelos de producción cultural e informativa más justos y eficientes.

En el contexto de la producción social de audiovisuales resulta obligatorio explicitar la infraestructura básica común y al modelo de propiedad bajo el que se rigen. Los bienes culturales y los recursos que forman parte de esta infraestructura son bienes comunes que forman parte del procomún y por tanto, no son bienes públicos cuya característica es que aún siendo de todos, son gestionados por los Estados. Tampoco son privados, cuya propiedad sería de empresas o personas físicas. Los bienes comunes son de todos, pero nadie puede tener un control exclusivo sobre ellos; su uso y acceso se regula a través de normas establecidas por las comunidades que los producen, los gestionan y los cuidan para que puedan seguir siendo accesibles y usables por generaciones futuras. El procomún audiovisual ha experimentado una especial atención durante los últimos años en los que se han ampliado el número y variedad de los recursos que componen las tres capas de la

2.2.5.2 Tamaño, propiedad y estrategia

infraestructura básica común. El acceso y uso de esta infraestructura supone que por primera vez los usuarios tienen la oportunidad de elegir entre recursos y servicios regulados por la propiedad privada.

A pesar de que la producción social tenga un marcado carácter no-comercial, existe una gran dependencia de los creadores con respecto a los medios de producción y difusión audiovisual. Por un lado, la ya mencionada obsolescencia tecnológica de equipamiento como cámaras y ordenadores, pero también de las licencias de software y las limitaciones de uso que imponen los fabricantes. Otro elemento imprescindible para la producción son los proveedores de servicios en internet que en el caso de los contenidos audiovisuales requieren de una gran cantidad de recursos debido a que son los archivos informáticos más voluminosos. A pesar del desarrollo que han experimentado la capa física y lógica de la infraestructura básica común para la producción social de audiovisual, la infraestructura propietaria es la más extendida y las empresas que la gestionan capitalizan el uso que realizan tanto las personas que comparten sus contenidos, como las que los consumen. Como resultado la propiedad y el control han cedido importancia de la producción a la distribución.

Las estrategias que se llevan a cabo desde la producción social plantean una diferencia fundamental con respecto a las que se ejecutan desde el marco industrial: su modelo de financiación y explotación comercial. La financiación colectiva y el *crowdsourcing* implican la construcción de una comunidad previa a la realización de la película. De este modo se va generando atención durante las sucesivas fases del proceso de producción, generalmente comienza con la presentación del proyecto para darse a conocer e ir sumando adhesiones progresivamente a través de la publicación de los avances del proyecto en forma de cortes de película, entrevistas, *making of*, intervenciones públicas en medios de comunicación, etc. Esta estrategia se intensifica durante la campaña de *crowdfunding* en la que generalmente también se abren convocatorias a la participación en tareas como la promoción, la traducción y subtitulado. A partir de esta maniobra se consigue extender la red de contactos para cubrir necesidades técnicas, equipo humano, infraestructuras, etc., mientras que al mismo tiempo se lleva a cabo una intensa campaña de comunicación dirigida a la captación de fondos a través de la financiación colectiva. Los incentivos que se ofrecen para ello pueden agruparse en dos tipos, en primer lugar las recompensas que pueden obtener por su apoyo económico y en segundo, la satisfacción de participar y sentirse parte del proyecto.

Esta forma de producción y financiación supone una ventaja con respecto al modelo industrial ya que antes de que la obra audiovisual esté terminada, cuenta con un público implicado que ha desarrollado un vínculo de pertenencia con el proyecto. Plantear el *crowdsourcing* como estrategia permite adaptar y responder a los intereses y motivaciones de los diferentes perfiles que se involucran en su producción y financiación. En el modo de producción social, al igual que en el caso opuesto, el control sobre la fase de circulación resulta elemental. Sin embargo, en la producción social que no cuenta con los recursos económicos para costear una campaña de marketing, se suple con estrategias y acciones comunicativas en las que se involucra a la comunidad de simpatizantes del proyecto capaces de crear un notable impacto a través de un plan de comunicación análogo al que se plantearía desde cualquier agencia de marketing y en el que se incluye la difusión y promoción a través de redes sociales, medios de comunicación tradicionales, eventos culturales, etc.

Por otra parte, se puede considerar que el propio hecho de que el resultado de la producción se dirija a espacios de no mercado también responde a una cuestión estratégica. La publicación de los contenidos con licencias libres ha demostrado su eficiencia en la distribución, ya que evidentemente la libertad de copia y de exhibición favorece que pueda llegar a más gente. No obstante, también se debe tener en cuenta que responde a principios ideológicos afines a la cultura y el software libre, por compromiso, responsabilidad social o activismo también puede estar directamente relacionado con las temáticas abordadas en los contenidos. No obstante, la publicación en abierto también se utiliza como estrategia para reputación y *branding* personal, para conseguir mayor impacto o atención que beneficia a la propia reputación y por tanto la amplificación de posibilidades para ser contratado por una empresa mayor. Sin embargo, en la producción social predomina el deleite, la iniciativa, la inquietud, la denuncia, el activismo, la educación, etc. Pero también todos aquellos contenidos que al margen de su calidad técnica o artística, difícilmente podrían obtener beneficios (los documentales podrían ser un ejemplo de ello).

La producción social no excluye que una vez finalizados, se pueda llevar a cabo una explotación comercial de los contenidos creados desde este modelo. En este sentido, los productores pueden mantener cierto control sobre la circulación de sus contenidos y proteger legalmente los derechos que quieran preservar. Pero al mismo tiempo también se insertan en espacios de exhibición como

2.2.5.2 Tamaño, propiedad y estrategia

festivales, salas comerciales o internet. Dependiendo de cada caso, pueden ser explotados comercialmente en cada una de las ventanas de la cadena de explotación audiovisual.

A pesar de que el mercado mediático está copado de contenidos producidos por los oligopolios, que en algunos países alcanzan cuotas de mercado de un 80 y 90 por ciento (Hesmondhalgh, 2007), estos conviven con un gran número de pequeñas empresas, creadores autónomos, *amateurs*, *prosumers*, etc., que suponen un contrapeso al dominio de las grandes corporaciones mediáticas. La producción social se convierte de esta manera en una fuente de competencia por la atención, ya de por sí más distribuida en el contexto de los nuevos *media*.

La posibilidad de llevar a cabo proyectos audiovisuales siguiendo un esquema de producción distribuida entre muchos participantes supone que la suma de pequeños aportes puede permitir el crecimiento en escala de los proyectos. De este modo, aunque el tamaño de las empresas e individuos pueda considerarse pequeño, su tamaño y potencial productivo podría compararse al de grandes y medianas empresas si se organizan a través de redes.

Otro de los factores a tener en cuenta en relación al tamaño de las empresas es el relativo a la innovación y la creatividad, ya que estas empresas cuentan con mayor libertad para poner en marcha proyectos experimentales. Por tanto, desempeñan un papel fundamental en la producción mediática ya que como se cita anteriormente, este conjunto de empresas y trabajadores autónomos actúan como un departamento de i+d externalizado y son una de las cuencas creativas de las que las grandes empresas extraen continuamente aquellos elementos que puedan resultarles útiles para su explotación comercial.

2.2.5.3 Trabajo

El modelo de producción social plantea diversas cuestiones relacionadas con el trabajo dado que a pesar de que no se desarrolla en un ámbito profesional o empresarial, las personas implicadas en el proceso productivo desempeñan trabajos que aunque sean colaborativos, distribuidos o cooperativos requieren tiempo y dedicación. Como se ha visto hasta ahora, la cultura participativa supone un avance hacia el ideal de la democratización de la comunicación, sin embargo, existen

múltiples elementos que la cuestionan y que están relacionados con la capitalización del “deseo de creación colaborativa y de expresión individual y social” (Roig, 2011, p.55).

La modularidad y granularidad anteriormente enunciadas son un ejemplo de cómo se pone en práctica el trabajo distribuido en la producción social, de modo que la división de tareas del proceso productivo permite que puedan ser llevadas a cabo por los potenciales participantes. No obstante, esta posibilidad de llevar a cabo este tipo de trabajo requiere la utilización de infraestructuras y servicios propietarios, por este motivo, la producción social plantea una cuestión fundamental en lo referente al trabajo que está relacionada con el papel desempeñado por las grandes empresas de servicios de internet. Su poder se ha desarrollado ampliamente a partir de la participación y los contenidos generados por los usuarios en la ‘web 2.0’. Esto ha permitido capitalizar el deseo de creación colaborativa y de expresión individual y social a través del trabajo afectivo, el esfuerzo gratuito, la generación de atención y la explotación comercial de los contenidos y datos generados por los usuarios, que están siendo ampliamente utilizados para publicidad dirigida (*targeted advertising*).

En el sector audiovisual se encuentran dos ejemplos significativos de esta dinámica de explotación: Youtube y Vimeo. Aunque el servicio que ofrecen es prácticamente idéntico, salvo que Vimeo permite el uso de todas las licencias *creative commons*, mientras que Youtube únicamente ofrece la posibilidad de licenciar los contenidos con la licencia *cc-by* (creative commons – atribución), una de las más laxas y que no permite reservarse los derechos de explotación comercial de los contenidos. Otra de las diferencias entre ambas empresas es la referente a los contenidos, relacionada con el tipo de público y creadores. Mientras que Youtube se puede considerar como generalista, Vimeo está más especializado y se centra en perfiles más artísticos, cinematográficos y con unos ciertos estándares profesionales.

Independientemente de estas diferencias, estos ejemplos son traídos a colación para dar cuenta de que la mayoría de los contenidos que se generan a partir de la producción social, así como la actividad que se genera en torno a ellos en términos de atención y contribución, acaban siendo explotados comercialmente por estas empresas. Es por ello que la dependencia de la producción social con respecto a esta infraestructura propietaria, supone una contradicción. Estos servicios ofrecidos son fundamentales para la distribución y la promoción de contenidos audiovisuales, y

2.2.5.3 Trabajo

aunque suponen una solución eficiente para la distribución y difusión de contenidos, resulta crucial señalar que presentan una relación muy distinta de la que se plantea en la cultura participativa.

Como observa Roig (2011) las empresas proveedoras de servicios en internet establecen una relación servicio-cliente que difiere de la relación proyecto-participantes propia de la cultura participativa. Por tanto, se puede establecer que esta dependencia de la infraestructura propietaria constata cómo las empresas proveedoras de servicios de video en internet operan como un monopolio que aprovecha la necesidad de los creadores para publicar y distribuir sus contenidos para explotarlos a través del trabajo gratuito llevado a cabo por todas las personas que contribuyen con sus propios contenidos en los que han invertido recursos materiales, tiempo y creatividad. Pero también por consumidores y usuarios que interactúan en torno a dichos contenido. De este modo, las empresas capitalizan tanto la atención generada a través de los contenidos, como las interacciones que se producen a partir de los mismos.

Se pueden establecer algunas características del trabajo que desarrollan las personas que crean y publican contenidos audiovisuales desde la perspectiva de la producción social. En primer lugar, cabe señalar que al igual que en el modelo industrial el trabajo se encuentra altamente desregularizado y que por tanto, refuerza la precariedad. En este sentido, es conveniente tener en cuenta que las motivaciones de este tipo de trabajadores autónomos se encuentran relacionadas con las aspiraciones de autonomía personal y libertad de expresión propias de la producción cultural y que, en ocasiones, conducen a la decepción y la auto-explotación.

En segundo lugar, la dimensión social de la producción resulta central para entender cuáles son las motivaciones de los productores y las personas implicadas en el proceso de creación y difusión de contenidos audiovisuales ya que resultan esenciales para su desarrollo personal, la construcción de su identidad social y las estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida (Roig, 2011). Por eso, también resulta necesario destacar cómo el modelo de producción social está siendo replicado desde la industria que se beneficia de las importantes ventajas que supone la participación social para estrategias publicitarias y mejorar su imagen, incluso podría considerarse como estrategia llevada a cabo desde la responsabilidad social corporativa. Son varios los ejemplos que demuestran como las empresas lo ponen en práctica, uno de ellos es el proyecto impulsado por una marca de plumas

estilográficas: *The beauty of a second*⁴⁴, en el que dicha marca promueve la participación a través de la creación de videos que retratasen un instante de las vidas de los participantes durante un día concreto. Mientras los participantes optaban a un premio simbólico, la campaña recibía el León de Oro del Festival de Publicidad de Cannes. Otro ejemplo análogo es la producción colaborativa de *La wikipeli*, impulsada por una marca cervecera y concebida desde un departamento de marketing. Incluso otras producciones como pueda ser *Life on a day*⁴⁵ (Ridley Scott) que no tienen un carácter comercial tan marcado, conducen al mismo sitio. Ya que se desarrollan poniendo en práctica estrategias comerciales que intentan concentrar y dirigir las energías creativas y las inteligencias colectivas de sus públicos (Roig, 2011).

En suma, el trabajo que se lleva a cabo desde la producción social sumado a la concentración de poder en las infraestructuras y servicios de la web hacen que la colaboración y el trabajo cultural pueda ser explotado comercialmente por estas empresas. Desde una perspectiva económica, la expansión de la economía colaborativa que ha propiciado la estimulación de iniciativas basadas en el intercambio de habilidades, conocimiento y tiempo, está relacionada con la difuminación de los límites entre trabajo y no-trabajo, así como entre producción y consumo en lo que autores como Fuchs (2013) denominan *playbour* o *prosumo* (Toffler, 1980). Aspectos que como señalan Fernández y del Moral (2016) se encuentran íntimamente relacionados con las características que adopta el trabajo bajo el capitalismo cognitivo (Fernández & del Moral, 2016). No obstante, junto a esta tendencia de explotación, también se están llevando a cabo luchas sociales desde posturas tecnopolíticas a partir de las que se fomenta el uso y el desarrollo de la infraestructura básica común y servicios de internet que ofrecen una alternativa a partir de la que los usuarios puedan sobreponerse a la explotación y al control al que les somete la infraestructura propietaria. En el terreno estrictamente laboral, estas luchas se caracterizan por la promoción y desarrollo de asociaciones y cooperativas de trabajadores del sector cultural a partir de las que se trata de hacer frente a la precariedad (Sandoval, 2016).

⁴⁴ <https://vimeo.com/thebeautyofasecond>

⁴⁵ *Life on a day* es una película producida a partir de las aportaciones de videos generados por usuarios para representar la vida durante un día que son seleccionados, editados y montados.

2.3 Relaciones entre los modos de producción industrial y social

Para resumir las características y plantear las diferencias entre ambos modos de producción se recurre a la síntesis que realiza René Ramírez Gallegos (2014) para señalar las diferencias entre el capitalismo cognitivo y la economía social y solidaria. Al margen de que este autor se centre en un objeto de estudio amplio como es el cambio de la matriz productiva para la consolidación de la «sociedad del buen vivir» que Ecuador plantea como proyecto de estado para que las personas puedan tener una vida digna, libre, pacífica y justa. Es por tanto pertinente, considerar este aporte por su capacidad de explicar cómo gestionar el conocimiento dentro del sistema capitalista mundial para transitar hacia una sociedad fundamentada en el “buen vivir”⁴⁶. Para ello, en primer lugar, resulta substancial la emancipación social cimentada en la construcción de una “base material que garantice las condiciones de reproducción de la vida y edifique una democracia humana sostenible” (Ramírez, 2014, p. 12).

No obstante, esto plantea la insalvable pregunta de cómo se llevaría a cabo esta transformación. Según este autor, el cambio se basa en desarrollar un sistema en el que el conocimiento y la creatividad ocupen el centro para hacer frenar la dependencia, la pobreza y la desigualdad. Esta transformación de la matriz productiva requiere por tanto, la construcción, la recuperación y la preservación de lo común, pero también de un sistema cognitivo justo y democrático regulado por instituciones -(redes-) de inteligencia social que canalicen la emancipación ciudadana desde sus derechos, necesidades y potencialidades (Ramírez, 2014, p. 12).

Esta comparativa es pertinente para el análisis de los dos modelos de producción audiovisual, tanto para problematizar la dependencia de la producción social de los servicios y las tecnologías de la comunicación, como para señalar las consecuencias negativas que tiene sobre la comunicación, la democracia y en última instancia, sobre las personas. Por otro lado, también es conveniente tener presente la progresiva desvalorización del saber y del capital humano que caracteriza al modelo productivo basado en el capitalismo cognitivo (Zallo, 2015). Esta comparación entre los dos modelos productivos saca a la luz otro asunto fundamental, a saber, la referente a la libertad y autonomía de las personas, en relación con la cultura y la comunicación en este caso.

⁴⁶ **Sumak Kawsay** es una palabra quechua referida a la cosmovisión ancestral de la vida. Desde finales del siglo XX es también una propuesta política desarrollada principalmente en Ecuador y Bolivia. En Ecuador se ha traducido como "**Buen vivir**" aunque expertos en lengua quechua coinciden en señalar que la traducción más precisa sería la vida en plenitud.

Tabla 3 - Diferencias entre el capitalismo cognitivo y el bioconocimiento abierto para el Buen Vivir

Capitalismo cognitivo	Bioeconomía social y solidaria del conocimiento y la creatividad
Conocimiento como bien privado	Conocimiento como bien público y común
Conocimiento construido artificialmente como bien escaso	El conocimiento es un bien infinito
Investigación e innovación para la acumulación del capital	Investigación responsable e innovación social para garantizar derechos y buen vivir de la población y territorios
Maximización de las utilidades derivadas del conocimiento por agente privado	Maximización de las externalidades positivas del conocimiento en la sociedad
Supremacía del valor de cambio	Supremacía del valor de uso
Tecnologías para el biodisciplinamiento social	Tecnologías para la emancipación social, la sostenibilidad ambiental y la radicalización de la democracia
Prima la producción competitiva del conocimiento	Prima la producción colaborativa (en red) del conocimiento
Propiedad intelectual exclusivamente privada	Reconocimiento de pluralidad de propiedades intelectuales (pública, privada, colectiva)
Distribución concentrada de beneficios de los Derechos de Propiedad Intelectual	Distribución social de beneficios de Derechos de los Propiedad Intelectual

Fuente: *La virtud de los comunes*, (Ramírez, 2014, p. 69).

En último lugar, estas cuestiones también se relacionan con la teoría crítica de la comunicación (Fuchs, 2016), desde la que se plantea de que modo la economía y la cultura se encuentran inherentemente conectadas, ya que no diferencia el trabajo físico del cognitivo. Es pertinente por

2.3 Relaciones entre los modos de producción industrial y social

tanto apuntar cómo la economía social del conocimiento puede dar respuestas a algunas de las preocupaciones abordadas desde la teoría crítica como pueden ser las relacionadas con la propiedad de los medios de producción, la corporativización, “comodificación” y burocratización de la comunicación y del mundo. Una vez más, se plantea como el campo de la comunicación y las tecnologías se encuentra definido por la dialéctica entre la represión y la explotación por un lado, y las luchas emancipatorias por otro. En esta batalla que se libra en el entorno institucional (Benkler, 2006) conviven por tanto, dos formas de comunicación: instrumentales y cooperativas (Fuchs, 2016).

3. Documental

Para delimitar el objeto de estudio, que en este caso es la producción orientada al procomún en el documental español, es necesario establecer una definición de qué entendemos por documental. Esto es especialmente necesario debido a lo impreciso que puede llegar a ser este término. A continuación, llevaremos a cabo una retrospectiva histórica de los orígenes del documental para posteriormente revisar algunas de las definiciones que aportan los teóricos del documental y situar a partir de ellas una posición con respecto a este y a la no ficción.

3.1 Fundamentos históricos del documental

Haciendo una sucinta recapitulación de la historia del documental se puede observar como en sus orígenes recogía aspectos de la realidad más inmediata, en este sentido emulaba a la fotografía con la capacidad añadida de captar movimiento. En estos inicios en los que se empezaron a desarrollar tanto recursos narrativos como el lenguaje cinematográfico, varios autores exploraron narrativas y modos de representación que se fueron decantando a lo que más tarde se consideraría como cine documental. Atendiendo al análisis realizado por Bill Nichols (2001), el cine documental se sostiene sobre cuatro características fundamentales que le dieron un cuerpo teórico como práctica. En primer lugar, alude a su carácter científico mediante el que se perseguía retratar lo espectacular o exótico. La segunda, concierne a la “experimentación poética” que se desarrolló al abrigo de las vanguardias de principios del siglo XX. En tercer lugar, el documental fue desarrollando un modo de narrar las historias del que también se sirvió el cine de ficción. Por último, la retórica de la mirada personal permitió que se generase confianza y se lograra suspender las dudas o incredulidad a través de la creación de una “impresión” de realidad que a su vez la dotase de veracidad (Nichols, 2001, p.86. Cit. en Weinrichter, 2004, p.26).

El origen del término “documental” se atribuye a John Grierson que fue el impulsor de un modelo de producción a partir del que se perseguía alcanzar ciertos objetivos políticos relacionados con la concienciación social y con el que encontró una gran consonancia y apoyo del gobierno laborista inglés. Grierson utiliza por primera vez el término “documental” para referirse a la película *Moana* (Robert Flaherty, 1926), para atribuirle un “valor documental” por su capacidad de recrear la vida

3.1 Fundamentos históricos del documental

de sus protagonistas. Posteriormente, Grierson estableció una de las definiciones que perviven hasta la actualidad, el documental como “tratamiento creativo de la realidad”.

Esta relación entre creatividad y realidad plantea una serie de cuestiones sobre el modo de representación de la realidad que se desarrolla en dos tendencias. Este autor considera en *Los postulados del documental* (Grierson, 1998) que el cine tiene la posibilidad de moverse, observar y seleccionar aspectos de la vida misma que pueden ser explotados de forma artística. De este modo establece una diferencia esencial con respecto a las películas de los estudios que fotografiaban “relatos actuados, contra fondos artificiales” mientras que el documental fotografiaba “la escena viva y el relato vivo” (Grierson, 1931-1934). Dada la imposibilidad de la ficción de recrear algunos hechos o acontecimientos, Grierson considera que el documental permite interpretar hechos más complejos que los que se podrían recrear en un estudio. No obstante, debido a la influencia de los estudios cinematográficos, en un principio se impusieron formas dramáticas preconcebidas sobre los materiales captados de la realidad para que se comercializasen más fácilmente. Esto supuso que directores como Flaherty se apartaran de los mismos debido a una clara diferencia entre las intenciones y propósitos sobre el cine documental. Grierson observa en sus *Postulados del documental* que uno de los principios rectores de Flaherty era que “el relato debe surgir de su ambiente natural y que debía ser la historia esencial del lugar” (cit. en Grierson, 1931-1934) y esto necesariamente implica conocer íntimamente la realidad para poder ordenarla. Por otro lado, Grierson considera en sus postulados que es importante distinguir entre el método a partir del que se “describe los valores superficiales de un tema”, que se correspondería con el método de representación de los estudios y de la ficción, y el método del documental, que revela la realidad a través de la “fotografía de la vida natural” y que mediante el trabajo del director, crea una interpretación de la misma.

Grierson matiza que, aunque directores como Flaherty busquen el exotismo de lo desconocido, el documental también puede obtener materiales en “el propio umbral” que puedan representar tenuemente “el retorno del romance a la realidad”. En este sentido, Grierson se refiere a *Berlín. Sinfonía de una gran ciudad* (Walter Ruttmann, 1924) como ejemplo de obra que consigue combinar imágenes en una secuencia de movimientos “emocionalmente satisfactoria” aunque critica que “no creaba nada” al considerar que la búsqueda consciente de la belleza o la persecución del arte por el arte mismo “es un reflejo de la riqueza egoísta, del lujo egoísta, de la decadencia estética”

(Grierson, 1931-1934), de igual manera se refiere a otras obras como *Rien que les heures* (Cavalcanti, 1927) o a *Ballet mécanique* (Fernand Léger, 1924). De este modo anuncia la responsabilidad social del documental, que requiere que sea “un arte preocupado y difícil que no solo requiera gusto, sino también un esfuerzo creativo laborioso, profundo en su visión y en su simpatía” (Grierson, 1931-1934).

En suma, Grierson propone que el documental podría considerarse como una nueva técnica que, como contempla Breschand, mantiene ciertos paralelismos con la historia de la fotografía cuando tuvo que luchar contra la función “documentalista” para reconocerse como disciplina artística hasta que progresivamente se alcanzó el consenso: “en un mismo gesto se pueden conciliar el arte y el documento” (Breschand, 2004, p. 8. Citado en Marzal y Gil, 2008). El concepto de “documental” se comienza a forjar en el momento histórico en que se atribuye a la fotografía la exigencia de reivindicar el realismo; mantener una decidida actitud moral y desarrollar una conciencia en torno a la propia especificidad del medio que, como se verá más adelante, sus rasgos identitarios son periódicamente restaurados.

Hasta finales de la década de 1920 los documentales se caracterizaron por su carácter exploratorio, posteriormente este fue dando paso a temáticas centradas en aspectos sociales y en las que se pueden apreciar dos claras tendencias: una revolucionaria, representada por Dziga Vertov y otra reformista, de la que Jean Vigo fue su máximo exponente. Vertov también es considerado uno de los padres del documental, aunque desde una posición distinta a la de Grierson y Flaherty. El cineasta soviético puso en práctica técnicas artísticas y experimentales en el montaje, así como en los aspectos formales y en los movimientos de cámara que se pueden apreciar en su obra *El hombre de la cámara* (Dizga Vertov, 1929) en la que aplica su teoría del “cine ojo”, según la cual la cámara tenía la capacidad de captar lo que el ojo humano no ve. Además, proponía una reflexión sobre la subjetividad en la construcción del relato cinematográfico-documental al incluir cortes (planos) de él mismo rodando, del proceso de montaje y de la propia cámara con la que filmaba, para poner de manifiesto un profundo cuestionamiento sobre la supuesta objetividad de las imágenes en movimiento y del documental.

Resulta interesante ver cómo *El hombre de la cámara* se considera que forma parte del cine de vanguardia y no tanto como documental porque no se acomoda a las normativas que fueron

3.1 Fundamentos históricos del documental

definiendo el género , aunque, no obstante, las vanguardias artísticas de la década de 1920 comparten concepciones de la cinematografía vinculadas al método de trabajo documental. Las ideas de Grierson han influido de manera decisiva sobre la concepción que se tiene del cine documental en la actualidad, este se asocia con un “discurso de sobriedad” (Nichols, 1991, p. 3 citado en Weinrichter, 2004, p.33) que a su vez conlleva connotaciones de “autoridad y honestidad” (Sweeting, 1998 citado en Bruzzi, 2000, p.79). Como se menciona anteriormente en relación a *Berlín. Sinfonía de una gran ciudad*, Grierson sitúa el énfasis en restituir lo real huyendo de lo expresivo y pone de manifiesto una concepción dogmática del documental que interpreta la realidad con fines proselitistas para ser utilizado como arma en la lucha por las mejoras sociales. En base a estos principios, las obras cinematográficas de autores como Dziga Vertov, Jennings y posteriormente Jonas Mekas, Alain Resnais o Chris Marker, no son consideradas como documentales por no ajustarse a los dogmas del modelo ortodoxo, aunque, sin embargo, son el antecedente más reciente de la expansión del documental que llega hasta la actualidad.

Por otra parte, el auge del cine de ficción y de los géneros supuso una transformación de los públicos y la pérdida de relevancia del documental, que pasó a ser considerado como un contenido con un marcado carácter informativo, en formatos como los noticiarios semanales adoptando un modo de representación institucional. El cine documental pierde relevancia debido a la rentabilidad del cine comercial, aunque se pueden citar como excepciones algunos títulos de Flaherty como *Nanook* (1922) o *Moana* (1926), que sí lograron financiarse a través de los estudios que vieron en ellas posibilidades comerciales, aunque el segundo film no alcanzó el éxito comercial de *Nanook*. Posteriormente, en las décadas de 1930 y 1940 se desarrolla una vertiente política del documental que se encuentra influida por acontecimientos históricos como la Gran Depresión o la llegada al poder de Hitler. En este periodo destacan los documentales norteamericanos que recogen las condiciones laborales y de vida de los estadounidenses. En Europa, cineastas como Luis Buñuel rueda *Las Hurdes, Tierra sin pan* (1932), aunque, el epítome por excelencia de este tipo de cine documental. De esta época es el director holandés Joris Ivens, que comienza con obras más conectados con la experimentación como *El puente* (1928) y *La lluvia* (1929), pero que también abordó cuestiones políticas como por ejemplo *Spanish earth* (1937), que retrata la lucha antifascista durante la Guerra Civil. John Grierson y La Escuela Documental Británica, son otros dos de los grandes referentes en la historia del cine documental que supieron explorar el potencial comunicativo de este género para la sociedad. Durante este mismo periodo en Alemania, Leni

Riefensthal dirigió *El triunfo de la voluntad* (Leni Riefensthal, 1935) que retrataba el ascenso del partido Nacionalsocialista. A partir de 1939 la producción de documentales con un objetivo propagandístico experimentó un notable auge, también en Gran Bretaña y en Estados Unidos, que mantuvo su apogeo hasta la posguerra.

Durante este periodo nacen nuevas tendencias del cine documental como el documental poético representado por títulos como *Venganzas* (1929) y *Farrebique* (1946) de Georges Rouquier, así como los documentales realizados a partir de materiales de archivo. Pero además, el cine de no ficción representado por la Escuela Documental Británica, influye sobre corrientes de cine de ficción como el *Neorealismo Italiano*, la *Nouvelle Vague* francesa o el *Free Cinema* que surgen a partir de la segunda mitad de la década de 1950 y principios de la de 1960. En paralelo a esta tendencia, en el terreno de la no ficción se fraguan distintas vertientes como el *Cinema Verité* francés, el *free cinema* británico o el *cine directo* estadounidense. Que se convirtieron en un precedente fundamental para el desarrollo de otras formas de no ficción, que aún hoy siguen considerándose contemporáneas como el cine ensayo⁴⁷ o el *found footage*⁴⁸, incluso también el documental basado en el manifiesto ‘dogma 95’⁴⁹ o el documental en primera persona.

Salvo contadas excepciones, el documental mantuvo un modo de representación institucional hasta la década de 1980 que coincide con la aparición del soporte en video. La aparición de esta tecnología supuso una cierta revitalización del documental ya que tuvo una notable repercusión en los modos de representación debido a las ventajas económicas y posibilidades creativas que supuso este tipo de soporte. Es en este momento en el que surgen nuevos formatos como el cine *amateur* o el familiar. Durante este periodo las temáticas abordadas mayoritariamente son tales como la crónica histórica a través de distintas formas como la visión personal, la crítica política o el uso de materiales de archivo procedentes de los medios de comunicación.

⁴⁷ **Cine ensayo** Según Antonio Weinrichter este tipo de películas serían el equivalente cinematográfico de la tradición del ensayo literario y por tanto no ofrecen una narración dramática ni una representación del mundo histórico. Un ensayo cinematográfico presenta una reflexión sobre el mundo, un discurso en primera persona conducido por la palabra pero anclado en técnicas exclusivas del cine.

⁴⁸ **Found footage** tipo de documental construido a partir de la apropiación y manipulación de imágenes, despojándolas de su sentido y propósito original para producir un nuevo contexto que da sentido a la obra derivada.

⁴⁹ **Dogma 95** corriente cinematográfica creada en los años noventa por los directores: Kristian Levring, Jean Marc Barr, Thomas Vinterberg, Lars Von Trier y Soren Kragh-Jakobsen y que denominaron ‘dogma 95’. El grupo realizó un manifiesto con las condiciones para que un film fuera incluido dentro del dogma y guarda importantes paralelismos con el modo de producción del documental.

3.1 Fundamentos históricos del documental

A partir de los años noventa el número de películas documentales crece notablemente, así como también el de documentalistas que realizan sus trabajos a través de diversos modos de representación y de temáticas que hasta aquel momento no habían sido contempladas en la cinematografía documental. A grandes rasgos, este periodo se caracteriza por el aumento de la riqueza expresiva que se desarrolla a través de la creación, experimentación e intervención social (Marzal y Gil, 2008). En esta línea se puede observar cómo el foco de atención cambia, el documentalista cede su posición a partir de la que es el sujeto que dirige y establece una relación con los actores sociales para centrar la atención sobre cómo se relaciona con los públicos a los que se dirige, y en la que además de representar hechos o acontecimientos, también plantea cuáles son los problemas y cuestiones en juego a la hora de representarlo (Nichols, 2001, p. 125).

Ante la diversidad de enfoques, miradas o tratamientos que se pueden encontrar en el campo del documental contemporáneo, Bill Nichols propone una tipología en función de los modos de representación que los define como “formas básicas de organizar los textos en relación a ciertos rasgos o convenciones recurrentes” (Nichols, 1991, p. 32) aunque posteriormente en su obra *Introduction to documentary* (2001) también los considera como “modos de representación que funcionan como subgéneros del propio documental” (B. Nichols, 2001, p. 99).

Este autor plantea como los modos de representación surgen de la dialéctica entre las formas de representación que se suceden en el tiempo y que dan respuesta a las limitaciones y restricciones respecto a la credibilidad de las formas previas. De este modo, Nichols fundamenta el nacimiento de nuevas formas de representación sobre un cambio en la impresión de la realidad documental que muta históricamente y ofrecen una nueva perspectiva sobre la realidad (Nichols, 1997, p. 66). Tomando como base este principio propone los siguientes “modos de documental”:

- a) El documental expositivo, representado fundamentalmente por Grierson y Flaherty que surge del desencanto producido por el entretenimiento del cine de ficción. Tiene el propósito de ofrecer información histórica y aportar una visión romántica y didáctica de un mundo aún sin conocer que entonces se antojaba como exótico.
- b) El documental de observación que surgió a partir de las posibilidades tecnológicas que brindaban los equipos portátiles y que reaccionan contra el desencanto producido por el carácter moralizante del documental expositivo.

- c) El documental interactivo, del que Jean Rouch fue el máximo exponente; surgió de las mismas capacidades tecnológicas y de la voluntad de los directores de entrar en contacto con los sujetos de un modo más directo a través de la entrevista y otras formas de participación.
- d) El documental expositivo quiso desvelar las convenciones de la representación llevándolas al límite para que el espectador centrara su atención tanto sobre el recurso, como sobre el efecto.

Además de estos cuatro modos, posteriormente Nichols añadiría dos modos más, el participativo y performativo.

- e) El modo participativo retoma las teorías sociales de investigación participativa y del cine etnográfico. Se caracteriza por mostrar la relación entre el documentalista y los sujetos que se sitúan frente a la cámara y cómo éste participa en la realidad que quiere representar.
- f) El modo performativo que establece Nichols coloca el énfasis en la capacidad evocadora del texto fílmico y en menor medida en su capacidad de representar la realidad.

A pesar de que la genealogía de Bill Nichols es una de las más influyentes, Stella Bruzzi realiza una serie de críticas que replantean algunas de las formas en las que se ha teorizado sobre el documental. Quizá la más acertada es la que apunta a que si Nichols establece que ninguno de los modos expulsa a sus predecesores, sino que se superponen e interactúan, aunque prevalezca uno de ellos (Nichols, 1994, p. 95), Bruzzi plantea que si este es el caso: “¿qué sentido tiene construir una clasificación genealógica?” Esta pregunta es pertinente porque a fin de cuentas se trata de imponer un “árbol familiar” de la historia del documental que crea un canon que Bruzzi considera “profundamente exclusivo y conservador” (Bruzzi, 2000, p. 11). Por otro lado, observa que el documental no se ha desarrollado a través de líneas tan rígidas y cree que es de poca ayuda sugerir que sí lo haya hecho (Bruzzi, 2000). Las implicaciones del ‘árbol familiar’ del documental no sólo apuntan al hecho de que haya perseguido un desarrollo hacia una mayor introspección y subjetividad, sino que también su evolución ha estado determinada por la búsqueda de formas mejores y más auténticas de representar la realidad. Según Bruzzi, esto implicaría que en un utópico futuro el documental sea capaz de derrumbar totalmente la diferencia entre realidad y representación. Por eso, esta autora considera que es conveniente recordar a las personas que

3.1 Fundamentos históricos del documental

escriben sobre documental que la realidad existe y que puede ser representada sin que tal representación (la del documental) invalide o tenga que ser sinónima de la realidad que la precede.

A pesar de la influencia de la clasificación de Nichols en la que se establecen distintos modos de documental, reconoce que “era y sigue siendo una práctica sin fronteras definidas” (Nichols, cit. en Keith, 1998, p. 9). Debido a las múltiples influencias que afectan al documental, la representación de la realidad continúa planteando preguntas para las que no hay respuestas determinadas. En el panorama del documental contemporáneo, tanto las fronteras como la representación de la realidad están variando extraordinariamente como resultado del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, que están configurando una nueva ecología del documental en la que las formas de colaboración y explotación, generan nuevas preguntas sobre la definición de documental (Nash, Hight, & Summerhayes, 2014), puesto que abre nuevas posibilidades e interacciones entre creación, colaboración y representación de la realidad.

En el panorama actual de la producción de documentales se puede observar como se establece un “diálogo” entre los cánones clásicos y las formas innovadoras de representación, pero también en las formas de relación con las audiencias que se están llevando a cabo en este terreno. Estos cambios en las relaciones también afectan al pacto que se establece entre los documentalistas, la realidad y la audiencia, que, aunque se hace más transparente, continúa planteando un interesante debate en torno a la dialéctica entre realidad y representación. No en balde “el documental nunca será la realidad, tampoco la borrará o invalidará por el hecho de ser una representación” (Bruzzi, 2000, p.4). A pesar de que estas cuestiones relativas a la representación y al pacto del documentalista con la realidad continúan siendo tratadas con gran profusión y rigor por los teóricos del documental, para una gran parte de los espectadores esto no supone ningún problema porque pueden entender fácilmente “que el documental es una negociación entre la realidad, por un lado, y la imagen, la interpretación y el sesgo por otro” (Bruzzi, 2000, p. 13).

A pesar de la crítica que supone para los teóricos del documental esta idea, se ha de tener en cuenta la gran diversidad de perfiles de espectadores y por tanto el error que comete Bruzzi al generalizar de este modo. Que un espectador dado pueda diferenciar ficción y no ficción depende de su perfil, pero también del tipo de contenido. Por ejemplo, un falso documental podría ser malinterpretado como objetivo por un público sin las habilidades para interpretar el código que utiliza, en este caso

concreto: mentir sobre su propia condición de documental. Sin embargo, se entiende que el foco de esta crítica apunta hacia la imposibilidad de representar lo real “auténticamente” y que por tanto cualquier intento de capturarlo, fracasará inevitablemente (Bruzzi, 2000, p.11).

El desarrollo de la tecnología es uno de los elementos que, junto a otros factores como la política o la economía, han influido en el modo en que los documentalistas abordan la representación de la realidad y por tanto afectan a su modo de producción. Estas influencias se atenderán con mayor detalle en el capítulo dedicado a producción. En la historia de la no ficción, la aparición de cámaras y grabadoras de sonido portátiles permitió que los documentalistas realizaran el registro audiovisual con mayor agilidad y de un modo menos intrusivo.

En relación con las capacidades tecnológicas, el documental ha perseguido alcanzar la objetividad utilizando la cámara como un catalizador para revelar “la verdad”, o bien intentando hacer que pasase desapercibida para capturar la realidad tal y como es. Estos propósitos han creado una serie de expectativas sobre la capacidad del documental de representar la realidad de un modo objetivo, transparente e imparcial que ha recibido numerosas y fundadas críticas como la que plantea Errol Morris, al considerar que: “la verdad no está garantizada por un estilo o una forma de expresión. No está garantizada por nada” (Arthur, 1997, p.6 citado en Bruzzi, 2000, p. 6).

Por otra parte, la transparencia, entendida como la revelación del proceso a través del que se construye el documental, no implica que no exista un proceso de construcción (Carroll 1996b, p. 293 citado en Bruzzi, 2000, p.7) y aunque sea honesto al desvelar ese proceso, como tal, implica necesariamente una cierta dosis de subjetividad.

Otros autores como Barnow asumen que la mera intervención de la cámara distorsiona y altera el comportamiento humano. En consecuencia, cualquier intención de representar la realidad de un modo objetivo o verdadero fracasará inevitablemente. En este sentido, Bruzzi expresa que tal vez no tenga que entenderse como un fracaso debido a la propia imposibilidad de conseguirlo, por ello considera que sería más conveniente aceptar que el documental nunca podrá ser el mundo real, y como el resultado de la colisión entre la cámara y el sujeto es lo que constituye el documental. En lo concerniente a la cuestión sobre la objetividad, documentalistas como Nick Broomfield⁵⁰, se

⁵⁰ <http://www.nickbroomfield.com/>

3.1 Fundamentos históricos del documental

muestran espontáneos desvelando el proceso mediante el que negocian el pacto con los sujetos que van a ser representados sin ninguna preocupación por amoldarse al estilo de objetividad y sobriedad del documental. Este tipo de gestos, cada vez más frecuentes, demuestran como el documental contemporáneo vuelve a recuperar la libertad expresiva de sus orígenes debido a su propia evolución como disciplina de la representación audiovisual.

Más allá de la influencia de la tecnología en el modo en que se representa la realidad, en la actualidad este es uno de los elementos a partir de los que se plantea una definición más fluida de documental que supere sus categorías históricas. Ambos factores, la propia evolución del documental y la influencia tecnológica, están contribuyendo a la aceptación de que las aspiraciones de objetividad atribuidas al documental son ilusorias. Es por esto que se está desarrollando una tendencia hacia la recuperación de elementos expresivos, subjetivos y reflexivos que vuelvan más permeable aún la frontera que separa el cine de ficción del documental. Al mismo tiempo ha supuesto la pérdida de la preocupación por mostrarse como una construcción. Esto ha conducido a que cada vez más, los teóricos del documental abandonen las posturas ortodoxas sobre el modelo de documental y dejen de lado las viejas discusiones sobre la evidencialidad. Antonio Weinrichter cita a Renov para señalar que las nuevas palabras clave del estudioso del documental en el siglo XXI deben ser: “fluidez, diversidad intelectual, amplitud de aplicación e invención” (Renov, 1999, p. 323 citado en Weinrichter, 2004, p. 62). Según Weinrichter, autores como Renov, en lugar de encerrarse en una postura purista o esencialista sobre el modelo de documental, prefieren afrontar la situación actual de frente.

Se puede admitir que el contexto tecnológico contemporáneo ha propiciado el desarrollo de un tipo particular de contenidos de no ficción, los documentales interactivos. Estos son sin duda uno de los mejores ejemplos del cambio y las influencias de la tecnología sobre el documental, ya que a través de la interactividad se desarrolla un modelo de producción que sitúa al espectador en el centro de la experiencia y que le concede distintos tipos y grados de agencia. Además de este cambio, el documental interactivo también supone una reformulación de algunos aspectos centrales del documental como el modo de representación, la narrativa o la función que pueden desempeñar en procesos de cambio social. Al igual que en épocas anteriores, se puede constatar la afirmación de Nichols citada anteriormente, según la cual se fundamenta el surgimiento de nuevas formas de representación sobre un cambio en la impresión de la realidad documental, que cambia

históricamente y ofrece una nueva perspectiva sobre la realidad (Nichols, 1997). En el panorama actual, las fronteras que separan documental y ficción, así como el modo de representación de la realidad, están variando extraordinariamente como resultado del desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, configurando una nueva ecología del documental con notables implicaciones sobre la colaboración y la explotación en el proceso de producción de contenidos documentales que se analizará en el apartado dedicado a la producción.

3.1.1 Concepciones e interpretaciones del documental

A partir de este contexto se puede acotar aún más la definición de documental, para ello es necesario en primer lugar tener en consideración que este término resulta insuficiente para recoger la amplia diversidad de obras audiovisuales que se realizan a partir de materiales captados de la realidad y que por tanto sea frecuente que se denomine como cine de no ficción. Este término opera como paraguas conceptual en el que se agrupan aquellos contenidos que se diferencia de la ficción porque los materiales con los que se construye han sido captados de la realidad. La oposición entre ficción y no ficción suele fundamentarse en la manipulación, a partir de esta base se considera que la no ficción implica necesariamente que los contenidos sobre los que se construye no estén manipulados y que su tratamiento sea transparente de modo que la realidad pueda ser presentada de un modo puro.

Lo anterior, conduce a otro concepto clave para la no ficción y el documental: la objetividad. Aunque los materiales con los que trabaja respondan y se asemejen todo lo posible a la realidad, implican necesariamente una subjetividad que se expresa a través del punto de vista, el encuadre del espacio profílmico, el proceso de selección del propio material y también a través del orden y estructura que se lleva a cabo en la fase de montaje. Por todo ello, el documental es una construcción que manifiesta ciertos paralelismos con la ficción que conduce a un cuestionamiento crítico sobre la capacidad del documental de representar la realidad de un modo objetivo. Weinrichter señala en este punto cómo Michael Renov establece que “la diferencia [entre ficción y no ficción] es hasta qué punto puede considerarse el referente del signo documental como un fragmento del mundo arrancado de su contexto, en vez de como algo fabricado para la pantalla. Por

3.1.1 Concepciones e interpretaciones del documental

supuesto, el mismo hecho de arrancar y recontextualizar elementos profílmicos es un acto de violencia” (Weinrichter, 2004, p.18).

A pesar de que *a priori* el término “no ficción” puede parecer más inclusivo, peca de inexacto ya que, si cualquier contenido que manipule sus materiales se considera como ficción, tal vez todas las películas deberían ser consideradas como ficciones ya que en mayor o menor medida la creación audiovisual implica necesariamente ciertas dosis de manipulación; Carl R. Plantinga lo plantea de la siguiente manera: “si ambas manipulan sus materiales fílmicos por medio de estructura, estilo, etc., entonces quizá debemos buscar la distinción entre ficción y no ficción en otra parte en lugar de en la manipulación fílmica” (Plantinga, 2014, p. 34). Por eso este mismo autor propone distinguirlas a partir de su función social, ya que responden a distintos tipos de expectativas y convenciones.

Entender el documental como una “representación de la realidad” aporta dos conceptos clave para su definición ya que, al considerarlo como representación, implica necesariamente reconocer que se trata de una construcción que se realiza a partir de material audiovisual captado de la realidad. Sin embargo, esta acepción plantea interrogantes sobre cómo se puede representar de forma objetiva o transparente y por extensión, implica preguntarse qué es la realidad. Plantinga recurre a la explicación de Satyajit Ray quien conjetura que seguramente la realidad no se constituye únicamente a partir de los aspectos tangibles de la vida diaria, sino que también forman parte de ella las relaciones sutiles y complejas que son abordadas frecuentemente en las películas de ficción. Además, añade, incluso las fábulas o los mitos tienen bases y raíces en la realidad, por tanto podrían considerarse como interpretaciones creativas de la realidad. En torno a esto, Ray establece que todos los artistas de todas las ramas del arte no abstracto llevan a cabo una búsqueda de lo que Grierson adjudica de manera exclusiva a los documentalistas (Ray, cit. en Plantinga, p. 36, 2014).

Como se puede comprobar la tentativa de definir la no ficción y documental desencadena un debate sobre su naturaleza y su función que se complica aún más en los terrenos en los que confluyen ficción, no ficción y el nuevo escenario desplegado a partir de la interactividad. Por tanto, tal vez sea sensato concebir el documental como una institución cambiante, que está compuesta por textos, una comunidad de practicantes, y prácticas convencionales sujetos a los cambios históricos como sugiere Nichols (cit. en Plantinga, p. 37, 2014). No obstante, siempre se encontrará la cuestión de la evidencialidad como telón de fondo, y aunque no se pueda resolver el binomio entre realidad y

representación, objetividad y subjetividad, se ha de tener en cuenta que este enfrentamiento, aunque haya supuesto un constante quebradero de cabeza para los documentalistas, es al mismo tiempo el “motor del desarrollo del género” (Weinrichter, 2004, p. 15). El desarrollo del documental ha estado marcado por una reacción evolutiva a la problemática que plantea la persecución de la objetividad, esta evolución ha transitado de una relativa inocencia a partir de la que se pensaba que la no intervención sobre la realidad resolvía esta cuestión, pero que más tarde se reveló como ilusoria. Posteriormente, el documental ha ido recuperando “elementos expresivos, subjetivos y reflexivos, difuminando las fronteras que lo separaban del cine de ficción y perdiendo el miedo a representarse como algo construido” (Weinrichter, 2004, p.15).

Carl Plantinga realiza una interesante observación al plantear cómo se define otro concepto igualmente complejo, el arte. Este autor recurre a la definición de arte propuesta por Morris Weitz que afirma que el arte es un “*concepto abierto*, sin esencia e imposible de definir en el sentido tradicional” (Weitz, 1956, p. 27-35, cit. en Plantinga, 2014). Este autor sostiene que los pensadores han fracasado en encontrar la esencia elusiva del arte porque no existe. Sin embargo, aunque no se puedan encontrar propiedades intrínsecas comunes a todas las obras de arte, sí que se pueden establecer ciertos parecidos de familia entre ellas. Siguiendo esta estela, Plantinga sostiene que “es plausible sostener que la no ficción y especialmente el documental también son conceptos abiertos. Si es así, un intento tradicional de definir el documental está condenado a fracasar, ya que el concepto no tiene esencia, sino una serie de *parecidos de familia*” (Plantinga, 2014, p.39).

La observación anterior es relevante ya que muchas películas terminan siendo excluidas del documental y de la no ficción de manera un tanto arbitraria, por eso Plantinga propone que una caracterización útil de las películas de no ficción, además de su capacidad explicativa también debería tener la capacidad de incluir ejemplos marginales y limítrofes del género. Según este autor, dicha caracterización “debe reconocer la naturaleza histórica, en continua evolución, no solamente de prácticas, textos y practicantes de no ficción, sino de la noción de la *no ficción* y del *documental*” (Plantinga, 2014, p.40). A partir de esta caracterización Plantinga constata que la distinción entre ficción y no ficción no se basa solamente en sus propiedades textuales intrínsecas, sino también en el contexto extrínseco de la producción, distribución y recepción. Teniendo en consideración todos estos condicionantes que afectan a la definición del documental es necesario incidir en la importancia de las definiciones que se establecen ya que están directamente

3.1.1 Concepciones e interpretaciones del documental

relacionadas con asuntos relativos al poder y al control. Por tanto, determinan lo que distintas personas, profesionales, etc., piensan que *son* las películas de no ficción y a su vez, esto tiene como consecuencia decidir qué películas son financiadas, encuentran distribución y reciben reconocimiento.

Para finalizar esta revisión de las distintas interpretaciones del documental, se recogen aquellas que son más relevantes a la hora de establecer qué concepto de documental se utiliza en la presente tesis. En primer lugar, se parte de una concepción del documental como institución cambiante que, como sugiere Nichols, está compuesta por textos, una comunidad de practicantes y prácticas convencionales que están sujetas a los cambios históricos (Plantinga, 2014, p.37). Su naturaleza cambiante ha favorecido la riqueza y la diversidad en los modos de representación, que en el contexto contemporáneo se adapta a las oportunidades que le permite la tecnología. A su vez, las relaciones que se establecen entre los textos, la comunidad de practicantes y las prácticas convencionales se hacen más ricas y complejas.

Otra de estas interpretaciones es la propuesta por Carl R. Plantinga en la que se atribuye al cine de no ficción una “postura asertiva” que lo define por esta capacidad: “(...) las películas de no ficción son aquellas que afirman que el estado de cosas que presentan ocurre en el mundo real”. Por tanto, la diferencia que supone con respecto a la ficción es el “cómo lo dice”, es decir, el discurso. A continuación, añade: “Aunque podamos usar la ficción y la no ficción por razones similares, por ejemplo, para advertir sobre los peligros de las bebidas alcohólicas, constituyen sin embargo diferentes medios para el mismo fin” (Plantinga, 2014, p.43). Esta visión de documental aporta un importante matiz al diferenciar ficción y no ficción a través del discurso, según este autor el cine de no ficción se define más por su capacidad discursiva en tanto que “afirma algo sobre lo real” y no tanto por su capacidad representativa a partir de la que “reproduce lo real”.

Desde otro punto de vista, la aportación de Plantinga no contempla ni profundiza en la definición del documental como un tipo particular de cine de no ficción. Para ampliar la visión sobre lo que entendemos por documental se recurre al aporte realizado por Stella Bruzzi, quien considera que el documental es una “negociación con la realidad”, en la que se mezcla la realidad de la experiencia del cineasta con su intención de comprenderla (Bruzzi, p. 4, 2000). Por tanto, esta definición se

establece desde dos campos en los que el director “negocia” entre la realidad por un lado y la imagen, su interpretación y su propia subjetividad por otro.

No obstante, estas dos visiones tampoco tienen en consideración algunos aspectos que son relevantes para el documental y particularmente para el documental interactivo. Por ello se recurre a la aproximación que lleva a cabo Sandra Gaudenzi en su tesis doctoral *Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Gaudenzi se basa en una definición aportada por Nichols en la que plantea una visión sistémica del documental, interpretándolo como un conjunto de relaciones forjadas entre el autor, el espectador, los medios de comunicación y el entorno que los rodea (Gaudenzi, 2013, p. 68). Esta autora propone observar este tipo de documentales como ‘objetos relacionales’, es decir como artefactos que vinculan las tecnologías con los sujetos y que se crean a sí mismos. A partir de esta interacción, su hipótesis es que el documental es un artefacto relacional en su esencia, que no puede ser estudiado como una forma finita, sino que necesita ser abordado a través de una serie de complejas relaciones que lo forman, pero que también puede modelar. Por tanto, este planteamiento permite comprender mejor las transformaciones, rupturas o continuidades que plantea el documental interactivo respecto a la forma lineal del documental. A grandes rasgos, la tesis de Gaudenzi sostiene que los documentales interactivos son formas de construir y experimentar ‘lo real’ en lugar de representarlo.

Como se ha visto hasta este punto, el documental puede y debe ser explicado desde distintos ángulos. De este modo, no solo se define en función de los textos y sus propiedades, sino también a través del contexto extrínseco de la producción, distribución y recepción. Por este motivo, la aproximación de Nichols que lo interpreta como un conjunto de relaciones resulta conveniente para la presente tesis. Estas relaciones entre el autor, el espectador, los medios de comunicación y su entorno resultan cruciales en la producción ya que el productor y el autor deben definir previamente a la realización qué tipo de relaciones quieren establecer a través del documental. El espectro de relaciones que se pueden constituir también debe ser analizado desde la perspectiva de la producción social y la cultura participativa, especialmente debido a las dinámicas de colaboración y explotación ya que no sólo se ponen en práctica en el consumo o recepción, sino que también lo son en la génesis de los proyectos.

3.1.1 Concepciones e interpretaciones del documental

Entender el documental como un conjunto de relaciones permite asimismo plantear cuál es la relación que se establece con los medios de producción, como señala Walter Benjamin, cuál es la posición del autor con respecto a las relaciones de producción de su época.

3.2 La producción de Documentales en el marco de las industrias culturales y la cultura digital

Los medios y la industria audiovisual han mostrado un creciente interés por el cine de no ficción que se puede concretar en la aparición de canales temáticos especializados, programas, espacios televisivos y festivales dedicados a este tipo de contenidos. Se pueden encontrar varias explicaciones a este renovado interés por el documental entre las que destacan la demanda de ‘autenticidad’ en los contenidos audiovisuales por parte de los públicos fundamentada sobre la búsqueda de la verdadera naturaleza y la vida genuina que caracteriza la cultura de consumo posmoderna.

Por otro lado, también se puede observar cómo los realizadores han retomado el documental como lenguaje y herramienta de conocimiento, este interés se puede fundar en lo que algunos historiadores interpretan como “un retorno a lo real que puede deberse a un cansancio de los juegos formales del post-arte” (Weinrichter, 2004, p.64). Además, la propia evolución del documental y la vitalidad con la que se desarrolla en el panorama actual han contribuido a que los medios y sus audiencias presten atención a la continua efervescencia de propuestas, miradas y narrativas que se están llevando a cabo en este campo. Antonio Weinrichter observa una importante diferencia entre lo que algunos autores denominan como “post-cine” (Machado, 2015) y el documental, ya que en el segundo caso el término “post-” no sugiere un final sino un comienzo (Weinrichter, 2004, p.64).

Además de estas explicaciones, se debe tener en consideración que el interés suscitado por el documental en el seno de la industria cultural responde sobre todo a las posibilidades de explotar comercialmente estos contenidos. Partiendo de las características de la economía de la cultura que plantea Ramón Zallo (2011), se puede asegurar que el aumento de la oferta de contenidos documentales también ha contribuido a incrementar la demanda de los mismos, aumentando consecuentemente su carácter mercantil y acentuando el modo de producción industrial. Partiendo de esto, los valores creativos, estéticos, narrativos o experimentales de los documentales quedan

supeditados a su rentabilidad monetaria, prevalece por tanto su valor de cambio sobre el de uso, que, sin embargo, es decisivo en el cine documental. Por tanto, la mercantilización y su imperativo económico-comercial condiciona la producción y la creatividad, ya que implica adaptarlas a las exigencias del mercado que opera como mecanismo regulador a través de la lógica de la oferta y la demanda. A su vez, el aumento de la oferta genera una gran competencia entre todos los contenidos culturales (ficción, información, videojuegos, etc.) para captar atención e ingresos.

La industrialización del cine documental ha generado importantes transformaciones en el modelo de producción en tanto que implica una mecanización y optimización propias del concepto de “reproductibilidad técnica” de Walter Benjamin (1936), que a su vez es uno de los pilares sobre los que se sostiene el paradigma de las industrias culturales. En este caso, la industrialización implica una estandarización en cuanto a la duración, formatos, narrativas o temáticas. Por otro lado, para aumentar o al menos garantizar una cierta rentabilidad, los productores intentan reducir al máximo los gastos de producción y buscan economías de escala en su búsqueda de la rentabilidad a medio y largo plazo.

El auge y la relevancia del documental ha supuesto una gran ventaja para los medios de comunicación, ya que les resulta mucho más ventajoso seleccionar entre la vasta oferta existente y pagar solo por la adquisición de derechos de emisión en lugar de coproducir o que sean los propios trabajadores del medio quienes lo realicen. Esto acarrea consecuencias directas sobre la denominada “producción independiente” al situarla dentro de los procesos empresariales de externalización de la producción y subcontratación, fomentando la autoproducción en detrimento de la coproducción. La concentración empresarial característica de los medios de comunicación ha conducido a un mercado monopolístico que condiciona la producción en tanto en que la oferta se debe ajustar a los estándares y a las temáticas que requieren las líneas editoriales de los medios y que suelen responder a intereses corporativos y comerciales. Aún más, esta tendencia hacia la concentración mediática y los monopolios supone consecuencias directas sobre la pluralidad y la diversidad que se consideran como características básicas del sistema de medios en las sociedades democráticas. Estas características son especialmente relevantes para los documentales debido a su naturaleza simbólica y su capacidad para construir y transmitir información y significados.

3.2 La producción de Documentales en el marco de las industrias culturales y la cultura digital

Los documentales, en tanto que son un tipo particular de bienes culturales, desempeñan un papel fundamental en la vida social y política debido a su influencia en la opinión pública, en las identidades, en la memoria colectiva o en la preservación de la cultura popular. Estos atributos presentan una notable contradicción entre los valores y atributos de los contenidos documentales y su función como mercancías culturales dentro una economía de mercado. En este sentido, es necesario considerar algunas características de los documentales que los sitúan como un ‘producto’ con particularidades económicas.

Aunque la inversión necesaria para realizar documentales es considerablemente menor que en la ficción, hecho que también ha contribuido al aumento de su oferta, la rentabilidad económica es baja. La secuencia de comercialización que generalmente siguen los documentales, pasa por intentar tener la máxima presencia en el circuito nacional e internacional de festivales durante aproximadamente un año. Dependiendo del éxito cosechado tendrá mayores o menores opciones de exhibirse en salas comerciales y de que los canales de televisión compren sus derechos de emisión. En cualquier caso, los productores tratan de ampliar la vida comercial de sus documentales buscando mercados exteriores, preferentemente los de habla hispana. Posteriormente se tratará de monetizar el consumo en plataformas de cine online de video bajo demanda. Cada vez es menos habitual que se comercialice a través de DVD y por contra, cada vez es más frecuente que una vez acabada su vida comercial pase a ser de libre acceso a través de Internet.

Como se anticipa anteriormente en el apartado 3.2, la mercantilización del documental supone una serie de conflictos y contradicciones si se considera que uno de sus principales objetivos es la rentabilidad financiera, ya que esta presunción contradice los valores de la tradición humanista dentro de la que se inscribe el cine documental. La industrialización y la consecuente mercantilización del cine documental ha sido interpretada por autores como Rusell Porter como una corrupción de “la originalidad ética, estética e innovadora del género” (Porter, 2005, p. 45) ya que implica una cierta estandarización que limita la libertad creativa y la autonomía de los documentalistas.

3.2.1 Influencia tecnológica en la producción de documental

El desarrollo tecnológico ha sido uno de los vectores de cambio que han influido en el modo en que se produce el cine de no ficción desde sus orígenes. La aparición de cámaras ligeras como las de 16mm y el sonido directo aportaron al cine de no ficción la posibilidad de filmar con más agilidad y de un modo menos intrusivo. Posteriormente, la aparición del video abarató notablemente el coste del soporte a la vez que abrió nuevas posibilidades para experimentar. Más recientemente, la digitalización ha influido sobre el modo en que se produce el cine de no ficción al aumentar la eficiencia, principalmente en el proceso de edición y posprocesado de imagen, pero también en su distribución.

El desarrollo tecnológico ha influido decisivamente sobre los modos de representación en el cine de no ficción y el paradigma digital ha producido cambios importantes en este sentido. La trascendencia del paradigma digital para el cine de no ficción también está relacionada con los cambios que ha ocasionado la disminución de las barreras de entrada para producir audiovisual. Esto ha originado que el medio cinematográfico haya dejado de ser exclusivo de unas élites creativas y pase a ser un medio de expresión accesible a un mayor número de personas. Por tanto, la accesibilidad a los medios de producción supone una apertura a usos más democráticos del medio al hacer posible que un mayor número de personas puedan producir contenidos, pero también ha propiciado el incremento de las posibilidades creativas y comunicativas que permite el uso de la tecnología digital. Este aumento en el número y diversidad de perfiles de creadores y proyectos ha supuesto una flexibilización de ciertas normas y cánones que tradicionalmente han regido la producción de documental.

Las capacidades que brinda la tecnología y el acceso a información han aportado a la producción de cine documental una gran y variada cantidad de recursos que han influido en la vitalidad que está experimentando este tipo de cine y que han contribuido al surgimiento de nuevas formas de documental, así como a la diversificación de sus usos y propósitos. Estos recursos se pueden clasificar en diversas categorías:

- a) Las redes y los servicios de alojamiento de video han permitido que los productores puedan compartir sus creaciones y al mismo tiempo que otras personas puedan acceder a los mismos.

3.2.1 Influencia tecnológica en la producción de documental

b) Dado que el cine documental es en cierto modo minoritario, el acceso ha estado limitado a espacios y canales especializados, sin embargo, gracias a las posibilidades de compartir y acceder a portales y archivos audiovisuales a través de Internet, los documentalistas y sus públicos han podido ampliar significativamente el número de referentes, factor fundamental para el desarrollo de nuevas ideas.

c) El acceso a los archivos que contienen fondos documentales también supone un importante recurso para diversas prácticas o modos de cine documental que se nutren directamente de sus contenidos como el documental histórico, el metraje encontrado, el ensayo o nuevas formas más próximas a la remezcla audiovisual o el *live cinema*⁵¹.

En suma, la tecnología para publicar contenidos audiovisuales a través de Internet ha permitido acceder y compartir este tipo de contenidos de una manera mucho más eficiente que ha favorecido el cultivo y la ampliación de referentes, así como contenidos a partir de los que se pueden producir una gran variedad de obras derivadas. Sin embargo, la influencia de internet sobre la producción de documentales se extiende más allá de su capacidad para publicar, acceder y reutilizar los contenidos audiovisuales.

El lenguaje HTML con el que se construyen las páginas web está influyendo en el modo en que se desarrolla un nuevo lenguaje audiovisual. Para añadir un elemento como pueda ser un clip de video, este lenguaje no necesita incrustarlo o tener una copia del archivo, sino que permite hacer una referencia a la ubicación de dicho elemento a partir de su URL. Esta característica hace posible realizar un audiovisual simplemente a través de enlaces, de este modo se puede incluir y mezclar cualquier elemento que se encuentre en la red convirtiéndose así en un elemento más del video. Como señala María Yáñez, el hecho de que se pueda incorporar los elementos de la web al video, tal vez pueda proporcionar a la web una dimensión temporal que la haga más profunda e inmersiva (Yáñez, 2012). Como esta misma autora propugna, estamos pasando de la red como plataforma de publicación a la web como materia prima para la producción de audiovisuales. De este modo, se está produciendo una aproximación entre el video y la web que permite que el video adquiera opciones en interactividad y en la no-linealidad de su discurso. Un aspecto destacable es que el código HTML es abierto y por tanto puede ser copiable y modificable, sumado a los contenidos

⁵¹ *Live cinema* es una proyección cinematográfica que utiliza un funcionamiento o interactividad adicional inspirado en el contenido de la película. <http://livecinema.org.uk/live-cinema-in-the-uk-report/>

abiertos conforman un procomún que puede ser usado y (re)generado por todos los creadores que puede considerarse como el código fuente audiovisual⁵².

La relevancia del lenguaje HTML para la producción audiovisual plantea que cada vez más los realizadores tengan que adquirir habilidades propias de desarrolladores web y programadores informáticos que ponen de manifiesto una clara tendencia hacia la hibridación. En este sentido, se puede citar como ejemplo el software Korsakow⁵³, creado por Florian Thalhoffer, que fue el primer programa para desarrollar narrativas audiovisuales no lineales y el cine de base de datos, este *software* originalmente de código abierto y gracias a ello ha permitido que muchos otros creadores pudieran usarlo y adaptarlo a sus necesidades. Ocurre algo similar con el lenguaje de programación orientado a objetos Processing⁵⁴, que aunque es más utilizado en el campo del arte electrónico, es una potente herramienta para la visualización de datos y permite grandes posibilidades creativas a través de la intersección entre algoritmos e imagen real (Yáñez, 2012).

Como hemos visto, el documental goza de una mayor libertad creativa que la ficción. Por ello, no es casual que haya sido desde donde más se ha experimentado y avanzado en esta senda en la que confluyen el documental y los medios digitales interactivos hasta dar lugar a lo que se conoce como documental interactivo, también como *webdocs*, *living docs* o *web-native cinema*. El uso de aplicaciones multimedia ha experimentado un notable crecimiento en este campo que ha promovido nuevas dinámicas de producción, exhibición y recepción. Esto complica aún más su definición debido al incremento de la diversidad de formatos, modos de representación de la realidad, pero también porque a partir de la interactividad desarrollan dinámicas generativas como la participación, la contribución y la co creación en las que el usuario (*interactor*) se sitúa en el centro de la experiencia (Gifreu-Castells, 2015, p. 23). La tesis de Sandra Gaudenzi: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Gaudenzi, 2013), se centra en este campo emergente y en el que resulta necesario definir el

⁵² **Código fuente audiovisual:** «El código fuente es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir una computadora para ejecutar un programa. Compartir el código fuente es la base del software libre. Y la cultura implica dos cuestiones básicas con respecto a esto: por un lado, asumir que "toda obra intelectual es derivada" (Lawrence Liang); es decir, que nuestra noción de creatividad está sujeta a una serie de convenciones que habría cuestionar, que hay que reconstituir nuestra noción sobre el origen de las ideas y que debemos exigir una reformulación de las actuales leyes del copyright así como de los modelos de negocio de las grandes industrias culturales; y por otro lado, defender la idea de la cultura como un palimpsesto infinito, del arte como un juego entre todos los seres de todas las épocas y de la remezcla como un sistema operativo transversal que afecta a los procesos educativos y comunicativos.» Felipe G. Gil (Zemos98).

⁵³ <http://korsakow.org/>

⁵⁴ <https://processing.org/>

3.2.1 Influencia tecnológica en la producción de documental

concepto de documental interactivo, así como las rupturas y continuidades que plantea respecto a la forma lineal del documental. El resultado de su trabajo de investigación ofrece una definición de documental interactivo y una taxonomía del género basado en la idea de los modos de interacción en función de las que establece distintas tipologías.

Según Gaudenzi, una de las claves de la interactividad es la agencia que otorga al usuario a partir de la que adquiere el poder de “hacer algo”, ya sea haciendo clic en un enlace, compartiendo un video o remezclando contenidos. Por lo tanto, la interactividad crea una serie de relaciones que forman un ecosistema en el que todas las partes son interdependientes y están vinculadas de forma dinámica. Desde esta perspectiva, Gaudenzi sostiene que este sistema humano-ordenador comparte muchas características con los entes vivientes y argumenta que el estudio los documentales interactivos como entes vivientes (*Living Documentaries*) permite observar qué relaciones se crean y una mejor comprensión de las transformaciones que implican para éstos y para la realidad que representan. Gaudenzi plantea dos preguntas de investigación fundamentales en su tesis: ¿cómo cambia un documental interactivo mientras está siendo explorado, usado o *co-creado*? Y ¿hasta qué punto estas relaciones dinámicas también cambian al usuario, al autor, el código y todos los elementos que se entrelazan a través del documental interactivo? A grandes rasgos, la tesis de Gaudenzi sostiene que los documentales interactivos son formas de construir y experimentar ‘lo real’ en lugar de representarlo. Como resultado de esto se pueden observar una serie de cambios significativos que replantean algunos de los axiomas del documental tradicional: el principio de coherencia narrativa, o el papel del documentalista en la negociación entre la realidad por un lado y la imagen, la interpretación y el sesgo por otro (Bruzzi, 2000, p. 4).

Gaudenzi define el documental lineal y el interactivo partiendo de la propia complejidad de la forma documental y las distintas formas de negociar y mediar con la realidad (Gaudenzi, 2013, p. 68). Como plantea Bruzzi, los modos del documental propuestos por Bill Nichols son formas de enmarcar y organizar la realidad en un texto (Nichols, 1991, p.8) y por lo tanto son típicas de los modos de ‘negociación’ con la realidad (Bruzzi, 2000, p. 125).

Otro de los cambios que ha afectado al documental es como se ha visto afectado por los cambios que ha supuesto la transición de la era analógica a la digital, este es especialmente permeable a los cambios por gozar de mayor libertad que los géneros clásicos, fuertemente determinados por

convenciones. El escenario tecnológico y sociocultural implica un reposicionamiento de los documentalistas hacia un compromiso sensible y atento a dichos cambios (Labayen, 2012). El cambio tecnológico ha contribuido de manera decisiva a la transformación de la forma en que se organiza la producción informativa a nivel global, que junto al contexto político-económico (crisis democrática, económica y medioambiental) está provocando una serie de adaptaciones en los ámbitos de la economía, la sociedad y la cultura que posibilitan una transformación radical del modo en que creamos el entorno informativo que habitamos como individuos autónomos, ciudadanos y miembros de grupos culturales y sociales (Benkler, 2006).

Teniendo en consideración el planteamiento de Manovich (1995), Lipovetsky (2007) o Zallo (2011) sobre la centralidad que ocupa el audiovisual en la cultura y en la sociedad, Benkler aporta “la relevancia de la información, el conocimiento y la cultura para la libertad y el desarrollo humano” (Benkler, 2015, p35). Este aspecto es indispensable para esta tesis ya que permite engranar el contenido, documentales del procomún, con el modo en que han sido producidos. El documental es uno de los géneros⁵⁵ audiovisuales que aporta una mirada sobre las personas y el mundo que las rodea, por lo tanto es un producto cultural con una fuerte carga informativa. En este sentido, el foco se centra sobre el modo en que éstos son producidos y cómo son puestos a disposición, es decir cómo se distribuyen y qué papel juegan las audiencias en el proceso de creación, de promoción o financiación. Según Benkler, estos aspectos influyen sobre el modo en que se producen, en este caso los contenidos audiovisuales “influyen críticamente en el modo en que percibimos cómo es el mundo y cómo podría ser, quién decide estas cuestiones y qué podríamos y deberíamos hacer nosotros en cuanto sociedades y comunidades políticas” (Benkler, 2015, p. 35). Más concretamente, los cambios a los que se ve sometido el documental nos inducen a pensar cómo se podría llegar a conocer lo que sucede en el mundo, así como de qué formas se puede influir en su percepción y comprensión.

A partir de estas consideraciones se plantea la relación que existe entre los cambios tecnológicos y los archivos audiovisuales. Llegados a este punto conviene recordar que muchos de los contenidos audiovisuales que se encuentran en formatos analógicos han permanecido inaccesibles para la mayor parte de la ciudadanía debido a las dificultades que supone su reproducción y retransmisión. La conversión analógico-digital de archivos audiovisuales y filmotecas ha supuesto un incremento

⁵⁵ A pesar de que comúnmente se considere que el documental es un género cinematográfico, algunos autores como Víctor Erice matizan esta etiqueta y también proponen considerarlo como una metodología.

3.2.1 Influencia tecnológica en la producción de documental

en las posibilidades de acceso a estos fondos y en el uso de algunos de los documentos que albergan. No obstante, una parte importante de los archivos analógicos continúa siendo inaccesible a través de las redes por encontrarse en formato analógico. De esta manera resulta fundamental señalar que del mismo modo que la digitalización puede habilitar el acceso, puede también restringirlo ya que es frecuente que las empresas que realizan la digitalización de contenidos adquieran o renueven los derechos de propiedad intelectual sobre la copia digital, incluso cuando la versión original pertenezca al dominio público, produciéndose por tanto un cercamiento sobre su acceso y posibles usos derivados.

En relación al acceso y los cercamientos sobre los archivos audiovisuales es común en estos tiempos encontrarnos con un sentimiento pesimista, análogo al oscurantismo de Petrarca en la Edad Media, que en este caso afecta a una hipotética situación futura en la que sería muy difícil o imposible encontrar o consultar documentos de la época presente que pudieran tener una relevancia histórica, cultural o social. Este temor se justifica por la volatilidad de la información en formato digital. Es habitual encontrar estudios que analizan el crecimiento de los contenidos en distintas plataformas, pero, sin embargo, casi no existe información sobre el ritmo al que desaparecen. Este sentimiento ha sido etiquetado como “oscurantismo digital” (Voutssás Márquez, 2009) y se debe a varios factores. Por un lado, está justificado por la facilidad con la que se pueden perder o hacer desaparecer documentos en formato digital, pero también por la rápida obsolescencia tecnológica, factor determinante para respaldar esa postura pesimista. De otro lado, uno de los elementos que afectan a la pervivencia de los documentos es su popularidad. Esta puede medirse a través de valores cuantitativos, como el número de visionados, de este modo los contenidos más populares tienen mayor probabilidad de permanecer en el tiempo. No obstante, también se debe tener en cuenta que la censura es otra de las vías que afectan a la pervivencia de los contenidos cuando son considerados polémicos por gobiernos y empresas de servicios en la red.

Junto al sentimiento pesimista del “oscurantismo digital” se plantea otra preocupación derivada del desarrollo de la sociedad de la información, el problema estructural de preservar la memoria digital. Según apunta Javier Echeverría, el patrimonio digital corre el peligro de desaparecer a causa del veloz ritmo del cambio tecnológico del sistema TIC dando lugar a una nueva modalidad de brecha digital: la “brecha mnemónica” (Echeverría, 2009). Este autor defiende que la cultura digital basada en el conocimiento libre es la modalidad que ofrece mejores posibilidades de preservación de

documentos digitales y por extensión de la cultura digital basada en la noción de una ciudadanía libre. Un ejemplo de ello lo podemos encontrar en la Wikipedia y en su repositorio Wikimedia Commons⁵⁶ que alberga archivos de imágenes, audio y video que complementan algunos artículos de la Wikipedia. Aunque este repositorio cuenta con más de 30 millones de entradas, el número de archivos de video es muy pequeño, tan solo el 3.47%⁵⁷. Esta cifra obliga a preguntarse por qué es tan baja y cuáles son los motivos por los que las contribuciones de este tipo de contenidos son minoritarias. Esto es importante ya que además de la información adicional de los contenidos audiovisuales que complementan los artículos o la libertad de uso de los mismos, un archivo audiovisual por sí solo no es capaz de recoger o generar artículos e información escrita que establezca una relación simbiótica entre información escrita y audiovisual (Kaufman, 2010).

3.2.2 Influencia política sobre el documental

Una de las características más notables del documental es su capacidad de influir y crear opinión pública. Los documentales, como contenidos simbólicos y culturales, pueden llegar a tener una gran trascendencia en las sociedades democráticas por su capacidad de crear símbolos y significados, también por introducir temas y asuntos relevantes en la agenda pública, o ejercer la crítica y denuncia social sobre causas muy diversas. En este sentido, el documental desempeña un papel relevante en las sociedades democráticas como herramienta a partir de la que se puede incidir sobre la percepción social de los temas abordados en cada uno de ellos y a su vez, activar un diálogo sobre las problemáticas, de este modo puede ser útil como articulador de la esfera pública. A propósito de esta capacidad, se puede relacionar con la economía de la información en red, ya que esta implica un desplazamiento de la esfera pública estructurada en buena medida por los medios privados, para ceder terreno ante el avance de la esfera pública en red basado en el aumento de la libertad de los usuarios para crear y compartir conocimiento. De este modo, se favorece el desarrollo de una nueva esfera pública que se propone como alternativa a la que se desarrolla en paralelo a los mercados comerciales de los medios masivos (Benkler, 2015).

⁵⁶ **Wikimedia Commons** es un repositorio de archivos multimedia que usa la misma tecnología que Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Wikimedia_Commons

⁵⁷ Estadísticas de tipo de archivos en Wikipedia - <https://commons.wikimedia.org/wiki/Special:MediaStatistics>

3.2.2 Influencia política sobre el documental

En relación a esta capacidad, cada vez es más frecuente que los productores y directores de documental conciban sus contenidos como herramientas que forman parte de una estrategia comunicativa. De esta forma, el documental es solo una pieza más dentro de una campaña transmediática que se relaciona con otras acciones y contenidos. Desde un punto de vista político, esta concepción del documental como herramienta responde a las intenciones de sus promotores de ejercer una crítica social y perseguir objetivos como la concienciación o la movilización. Por tanto, desde esta perspectiva, el documental puede considerarse como un instrumento para activar y gestionar la hegemonía social, entendida desde los postulados gramscianos como el “ejercicio de un liderazgo moral e intelectual a partir de parámetros culturales” y no meramente desde el dominio de recursos económicos vinculados a la esfera de la producción (Stevenson, p.40, 1998, cit. en Marzal y Gil, 2008).

En el contexto español son múltiples los ejemplos que muestran la utilización del documental como herramienta para llevar a cabo el activismo político. Desde los últimos años del franquismo, la transición y también en la actualidad, el documental ha sido uno de los vehículos para la expresión política y social que complementa y contesta a los discursos dominantes u oficiales. Es destacable en este punto señalar a algunos grupos de documentalistas, como la *Cooperativa de cinema alternatiu* la cual promovió su uso como herramienta o método para conectar movimientos sociales y luchas obreras, vecinales y estudiantiles. En paralelo a esta vertiente, el documental también desempeña un importante papel en la formación de identidades y cumple una función política en tanto que es frecuente que aborde temas relacionados con la memoria histórica, la etnografía o las singularidades culturales.

La influencia de la política sobre el documental también está condicionada por las políticas culturales y de comunicación ya que en los Estados democráticos suelen estar dirigidas a garantizar la diversidad cultural, a la defensa del interés público y a la protección de la industria audiovisual. En relación con estos objetivos, la producción y distribución audiovisual son objeto de intervención política debido a su función social, pero también, por su papel dentro de la economía, especialmente si se contempla desde la lógica de las industrias culturales que conciben la cultura como un recurso al servicio de la economía. Es decir, a partir de esta lógica, los Estados promueven aquellos bienes culturales y audiovisuales que tienen la capacidad de generar cuantiosos ingresos y por tanto “tendrá que justificar su papel, su función y sin duda, su rentabilidad como una inversión de

Estado” (YProductions, 2009, p. 37). Esta concepción de la cultura promueve su instrumentalización y su privatización con el pretexto de la construcción de instituciones culturales más eficientes. A partir de esta lógica se va introduciendo el discurso neoliberal en las administraciones del Estado, razón por la cual se produce un cambio efectivo en la concepción de la cultura y en el papel que debe jugar en las sociedades (YProductions, 2009, p. 43). Este cambio sitúa al mercado como regulador cultural, en teoría esto podría servir de contrapeso a la ideologización de la cultura y su sumisión a la voluntad política.

Con respecto a la idea del papel regulador del mercado se plantean varias preguntas sobre su transparencia y connotaciones ideológicas, dado que este papel ha ido sustituyendo progresivamente a las que regulan la cultura por políticas que son más económicas que culturales. A partir de esta sustitución se ha instaurado un modelo de gestión cultural en el que el mercado opera como elemento normativizador (YProductions, 2009, p. 43). Este tipo de políticas han incitado la empresarialización de proyectos culturales que tradicionalmente se habían mantenido en los márgenes de la economía. En función de estas consideraciones se pone de manifiesto una evidente contradicción entre los objetivos económicos y culturales que resulta evidente si se atiende al modo en que el neoliberalismo concibe la cultura como motor de crecimiento económico, que a su vez ha propiciado el endurecimiento de las leyes de propiedad intelectual a través de una política legislativa dirigida a maximizar la extracción de beneficios del trabajo creativo-cultural (YProductions, 2009, p. 43).

Las consecuencias de esta concepción de la cultura influyen de manera decisiva sobre la estructura del sector audiovisual, tanto en el modo en que se organiza como en el que evoluciona. En otras palabras, el poder político influye en la producción audiovisual a través de la regulación y de las políticas de fomento (Casero, 2008, p. 34). En el primer caso, la regulación del sector Audiovisual en el Estado Español se ha llevado a cabo a partir de la redacción de leyes como la *Ley del Cine* (2007), que establece normas que regulan la producción cinematográfica a través de medidas como la inscripción en el Registro Administrativo de Empresas Cinematográficas, la calificación de los contenidos por grupos de edades o el establecimiento de cuotas de pantalla mínimas para contenidos producidos en Estados miembros de la UE. En el segundo caso, las políticas de fomento influyen en la producción de documentales ya que la visión económica de la cultura tiene consecuencias

3.2.2 Influencia política sobre el documental

directas sobre cómo y con qué criterios se asignan las ayudas o subvenciones para la producción y exhibición.

En este sentido, la función que deberían desempeñar las políticas públicas es la defensa de una cultura audiovisual propia, compensar las distorsiones y desequilibrios causados por el mercado a través de ayudas, subvenciones, incentivos fiscales, cuotas de pantalla o la financiación anticipada de proyectos por parte de las cadenas de televisión. Sin embargo, su función está cada vez más orientada hacia la promoción de la competitividad del tejido industrial y a la producción de contenidos que sean económicamente rentables. A pesar de que las producciones que consiguen financiación a través de estas vías suelen cubrir entre el 50-60% del presupuesto de producción, el número de proyectos que consigue financiación a través de ayudas o subvenciones estatales es muy bajo.

Según datos del ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales), en 2015 del total de las ayudas sobre proyectos que se concedieron para la producción de largometrajes de nuevos realizadores, documentales o películas que poseyesen un especial valor cinematográfico, cultural o social, 10 fueron para documentales⁵⁸ de un total de los ciento once calificados por el ICAA en ese mismo año. Ante este déficit de financiación pública, la iniciativa privada y particularmente las cadenas de televisión se han situado como una de las principales fuentes de financiación a través de contratos de coproducción y en menor medida a través de la compra de derechos de emisión. No obstante, no se debe olvidar que los criterios de selección y apoyo a los proyectos son distintos de los de las instituciones y medios de comunicación públicos.

3.3 Ecologías y ecosistemas del documental

Los nuevos media y la cultura digital han introducido importantes cambios en la producción de cine documental dando lugar a una nueva ecología del documental (Nash, Hight y Summerhayes, 2014). La producción de documentales ha experimentado un gran auge durante los últimos años en los que se han producido una abrumadora cantidad de contenidos que se identifican como tal. Esta efervescencia puede explicarse a partir del incremento en las posibilidades de acceso a las TIC, que permiten registrar una gran diversidad y pluralidad de imágenes documentales y que a su vez son

⁵⁸ *Boletín informativo. Películas, recaudaciones, espectadores.* ICAA, 2015

publicadas y compartidas siguiendo la lógica de la web social. La vitalidad que atraviesa el escenario de los contenidos documentales también se encuentra relacionada con las posibilidades narrativas e interactivas, así como el tratamiento de imagen con técnicas muy próximas a la animación como la rotoscopia. Además, el acceso a archivos audiovisuales online de materiales libres de derechos supone un rico sustrato a partir del que se nutren los documentalistas en busca de materiales para concebir sus propias creaciones.

Por otro lado, también son destacables los portales de video que hacen relativamente más sencilla las prácticas apropiacionistas de documental. Además de todos estos cambios, el documental es el género audiovisual en el que se están cultivando algunas de las formas más interesantes de participación de los públicos. En este sentido, las posibilidades se han expandido al permitir su involucración en todas las fases de la producción, eso sí, a partir de la idea de un 'núcleo creativo' como se expone en el apartado dedicado a la producción social. Por tanto, el documental se encuentra en una fase de cambios importantes que afectan a las formas de expresión, de narración y de participación de sus públicos, pero que a su vez, plantean nuevas formas económicas, políticas y éticas. En definitiva, desde este panorama se plantea una visión integradora de los cambios e innovaciones que se han desarrollado en el 'ecosistema del documental'.

Continuando con esta mirada ecosistémica, Jon Dovey (2014) apunta que esta nueva ecología se encuentra determinada por las relaciones que se establecen entre el documental y las TIC. Concretamente, observa que estas relaciones afectan particularmente a las dinámicas de colaboración y explotación que analiza desde tres marcos teóricos:

- a) la perspectiva culturalista que ofrece un análisis entusiasta del potencial humano que se habilita en los espacios online.
- b) aproximaciones post-marxistas para entender la economía política de la cultura digital
- c) *framework* de la ecología de medios que analizan los medios de comunicación como sistemas vivientes.

Además de las características de la cultura participativa (Jenkins, 2008): afiliación, expresión, solución colaborativa de problemas y circulación, es necesario tener en consideración como se menciona anteriormente, que la participación se encuentra íntimamente relacionada tanto con

3.3 Ecologías y ecosistemas del documental

nuevas formas del capitalismo, como con nuevas formas de innovación social. Por esto, resulta oportuno preguntarse cuál es el papel del documental con respecto a la participación enmarcada dentro del desarrollo de nuevos modos de ciudadanía mediatizada, ya que éste siempre ha reclamado un lugar dentro de los procesos ciudadanos relacionados con los medios de comunicación (Dovey, 2014).

En relación a las formas de participación a través del documental, Patricia Zimmerman considera que el modo de entender su rol público necesita adaptarse y encontrar su lugar dentro de la cultura participativa a través de la concepción de nuevas *interfaces* del documental para materializar y producir dominios públicos (Cit. en Dovey, 2014, p. 285). Una de estas formas de adaptación es el documental interactivo y las dinámicas que se desarrollan a partir de las redes sociales y en la vida real, que al permitir la participación y la interacción, pueden generar un “dominio público” sobre un hecho particular o acontecimiento. Este tipo de documentales presentan nuevos patrones de conectividad, interactividad y relacionalidad a partir de las que se producen experiencias dinámicas, móviles y generativas, por ejemplo, habilitando formas de contribución a partir de las que los públicos puedan enriquecerlos con contenidos generados por ellos mismos desde cualquier lugar del mundo. Estas características hacen que Dovey afirme que el documental online es contingente, mutable y dinámico porque sus significados se generan a través de las interacciones de los usuarios con el propio documental.

El desarrollo y los avances experimentados en el terreno del software y la programación informática han favorecido notablemente la implementación de las narrativas no lineales y la interactividad en el campo audiovisual. Como se ha visto, el documental interactivo es uno de los campos en los que más se está experimentando e innovando, además de proponer nuevas formas en las relaciones establecidas entre contenidos y públicos. Este punto se relaciona con la tesis de Sandra Gaudenzi cuando señala la importancia de la relacionalidad en el proceso de creación e interacción. Esta autora concibe el documental interactivo como un objeto relacional, un artefacto que demanda de agencia y participación de más de un agente, por lo tanto, no existe como un 'ente' independiente. De acuerdo con esta característica, sostiene que el documental interactivo no se puede analizar a partir de la teoría clásica del cine o el documental porque el análisis de encuadres, ritmo, montaje, o la intencionalidad del autor no es suficiente para esta forma, ya que es ‘otra cosa’ (Gaudenzi, 2011). Debido a estas limitaciones, recurre al *framing* ecológico para analizar este tipo de documentales y

desde el que se propone que las redes están constituidas por agentes vivos, humanos, y agentes no-vivos, *software* y máquinas, que trabajan y se desarrollan juntos. No obstante, a pesar de la amplitud de este marco, también señala que el énfasis en la naturaleza sistémica del documental supone el riesgo de perder de vista cómo es experimentado por las audiencias y los significados que se construyen a partir de él. Por tanto, también considera necesario analizar el documental como modo de recepción. Estas cuestiones conducen a un aspecto que será ineludible: la necesidad de los documentalistas de desarrollar habilidades y conocimientos como “*software designers*”; así lo apuntan autoras como Gaylor (2013) o Yáñez (2012). Esta tendencia también ha sido analizada desde otro campo de investigación interdisciplinar, los *software studies*, que estudian los “sistemas de software” y sus efectos socioculturales, recurriendo a métodos y teoría de las humanidades digitales, así como perspectivas del software computacional.

La ecología del documental saca a la luz otra cuestión fundamental respecto a las dinámicas de colaboración y explotación, según Dovey (2014) el análisis postmarxista de este ecosistema sitúa parte de la atención en la explotación como modelo y no sobre la colaboración. Desde esta perspectiva se establece que el valor es sistemáticamente sustraído de las actividades de los usuarios como se puede comprobar en otras dinámicas paralelas, tal es el caso de el *Big Data*⁵⁹ y la minería de datos cuyo modelo es completamente extractivo. En resumidas cuentas, esta nueva ecología del documental se encuentra determinada por la economía de la atención y por la necesidad de que los públicos desarrollen distintas formas de compromiso con este tipo de productos mediáticos. Por otro lado, también es necesario señalar que la promoción de la participación también se encuentra determinada por la necesidad de agregación de atención para generar valor, pero también por la “democratización” de los procesos de producción en los que se utilizan multitud de recursos de la infraestructura básica común como se especifica en el capítulo dedicado a ello (1.3.4).

Otro de los aspectos fundamentales de la ecología del documental es el referente al desarrollo de un ecosistema co-creativo que transforma el modelo de producción a través de estrategias y dinámicas de participación en las distintas fases del proceso (Dovey, 2014). A partir de estas transformaciones en las dinámicas de colaboración y explotación se están dando forma a nuevos tipos de esferas públicas, redes de solidaridad, así como a nuevos modelos de educación e intervención social.

⁵⁹ **Big data** es un concepto que hace referencia a grandes conjuntos de datos para los que las aplicaciones informáticas tradicionales del procesado de datos son insuficientes para analizarlos o encontrar patrones repetitivos.

3.3 Ecologías y ecosistemas del documental

Estas dinámicas y formas organizativas se sostienen sobre múltiples variantes de la economía del don en las que la reciprocidad del intercambio produce el valor, de este modo hace que el propio sistema sea coherente y significativo (Dovey, 2014, p. 21). En relación a estas cuestiones de índole económica se plantean una serie de observaciones sobre la formación y extracción del valor de los contenidos generados a partir de este modelo de producción.

En primer lugar, el valor generado a través de la participación se puede concretar en términos de reputación, afectividad, capital cultural, social o tecnológico y al mismo tiempo los documentales también pueden generar un valor económico, político y cultural. Pero, por otro lado, lo importante es la reciprocidad en la creación de valor construida a partir de las prácticas desarrolladas por comunidades de interés en el espacio mediático en red. Aquí el valor se forma en pequeños nodos que coordinan, publican y explotan la producción mediática y que permiten que el valor pueda ser abstraído de las actividades e interacciones de los usuarios ya que estas pueden ser rastreadas fácilmente y adjudicarles un pequeño valor para ser vendido a los anunciantes y entidades financiadoras.

En definitiva, Dovey (2014) plantea que en los ecosistemas de producción de documental existen múltiples vías a partir de las que se forma el valor en una red compleja de significación. No obstante, es importante señalar que no se debe asumir que la colaboración y el mutualismo característicos de este entorno impliquen que las relaciones que se desarrollan sean laterales, horizontales o igualitarias. Estas cuestiones pueden ser ejemplificadas a partir del documental colaborativo *Life on a day* (Ridley Scott y Kevin McDonald, 2011), elaborado a partir de contenidos generados por usuarios que son editados por un núcleo creativo en el que los creadores no tienen derecho a participar. De este modo, se produce una forma de colaboración mínima que reporta pingües beneficios a los usuarios que realizan un trabajo fundamental, mientras que el núcleo creativo monetiza todo el trabajo afectivo realizado por los usuarios y capitaliza la repercusión mediática que genera el proyecto. Más aún, el proyecto estableció un acuerdo exclusivo con Youtube en el que la plataforma cedía la infraestructura para desarrollar el proyecto y a cambio incrementa su reputación por albergar este tipo de contenidos independientes. Cabe mencionar que el documental fue estrenado en Sundance y sólo con eso ya adquiere la pátina de “cine independiente”, de este modo Youtube comienza a dejar de ser una plataforma en la que solo se veían videos domésticos (Dovey, 2014).

Otro de los puntos a destacar de la ecología del documental (Nash, Hight y Summerhayes, 2014) es el referente a la ética y a los términos en los que se establece el compromiso con los públicos y con las realidades representadas en los contenidos. Como por ejemplo en lo referente a los derechos de propiedad intelectual o las licencias utilizadas sobre los contenidos.

Según Dovey, estas cuestiones plantean la necesidad de establecer nuevos protocolos éticos y legales para la cultura participativa en los que los términos de la colaboración y explotación sean tan explícitos y transparentes como sea posible, porque el modo en que se llama a la acción, a la participación, resulta central para posicionar el proyecto en un marco social, político o cultural.

Las oportunidades que brinda la proliferación de los ‘medios participativos’ han multiplicado y ramificado su complejidad. Los productores y las personas que forman parte de un proyecto documental necesitan desarrollar códigos éticos transparentes en los que no solo se incluya el modo en que se da crédito a los participantes o el retorno (financiero o de otros tipos) que puedan recibir, sino también de cómo o en qué casos permitir la participación en la creación de significado. La propuesta que realiza Dovey en este sentido se centra en que los documentalistas negocien unos ‘términos y condiciones’ con los colaboradores, participantes, contribuidores y usuarios para encontrar formas de establecer protocolos de compromiso (en términos técnicos, legales, políticos, educativos o comerciales), que además, puedan ser abordados de forma pública y crítica.

La praxis del documental siempre ha requerido protocolos éticos relativos a los hacedores para protegerles contra la explotación del valor del que se apropian los documentalistas durante el proceso productivo. Ahora el documental tiene que reformular estos protocolos para forjar los términos de una economía de la contribución.

(Stiegler, 2010, p. 127, cit. en Dovey, 2014)

Esta aportación resulta necesaria para vincular el documental con un modelo de producción basado en el procomún a partir del nexo común con la economía de la contribución. La producción de documental genera una gran abundancia de bienes y experiencias que no se limitan a los meros contenidos de consumo cultural, sino que también se articulan con los valores haciéndose explícitos a través de diversas formas de participación y compromiso. Lo importante es que los valores que se generan en la economía de la contribución se hacen explícitos y por tanto, pueden ser compartidos.

3.3 Ecologías y ecosistemas del documental

A partir de estos valores, el documental puede cumplir con su rol de producir públicos capacitados para tener una agencia en nuestros mundos compartidos.

En síntesis, la ecología del documental se plantea como marco para entender el complejo sistema emergente que ha propiciado el cambio tecnológico y a partir del que se ha creado un sistema dinámico de piezas interconectadas e interdependientes. Los nuevos conceptos de documental plantean un importante cambio ya que pueden ser concebidos tanto como patrones de interacción, como por dejar de ser objetos estáticos dentro de la ecología mediática. De este modo, cada documental genera un ecosistema local propio que puede aglutinar una gran variedad de usuarios, materiales, tecnologías, procesos, roles y relaciones. Estos cambios implican que el modo de entender el rol público del documental necesita adaptarse para encontrar su lugar dentro de la cultura participativa a través de la concepción de nuevas *interfaces* del documental para materializar y producir dominios públicos.

4. Procomún y producción orientada al procomún

Para llegar a una definición de qué es la producción audiovisual basada en el procomún resulta necesario, en primer lugar, establecer qué se entiende por procomún, ya que su relevancia como metáfora política ha ganado especial relevancia durante los últimos años. Este concepto ha despertado el interés académico por la emergencia de modelos de producción basados en ello, el procomún que presentan indicios de sostenibilidad y parámetros alternativos en la formación del valor. En este caso, se centra la atención sobre el procomún en el campo de la comunicación y más concretamente, relacionándolo con la producción audiovisual.

4.1 Procomún

El procomún es el término que se utiliza en castellano para referirse al de ‘*commons*’, entendido como los bienes compartidos por una comunidad y que designa a los bienes naturales, pero también a bienes culturales y a los que más recientemente se denominan como “comunes digitales”, que se han multiplicado a partir del paradigma digital y las TIC. El origen de la voz castellana puede situarse en el Laboratorio del Procomún, proyecto de investigación interdisciplinar que surge del Medialab-Prado, en Madrid en 2007, y que ha continuado desarrollándose a partir de grupos de trabajo en torno a distintas áreas que contemplan su evolución y adaptación a multitud de entornos y contextos.

La teoría del procomún se ha desarrollado desde distintas disciplinas como el derecho y la economía. En el primer caso, se centra la atención en las condiciones de acceso y la libertad de los individuos para su uso y disfrute. En este campo cabe destacar las obras de L. Lessig (2005) aplicadas a la producción cultural y científica. Por otro lado, la economista Elinor Ostrom focalizó sus investigaciones en los comunes naturales y en los modelos de gobernanza que establecían las comunidades para regular su uso, acceso y preservación (Ostrom, 1990). Benkler (2006) plantea la necesidad de integrar ambas perspectivas ya que considera que el planteamiento de Ostrom presenta ciertas dificultades para ser aplicado a los “comunes digitales” por su inmaterialidad y también porque resulta complicado establecer un “sujeto” o comunidad específica encargados de “gobernar” este procomún digital. Para Benkler resulta más importante centrar la atención en el carácter abierto y libre de las relaciones, y no tanto en la naturaleza no excluible y rival de los recursos, como es el caso de los comunes naturales sobre los que investigaba Ostrom.

4.1 Procomún

Existen múltiples acepciones y visiones del procomún, todas ellas giran en torno a los modelos de propiedad y a la teoría del valor (Lafuente, 2007) y desde una visión amplia e integradora se puede concebir como un sistema social que relaciona a las personas con los recursos de los que disponen y con las formas participativas a partir de las que los gestionan, producen y cuidan (Finidori, 2013). Este sistema se articula a través de tres elementos fundamentales: los bienes comunes, las comunidades y las normas. Los comunes son gestionados y producidos por comunidades que establecen unas normas para su uso y supervisan su cumplimiento efectivo con el fin de hacerlo sostenible. Por tanto, puede ser entendido como la riqueza representada por el conjunto de bienes heredados y creados, que podemos utilizar y modificar para nuestro sustento. Para garantizar su sostenibilidad y poder transmitirlos íntegramente o mejorados a generaciones futuras, las comunidades asumen la responsabilidad de cuidarlos y (re)generarlos.

Fig 4 - Aprendiendo Procomún



Fuente: Carla Boserman (2012) "Paseos, preguntas y búsquedas sobre el Procomún"

Se recurre a este “relatograma” de Carla Boserman por su capacidad de síntesis para explicar y visualizar los aspectos más importantes. Como se puede observar, el procomún es un modelo de gobernanza de los bienes que son de todos y a la vez de nadie, son por tanto distintos a los bienes públicos. Este modelo integra principios éticos sobre la economía y lo individual con lo colectivo, y se sostiene sobre la participación, colaboración de las personas y comunidades en la gestión y producción del procomún. Por otro lado, tiene un modelo de producción propio (orientado al procomún) que ha demostrado en campos como el software libre o la producción colectiva de conocimiento, que puede dejar de ser ‘metáfora’ para convertirse en una realidad que da respuesta a las crisis, situando en el centro del modelo productivo valores de justicia y sostenibilidad, además de otras características particulares que se abordarán específicamente en el siguiente apartado.

Autores como Lafuente (2007) o Bollier (2016) señalan que una de las características del procomún es su invisibilidad o infravaloración en la sociedad capitalista. Esto resulta paradójico, porque a pesar de ello se encuentra presente en lo que Antonio Lafuente (2007) denomina como los 'cuatro entornos del procomún', que corresponden a los ámbitos en los que se ha desplegado la humanidad y que representan una sucesión de adaptaciones a cuatro entornos en los que se continúan librando batallas para delimitar lo público, lo privado y, más recientemente, para abrir un ámbito en el que pueda desarrollarse lo común, a un tiempo independiente y, sin embargo, soporte de los otros dos. Debido a esta invisibilidad o falta de interés, Lafuente explica que la falta de vocabulario para nombrar los comunes es lo que los hace invisibles y por eso considera fundamental nombrarlos para aprender a reclamarlos. Este autor propone una clasificación en función de los distintos tipos de naturaleza:

- **Cuerpo:** El cuerpo nunca tuvo un propietario claro, y no sobran los esfuerzos para evitar que sea instrumentalizado (como súbdito, paciente, fuerza de trabajo, objeto sexual, fábrica de órganos) al servicio de intereses privados.
- **Medioambiente:** El procomún natural es el más obvio de los cuatro e incluye el conjunto de los dones de la naturaleza, todos caracterizados por las cuádruple condición de 1) ser agotables, 2) ser propiedad de nadie (*res nullius*), 3) depender en forma extrema de las nuevas tecnologías, y 4) ser planetarios.
- **Ciudad:** la adaptación a la urbe implica la construcción de una segunda naturaleza, además de la domesticación del espacio y del tiempo. Los flujos que canalizan el habla, los

4.1 Procomún

lenguajes y el cuerpo por hogares, comunas, barrios, comarcas, instituciones, mercados, calles y plazas se interrumpirían sin la defensa de nuevos comunales.

- **Digital:** La cultura, las tecnologías sociales y los movimientos a favor del software y la cultura libre. Este entorno estaría compuesto por los recursos que forman parte de la infraestructura básica común propuesta por Benkler y que se aborda en el siguiente apartado.

A partir de esta aproximación al procomún se puede establecer que Lafuente quiere presentar la extraordinaria complejidad del procomún, pero al mismo tiempo descubrir y mostrar, ya que como sentencia su artículo: “En el régimen escópico característico del conocimiento en la modernidad sólo puede ser creíble lo que sea visible” (Lafuente, 2007, p.8). En esta misma línea, Bollier (2016) plantea el “redescubrimiento del procomún” que por un lado alude a esta necesidad de hacerlo visible, y por otro apunta hacia la relevancia que ha tomado durante los últimos años. No obstante, la pervivencia y el desarrollo del procomún y los modelos productivos basados en él, se encuentran condicionada por los cercamientos al conocimiento, la cultura y las infraestructuras a partir de las que se producen, se distribuyen y se accede a ellos, Boyle (2008) y Linebaugh (2013). Es en este sentido en el que Benkler postula que se está desarrollando una “batalla en torno a la ecología institucional del entorno digital” (2006) donde se pugna entre dos modelos de producción informativa.

A pesar de la importancia de los bienes y recursos que forman el procomún, es necesario aclarar que para que existan y persistan necesitan que una comunidad de personas desarrollen “prácticas sociales y un corpus de conocimiento propios con el fin de gestionar un recurso dado” (Bollier, 2016, p. 22). Por esto mismo, el papel desempeñado por las comunidades es central hasta el punto de que el procomún no puede existir sin una comunidad comprometida que establezca prácticas sociales para su gestión en beneficio de todo el mundo. En este sentido, se puede aceptar que para que el procomún exista, son necesarias prácticas a partir de las que hace el procomún, “el procomún es un verbo” en palabras de Antonio Lafuente. Es fundamental por tanto, recordar que el procomún no hace referencia únicamente a los recursos o bienes compartidos, sino que también resultan indispensable estas prácticas productivas y cuidados que están sujetos a normas y valores. Por otro lado, es conveniente señalar que existen comunidades especializadas que se encargan de la producción de bienes comunes específicos como puedan ser los recursos tecnológicos, bienes culturales, educativos y otros tantos presentes en cada uno de los cuatro entornos.

Otros de los elementos que componen el procomún son las normas establecidas por las comunidades a partir de las que producen recursos, y se protegen y cuidan para que todo el mundo pueda seguir disfrutándolos y usándolos. En lo que refiere al procomún digital, los movimientos sociales a favor del software libre y el código abierto han creado herramientas legales para regular, promover y proteger las cuatro libertades propias del software libre: copiar, estudiar, modificar y publicar las mejoras. Una de las formas de establecer normas y reglas es a través de las licencias que regulan los derechos de propiedad intelectual y que concedan a los creadores especificar que usos permiten sobre sus obras, ofreciendo una mayor flexibilidad que el “todos los derechos reservados” característico del *copyright*.

Las licencias libres tienen su origen en el campo del software y han sido adaptadas para ser usadas en la producción cultural o científica; parten del *copyleft*, que podría definirse como un método general para liberar un programa u otro tipo de trabajo, que requiere que todas las versiones modificadas y extendidas sean también libres y por tanto usen la misma licencia. Las más conocidas son las *creative commons*, inspiradas en la *General Public License* o GPL de la Free Software Foundation, que comparten algunos principios esenciales como la libertad de copia, sin embargo, las licencias de software tratan en general de preservar las cuatro libertades en las que se basa el software libre, mientras que en otros casos pueden restringir dos de las libertades: la modificación y usos comerciales. En términos generales a partir de estas licencias se ha establecido un modelo legal que ampara a los creadores para determinar cuando sus obras pueden ser compartidas (copiadas y redistribuidas) y en los casos que así se establezca, también puedan ser adaptadas (remezcladas, transformadas) o usadas comercialmente, siempre que se cumpla la condición de reconocer y atribuir adecuadamente la autoría, indicar claramente la licencia que se utiliza y en algunos casos señalar si ha sido modificada. Se puede citar como ejemplo de la adaptabilidad de estas licencias el caso de la Licencia Procomún Inalámbrica (*Comuns sensefils*⁶⁰), o los contratos sociales del sistema operativo Debian⁶¹, o del navegador anónimo Tor⁶².

A pesar de que las GPL y las (cc) son las más conocidas, las licencias libres son muy diversas⁶³ y algunas han sido desarrolladas para responder a necesidades específicas de los bienes que se querían

⁶⁰ **Licencia Procomún Inalámbrica (*Comuns sensefils*)** - <https://guifi.net/ca/ComunsSensefils>

⁶¹ **Contrato social de Debian** - https://www.debian.org/social_contract.es.html

⁶² **Contrato social de TOR** - <https://blog.torproject.org/blog/tor-social-contract>

⁶³ **Listado de licencias libres** - <https://www.gnu.org/licenses/license-list.html>

4.1 Procomún

regular, ya fueran bases de datos, documentación, fuentes tipográficas, estándares o formatos de codificación de video. Sin embargo, todas plantean una cuestión central debido al papel desempeñado por las empresas capitalistas que pueden apropiarse de las obras (artísticas, científicas, etc.) y explotarlas comercialmente, configurando una contradicción para el movimiento del software y la cultura libre. También plantea una serie de cuestiones referentes a los valores comunitarios de un procomún dado, por ejemplo, si se parte de la libertad de usar el programa con cualquier propósito” puede suponer un conflicto con respecto a los fines con que se utiliza (militares, corporativistas o fascistas, entre otros). En este sentido, resulta especialmente ilustradora la visión de David García Arístegui (2012), quien considera que “la cultura sólo es libre si se respetan los derechos morales y las licencias con las que los autores difunden sus obras”. En esta misma línea se sitúa Dimtry Kleiner, que invita a trascender el *copyleft* a través del concepto *copyfarleft* (2010) a partir del que propone dotarle de mayor potencial revolucionario, insistiendo en que los trabajadores sean dueños de los medios de producción, de ahí la importancia de la batalla institucional en el entorno red (Benkler, 2006), pero también la preocupación por las condiciones de los trabajadores de la cadena de suministro basada en el colonialismo, la guerra y la explotación y concluyendo que es necesario que las capacidades productivas de la sociedad se dirijan a crear valor social y no beneficio privado (Kleiner, 2010).

Tomando esto como base, propone la licencia de producción de pares o *Peer Production License* (Atribución - Compartir bajo la Misma Licencia - No Capitalista); que permite compartir, copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra, así como también realizar obras derivadas. Esto siempre que se cumpla con las condiciones de atribución, compartir bajo la misma licencia y respetar la cláusula 'No Capitalista' que solo permite la explotación comercial de la obra a “cooperativas, organizaciones y colectivos sin fines de lucro, a organizaciones de trabajadores autogestionados, y donde no existan relaciones de explotación. Todo excedente o plusvalía obtenidos por el ejercicio de los derechos concedidos por esta Licencia sobre la Obra deben ser distribuidos por y entre los trabajadores⁶⁴”.

No obstante, además de las licencias es necesario contemplar que existen otras formas a partir de las que se establecen reglas y normas que afectan al uso y producción de recursos comunes, por ejemplo, las leyes de propiedad intelectual; en este sentido se deben incluir las que regulan aspectos

⁶⁴ **Licencia de Producción de Pares (Versión legible por humanas)** - https://endefensadelsl.org/ppl_deed_es.html

relacionados con la libertad de expresión e información que también se encuentran conectados con el procomún a partir de la esfera pública.

Las normas que establecen las comunidades para la preservación de un procomún determinado también suelen ser interpretadas en términos de “cuidados”. Es decir, disfrutar del procomún de forma consciente implica involucrarse en su cuidado y preservación, así como respetar y promover sus normas de uso. Pero, de igual forma, en ocasiones no solo basta con cuidarlo, sino que también hay que crearlo. La Wikipedia, el *Internet Archive* o los diversos programas de software libre requieren de diversos tipos de contribuciones como pueden ser: la publicación de contenidos, el apoyo económico, comunicativo o moral a partir de los que se nutre y se sustenta este procomún.

Como se ha expuesto anteriormente, el procomún sólo es posible si hay una comunidad comprometida con su mantenimiento, éstas pueden estar organizadas a través de distintas formas como cooperativas de base cultural o tecnológica. Además, generalmente mantienen una cierta interconexión entre las necesidades e intereses de ambas, de modo que la forma organizativa de estas comunidades tiende a ser distribuida y en la que interactúan usuarios, productores culturales o desarrolladores de tecnología (software y hardware).

Otro de los aspectos a tener en consideración es el referente a los valores a partir de los que se articula la comunidad en relación al sistema de gobernanza de un procomún dado, que a su vez están directamente vinculados a las relaciones políticas, sociales y económicas que se desarrollan a partir de los bienes comunes. A pesar de que frecuentemente se sitúe la relevancia del procomún en el cambio respecto al modelo de propiedad o en la importancia de los recursos, Lafuente (2007, p.2) señala que “un bien común no es más que una estrategia exitosa de construcción de capacidades para un colectivo humano”, a su vez, esto se relaciona con la consideración de Benkler sobre la importancia de que el procomún se centre más en las relaciones (abiertas y libres) que en los propios recursos.

Para cerrar este apartado se considera conveniente recordar la importancia de entender el procomún como una práctica a partir de las aportaciones de Lafuente (2008) y Bollier (2016). Así, puede ser entendida como la escala común de valores de la que todos formamos parte; la cultura y las relaciones que construimos entre nosotros mismos y con los recursos; las maneras de estar y hacer

4.1 Procomún

en común. Como práctica depende de habilidades, de flujos de conocimiento, de la colaboración y del aprendizaje. El resultado del procomún es el bien común, la consecuencia de la práctica, que se concreta en el acceso, las capacidades, el bienestar, la prosperidad o la abundancia. Integrando así, la producción económica, la cooperación social, la participación individual y el idealismo ético a partir del que se promueve una teoría del valor más productiva que la de la economía tradicional. De este modo encarna “unos principios amplios (la participación democrática, la transparencia, la equidad y el acceso para uso personal), pero también se manifiesta en modos sumamente idiosincrásicos” (Bollier, 2016, p. 27).

4.2 Infraestructura básica común para la producción audiovisual

La infraestructura básica común para la producción audiovisual está ampliamente desarrollada y permite diseñar proyectos audiovisuales a través de flujos de trabajo basados únicamente en los recursos comunes. La infraestructura en este ámbito ha experimentado un gran avance durante los últimos años en los que ha aumentado tanto el número de recursos como su diversidad, a la vez que se ha mejorado su usabilidad. Esto ha sido posible gracias a la involucración de comunidades, organizaciones y empresas que los desarrollan y mejoran a través del testeado y depuración de su funcionalidad y eficiencia. Es destacable que las libertades que permite el software libre se han extendido sobre el terreno del hardware para trasladarlas a este campo y materializar un ecosistema a partir del que se están llevando a cabo multitud de prototipos e iniciativas innovadoras en las que resulta fundamental el acceso y uso de estos recursos comunes.

Irremediablemente la infraestructura básica de esta nueva institucionalidad forma parte de una nueva manera de poner en práctica la tecnopolítica y la soberanía tecnológica, ya que crea las condiciones para la emancipación tecnológica dotando de una mayor autonomía y libertad para el acceso a la información, así como para la creatividad y la expresión. La ausencia de las restricciones de la infraestructura propietaria, dota también de mayores posibilidades para la innovación y experimentación, pero también para disminuir distintas dimensiones de la brecha digital.

Como ya se ha comentado, muchas veces el procomún es invisible o se considera poco importante y solo se hace visible cuando está amenazado o cuando ya ha desaparecido. En este sentido resulta

importante recordar los intensos procesos de privatización y cercamiento que se están llevando a cabo sobre esta infraestructura. La amenaza del fin de la neutralidad de la red, la mercantilización creciente del acceso, las prácticas extractivas de los proveedores de servicios y los monopolios en el acceso a la información o el reparto del espectro para la retransmisión por TDT, que supuso la desaparición de multitud de medios de comunicación del tercer sector son claros ejemplos de esta tendencia que ejemplifica la acumulación por desposesión. Por otro lado, también cabe señalar como la infraestructura propietaria se beneficia de ciertos recursos de la infraestructura básica común sin realizar ningún tipo de retorno y, planteando con ello, varias preguntas sobre la sostenibilidad y la justicia social. El impacto de la tecnología sobre la desigualdad social es a todas luces uno de los problemas centrales que se puede concretar en dos indicadores. Un informe del Banco Mundial⁶⁵ (2016) señala que por un lado la brecha digital no se ha reducido y en la actualidad un 60% de la población mundial no tiene conexión a internet, mientras que por el otro, el mercado tiende hacia una concentración empresarial y monopolios.

El acceso a la infraestructura de la comunicación (da igual que sea propietaria o comunitaria) resulta insuficiente si se tiene en cuenta la falta de habilidades relativas al uso y aprovechamiento de esta infraestructura para aprovechar los beneficios y mejorar las condiciones de vida, máxime cuando un 20% de la población mundial no ha aprendido a leer o escribir. Por tanto, iniciativas como el *zero rating*, orientadas a aumentar las posibilidades de conexión, no se pueden traducir en una mayor inclusión si no van acompañadas de medidas educativas a lo largo de toda la vida para que se pueda realizar un aprovechamiento real de la infraestructura de comunicación, por otro lado, este tipo de iniciativas han sido rechazadas por países como India por ser contrarias a la neutralidad de la red.

A pesar de la importancia de la infraestructura básica común para la autonomía y la libertad en el acceso y la producción informativa, resulta fundamental revindicar una postura crítica que trascienda el solucionismo tecnológico (Morozov, 2011). No se trata de pensar que gracias a esta infraestructura la libertad de expresión e información estaría garantizada, sino de situar el acento sobre las prácticas de autonomía a partir de las que se producen las condiciones para facilitar el ejercicio de estas libertades. Benkler señala que la infraestructura básica común tiene el potencial de revertir el orden establecido a través del aumento de la flexibilidad que por un lado favorece la

⁶⁵ *World Development Report 2016: Digital Dividends* - <http://www.worldbank.org/en/publication/wdr2016/about>

4.2 Infraestructura básica común para la producción audiovisual

dispersión del poder, pero sin embargo por otro lado general una gran inestabilidad laboral y el debilitamiento del estado del bienestar.

Como se ha visto anteriormente la infraestructura básica común desempeña un papel fundamental para garantizar el acceso y la producción informativa. A continuación, se profundiza en las particularidades y en los recursos que se consideran más relevantes para la producción audiovisual en cada una de las tres capas (Benkler, 2006). Evidentemente, los recursos no son exclusivos de este ámbito, sino que cumplen a un propósito general del acceso y la producción de información, no obstante, en este caso se centra la atención en aquellos recursos más relevantes para la producción audiovisual con la intención de mostrar el grado de autonomía alcanzado hasta la fecha.

4.2.1 La capa física

Dentro de la infraestructura básica común, la red de redes ocupa un papel central con respecto a la producción audiovisual. Como se ha visto anteriormente, internet puede considerarse como un bien común debido a sus características aunque se vea sometida a grandes presiones que ponen en peligro sus principios básicos y las libertades que permite. Dentro de la red de redes se han desarrollado redes ciudadanas descentralizadas e interconectadas de las que *guifi.net*⁶⁶ es un ejemplo paradigmático. Se pueden citar otras iniciativas análogas como es el caso de *Rhizomática*⁶⁷ y *Eticom-Som Connexió*⁶⁸, que, si bien, se basan en la prestación de servicios de telefonía móvil, se han desarrollado a partir de principios análogos a los de la “red abierta libre y neutral” (RALN) a partir de los que los usuarios, ya sean empresas o particulares, se responsabilizan de la construcción y mantenimiento de una red de telecomunicaciones ciudadana. Sus orígenes se pueden encontrar en las formas de dar respuesta a necesidades no cubiertas por los operadores de telefonía e internet a quienes no les resulta rentable invertir en infraestructuras para satisfacer la demanda de pequeños núcleos urbanos, relativamente aislados geográficamente.

⁶⁶ **Guifi.net** es un proyecto tecnológico, social i económico impulsado desde la ciudadanía que tiene como objetivo la creación de una red de telecomunicaciones abierta, libre y neutral basada en el procomún. El desarrollo de esta infraestructura mancomunada facilita el acceso a las telecomunicaciones en general y a la conexión a internet de banda ancha. También, genera un modelo de actividad económica colaborativa, sostenible y de proximidad.

⁶⁷ **Rhizomática** proyecto de construcción de infraestructura alternativa de telecomunicaciones para la población civil sometida a regímenes opresivos, amenazada por desastres naturales o condicionadas por los entornos geográficos. www.rhizomatica.org

⁶⁸ **Eticom-Som Connexió** es un proyecto colectivo y democrático que se organiza desde el territorio con el fin de contribuir directamente al bien común a través de la prestación de servicios de telefonía y acceso a Internet para avanzar hacia una soberanía de infraestructura y servicios de telecomunicaciones - <https://eticom.coop/es/>

Esta red es abierta para que cualquier persona pueda conectarse a internet a través de ella (incluidas empresas o cooperativas que prestan servicios de instalación o mantenimiento como por ejemplo, Sestaferia.net). También es libre al no estar determinada por las restricciones que los operadores y gobiernos imponen sobre la infraestructura y como resultado, promueve firmemente la preservación del principio de neutralidad. Este recurso fundamental de la infraestructura común es un ejemplo modelo de gestión comunitaria y autoconstrucción de infraestructuras de comunicación. En este punto, cabe mencionar ejemplos como puedan ser las redes ciudadanas que se han extendido sobre diversas áreas de la Península Ibérica como en Asturias, Cataluña, Galicia y País Vasco que destacan por su densidad y por haber conseguido sostenerse a través de la participación del voluntariado, las administraciones y empresas colaboradoras.

La capa física también está compuesta por los servidores autogestionados y dedicados a la prestación de diversos tipos de servicios web como *streaming*, P2P, correo, mensajería instantánea, juegos, FTP (File Transfer Protocol), DNS (sistema de nombres de dominio), cámara en red y visualización en directo, VoIP (Voice Internet Protocol) o accesos a Internet a través de *proxy*, entre otros. En el caso que analizamos, cabe destacar servicios basados en estos principios como es el caso de la plataforma G.I.S.S. (Global Independent Streaming Support) que ofrece servicio de *streaming* a medios libres y organizaciones sin ánimo de lucro. Estos servicios, que son posibles gracias a los servidores autónomos, son junto a las redes ciudadanas elementos centrales de la infraestructura básica común y, a fin de cuentas, la materialización de las posturas defendidas desde la tecnopolítica.

Tabla 4 - Componentes de la capa física de la infraestructura básica común para la producción audiovisual

- Internet
- Redes ciudadanas, abiertas, libres y neutrales (RALN)
- Servidores autónomos
- Hardware de código abierto
- Espacios (Media-Labs, centros sociales, hackerspaces)

Fuente: elaboración propia

4.2.1 La capa física

Otro de los elementos decisivos dentro de esta capa es el desarrollo experimentado en el campo del hardware de fuentes abiertas (*open source hardware*, OSHW), entendido como aquel hardware cuyo diseño está disponible públicamente para que cualquier persona lo pueda estudiar, modificar, distribuir, materializar y vender, tanto el original como otros objetos basados en él. Esto ha permitido múltiples proyectos de innovación tecnológica y base social a la vez que ha facilitado la autoconstrucción de elementos relativamente sencillos como piezas que pueden ser impresas en 3D, pero también de otros más complejos como una cámara o un proyector. Aunque en el audiovisual siempre han abundado los ejemplos de herramientas o accesorios autoconstruidos, en el panorama actual esta práctica ha experimentado un llamativo crecimiento por dos factores fundamentales: el acceso a una abundante documentación técnica en forma de manuales, tutoriales o unidades didácticas; y el acceso a través de internet a un mercado global de componentes electrónicos y mecánicos. Cabe destacar en este punto dos piezas emblemáticas dentro del *open source hardware*: Arduino y Raspberrypi. El primero es un microcontrolador de código abierto que es la piedra angular de multitud de dispositivos como las impresoras 3D, así como de estabilizadores y dispositivos de control de movimiento de cámaras como los desarrollados por Dynamic Perception⁶⁹. También es una pieza fundamental en plataformas como Flone⁷⁰, una comunidad online desde la que se promueve el empoderamiento del espacio aéreo a través de la fabricación digital de drones para usos civiles. La otra pieza a la que se hace referencia, la RaspberryPi, es un ordenador de placa simple que también ha posibilitado multitud de proyectos de prototipado de cámaras y de educación para la construcción y estudio del funcionamiento de la fotografía y el video digital. Por otro lado, no está de más indicar que dado su precio relativamente bajo permite asumir riesgos en proyectos ambiciosos como por ejemplo grabar imágenes de la Tierra desde un globo sonda.

En la punta de lanza del desarrollo de la tecnología social en el ámbito audiovisual se sitúan la empresa Elphel Inc. y la cámara Axiom que desarrolla la comunidad Apertus⁷¹. Elphel Inc.⁷² es el primer fabricante de cámaras de hardware abierto desarrolladas por Andrey Filippov en 2001, utilizadas mayoritariamente por diversos tipos de comunidades científicas debido a las posibilidades de adaptación a las particularidades de proyectos de investigación muy diversos. El conocimiento

⁶⁹ <https://www.dynamicperception.com/>

⁷⁰ <http://flone.cc/es/>

⁷¹ <https://apertus.org/>

⁷² <http://www3.elphel.com/index.php>

aportado por Elphel en torno a la construcción de cámaras de código abierto también ha supuesto un gran punto de apoyo para la experimentación y el desarrollo de flujos de trabajo para la producción audiovisual basados íntegramente en tecnologías libres y que, salvando diferencias, se aproximan mucho a los utilizados por la industria audiovisual al permitir que el usuario realice el revelado del negativo digital y los ajustes sobre los parámetros de codificación o compresión para responder a sus necesidades técnicas y creativas, algo que generalmente solo permiten las cámaras cinematográficas. Es destacable en este sentido el trabajo llevado a cabo por Flavio Soares en la realización del cortometraje *Floresta Vermelha*⁷³ (2012) para el que se desarrolló un flujo de trabajo para procesar y editar la imagen RAW – 2K⁷⁴ captada por una Elphel 323 utilizando una diversidad de recursos de software existentes y creando otros propios como se muestra en la gráfica que aparece en el apartado dedicado a la capa lógica.

En todos estos casos las posibilidades que ofrecen estas herramientas de código abierto ponen de manifiesto cómo el libre acceso, modificación y uso facilitan la apropiación de las herramientas, en este caso, dos piezas esenciales para la creación audiovisual. Desde la perspectiva del artesanado, entendido como el oficio y la experiencia que se construye a través del tiempo en un diálogo constante entre los materiales, los problemas y soluciones que ofrecen (Sennett, 2008), este tipo de apropiación sobre las herramientas para la producción audiovisual puede ser entendida como una verdadera apropiación tecnológica que permite ensayar y perfeccionar su manejo. Por otro lado, resulta un ejemplo evidente de cómo estas libertades favorecen la interconexión de comunidades afines que comparten y se benefician de los avances realizados en cada una de las líneas de desarrollo.

En este punto, cabe destacar la investigación y el desarrollo llevado a cabo desde la comunidad Apertus que ha explorado y ha contribuido al desarrollo del uso cinematográfico de las cámaras Elphel, aunque se logró un éxito relativo, esta tiene ciertas limitaciones para ser utilizada como cámara cinematográfica. Gracias a la posibilidad de acceder a su “código fuente” y estudiar su funcionamiento, les ha permitido embarcarse en el prototipado y desarrollo de su propia cámara, la Axiom, que ha sido diseñada para cumplir con requisitos específicos de un perfil de cámara profesional como un sensor 4K Ultra HD y monturas para ópticas de 35mm. En este punto, merece

⁷³ <https://florestavermelha.org>

⁷⁴ **2K RAW** Formato de grabación de video con las dimensiones 1920x1080 píxeles. sin formato de imagen (RAW), es decir, entrega toda la información que puede captar el sensor sin procesar o comprimir.

4.2.1 La capa física

la pena destacar cómo a partir del desarrollo de la cámara Axiom se han producido sinergias entre las comunidades que forman los proyectos de Axiom, Magic Lantern y Dynamic Perception a partir de las que aumenta el potencial de las tres.

Por último, y aunque Benkler no lo incluye dentro de la capa física, considero necesario añadir dentro de este apartado los espacios físicos, ya que resultan esenciales para que los diversos tipos de comunidades puedan organizar y desarrollar su actividad. Entre estos espacios, destacan los Media-Labs, centros sociales autogestionados y *hackerspaces*, que a pesar de no estar dedicados exclusivamente a la producción audiovisual, son un punto de encuentro de comunidades que abordan diversas actividades relacionadas con este tema como pueden ser la investigación y desarrollo, la formación o la propia realización de contenidos. Es obligado recordar el fuerte nexo que existe entre el desarrollo de comunidades y los espacios, ya que estos hacen posible trascender el individualismo del ‘hazlo tú mismo’ poniendo en práctica diversas formas de cooperación y colaboración entre personas y comunidades bajo modos de producción distribuida y del ‘hazlo con otros’. Este es un aspecto fundamental ya que en estos espacios de fabricación también se desarrollan las relaciones sociales que pueden dar lugar al surgimiento de otras comunidades. Por tanto, el acceso a esta capa de la infraestructura fomenta el empoderamiento de la ciudadanía a través de formas de apropiación tecnológica desde las que se promueve una relación distinta con la tecnología que implica dejar de ser meros consumidores para pasar a ser los fabricantes y ofrecer soluciones propias para las necesidades relativas al acceso y producción informativa. Por último, cabe señalar también a los festivales de cine como “espacios temporales” ya que son importantes puntos de encuentro para el intercambio de experiencias y el desarrollo de comunidades desde las que se promueven distintos aspectos de la cultura audiovisual.

4.2.2 La capa lógica

En la capa lógica el software libre ha experimentado un gran desarrollo y en la actualidad se cuenta con todos los programas necesarios para abordar una producción audiovisual, desde la fase de guión hasta la posproducción y exhibición. Los programas libres para la producción audiovisual gozan en la actualidad de las mismas capacidades que los programas privativos y han mejorado notablemente su usabilidad. Además de los programas existen otros recursos comunes como los

formatos y códecs libres que anulan las restricciones de los estándares privativos y permiten que los contenidos puedan ser reproducidos, copiados o reutilizados para realizar obras ⁷⁵derivadas. En esta capa, también se pueden situar los lenguajes de programación, *frameworks* multimedia y librerías a partir de los que se desarrollan los programas con los que se realiza la grabación, transmisión o conversión y que son imprescindibles para permitir futuros desarrollos e innovaciones, fundamentales en proyectos de video en la web. Por último, el *firmware* Magic Lantern citado anteriormente en el apartado dedicado a la ética y la cultura hacker, supone la vanguardia del desarrollo a favor del procomún ya que permite extender las funcionalidades de algunas cámaras DSLR (Digital single-lens reflex camera).

Como se cita anteriormente, en la actualidad se puede desarrollar cualquier proyecto audiovisual utilizando únicamente recursos comunes que permiten que cada usuario opte por el flujo de trabajo que le resulte más conveniente. En la fase de preproducción y guión son varios los programas y servicios web que permiten organizar y desarrollar proyectos audiovisuales, desde servicios web para la escritura colaborativa en tiempo real, realización de *storyboards* o gestión de calendarios y planificación de producción.

Los editores de video y audio, animación 2D y 3D, así como programas de diseño vectorial y edición fotográfica basados en software libre han experimentado una notable mejora en usabilidad y prestaciones durante los últimos años. Entre los existentes destaca el editor de video Kdenlive⁷⁶ que en las versiones más recientes permite abordar proyectos de montaje cinematográfico. En el ámbito educativo también se puede señalar el editor Openshot⁷⁷ que se caracteriza por una interfaz sencilla y por ser una excelente opción para iniciarse en la edición de video o abordar proyectos sencillos. Otros softwares a tener en consideración dentro de este apartado son el editor fotográfico Gimp⁷⁸ y el programa de diseño vectorial Inkscape⁷⁹, en el campo de la producción sonora cabe destacar Ardour⁸⁰ un DAW (*digital audio workstation* o estación de trabajo para audio digital) que permite grabar, editar, mezclar con los requisitos profesionales de músicos, ingenieros de sonido o cineastas.

⁷⁵ **Framework multimedia** ofrece una interfaz de programación de aplicaciones y una arquitectura modular para añadir soporte para nuevos *códecs*, formatos contenedores y protocolos de transmisión. Se usa principalmente en el desarrollo de aplicaciones como reproductores y editores de audio y video, videoconferencias o conversiones.

⁷⁶ <http://www.kdenlive.org/>

⁷⁷ <http://openshot.org/>

⁷⁸ <https://www.gimp.org/>

⁷⁹ <https://inkscape.org>

⁸⁰ <https://ardour.org/>

4.2.2 La capa lógica

Al igual que en el caso de los editores de video, dentro de los programas disponibles se pueden distinguir dos categorías, una orientada a satisfacer los estándares profesionales y otra, que se adapta al usuario medio y que por su sencillez son excelentes recursos educativos.

Tabla 5 - Componentes de la capa lógica de la infraestructura básica común para la producción audiovisual

- Sistemas operativos libres
- Softwares dedicados a la producción y distribución audiovisual
- Protocolos de transmisión de datos
- Códecs y formatos
- *Frameworks* multimedia
- CMS (content management system)
- Repositorios de código, aplicaciones y scripts
- Servicios web (hosting, *streaming*, P2P, correo, mensajería instantánea, FTP, DNS, VoIP o accesos a Internet a través de *proxy*, *redes sociales federadas*)
- *Firmwares*
- Lenguajes de programación

Fuente: elaboración propia

Mención aparte requiere el programa Blender⁸¹, por representar uno de los mejores ejemplos del potencial que tienen el software libre en la producción audiovisual. A día de hoy es una opción que cumple con los requisitos para una edición y posproducción profesional, tanto en animación 3D y juegos, como en edición de vídeo, composición o etalonaje. Blender es un caso paradigmático en el que se puede observar cómo se ha desarrollado una extensa y diversa comunidad en torno una herramienta básica para la creación audiovisual.

El origen de este software se encuentra en una compañía holandesa de videojuegos que en 1999 apostó, en una primera fase, por el desarrollo de una herramienta de creación 3D que fuese gratuita, ligera y multiplataforma que hiciera accesible el modelado y la animación a nivel profesional. Este planteamiento supuso una gran aceptación entre la comunidad de creadores que contribuyó a conseguir la financiación y los inversores necesarios. Gracias al apoyo recibido lanza a través de la empresa NaN (Not a Number) su primer producto comercial “Blender Publisher”. Aunque fracasó y perdiendo el apoyo de inversores, su director general, Ton Rosendaal, quiso en aquel momento

⁸¹ <http://www.blender.org/>

aprovechar el potencial de las sinergias creadas en torno a esta primera aventura y convirtió NaN en la Fundación Blender, con el objetivo de continuar desarrollándolo desde la lógica del software libre, como un proyecto de código abierto sustentado sobre distintos tipos de aportes de las personas que forman la comunidad de usuarios y desarrolladores. Pero para liberar el código de esta herramienta al dominio público era necesario comprar los derechos que habían adquirido los inversores privados sobre él, por este motivo se lanzó una campaña para recaudar los 100.000 euros necesarios para compensarles y así poder liberar la herramienta. Esta cantidad fue recaudada en tan solo 7 semanas y, gracias a este éxito, desde 2002 Blender usa la licencia GNU-GPL pasando a ser uno de los buques insignia del software libre en la animación 3D. Un aspecto central de la “comunidad Blender” es la división entre usuarios y desarrolladores que plantea la cuestión de cómo se puede integrar o involucrar a los usuarios en el propio desarrollo del software. Por este motivo, desde la Fundación se promueven a través del *Blender Institute* proyectos abiertos a la participación en los que los usuarios y desarrolladores trabajan codo con codo y a partir de esta relación se incrementa la eficiencia del programa y la adecuación del programa a las necesidades del usuario final.

Blender es un ejemplo paradigmático de cómo se puede generar un ecosistema productivo basado en una herramienta libre para la producción audiovisual y la prestación de servicios en torno a la producción de animación 3D. En el modelo de desarrollo de Blender se puede observar perfectamente cómo un recurso común que es puesto a disposición de las comunidades de usuarios y desarrolladores puede generar una gran cantidad y diversidad de bienes comunes y servicios que a su vez repercuten directamente sobre el mejoramiento de la herramienta y dota de mayores capacidades creativas a la comunidad de usuarios. En una entrevista personal con Rosendaal, se le plantea la pregunta: “¿Necesita la industria audiovisual a Blender?” A lo que responde: “Quizá lo más relevante no sea que la industria pueda 'necesitar' una herramienta como Blender, sino si Blender y sus comunidades 'necesitan' a la industria”⁸² (2012). Rosendaal plantea así que la producción audiovisual puede desarrollarse al margen de la industria manteniendo unos estándares de calidad y profesionalidad equivalentes y por tanto, hace evidente que el futuro y el desarrollo del audiovisual no tiene por qué estar determinado únicamente por la industria y sus intereses.

⁸² Entrevista personal concedida por T. Rosendaal a KinoRAW y Apertus en el marco de la Blender Conference 2012.

4.2.2 La capa lógica

Además de los programas específicos para la edición y posprocesado de video y audio, existen otros recursos de gran utilidad como los *frameworks multimedia* GStreamer⁸³ o VLC⁸⁴, cuyo código se usa para crear reproductores, grabadores o editores de video, así como puede usarse para decodificar al vuelo ficheros o para hacer *streaming*, que además de su aplicación convencional, también puede utilizarse para distribuir una señal de video a las distintas pantallas que podamos encontrar en un set de rodaje.

Otro proyecto de código abierto importante para el desarrollo de softwares es FFmpeg⁸⁵ para la creación de programas y librerías que permiten grabar, convertir y hacer *streaming* de video y audio. Este software incluye la librería libavcodec que es utilizada por programas como Kdenlive o Blender para realizar conversiones de formatos y otras tareas.

Más allá de los programas específicos para la producción audiovisual, es necesario contemplar los lenguajes de programación que son indispensables para audiovisuales interactivos y multimedia como los *webdocs*. Los lenguajes de programación desempeñan un papel central en la mejora de herramientas libres, la posibilidad de personalizar el programa a través de la programación con lenguajes informáticos como Python⁸⁶, abre un campo de experimentación en el que cualquier aficionado puede poner en práctica sus ideas y servirse de las que otras personas han publicado. Otro ejemplo de la versatilidad de los lenguajes de programación lo podemos encontrar en las posibilidades de integración de elementos de distinta naturaleza como video, gráficos, datos, texto, etc. que permite el lenguaje básico en el que está 'escrita' la red, el HTML que en su versión más reciente (HTML5) permite el uso de etiquetas <video> y <audio> a partir de las que se pueden integrar estos elementos en el propio código informático, en lugar de un enlace. En este punto es necesario mencionar la lucha que se está llevando a cabo porque este lenguaje adopte códecs o contenedores libres como Theora, VP9 o Matroska⁸⁷.

Dentro de la capa lógica, merecen una mención aparte los lenguajes Pure Data⁸⁸ y Processing⁸⁹, que están siendo ampliamente utilizados en proyectos interactivos y multimedia. Pura Data tiene como

⁸³ <http://gstreamer.freedesktop.org/>

⁸⁴ <https://www.videolan.org/>

⁸⁵ <http://www.ffmpeg.org/>

⁸⁶ <http://www.python.org/>

⁸⁷ **Listado de códecs libres y abiertos** - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_open-source_codecs

⁸⁸ <https://puredata.info/>

⁸⁹ <http://processing.org/>

característica que es un lenguaje de programación visual que hace más accesible la programación para no iniciados, permite que artistas y desarrolladores creen sus propios softwares de un modo gráfico, sin necesidad de escribir líneas de código. Actualmente se usa para procesar y generar sonido, video o gráficos en 2D o 3D entre otros. En esta misma línea se encuentra Processing que además de ser un lenguaje de programación es a su vez un entorno de programación que al mismo tiempo se ha convertido en una comunidad online de la que forman parte muchos perfiles profesionales que la usan para aprender, prototipar y producir contenidos.

4.2.3 La capa de contenidos

La capa de la infraestructura básica común compuesta por los contenidos goza de una gran vitalidad y se ha visto notablemente incrementada gracias a las contribuciones de creadores de todo el mundo que publican contenidos propios utilizando licencias libres. Además, esta capa también se nutre de todas las obras que forman parte del dominio público por voluntad del propio autor o porque sus derechos exclusivos hayan expirado y pasen a formar parte de este procomún. En esta capa, los archivos y colecciones audiovisuales accesibles a través de internet son elementos fundamentales a partir del que se estructura y organiza una clasificación; etiquetación que permite que los usuarios puedan filtrar búsquedas para consultar los contenidos que albergan, en este sentido también merece la pena señalar la curaduría realizada por usuarios que seleccionan en función de distintos criterios (artísticos, educativos, históricos, etc.), en este caso, se puede citar como ejemplo *The public domain review*. Estas fuentes son esenciales para multitud de prácticas artísticas e informativas que se nutren de los archivos audiovisuales, ya que permiten acceder y copiar los contenidos que albergan para ser reutilizados en la realización de obras como puedan ser documentales, remezclas, vídeos musicales o cualquier otro género. En este campo cabe mencionar algunos ejemplos que demuestran la vitalidad de esta capa, como por ejemplo: Archive.org, Hamaca, Europeana, Doc Next Network, Wikimedia o la Colección Prellinger entre tantos otros. Por otro lado, no se debe olvidar la importancia de los documentos sonoros y de los numerosos bancos de recursos para la edición sonora como librerías de sonidos, efectos o filtros.

Por otro lado, aunque se centra la atención sobre los contenidos audiovisuales, también forman parte de esta capa otros contenidos tales como bibliografía, documentación de proyectos, cursos online, guías didácticas y tutoriales que suponen un recurso fundamental para el aprendizaje y el

4.2.3 La capa de contenidos

desarrollo de habilidades comunicativas y de producción de mensajes en cualquier género o formato. De igual modo, también se incluyen en esta capa otros contenidos que son útiles para distintos tipos de proyectos audiovisuales, y que en este caso estarían representados por recursos gráficos, modelos en 3D o *rigs* de animación (esqueleto virtual a partir del que se puede animar el movimiento de un personaje u objeto). Por último, cabe también destacar la importancia de los datos públicos, *datasets* y filtraciones de información reservada como contenidos informativos “en bruto” que suponen una fuente informativa de gran valor para el periodismo de investigación y de datos.

Tabla 6 - Componentes de la capa de contenidos de la infraestructura básica común para la producción audiovisual

- Obras audiovisuales de todos los géneros y formatos
- Archivos audiovisuales
- Recursos educativos (bibliografía, documentación de proyectos, cursos *online*, guías didácticas y tutoriales)
- Otros contenidos para la producción audiovisual (gráficos, modelos en 3d, rigs)
- Datos públicos y filtraciones

Fuente: elaboración propia

A modo de resumen se puede convenir que la relevancia de la infraestructura básica común para el acceso y la producción informativa se basa en la capacidad de acceso y uso que otorga a usuarios y creadores, pero también en la posibilidad de contrarrestar los discursos hegemónicos de las industrias culturales y de los medios de comunicación que deciden sobre quién dice qué a través de los signos culturales clave de nuestro tiempo (Benkler, 2003). Pero para que esta sea verdaderamente efectiva, resultan necesarias otras medidas encaminadas a la capacitación y alfabetización que no solo incidan en el desarrollo de habilidades para acceder, seleccionar y producir información, sino que también permitan conocer los modos en los que las multinacionales tecnológicas influyen sobre las instituciones de los estados democráticos y cómo afectan a sus derechos y libertades. Por esto, resulta fundamental la defensa y promoción de una infraestructura básica común en la que los usuarios sean los encargados de gestionarlas y de garantizar que los beneficios que aportan repercutan en la sociedad y no en intereses privados. Por otro lado, cabe destacar las posibilidades que supone esta infraestructura para la innovación y para el desarrollo de

otras formas de entender la relación con la tecnología a partir de las que no solo se ofrecen soluciones a problemas concretos, sino que también implican un replanteamiento de la importancia de una infraestructura libre y autónoma para la persecución de objetivos relacionados con el cambio social.

4.3 Economías del procomún

A pesar de la cantidad y diversidad de recursos que componen las tres capas de la infraestructura básica común para la producción audiovisual e informativa, es pertinente considerar la posibilidad de plantear la existencia de una capa “económico-financiera” que permite dar viabilidad a proyectos al margen de las vías de financiación tradicionales. Esta consideración se basa en el auge de iniciativas basadas en la economía social y solidaria para la financiación de proyectos, como por ejemplo a Goteo.org, una plataforma de financiación colectiva y colaboración distribuida a través de aportaciones monetarias y de otros tipos, para dar soporte a proyectos orientados al procomún, en el que como resultado de los aportes realizados por colaboradores e impulsores, se produce un retorno individual y colectivo. Otros de los ejemplos que invitan a la conceptualización de esta cuarta capa serían las cooperativas de servicios financieros Coop57 o Fiare. Del mismo modo cabe considerar las diversas formas de redes de intercambio, cooperativismo y mutualismo que han permitido la producción de un sinnúmero de proyectos audiovisuales, y por tanto, son una parte de la estructura fundamental para impulsar y sostener proyectos audiovisuales orientados al procomún.

Desde una perspectiva más amplia se puede hablar de “economías del procomún”, que a pesar de encontrarse relacionadas con la economía colaborativa, presentan diferencias esenciales. Este modelo económico ha experimentado un gran auge durante los últimos años y precisa de aclaraciones ya que frecuentemente se confunde con otros modelos como la economía solidaria o la social. De hecho, se le atribuyen una serie de características que deben ser problematizadas (Rodríguez Singh, 2015). En este sentido, se considera que las plataformas de servicios de intercambio se construyen sobre comunidades, cuando en realidad son mercados de intercambio. También se estima que dentro de estas plataformas se lleva a cabo un consumo consciente, que fortalecen los lazos comunitarios o que desplazan el capitalismo, sin embargo, se puede comprobar a golpe de vista cómo los modelos de empresas que se sitúan dentro de este modelo, son altamente centralizados, fomentan la precariedad y restan soberanía a las personas. En definitiva, se atribuye a

4.3 Economías del procomún

la economía colaborativa haber creado un nuevo modo de producción, cuando en realidad es una mutación del sistema económico hacia el capitalismo netárquico.

Las investigaciones sobre la economía del procomún como las llevadas a cabo desde Medialab-Prado consideran que esta se basa en la creación de bienes comunes y en las actividades económicas que se pueden generar en torno a ellos. En términos generales se puede establecer que trata de integrar lo público con lo privado y lo común, a través de la organización de la producción y del consumo, de la toma de decisiones, la financiación y las infraestructuras, con el objetivo de buscar la sostenibilidad. Como se puede observar en la gráfica que se presenta más adelante, dentro de este tipo de economía se insertan otras formas y recursos como el *crowdfunding* abierto, los préstamos P2P, la economía social o la economía del bien común entre otras. El análisis de estas prácticas económicas enmarcadas dentro del procomún permite visibilizar cómo se produce una tensión entre la voluntad de mantener el carácter mayoritariamente no mercantil de la actividad, visibilizando otras fuentes de valor más allá del monetario, y la necesidad de garantizar ingresos a las personas que contribuyen.

Fig. 5 - Economías del procomún



Fuente: Medialab-Prado (2014)

Dentro de este apartado también se puede incluir el cooperativismo de plataforma (Scholz, 2016), cuyos principios se fundamentan en la propiedad colectiva, el pago decente o la transparencia y portabilidad de los datos. Como apunta Mayo Fuster en el prefacio a la edición en castellano de Scholz, esta forma de cooperativismo se centra en la condición laboral de las personas que contribuyen al procomún a través de sus actividades y también en la creación de cooperativas como vía para garantizar la propiedad.

4.4 Producción audiovisual orientada al procomún

Una vez definido el marco teórico a partir del que se puede entender el procomún y su puesta en práctica en el campo audiovisual, se procede a continuación a definir el modelo productivo de contenidos audiovisuales que se orienta al procomún. Resulta necesario en este punto establecer una diferenciación entre “producción orientada al procomún” y “producción entre pares (iguales) basada en el procomún”, Bollier (2016) señala al respecto que la primera puede considerarse como el modelo fundacional de la segunda y señala el modelo de producción que siguió GNU/Linux como un referente fundamental a partir del que se cuestionan principios esenciales de la economía capitalista. Este modelo se caracteriza por demostrar que la interacción entre individuos guiados por un interés común (el desarrollo de un sistema operativo libre en este caso) puede generar riqueza sin la necesidad de que sus actividades se dirijan al mercado. Más aún, la riqueza que se genera no es únicamente económica, ya que la producción de un recurso común implica necesariamente el desarrollo de relaciones sociales complejas que a su vez son las que hacen que dicho recurso exista, se mantenga y se mejore (Bollier, 2016, p.23).

El término “producción entre iguales (o entre pares) basada en el procomún” fue introducido por Benkler en 2002⁹⁰, quien posteriormente expande su definición en *La riqueza de las redes* (2006). Este concepto ha sido abordado en el estado español por autores como Florencio Cabello (2012) o Mayo Fuster (2013) desde distintas perspectivas. En el primer caso a través del análisis de cómo se lleva a cabo un proyecto de traducción entre pares basado en el procomún, precisamente de la citada obra y también sobre la plataforma de financiación colectiva Goteo. En el segundo caso, Fuster

⁹⁰ *Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm* (Benkler, 2002)
<http://www.yalelawjournal.org/article/coases-penguin-or-linux-and-the-nature-of-the-firm>

4.4 Producción audiovisual orientada al procomún

promueve una línea en la que se investiga la formación de valor a través del Proyecto P2Pvalue⁹¹ orientado a entender las condiciones que favorecen la producción entre pares basada en el procomún.

A partir de las aportaciones de estos autores y del propio Benkler se puede establecer que éste representa un tercer modo de producción caracterizado por ser “Una nueva modalidad de organización productiva radicalmente descentralizada, cooperativa y no privativa; basada en recursos y productos compartidos entre individuos extensamente distribuidos y difusamente conectados que cooperan sin depender de directrices mercantiles o de órdenes jerárquicas” (Benkler, 2015, p.98). Por otra parte, Cabello (2012) matiza que la expresión “producción entre iguales” abarca “un subconjunto de prácticas productivas basadas en el procomún [...] que dependen de una acción individual autodeterminada y descentralizada, y no asignada jerárquicamente”. Y por otro lado, la expresión “basada en el procomún” alude a que “la característica de las empresas cooperativas que describo [es que] los insumos y productos del proceso son compartidos, de manera libre o condicional, en un marco institucional que los hace igualmente disponibles para que todos los usen a discreción” (Benkler, 2015, p.100, cit. en Cabello, 2012).

Desde el proyecto P2P Value se han establecido una serie de criterios para tipificar la producción entre iguales basada en el procomún a partir del que se está construyendo un directorio (*Commons-Based Peer Production Directory*) de diversos tipos de iniciativas que siguen este modelo productivo y que casi alcanza las 400 entradas. Los criterios según los que Fuster (2016) establece si las iniciativas se inscriben dentro de este modelo son los siguientes:

1. Producción colaborativa, acción y producción intencional que generan recursos
2. Entre iguales (“peers”)
3. Procomún con la voluntad de contribuir al interés colectivo, generalmente de acceso libre
4. Debe ser replicable o capaz de producir un trabajo derivado: “forkabilidad”⁹²

Además de estos criterios para discernir este modo de producción de otros, también se puede diferenciar por unos principios propios. En primer lugar, las tareas deben ser modulares, es decir

⁹¹ **Proyecto P2P Value** - <https://p2pvalue.eu/>

⁹² **Fork** (en inglés) es una bifurcación que en el ámbito del desarrollo de software se refiere a la creación de un proyecto en una dirección distinta de la principal u oficial tomando el código fuente del proyecto ya existente.

deben poder ser divisibles en módulos o componentes que puedan ser producidos independientemente y así hacer posible que el trabajo sea realizado de forma asíncrona. Otro de los principios es el relativo a la granularidad que permite que personas con diferentes niveles o capacidades puedan trabajar juntos realizando pequeños o grandes aportes en función de sus intereses y motivaciones. Por último, cabe destacar que para que la producción entre iguales basada en el procomún sea exitosa debe tener bajos costes de integración de los módulos que se han producido, otro factor para mejorar el resultado es el establecimiento de mecanismos de supervisión sobre los aportes y un procedimiento de integración modular.

La producción basada en el procomún tiene múltiples beneficios que son propios de este modelo productivo y que además le dotan de una buena cimentación para su sostenibilidad. La libertad que permite el acceso a la infraestructura básica común supone ya de por sí una gran ventaja que además se complementa con la capacidad de adaptar los recursos a las necesidades del usuario y del proyecto (para amoldarlo a personas con funcionalidades diversas, traducirlo a lenguas minoritarias, etc.). Por otro lado, este modo de producción permite un alto grado de especialización prácticamente en cualquier dirección, desde las impresoras 3D o cortadoras láser, hasta ortopedia biónica, cámaras cinematográficas o una maquinaria agrícola. En el campo audiovisual, esta especialización se desarrolla en cada uno de los procesos de creación y exhibición. Otro de los beneficios a tener en consideración es el referente a la voluntad de que ese procomún perviva durante el tiempo y se pretende garantizar de que sea así a través de normas y cuidados para defenderlo contra las amenazas y mejorarlo. Además, también permite la interdisciplinariedad y la participación individual en varios proyectos de forma simultánea y con esto se propician la creación de *clusters* tecnológicos. Por último, la revisión es un factor fundamental a tener en consideración en este modelo productivo por la alta eficiencia que supone llevar a cabo esta actividad a través de la participación distribuida de pares desde cualquier parte del mundo y la facilidad de reportar errores o riesgos.

En este caso, se analiza la puesta en práctica de la producción orientada al procomún en el ámbito audiovisual. Nótese que se opta por la utilización de “orientada a”, por otro lado, también se plantea la conveniencia de limitar la expresión “entre iguales” a ciertos aspectos y casos concretos que se explicarán a continuación. En primer lugar, cabe resaltar la pertinencia de optar por la expresión “orientada a” porque esto implica que en la producción audiovisual no siempre es necesaria la

4.4 Producción audiovisual orientada al procomún

utilización de bienes comunes. Mientras que el resultado de la actividad puede dirigirse al procomún, por ejemplo, a través de la publicación de contenidos con licencias abiertas.

Se pueden ofrecer como ejemplos algunas prácticas de producción audiovisual que se basan en el procomún porque es esencial para la realización de los contenidos. En este caso se hace referencia a todos los géneros y formatos que utilizan materiales de archivo que son de dominio público o utilizan licencias libres. Por otro lado, y relacionándolo con las “nuevas ecologías del documental” (ver apartado 3.3), se puede establecer que debido a la creciente importancia del software y la programación informática en la realización de proyectos documentales es necesario tener en consideración que la realización de este tipo de contenidos requiere la utilización de diversos recursos de la capa lógica de la infraestructura básica común. Por tanto, en estos casos si se podría considerar que la producción está basada en el procomún. Por el contrario, en aquellos proyectos en los que no se utilizan estos recursos, pueden dirigirse al procomún si así lo especifican sus productores.

Por otro lado, cabe analizar cómo se lleva (llevaría) a cabo una “producción entre iguales” en el ámbito audiovisual. Es conveniente establecer una diferenciación fundamental, la producción entre iguales no se corresponde con el concepto de “producción colaborativa” o “participativa”. Para diferenciarlos, resulta útil recurrir al “Esquema general del *crowdsourcing* (Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz, 2012) en el que un núcleo creativo junto a expertos son quienes impulsan, definen los objetivos y toman decisiones organizativas y artísticas dirigidas a promover la participación de un colectivo de personas que contribuyen con su trabajo al desarrollo de elementos concretos del proceso creativo establecidos por el núcleo. Se pueden tomar como ejemplos las obras *Man with a movie camera. The remake*⁹³ y *The Johnny Cash Project*⁹⁴, para mostrar cómo en estos casos el modelo de producción se aproxima mucho al de producción entre iguales basado en el procomún. Aunque el resultado no es un recurso común, son un ejemplo modélico de la producción entre iguales en el ámbito audiovisual. Recordamos que estos dos ejemplos están realizados a partir de las aportaciones descentralizadas de usuarios que sumadas y editadas forman las obras finales. A pesar de que en términos generales no se puede considerar que el *crowdsourcing* y otras formas de economía colaborativa sean formas de producción orientadas al procomún, se puede establecer algunas excepciones como la plataforma Goteo, ya que uno de los requisitos que establece para que

⁹³ <http://dziga.perrybard.net/>

⁹⁴ <http://www.thejohnnycashproject.com/>

los proyecto que quieran financiarse a través de esta plataforma deben estar orientados al procomún, es decir, el resultado – total o parcial – del proyecto debe ser un bien común.

Se pueden citar algunos ejemplos de producción entre iguales basada en el procomún en la realización de contenidos audiovisuales, pero también de elementos que forman parte de las capas física y lógica de la infraestructura básica común para la producción audiovisual. Entre los contenidos se puede citar el *The pirate cinema*, un collage⁹⁵ cinematográfico generado a partir de la actividad en la red P2P con el propósito de ofrecer una exploración estética del potencial de la arquitectura P2P. Otro ejemplo es el representado por la plataforma el Centro de Medios Independientes Indymedia⁹⁶ que fue la primera del mundo en llevar a la práctica un modelo abierto de publicación de noticias cuyo origen se sitúa en las protestas contra la OMC que tuvieron lugar en Seattle en 1999. A día de hoy continúa siendo una red participativa a partir de la que periodistas y medios independientes ofrecen coberturas informativas alternativas a la de los medios corporativos y gubernamentales. Otro de los ejemplos en los que se hace evidente este modelo productivo es en la construcción y mantenimiento de archivos y repositorios de video online, en este sentido se pueden recordar los ejemplos citados anteriormente como Archive, Europeana o Wikimedia. Cabe mencionar videotecas especializadas en distintos tipos de contenidos como The Global Lives Project⁹⁷, construida a partir de las contribuciones de colaboradores de todo el mundo para fomentar la empatía entre culturas o también Remix the commons⁹⁸, un portal en el que se documentan e ilustran las ideas principales y las prácticas del movimiento de los comunes.

Como se ha citado en varias ocasiones, la producción entre iguales basada en el procomún es una de las características principales del modelo de desarrollo de software y hardware libre y en el resto de recursos que forman parte de la infraestructura básica común. Tomando como ejemplo Blender, o cualquier otro programa libre, se puede observar cómo se llevan a la práctica los principios de la producción entre iguales. Son destacables en este sentido, la modularidad, la granularidad y los bajos costes de integración que se pueden observar en el desarrollo de este programa. Los aportes que puede realizar la comunidad de usuarios y desarrolladores se clasifican en distintas categorías en función del grado de especialización requerido para cada uno de ellos. Además de estos aportes,

⁹⁵ <http://thepiratecinema.com/>

⁹⁶ <https://www.indymedia.org/es/>

⁹⁷ <http://globallives.org/>

⁹⁸ <http://www.remixthecommons.org>

4.4 Producción audiovisual orientada al procomún

los usuarios también pueden contribuir a través del reporte de errores (*bugs*), proponiendo mejoras sobre la usabilidad o creando diversos tipos de materiales como *plugins* o tutoriales. Este modelo de producción también se pone en práctica en el campo del hardware, así como en la investigación y desarrollo. Se puede citar como ejemplo de la modularidad, granularidad y facilidad de integración entre los proyectos Apertus, KinoRAW y *Floresta Vermelha*, que han trabajado en la investigación y desarrollo de flujos de trabajo con hardware y software libre para la producción cinematográfica.

A partir de los ejemplos presentados se puede abordar una de las cuestiones principales en torno a la sostenibilidad del procomún y sobre las formas organizativas de este modelo productivo. Benkler identifica tres variables que hacen que una experiencia de producción social sea viable (Benkler, 2015, pp. 99-106) que en este caso estarían representadas por la “maquinaria física” y la información, el conocimiento y la cultura existentes, cuyo coste marginal es cero. No obstante, es importante señalar, como indica Cabello (2012), que el éxito de la producción entre iguales basada en el procomún depende de un tercer rasgo que permite aprovechar los dos anteriores: la adopción de arquitecturas técnicas y organizativas que faculten el acopio e integración de contribuciones. Teniendo en cuenta estas consideraciones, se quiere insistir en el modo en que la modularidad y granularidad son características fundamentales para propiciar la viabilidad y sostenibilidad de los proyectos. Especialmente cuando se trata de una “granularidad fina”, en referencia al menor tamaño de la tarea y del tiempo requerido para colaborar, ya que cuanto más fina sea, “mayor será el universo de potenciales participantes y menor será la necesidad de ofrecerles incentivos significativos” (Cabello, 2012, p. 207).

La producción audiovisual orientada al procomún se plantea, por tanto, como un modelo de gobernanza para la producción audiovisual a partir del que se ensancha el procomún a través de las relaciones sociales, los contenidos e infraestructuras. Este modelo se caracteriza por sustituir la lógica de mercado, en la que la innovación está determinada por la competencia, por otra basada en la cooperación. Tiene también como rasgos característicos una estructura en forma de red distribuida que se organiza a través de nodos interconectados y también por la formación del valor al margen de la lógica de la rentabilidad monetaria (Ver: P2PValue⁹⁹). Esto implica que gracias a la articulación social para la producción colaborativa y coordinada, se pueden realizar proyectos que no son rentables desde una perspectiva de mercado. Las comunidades desempeñan un papel

⁹⁹ **P2PValue** <https://p2pvalue.eu/>

esencial en este modelo ya que crean sus propias infraestructuras técnicas a partir de las que se construyen alternativas que trascienden la virtualidad. También crean espacios comunitarios y de experimentación, que además de desarrollar una intensa actividad a través de distintos tipos de redes, fomentan los encuentros presenciales en los que se refuerzan las relaciones.

La cultura se transmite y modifica de generación en generación a través del aprendizaje y la reapropiación subjetiva de los contenidos. En el contexto actual de la producción, resulta necesario añadir que esta reapropiación y aprendizaje no atañe únicamente a los contenidos, sino que también debe serlo de los modos y medios de producción. La infraestructura común para la producción audiovisual es un ejemplo destacable por su capacidad de habilitar espacios, códigos organizativos, infraestructuras y relaciones sociales basadas y orientadas al procomún, que ejemplifica cómo los individuos y las comunidades pueden producir en su propio interés. De este modo, el procomún plantea un posicionamiento político y moral a partir del que se desarrolla una subjetividad que se expresa a través de la defensa de derechos fundamentales y en el desarrollo de un modelo de producción cooperativa que persigue la desmercantilización de las relaciones sociales, la comunicación, el conocimiento, la tecnología y la cultura. Esta subjetividad recoge y desarrolla los aportes recibidos desde múltiples experiencias comunitarias que heredan las aspiraciones, experiencias y prácticas de movimientos sociales anteriores transformados por las posibilidades sociotécnicas de las tecnologías de la información y la comunicación que permiten pensarse y actuar a través de redes distribuidas en las que se ponen en práctica formas de inteligencia colectiva a partir de las que se generan patrones emergentes de adaptación colectiva.

Por tanto, la producción orientada al procomún puede considerarse como el ensayo de un modelo productivo que persigue la sostenibilidad basándose en el desarrollo de unos modos, estructuras e infraestructuras de producción al margen de los ritmos y tiempos impuestos por los sistemas industriales y que no se limitan a crear contenidos, sino que también persiguen el bien común a través de garantizar el acceso, fomentar las capacidades individuales y colectivas a partir de las que se dan condiciones para crear prosperidad y abundancia. En este modelo productivo se puede observar el modo en que se pone en práctica una triple articulación entre las tecnologías libres de base social, la cultura libre y el procomún (Estalella Fernández, Rocha, & Lafuente, 2013). Las tecnologías y los contenidos constituyen un bien comunal por sí mismos, mientras que al mismo tiempo son una infraestructura material imprescindible para la producción del procomún. De este

4.4 Producción audiovisual orientada al procomún

modo, la cultura libre es una fuente de inspiración para repensar la producción cultural, su economía política y sus formas de organización (Nanclares, 2013). Se trata, en definitiva, de un modo de producción, que a pesar de la dependencia y de la explotación de empresas de infraestructuras tecnológicas y servicios, aprovecha el ecosistema de recursos comunes poniendo en práctica principios que son coherentes con ideales de justicia social, libertad y desarrollo sostenible.

II - Investigación

1. Estudios previos en torno al procomún audiovisual

A pesar de que el procomún ha sido ampliamente abordado desde distintos ámbitos de la economía, el derecho y la cultura, cabe destacar que son escasos los estudios realizados que relacionen procomún y comunicación, y más concretamente en el ámbito de la producción audiovisual.

Destacamos varios precedentes de esta investigación que han afrontado la producción entre iguales basada en el procomún. En primer lugar, la investigación *Models emergents de sostenibilitat de continguts audiovisuals en l'era digital: Noves formes de publicitat I altres fonts de sostenibilitat* (Berlinguer, Martínez, Fuster y Subirats, 2012), a partir de las que se trata de identificar modelos de sostenibilidad de la creación colaborativa y procomún de contenidos audiovisuales, prestando especial atención a las distintas modalidades de uso de la publicidad.

Otro referente esencial es el trabajo realizado por Florencio Cabello *La riqueza de las redes en la educación universitaria: “Traducción entre iguales basada en el procomún”* de *The Wealth of Networks* (2012) en el que aborda esta forma específica de producción. Aunque en este caso se centre en otra disciplina, la traducción. Este es sin duda un precursor que ha resultado de gran utilidad para trasladar el análisis de este modelo productivo al audiovisual.

Otra obra fundamental para esta tesis es *La riqueza de las redes* (2006) en la que Yochai Benkler investiga el impacto económico, política y cultural de las redes de comunicación basadas en internet que ya anticipó en el artículo *La economía política del procomún*, (2003). En estos aportes, resulta especialmente relevante el análisis económico a partir del que se establece como las redes potencian un modelo productivo que genera riqueza a través de la puesta a disposición de bienes comunes de distinta naturaleza en lo que ha denominado como “economía de la información en red” en contraposición a la “economía de la información industrial”. Esta forma económica conlleva la creación de una esfera pública en red, ya que permite que muchas más personas participen en la producción cultural y comunicativa, contribuyendo así a la extensión de redes sociales más amplias y diversas. Resulta igualmente enriquecedora la preocupación de este autor por señalar las amenazas que limitan el desarrollo de la economía de la información en red y la batalla en torno a la ecología institucional del entorno digital.

Por otro lado, también se tienen muy en consideración las actividades y publicaciones realizadas por el Free Culture Forum y Xnet. La *Carta para la innovación la creatividad y el acceso al conocimiento* (2010), *Modelos sostenibles para la creatividad en la era digital* (2010) y su informe *Experiencias de crowdfunding en el estado español y Cataluña: principales características, retos y obstáculos* (2012). Además de las publicaciones, el Foro internacional para la cultura libre ha sido un punto de encuentro crucial para la organización y construcción de un marco global para la acción y el establecimiento de una agenda común que anticipaba temas relacionados con la cultura libre, el acceso al conocimiento, la democracia en red y la tecnopolítica.

Para la redacción de esta tesis también ha resultado de suma importancia la contribución de Antoni Roig que trata sobre la producción audiovisual colectiva y el proceso de apertura en el cine explorada en el libro *Cine en conexión: producción industrial y social en la era "cross-media"* (2009), así como en los artículos *Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento* (2011) y *¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea* (2012), publicado en la "Revista de comunicación y nuevas tecnologías, Icono 14", en los que disecciona el estudio de la cultura participativa vinculada al audiovisual; los nuevos *media* como contexto de interrelación entre los medios emergentes y tradicionales; las nuevas formas de producción independiente y autoproducción desde la perspectiva industrial y social.

No obstante, a pesar de que todos los referentes mencionados tratan cuestiones directamente relacionadas con las planteadas en esta tesis, cabe señalar la inexistencia de aproximaciones o estudios previos específicos sobre la producción audiovisual basadas en el procomún. Se afronta por tanto, el reto de elaborar un marco teórico que recoja aportes pertinentes para establecer una base teórica desde la que explicar y analizar la importancia del procomún dentro de la producción informativa y en concreto, de la audiovisual. Dada la diversidad y complejidad que entrañan los dos conceptos claves de esta tesis: procomún y producción audiovisual, se considera imprescindible tener en consideración los aportes de distintas disciplinas como la economía política, los estudios culturales, el procomún, los nuevos *media* y la tecnopolítica, que por otro lado, se especifican en el apartado dedicado a las fuentes documentales.

1. Estudios previos en torno al procomún audiovisual

Por último, cabe insistir en la originalidad de esta aproximación a la producción audiovisual teniendo en consideración cómo el modelo basado u orientado al procomún supone cambios fundamentales en aspectos centrales de la producción audiovisual como son la organización, la propiedad, el concepto de autoría o la gestión de derechos de autor entre otros. Se pretende por tanto, realizar una modesta aportación al conocimiento a través de la visibilización y el análisis de las prácticas productivas que se sirven de y al mismo tiempo generan bienes comunes.

Consideramos oportuno en este punto, rescatar lo que señala Mayo Fuster en la introducción a la edición en castellano de *La riqueza de las redes* (Benkler, 2015) en la que reflexiona en torno a la relevancia de la producción colaborativa señalando que el principal mensaje de esta obra decía: “¡Eh! Aquí está pasando algo y no es anecdótico. Aumenta los potenciales de libertad y autonomía y desplaza el equilibrio de poderes entre mercado, Estado y sociedad civil” (Fuster, en Benkler, 2015, p.24). Esta observación resulta fundamental para esta tesis, ya que a partir de ella se plantean las dos preguntas sobre las que pivota el discurso: cómo afecta a la producción audiovisual la emergencia de este modelo productivo basado en el procomún y cómo se relaciona con modelos económicos alternativos como la economía social y solidaria.

2. Objeto de estudio

Esta tesis se plantea desde el interés por llevar a cabo un análisis del procomún en el campo de la comunicación y concretamente sobre la producción audiovisual. Exactamente , el objeto de estudio es “la producción orientada al procomún en los documentales realizados en España”.

Se pueden establecer varios elementos a partir de los que se plantea la pertinencia de este objeto de estudio. Por un lado, se ha observado un incremento en el uso de licencias libres sobre los contenidos audiovisuales. Este hecho sirve de punto de partida para analizar y relacionarlo con otra variable con la que *a priori* mantiene cierta afinidad: el modelo de producción. Por otro, también se ha visto un auge en las formas de producción colaborativa y financiación colectiva de proyectos audiovisuales, que a su vez están relacionadas con el aumento de contenidos y que plantean una nueva forma de relación entre productores y sus públicos. Aunque en la producción cultural y audiovisual siempre han existido formas de producción colaborativas, el cambio de paradigma tecnológico las ha amplificado cuantitativa y cualitativamente.

En este sentido, se toman como referentes el modelo de producción del software libre y proyectos enciclopédicos como Wikipedia. Estos son ejemplos del desarrollo de la producción colaborativa que han aprovechando las oportunidades facilitadas por las tecnologías de la información y la comunicación. En estos casos, los modelos de producción cultural colaborativa y distribuida suponen una gran diferencia con respecto al modelo de producción industrial (cultural o tecnológica), que se fundamenta en el incremento de la participación y el potencial que tiene la acción cooperativa y coordinada. Este modelo productivo favorece el surgimiento de la economía de la información en red (Benkler, 2006) caracterizada por su organización y producción a través de mecanismos radicalmente distribuidos y no mercantiles que no dependen de estrategias privadas, y que, por otro lado, es más eficiente que el modelo de la economía de la información industrial.

Se procura por tanto, analizar cómo se está desarrollando este modelo de producción informativa y cultural en el ámbito audiovisual, en el que se ponen en práctica distintas formas de colaboración y participación en las distintas fases de creación y difusión de contenidos audiovisuales. De igual modo, también se quiere relacionar cómo afectan estos cambios a la democracia y la economía. Se trata en definitiva, de analizar el modelo productivo basado u orientado al procomún que resitúa en el centro del modelo valores basados en la justicia y la solidaridad, permitiendo que los bienes resultantes de la actividad productiva puedan ser libremente accedidos o utilizados. Es en este sentido en el que se considera que la producción “se orienta al procomún”. Ahora bien, la producción también se lleva a cabo basándose en la utilización de múltiples y diversos tipos de recursos comunes, en este caso se considera que “se basa en el procomún”.

La producción audiovisual es en sí un proceso complejo en el que intervienen multitud de variables económicas, culturales, tecnológicas, laborales y políticas. A su vez, el procomún presenta una complejidad en la que se interrelacionan los recursos comunes, las comunidades que los producen y los usan, que a su vez establecen normas y reglas para gestionarlos y protegerlos. Dada la amplitud y diversidad de los contenidos audiovisuales, así como de las particularidades de cada género, se plantea la necesidad de delimitar con mayor precisión el objeto de estudio para así poder analizarlo con mayor detalle. Por este motivo, se restringe la producción a un género concreto: el documental. Esta elección se fundamenta sobre sus características particulares que *a priori*, parecen presentar un mayor grado de afinidad con valores propios del procomún como la colaboración o la justicia social. Para concretar más aún el objeto de estudio se limita geográficamente al estado español. Por

2. Objeto de estudio

tanto, teniendo en cuenta estas consideraciones se establece que el objeto de estudio de esta tesis es **la producción orientada al procomún en los documentales realizados en España.**

3. Objetivos

En términos generales, los objetivos de la investigación tienen una doble finalidad. En primer lugar se trata de describir qué es la producción audiovisual orientada al procomún e identificar sus características principales. En segundo lugar, se plantea la necesidad de analizar y explicar cómo se pone en práctica, así como cuáles son los motivos que impulsan a los productores y personas involucradas en el proceso de creación y distribución a dirigir su producción al procomún. El propósito de este abordaje es el de ofrecer un panorama de este fenómeno para hacerlo visible, ya que como se menciona anteriormente, prácticamente no existen estudios analíticos específicos en este área. Precisamente por ello, se considera relevante para el campo de la comunicación tener en consideración las condiciones y las consecuencias de la emergencia de este fenómeno emergente por la adaptación de la producción cultural e informativa al cambio de paradigma tecno-económico y por las posibilidades que ofrece para el desarrollo de modelos económicos y productivos que han sido poco estudiados o entendidos desde las instituciones públicas.

3.1 Objetivos generales

- Conocer en qué medida se ha desarrollado el procomún en el ámbito audiovisual
- Analizar cómo se pone en práctica el modelo de producción orientado al procomún en el ámbito audiovisual y más concretamente, en los contenidos documentales
- Explorar las posibles relaciones entre procomún y documental
- Identificar cuáles son las motivaciones de los productores para usar y producir recursos comunes
- Examinar cómo se organiza la producción teniendo en consideración la colaboración de los públicos
- Determinar qué papel desempeñan las comunidades que se forman en torno a los proyectos en las distintas fases de la producción
- Sondar estas prácticas en el contexto de la producción audiovisual en España

3.2 Objetivos específicos

- Examinar cómo se financian los proyectos audiovisuales orientados al procomún
- Relacionar el valor de los contenidos documentales con su función social
- Analizar el modelo de propiedad en los contenidos y medios de producción
- Indagar en las formas de retorno para autores que dirigen su producción al procomún
- Evaluar en qué medida los productores se sirven del procomún audiovisual
- Precisar para qué se usan los recursos del procomún
- Observar el papel e importancia de la infraestructura básica común para la producción
- Identificar qué recursos tecnológicos son considerados fundamentales para la producción
- Determinar qué formas de participación establecen los productores con respecto a las comunidades que se forman en torno a los proyectos en cada una de las fases de producción

4. Preguntas de investigación

En función de los objetivos planteados se formulan las siguientes preguntas que dirigen la investigación llevada a cabo:

- ¿Qué es la producción audiovisual orientada al procomún?
- ¿Cómo se pone en práctica este modelo productivo en la producción de documentales?
- ¿Qué relaciones se pueden establecer entre el procomún y la producción documental?
- ¿Cómo es el modelo organizativo en este modo de producción?
- ¿Qué papel desempeñan los públicos dentro del modelo organizativo?
- ¿Cuál es la posición de los autores que orientan su producción al procomún con respecto a las relaciones de producción contemporáneas?
- ¿Qué tipo de relaciones de producción se desarrollan en este modelo?
- ¿Cuáles son las motivaciones de los productores para llevar a la práctica un modelo productivo orientado al procomún?

5. Hipótesis

5. Hipótesis

1. Los productores que orientan su producción al procomún son sujetos políticos que se articulan a través de la creación de nuevas instituciones para la gestión comunitaria de recursos culturales y tecnológicos.
2. La producción y gestión del procomún en el ámbito audiovisual es la base material sobre la que se erige este sujeto político.
3. La producción orientada al procomún supone un tercer modelo de producción, distinto del modo de producción social, que aun siendo minoritario, supone un cambio cualitativo político y económico que apenas ha sido estudiado en el campo audiovisual.
4. El *crowdfunding* ha supuesto un punto de apoyo fundamental para el desarrollo de este modelo productivo, aunque es insuficiente para mantenerlo.
5. La infraestructura básica común dota a los productores de una mayor autonomía para la creación y la innovación.

6. Metodología y planteamiento de la investigación

Para la realización de la investigación se ha recurrido a tres metodologías a partir de las que se persigue alcanzar una definición y comprensión del objeto de estudio.

- a) Revisión bibliográfica
- b) Metodología cuantitativa
- c) Metodología cualitativa

Debido a la falta de estudios previos específicos y a la complejidad de este campo de análisis, se plantea la necesidad de diseñar una metodología que combine el análisis cuantitativo y cualitativo para abarcarlo en todas sus dimensiones. La intención de este abordaje metodológico es la de integrar ambas metodologías para buscar una posible complementariedad de los resultados. De este modo, se persigue alcanzar a describir el objeto, así como poder ofrecer una explicación analítica de su importancia.

El planteamiento de esta investigación requería realizar, en primer lugar, una revisión de fuentes documentales para elaborar un marco teórico en el que se apoyará el análisis de los resultados obtenidos en la investigación cuantitativa y cualitativa. En la elaboración de esta tesis se ha

planteado desde el principio la necesidad de realizar una exhaustiva revisión bibliográfica para redactar un corpus teórico que diese cuenta de las distintas corrientes teóricas desde las que se ha estudiado la producción audiovisual. Se plantea así, una aproximación al procomún partiendo desde la economía crítica de la cultura y la comunicación y los estudios culturales. Por otro lado, se ha considerado oportuno recurrir a los estudios sobre los nuevos *media* y la cultura digital, pero desde una perspectiva también crítica apoyada en la tecnopolítica y las visiones críticas de la tecnología, poniendo especial atención a la transición de las industrias culturales a las industrias creativas. En este punto se establece un paréntesis para atender a abordar la producción de documentales situándola dentro del marco de las industrias culturales y la cultura digital. Seguidamente, se aborda el procomún para ofrecer un panorama de las distintas aproximaciones y de sus elementos principales en el ámbito audiovisual. A partir de estos, se plantea una definición de producción orientada al procomún y una aproximación al modo en que se lleva a cabo en el ámbito estudiado. En suma, el marco teórico pretende complejizar la producción audiovisual teniendo en consideración los aportes de cada una de las corrientes teóricas expuestas, para establecer así una base sólida y diversa a partir de la que se puede interpretar el modelo de producción audiovisual orientado al procomún.

Las fuentes bibliográficas utilizadas para la elaboración del marco teórico pueden clasificarse en los siguientes ejes:

- Economía crítica de la comunicación y la cultura: Ramón Zallo (2011, 2013 y 2016) Christian Fuchs, (2016), Nicholas Garnham (2011), Philip Schlesinger (2011), Gaetan Tremblay (2011)
- Estudios culturales: David Hesmondhalgh (2010), Jaron Rowan, Clemencia Rodríguez (2011),
- Economía: Yochai Benkler (2003, 2006 y 2015) y Elinor Ostrom (1990 y 2007)
- Procomún: David Bollier (2016), Antonio Lafuente, Elinor Ostrom, Medialab-Prado, Rubén Martínez
- Documental: Stella Bruzzi (2000), Bill Nichols (1991), Sandra Gaudenzi (2013), Kate Nash, Craig Hight y Catherine Summerhayes (2014), Carl Plantinga (2014), Antonio Weinrichter (2004)
- Nuevos media y cultura digital: Antoni Roig (2009 y 2011), Amparo Lasen y Héctor Puente (2011),

6. Metodología y planteamiento de la investigación

- Tecnopolítica y soberanía tecnológica: César Rendueles (2012), Eugeny Mozorov (2011), Byung-Chun Han (2013), Richard Stallman (2004), Pekka Himanen (2001), Alex Haché (2014)

Por otro lado, se considera oportuno incluir en este apartado la participación los siguientes espacios de debate y reflexión en torno al procomún:

1. Festival Zemos98 (Sevilla)
2. Free Culture Forum (Barcelona)
3. Hackerspace Rancho Electrónico (México DF)

Todo esto ha proporcionado un enriquecimiento del conocimiento a partir de la socialización de experiencias y proyectos culturales que se sostienen y se orientan al procomún.

6.1 Metodología cuantitativa

Una vez definido el marco teórico se plantea la aproximación metodológica cuantitativa a partir de la que se busca obtener datos generales para ofrecer una descripción del modelo de producción que ponen en práctica los productores que publican contenidos documentales usando licencias *creative commons*.

Esta primera fase de la investigación está orientada a obtener datos que contribuyan a esclarecer los motivos por los que los autores optan por este modo de producción. De igual modo se pretende identificar datos generales sobre el perfil de los productores, el uso y producción de recursos comunes y el papel desempeñado por las comunidades que se forman en torno a cada uno de los proyectos. Por tanto, el objetivo de esta fase de la investigación es obtener información básica sobre la muestra que se presenta más adelante, para así obtener indicadores sobre la validez de las hipótesis que se definen a través de la medición del uso y producción de recursos comunes, los modos y modelos de organización y financiación, así como las formas de participación y colaboración.

La muestra está formada por productores y distribuidores de documentales realizados en el estado español que publican sus contenidos con licencias libres. Para llevar a cabo este muestreo se establece un primer criterio: la utilización de licencias libres sobre los contenidos.

Ya que no existe un repositorio único que aloje todos los contenidos que utilicen estas licencias, se ha elaborado una base de datos a partir de la observación y exploración de este universo para identificar los nodos a través de los que se financian, publican o exhiben los contenidos expuestos a continuación:

- Los **festivales de cine creative commons**. Desde su primera edición en Barcelona en junio de 2011 este festival se ha replicado en otras 7 ciudades del estado español, su principal característica es que únicamente programa obras que utilicen estas licencias. Es destacable la labor de curación de contenidos para la programación. Los documentales ocupan un lugar destacado dentro de cada edición, entre todas las ediciones que se realizan en el estado español se alcanza la cifra de veinticinco documentales.

- **Goteo.org** es una red social de financiación colectiva de diversos tipos de proyectos orientados al procomún. Desde su nacimiento en 2011 el número de proyectos dirigidos a la producción de documentales ha crecido constantemente y en el momento en que se realiza la selección (junio de 2014) se contabilizan cincuenta documentales que han conseguido financiación a través de esta plataforma. La selección se realiza filtrando los proyectos de documental que hayan conseguido financiarse desde el origen de la plataforma.

- **Vimeo** es una red social centrada en videos producidos por las personas que forman parte de ella. Una de sus principales características es que permite el uso de licencias creative commons y que a partir de su motor de búsqueda se pueden recuperar resultados en función del tipo de licencias. Además, se añaden otros dos filtros que se ajustan a los criterios necesarios para incluirlos dentro de la muestra: a) producidos en el estado español y b) etiquetados como documentales. A partir de estos filtros se obtienen treinta y cinco resultados.

6.1 Metodología cuantitativa

- **Verkami** es una plataforma de financiación colectiva que acoge proyectos de diversos tipos, gracias al uso de etiquetas como #documental y #licenciaslibres se pueden filtrar los proyectos para obtener los resultados que se ajusten a estos criterios. De este modo se han recuperado un total de veintiún títulos que cumplen con estas características.

- **Eguzki Bideoak** es un referente a nivel estatal por ser pionero en la distribución y producción de películas documentales de carácter social y político con licencias libres y cuenta con un catálogo de más de ciento veinte títulos de diversas nacionalidades de origen.

- **Internet Archive** es una organización sin ánimo de lucro destinada a preservar historiales web y contenidos multimedia. Cuenta con una sección de imagen en movimiento en la que se encuentra “community video” que es el referente para este tipo de contenidos. En ella figuran veintisiete obras producidas en el estado español. Aunque todos ellos también se encuentran alojados en otras plataformas.

A partir de los criterios de selección de la muestra se obtienen resultados que pasan a integrarse en una base de datos que recoge información básica sobre los documentales y sus productores. Cuenta con ciento treinta y siete entradas, clasificadas según el nodo a partir del que se accede y en las que se incluyen una ficha técnica, URL de los contenidos publicados y una vía de contacto con los productores y directores.

Para la obtención de los datos se elabora un cuestionario online que se organiza en torno a los tres elementos del procomún: los recursos, las comunidades y las normas. Consta de cincuenta preguntas con respuestas cerradas, y otra serie de preguntas abiertas para dar la posibilidad de que los participantes aporten aquellos datos que consideren oportunos. Está dividido en los siguientes bloques temáticos:

- 1) perfil
- 2) recursos no monetarios
- 3) recursos comunes que producen
- 4) recursos monetarios
- 5) comunidades y formas de participación
- 6) normas y valores

Para facilitar la participación en la muestra se plantea la conveniencia de publicarlo online a través de la plataforma Google Forms. El tiempo de respuesta es de 25´ minutos aproximadamente. Para obtener las respuestas se realiza una plantilla de carta de presentación de la investigación y se personaliza individualmente para invitar a la participación. El contacto se realiza a través de correo electrónico en sucesivas tandas hasta alcanzar un índice de participación que alcanza cuarenta y seis respuestas sobre las ciento treinta y siete entradas que forman la muestra. El primer envío solicitando la participación se realiza en junio de 2014, y se vuelve a realizar en octubre del mismo año y debido a un índice de respuestas insuficiente. Por ese motivo, se decide volver a revisar los nodos para identificar proyectos y contenidos publicados durante ese tiempo. Se vuelve a realizar la invitación a la participación en enero de 2015, en junio y en noviembre del mismo año, fecha en la que se da por concluida esta fase de investigación.

6.2 Metodología cualitativa

Como se expone con anterioridad, se considera fundamental complementar la información obtenida a partir de la aproximación cuantitativa con una metodología cualitativa que permita indagar con mayor profundidad las hipótesis planteadas en relación a sus motivaciones y las particularidades de la puesta en práctica del modelo de producción orientado al procomún.

La herramienta metodológica a la que se recurre en este caso es la entrevista en profundidad estructurada, para la que se elabora un cuestionario de veinte preguntas dirigidas a los productores y directores de los proyectos de la muestra.

El cuestionario está dividido en tres bloques, a partir del primero se quieren recoger datos relativos al perfil de las empresas; el segundo se centra en el papel que desempeña el procomún en sus prácticas productivas y, por último, el tercer bloque aborda cuestiones relacionadas con las percepciones y prácticas relativas al documental. Las preguntas son formuladas aportando primeramente una contextualización para evitar ambigüedades. No obstante, cabe destacar que en la mayoría de los casos existe una relación previa con las personas entrevistadas por haber coincidido en diversos espacios y encuentros relacionados con los temas abordados en la entrevista (como el Festival ZEMOS98 o el BccN), hecho que facilita identificar con mayor claridad la intencionalidad

6.2 Metodología cualitativa

de la mayoría de las preguntas. En cualquier caso, durante la entrevista se trata de adaptar y de aportar un contexto específico para cada caso.

A partir de esta herramienta se recogen las opiniones de personas representativas para el objeto de estudio que ofrecen una valiosa y rica información a partir de la que se puede describir con mayor detalle los procesos micro y mesosociales (Orozco Gómez & González Reyes, 2012). Se trata, por tanto, de obtener datos concretos de cara a validar las hipótesis planteadas.

El muestreo para el análisis cualitativo es intencionado y la selección de la muestra se realiza a partir del establecimiento de los siguientes criterios para elegir aquellos productores o distribuidores más relevantes para esta investigación.

- Que hayan mantenido una actividad estable en torno a la producción o distribución de contenidos durante los tres años anteriores al inicio de esta investigación (2012).
- Que publiquen los contenidos que realizan utilizando licencias libres.
- Que en su actividad productiva incluya investigación o desarrollo de tecnologías o infraestructuras libres.

A partir de estos criterios se realiza la siguiente selección:

- **Eguzki Bideoak**: Esta distribuidora y productora de documentales con sede en Pamplona, ha sido pionera en el desarrollo de modelos económicos basados en la economía social y orientados al procomún. Además de desarrollar una actividad estable desde 2009, ha impulsado junto a Nodo50.org el proyecto Makusi.tv, una plataforma de *hosting* y *streaming* de video a través de internet basadas en tecnologías libres.
- Festival de Cine Creative Commons **BccN** (Barcelona) ha sido el primer festival de cine de licencias libres del mundo y se ha replicado tanto en el estado español, como en el extranjero, jugando un papel decisivo en la visibilidad de estos contenidos. En 2016 ha celebrado su séptima edición y se ha convertido en un referente de la exhibición y del debate en torno a la cultura libre.

- **Metromuster** es una productora independiente establecida en Barcelona que desde 2003 produce recursos que se caracterizan por su planteamiento crítico de la realidad urbana y que utilizan el audiovisual como herramienta política. *NO-RES. Vida i mort d'un espai en tres actes* (2012) supuso una apuesta en la que se pusieron en práctica la financiación colectiva y donde se ensayaron vías alternativas de producción y distribución audiovisual. Desde entonces, han continuado trabajando en esta línea y han cosechado varios galardones por sus trabajos *Ciutat morta* (2014) y *NO-RES*.

- **ZEMOS98** es un colectivo de Sevilla que cuenta con una amplia trayectoria en la que se han desarrollado proyectos culturales y multidisciplinares de manera continua, abierta y colaborativa. Han organizado durante diecisiete años el festival ZEMOS98. Coordina la red internacional Doc Next Network con la que han desarrollado proyectos como *Remapping Europe, a remix project* o *European Souvenirs* a partir de los que apoyan las ideas de acceso, cultura libre y educación expandida en la que los medios digitales juegan un papel crucial.

- **A navalla suíza** es una empresa gallega dedicada al diseño de proyectos basados en la web. Sus integrantes han desarrollado diversos *webdocs* y otros contenidos web que permiten distintos niveles de participación.

- **Tierravoz** es una empresa radicada en Gijón que produce documentales y otros contenidos, también desarrollan campañas de comunicación y actividades formativas. Consideran la comunicación como una herramienta para mejorar en el ámbito social y cultural. Conciben la producción audiovisual como una forma de expresión que ayuda a fortalecer los logros.

- **Quepo.org** es una productora y empresa de comunicación radicada en Barcelona cuyos integrantes se definen como activistas de la comunicación a favor de la transformación con enfoques de sensibilización y emancipación. Producen audiovisuales para diversos movimientos sociales y ONGs, además de proyectos propios. Sitúan su actividad dentro de la economía social y orientan su producción hacia el procomún.

6.2 Metodología cualitativa

Además de estos casos, se contempló la posibilidad de incluir a otros como:

- Dentera.net: colectivo multidisciplinar de proyectos basados en el conocimiento abierto.
- Left Hand Rotation: colectivo artístico multidisciplinar que desarrolla proyectos de video, instalaciones, intervenciones urbanas o *performances*.
- Montenoso: un proyecto que quiere dar visibilidad a los montes comunales, aprender de sus mecanismos de uso y gestión.
- Goteo.org: plataforma de financiación colectiva para proyectos orientados al procomún.

Finalmente, no se integraron por motivos relacionados con la disponibilidad (Left Hand Rotation); por discontinuidad en su actividad (Dentera.net); o porque la producción de documentales es una actividad secundaria o solo da soporte para su financiación (Montenoso y Goteo.org).

A continuación, se detalla la fecha y el nombre de las personas entrevistadas:

Personas entrevistadas	Lugar	Fecha
María Yáñez y Berto Yáñez Socios fundadores	Sede de A navalla Suíza (Santiago de Compostela)	Junio de 2015
Andreu Meixide Co-director	Oficinas del Festival BccN (Barcelona)	Junio de 2015
Lucas Tello Miembro del colectivo	Sede de ZEMOS98 (Sevilla)	Julio de 2015
Xavier Artigas Director de documentales	Sede de Metromuster (Barcelona) y videoconferencia	Junio y sept 2015
Pablo Zareceansky Director de documentales	Sede de Quepo (Barcelona) y videoconferencia	Junio y sept. 2015
Aitor (Eguzki Bideoak) Miembro del colectivo	Videoconferencia (Pamplona)	Octubre de 2015
Carmen Comadrán Directora	Sede de Tierravoz (Gijón)	Enero de 2016

Las entrevistas se realizan en la sede de la empresa u organización de cada uno de los participantes, salvo la excepción de Aitor (Eguzki Bideoak) que por cuestiones de disponibilidad se recurrió a la videoconferencia. Debido a la extensión de la entrevista, para la que se requerían en torno a dos horas, en algunos casos se ha dividido en dos sesiones por cuestiones relacionadas con la disponibilidad de las personas entrevistadas. En el resto de los casos, se realiza una breve pausa aproximadamente a la mitad de la entrevista. Se realiza un registro sonoro a partir del que se realiza las transcripciones que serán utilizadas para la extracción de resultados y el análisis.

Una vez concluida esta fase, se elabora una tabla de codificación organizada en función de los aspectos concretos que se quieren conocer a partir de cada una de las preguntas. A partir de esta tabla, se extraen los datos e informaciones más relevantes para esta investigación y que resulta de gran ayuda para la redacción de los resultados obtenidos a través de esta metodología.

7. Limitaciones

Las principales limitaciones encontradas se hallan en la dificultad de identificar la totalidad de documentales publicados que utilizan licencias libres. Como se explica anteriormente, esto se debe a que las obras se ponen a disposición a través de distintos nodos y, por tanto, no existe un repositorio único que contenga un catálogo completo. En este mismo sentido, la constante actividad productiva supone que si se llevase a cabo una revisión de los nodos consultados, se podría comprobar como la muestra ha aumentado en número. En cualquier caso, debido a que la publicación de contenidos con licencias libres es una práctica minoritaria dentro de la producción audiovisual, se considera que la muestra obtenida es lo suficientemente representativa para analizar el objeto de estudio que se plantea en esta investigación.

Por otro lado, resulta ineludible tener en consideración la falta de estudios previos que traten específicamente sobre la producción audiovisual. Como se expone en el primer apartado de este capítulo, esta es una investigación original que, aunque cuenta con referentes de gran valor para llevarla a cabo, plantea el reto de identificar los aspectos más relevantes sobre los que centrar la atención. En este sentido, cabe destacar que la investigación se centra en la producción de contenidos documentales y, por tanto, resultaría arriesgado extrapolar los resultados a la producción

7. Limitaciones

audiovisual en general o la de otros géneros. No obstante, esta limitación plantea al mismo tiempo una línea de prospección y análisis para futuras investigaciones.

Cabe tener en consideración que la investigación se centra en el estado español y que precisamente por esto la limitación geográfica pueda suponer una serie de particularidades que no encuentren correspondencia en otros espacios en los que se lleven a cabo prácticas productivas análogas a la estudiada.

También se deben tener en cuenta los posibles efectos longitudinales derivados del tiempo empleado para llevar a cabo la investigación. Es posible que las opiniones y consideraciones de los entrevistados hayan cambiado o se hayan modulado en este transcurso, por ejemplo con respecto a la adquisición de determinadas habilidades relacionadas con el uso de tecnologías libres o de la relevancia de algunas amenazas sobre la infraestructura básica común para la producción y distribución audiovisual.

Por último, se quiere expresar que la implicación del investigador en procesos productivos análogos a los estudiados ha podido influir en el planteamiento de las preguntas de investigación y las hipótesis. Además, se parte de la certeza de que toda interpretación de la realidad implica necesariamente la subjetividad relativa del investigador en su organización e interpretación. Se asume por tanto, esta limitación como propia de cualquier investigación. No obstante, se determina hacer evidente esta subjetividad teniendo muy presente que el fenómeno estudiado puede ser abordado desde otros presupuestos que cambiarían en función de la construcción llevada a cabo por otros investigadores. De este modo se pretende mostrar la honestidad en el planteamiento, la obtención, la lectura e interpretación de los resultados.

III – RESULTADOS

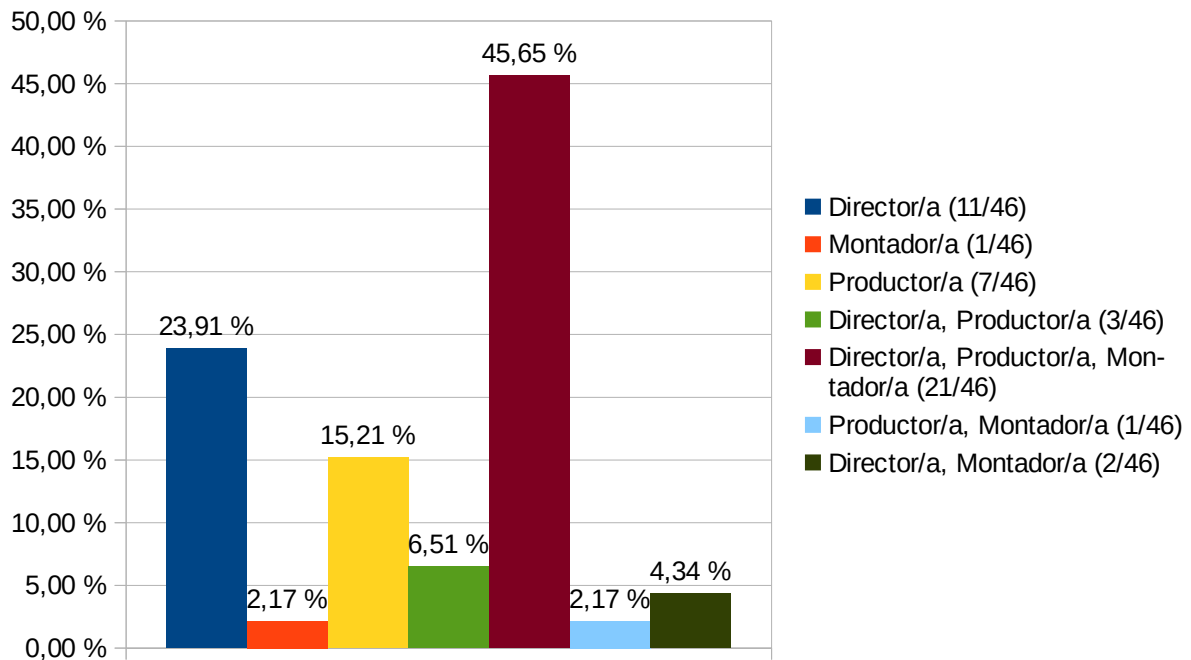
1. Resultados de la investigación cuantitativa

1. Resultados de la investigación cuantitativa

A continuación, se muestran los resultados obtenidos a partir del cuestionario online para recoger los datos para la investigación cuantitativa. Este ha sido respondido por 46 personas (Véase apdo. 6.2 del capítulo II - Metodología). Se quiere indicar que varias de las preguntas admiten respuestas múltiples con la intención de obtener una mayor riqueza. Se recuerda que se puede consultar en los anexos la hoja de cálculo que contienen los resultados obtenidos.

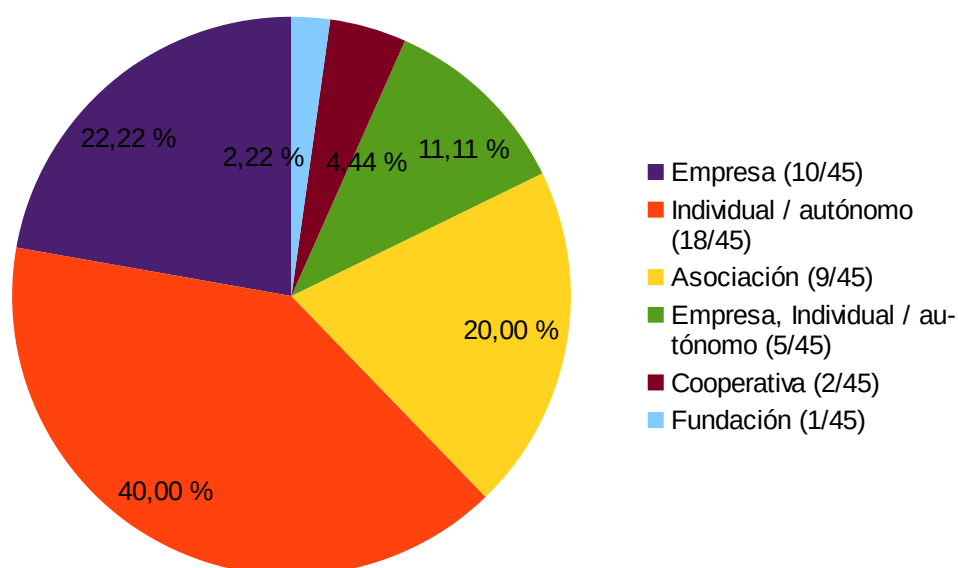
Perfil

1. Cargos y funciones



Como se puede apreciar, en la mayoría de los casos se combinan las tareas de distintas funciones. La más frecuente es la de director-productor-montador. En segunda función más frecuente es la de director y la tercer la de productor. Se debe tener en cuenta que en la producción de documentales es habitual el equipo humano reducido a la mínima expresión.

2. ¿A través de qué tipo de organización producen documentales?



Esta gráfica muestra la predominancia de trabajadores autónomos en el modo de producción estudiado. Al igual que en el caso anterior, debe ser interpretado desde la particularidad de la producción de los documentales. Cabe destacar también otras dos figuras jurídicas a través de las que se lleva a cabo la producción: las empresas y las asociaciones. Estos datos deben ser interpretados desde la esencia del género documental, ya que es un género que resulta relativamente más sencillo de producir porque no requiere una puesta en escena como en el caso de la ficción.

3. ¿Cuántas personas forman parte de vuestra organización de manera permanente?

Los resultados obtenidos indican que la media de trabajadores fijos en cada organización es de 4.6 personas. No obstante, cabe indicar que aparece un caso en el que una asociación está compuesta por 80 miembros. Por otro lado, se debe tener en consideración el alto índice de trabajadores autónomos (18) y también los dos casos en los que se contesta que no hay ninguna persona que forme parte de manera permanente.

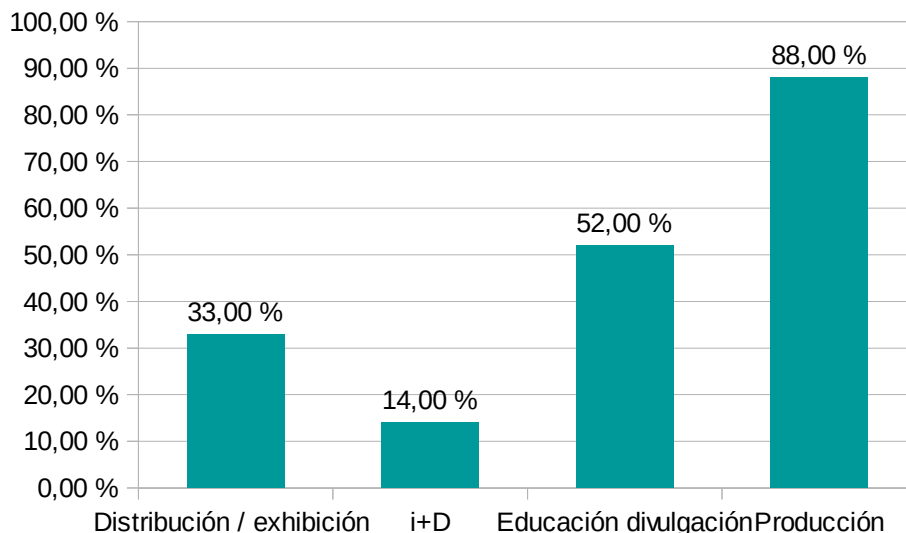
4. ¿Con cuántos colaboradores soléis contar en la realización de vuestros proyectos?

La media de colaboradores por proyecto es de 5,8 personas, que corresponde aproximadamente a las funciones básicas requeridas para la realización audiovisual (dirección, cámara, sonido, montaje, producción y posproducción). Resulta necesario puntualizar dos excepciones, en un caso se reconoce que no se cuenta con ningún colaborador, mientras que por otro lado se contemplan dos casos que contestan que cuentan con 20 y 55 colaboradores respectivamente.

5. En el caso de que hayáis lanzado una campaña de financiación colectiva ¿Cuántas personas han colaborado?

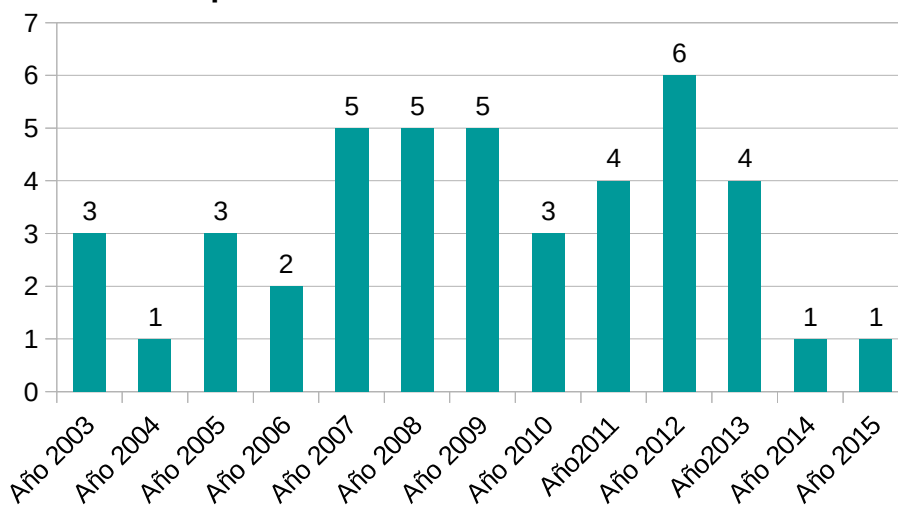
Este resultado indica que la media de cofinanciadores en cada proyecto es de 79,2 colaboradores por proyecto. A partir de los resultados, también se puede extraer que 22 de 46 casos no han recurrido a la financiación colectiva.

6. ¿Qué tipo de actividades desarrolláis? (respuesta múltiple)



Esta pregunta recoge respuestas múltiples y como se puede observar, se lleva a cabo una combinación de varias actividades dentro de la misma organización. Cabe destacar el alto índice de respuestas que indican que además de la producción de documentales, también llevan a cabo actividades educativas. Debe tenerse en consideración que dentro de la actividad de producción también se contempla la realización de otros contenidos distintos al documental. De igual modo, la categoría “educación” se entiende como una actividad accesoria, pero importante, mediante la que se consigue una fuente extra de ingresos.

7. ¿Desde qué año lleváis produciendo documentales?



Las respuestas obtenidas indican que la edad media de las organizaciones (empresas y asociaciones mayoritariamente) es de 6.4 años de antigüedad (más del 50% llevan 5 o más años produciendo).

8. ¿Cuántos documentales habéis producido?

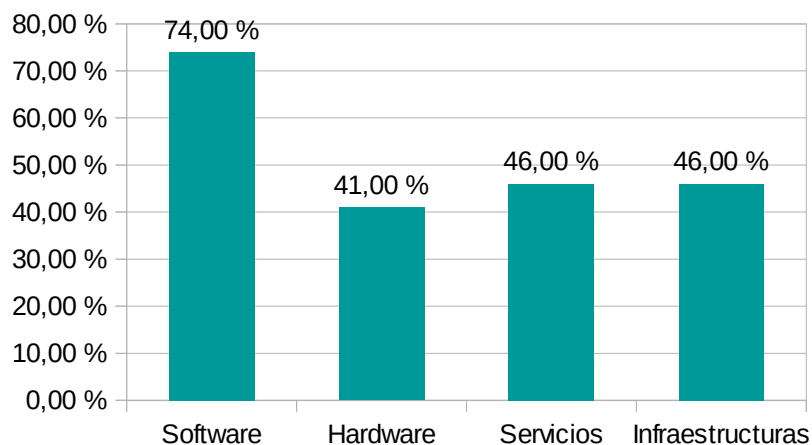
Se obtiene como resultado que la media de documentales producidos por cada organización es de 4.5 documentales

9. ¿Cuántos documentales habéis publicado con licencias libres?

La media de documentales publicados con licencias libres por cada organización es de 3.5 documentales. Si se correlaciona este resultado con el anterior, se puede concluir que la mayoría de los documentales que han producido han sido publicado utilizando este tipo de licencias.

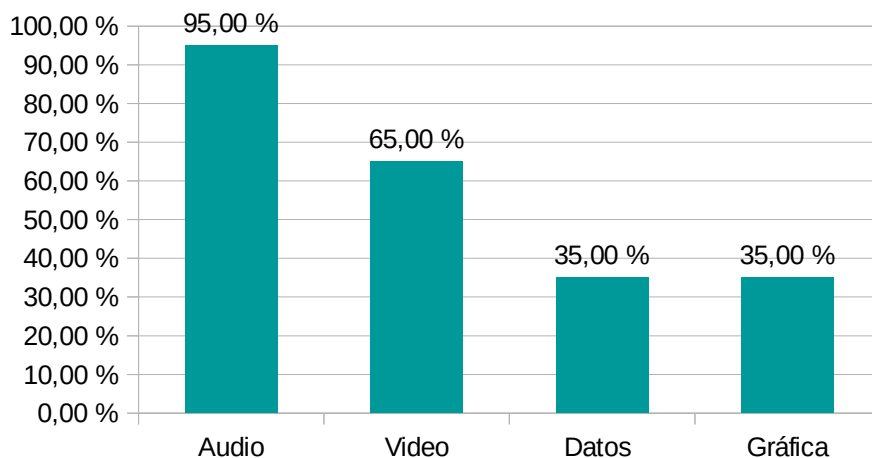
Recursos no monetarios

10. ¿Qué tipo de recursos comunes de carácter tecnológico usas para producir contenidos audiovisuales?



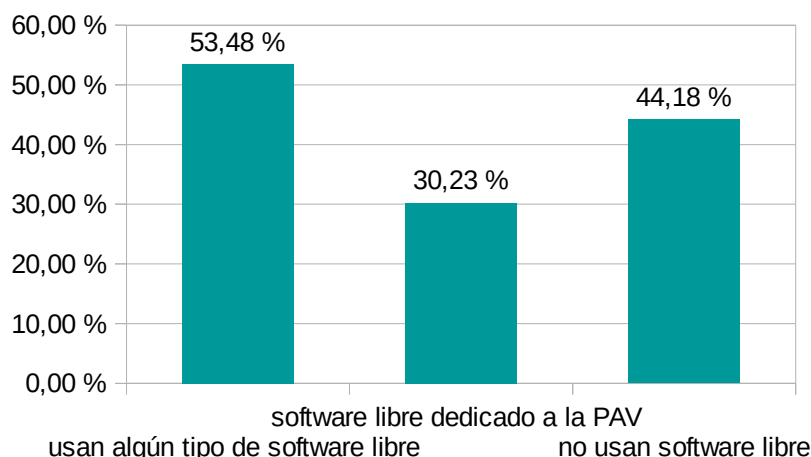
Las respuestas obtenidas indican que la interpretación de “recursos comunes” no es entendida en el sentido de “recursos del procomún” sino como recursos gratuitos, comunitarios o compartidos. Esto se confirma si se observan los resultados a la pregunta dedicada a recoger los programas de software libre que utilizan, ya que se obtiene respuestas que indican cierta confusión entre software libre y *freeware*.

11. ¿Qué tipo de contenidos libres usáis para producir contenidos audiovisuales?



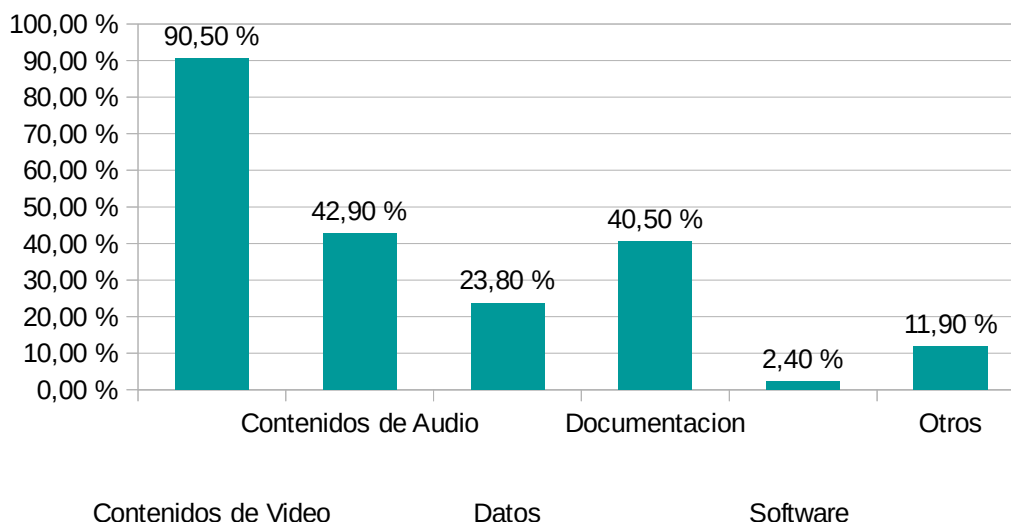
Como se puede comprobar, los recursos de audio son utilizados por prácticamente todas las personas que contestan el cuestionario. En este caso se incluyen dentro de este apartado distintos tipos de recursos sonoros como efectos, músicas o grabaciones. Los recursos de video son también ampliamente utilizados, se debe tener en consideración que el documental es un género en el que se recurre frecuentemente a archivos audiovisuales.

12. ¿Podrías mencionar qué programas de software libre utilizas? (respuesta abierta)



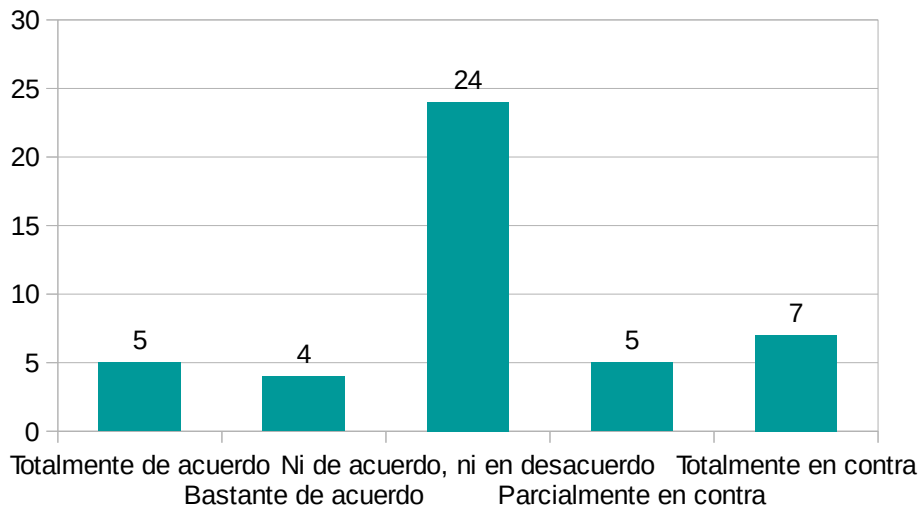
A pesar de que sorprendentemente se registra un alto índice de uso de software libre (27 de 46), se debe tener en consideración que en la mayoría de los casos se limita a sistemas operativos (Ubuntu) y programas de ofimática. Como casos excepcionales se hace mención a programas de edición multimedia como Gimp e Inkscape, también a CMS como wordpress y software de FTP como FileZilla. No obstante, como se indica en la pregunta 10, se aprecia una cierta confusión con respecto al concepto de software libre ya que identifican como tal, programas como Final Cut o servicios como Dropbox

13. ¿Qué tipo de recursos comunes generas como resultado de la actividad de producción audiovisual?



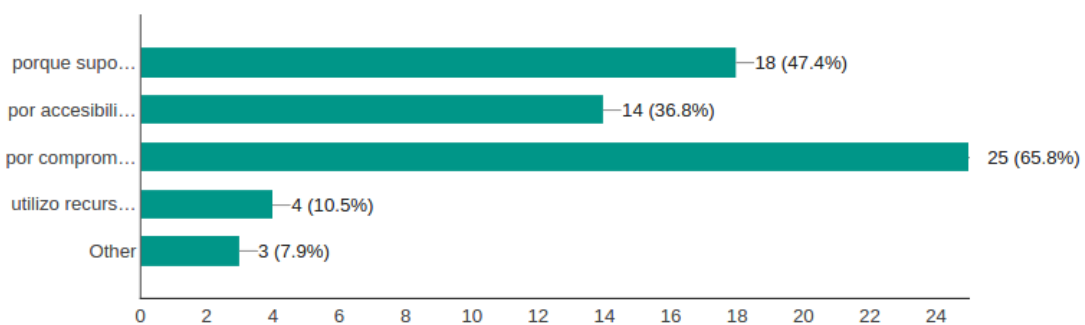
Los resultados obtenidos a partir de esta pregunta deben ser matizados ya que uno de los requisitos para llevar a cabo la selección de la muestra es que publicasen sus contenidos en abierto, de ahí el alto índice de respuestas que indican que generan contenidos de video que pasan a formar parte del procomún.

14. ¿En qué grado estás de acuerdo con la siguiente afirmación? “Para realizar contenidos libres es indispensable producirlos con herramientas que también sean libres”



A partir de los datos obtenidos, resulta evidente que se da mayor importancia a que se cumpla el propósito que se persigue en cada proyecto, independientemente de si se usan herramientas libres o no para realizarlo. Esta respuesta se puede contextualizar teniendo en cuenta la gran dependencia de la infraestructura propietaria en la producción profesional, pero también se puede interpretar como una cierta indiferencia ante el uso de herramientas libres.

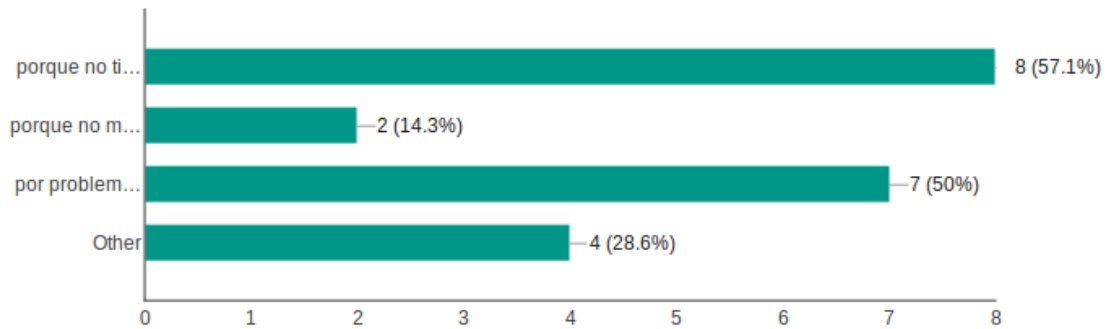
15 ¿Por qué motivos usas recursos comunes para producir audiovisuales?



- porque suponen un ahorro económico
- por accesibilidad
- por compromiso / postura política
- utilizo recursos comunes o privativos sin realizar distinción entre ambos

Se debe aclarar que la pregunta (respuesta múltiple) hace referencia a recursos comunes en sentido amplio, no solo a los de tipo tecnológico. En los resultados obtenidos se puede apreciar una clara tendencia que indica un compromiso con la cultura libre y el procomún, aunque también se fundamenta sobre una cuestión económica y de accesibilidad de recursos.

16. En el caso de que no uses este tipo de recursos ¿Cuáles son los motivos por los que no los utilizas?



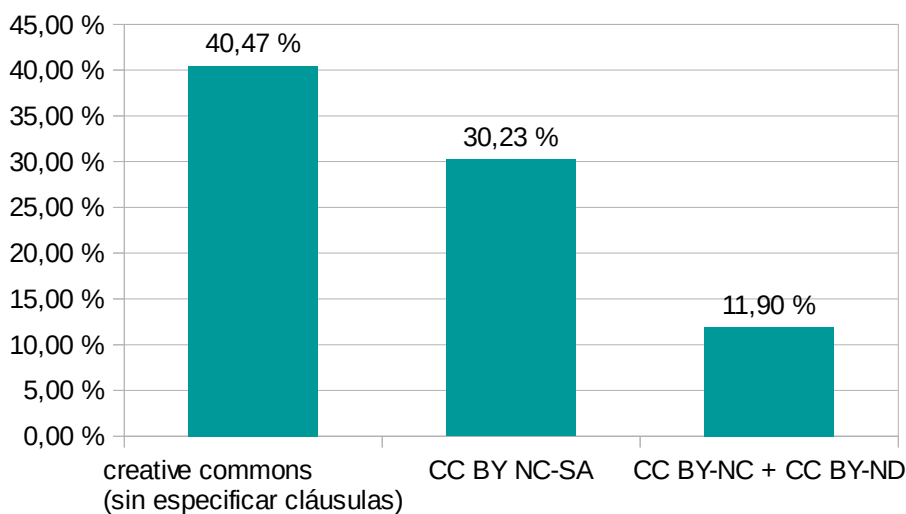
- porque no tienen la calidad necesaria
- porque no me dan confianza
- por problemas de compatibilidad entre distintos software

En este caso, cabe destacar que continúa existiendo una concepción de que los recursos son gratuitos porque no tienen suficiente calidad, así como por problemas de compatibilidad entre software y hardware. Se plantea la pertinencia de sumar los resultados que hacen referencia a la calidad y la confianza debido a su proximidad semántica.

17. ¿Podrías especificar cuántos de los documentales que has producido están disponibles para su visionado online?

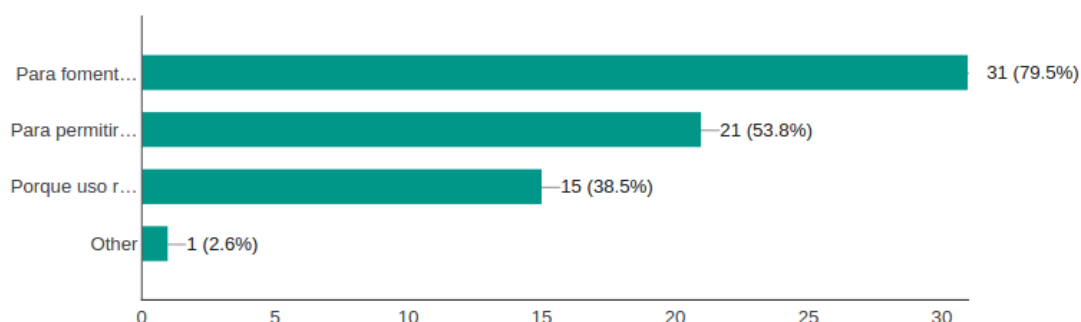
Las respuestas obtenidas indican que 15 de 46 todavía no están publicados online. Se recogen respuestas que especifican que todavía no se pueden ver en abierto porque se encuentran en proceso de finalización o porque están realizando el circuito de festivales, lo que significa que aún están en fase de explotación comercial.

18. ¿Qué tipo de licencias utilizas para publicar estos contenidos?



Las respuestas obtenidas indican una cierta ambigüedad que puede ser interpretada como desconocimiento o despreocupación por las cláusulas de las licencias *creativecommons*. Ya que la mayoría no indica y recurre al término genérico. Es destacable también el alto índice de la licencia *cc by-nc-sa* que es equiparable al *copyleft*. También debe tenerse en consideración el uso de licencias que no permiten usos derivados y esto debe ser interpretado teniendo en cuenta la particularidad del género documental.

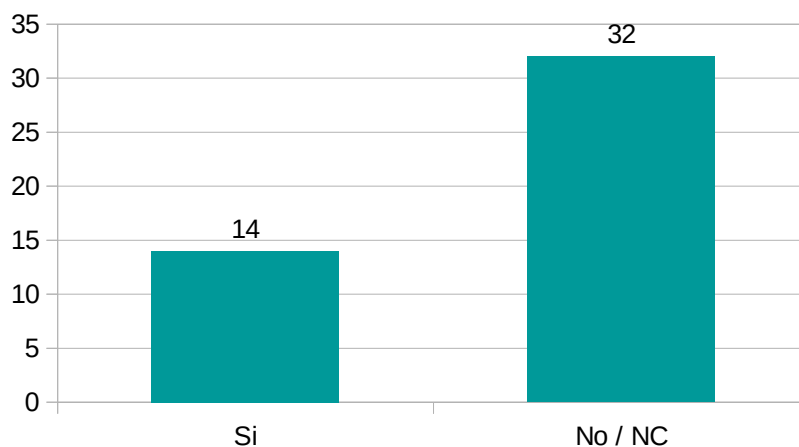
19. ¿Cuáles son los motivos por los que utilizas estas licencias? (respuesta múltiple)



- Para fomentar y ensanchar la cultura libre
- Para permitir que otros autores/as puedan utilizarlos libremente
- Porque uso recursos libres y en consecuencia las obras derivadas que realizo también tienen que utilizar el mismo tipo de licencias

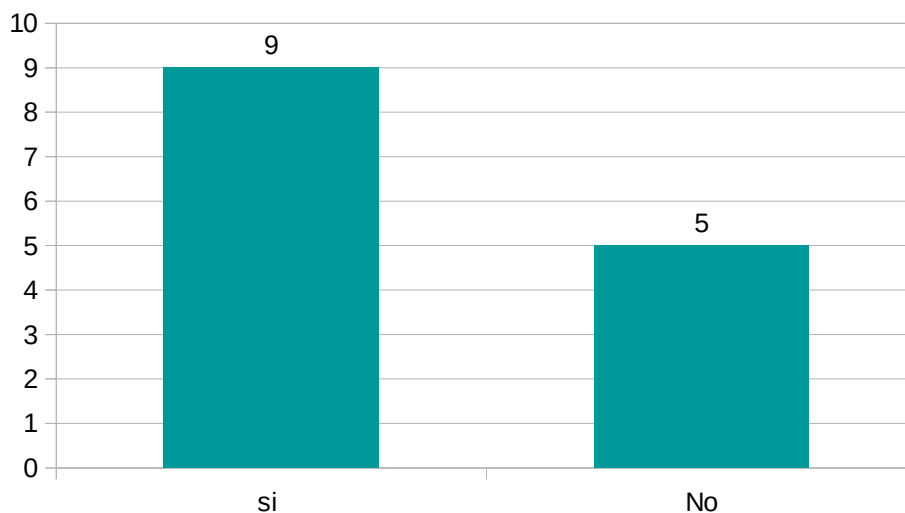
Al igual que en la pregunta 15, se puede apreciar una clara tendencia que se posiciona a favor de la cultura libre, pero al mismo tiempo, también se percibe una conciencia de que el uso de recursos comunes implica que los resultados también deben pasar a formar parte del procomún.

20. ¿Has detectado apropiaciones indebidas de tus trabajos?



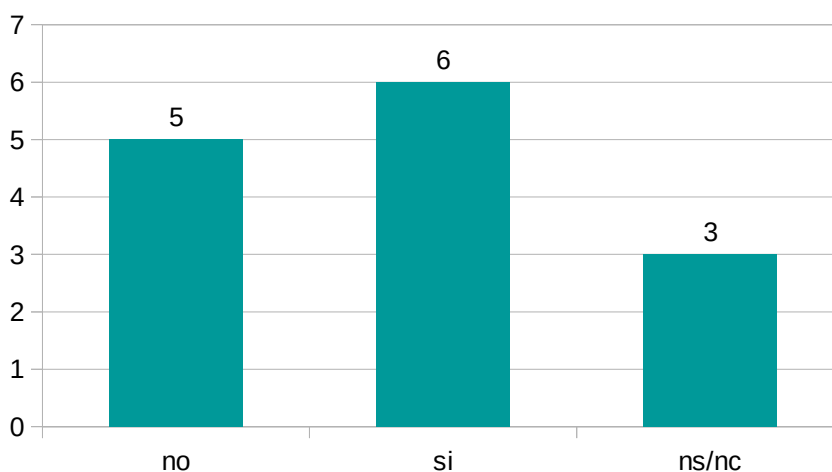
Los resultados de esta pregunta deben ser interpretados en relación a los de las tres siguientes, ya que el propósito era establecer en qué medida las licencias son un mecanismo eficiente para evitar o compensar apropiaciones indebidas. Además de ello, es necesario tener en consideración el índice relativamente alto de respuestas que indican que si han detectado este tipo de apreciaciones.

21. En caso afirmativo ¿has tomado medidas al respecto?



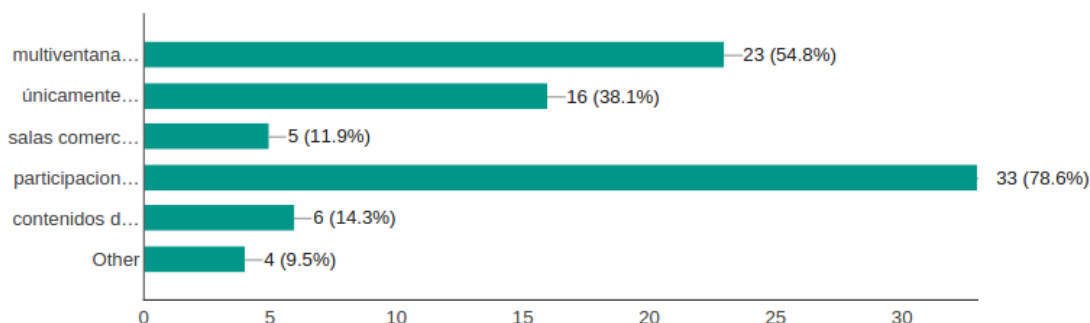
Hemos de considerar que en muchas ocasiones se permite un uso ilegítimo porque puede redundar en una mayor visibilidad del proyecto.

22. En caso de que haya resuelto el conflicto ¿te ha resultado favorable?



Como se indica en la pregunta 20, se trata de obtener un indicador sobre la eficiencia del uso de estas licencias contra usos no permitidos. En este caso particular, se indica que prácticamente la mitad ha conseguido resolver de un modo favorable el conflicto y se entiende por tanto que si puede ser un mecanismo útil, aunque también se deben tener en consideración otros factores como el coste económico o la inversión de tiempo en resolverlo.

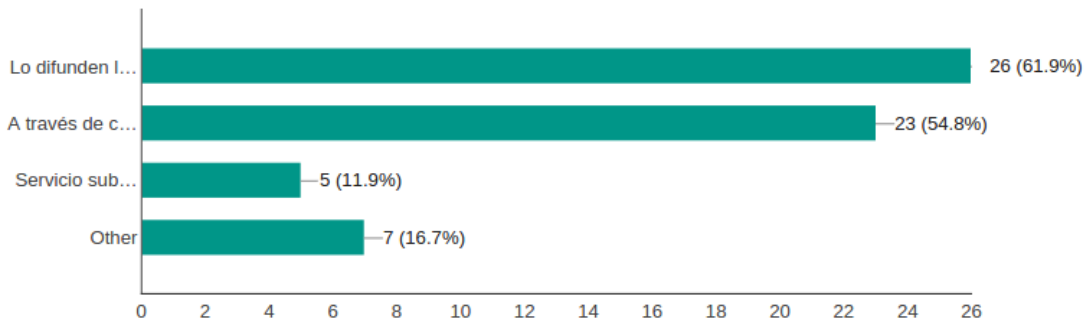
23. ¿A través de qué canales distribuyes los documentales?



<ul style="list-style-type: none"> • multiventana (cine, TV e internet) • únicamente en plataformas online • salas comerciales 	<ul style="list-style-type: none"> • participacion en festivales de documental y espacios no comerciales • contenidos distribuidos en redes p2p
---	---

De los siguientes resultados (respuesta múltiple) cabe destacar la clara tendencia a exhibir los contenidos en festivales y espacios no comerciales, así como la exhibición en distintas ventanas. Aunque también se observa la inclinación a distribuirlos únicamente a través de internet.

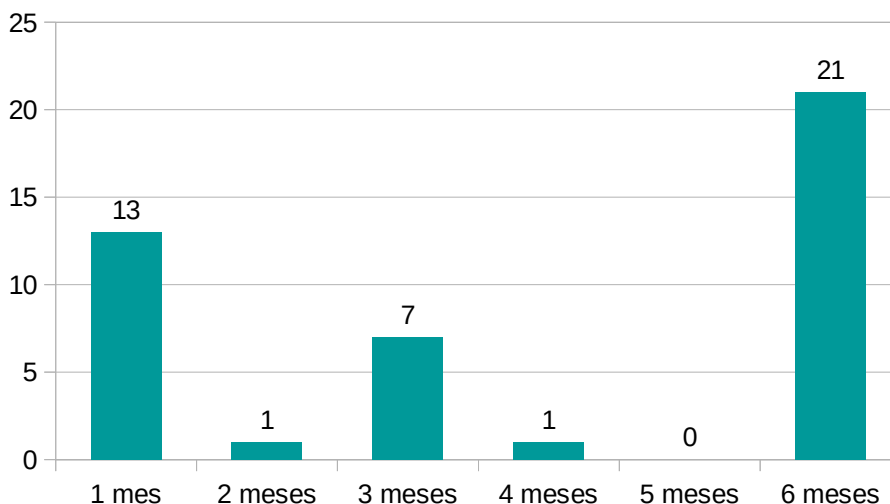
24. ¿Cómo difundís vuestros contenidos?



<ul style="list-style-type: none"> • Lo difunden los propios usuarios/as • A través de campañas de marketing propias 	<ul style="list-style-type: none"> • Servicio subcontratados a terceros
--	--

A partir de esta pregunta (respuesta múltiple) se pretendía medir la participación de los públicos en la promoción de los contenidos. Como se puede observar el papel desempeñado por éstos es importante en esta fase. Además, también se aprecia una clara tendencia a la autogestión de las campañas comunicativas y de promoción

25. Contando desde la fecha del estreno, ¿cuánto tiempo transcurre hasta que los contenidos producidos están disponibles en la web?



Con esta pregunta (tres no respondieron) se pretende medir la estrategia de comercialización, ya que se entiende que si se retrasa la publicación en abierto es porque se trata de explotarla comercialmente durante ese tiempo que transcurre hasta que se pone a libre disposición. Resulta necesario indicar que se contempla esta horquilla temporal, pero las respuestas que indican que pasan 6 meses desde el estreno pueden contemplar un periodo de tiempo mayor. No obstante, hay que subrayar que la mayoría contempla un tiempo de explotación de 4 o menos meses.

26. ¿Has realizado o te planteas realizar tu próximo documental como un web-doc?

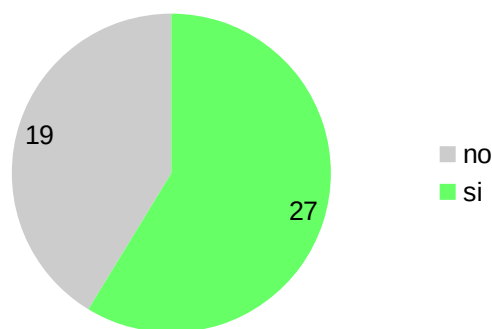
A partir de las respuestas obtenidas se establece que 26 de 46 si contemplan la posibilidad de que así sea, mientras que 20 de 46 respuestas indican que este no es un objetivo.

Recursos Monetarios

27. ¿Podrías indicar cuál fue el presupuesto del último proyecto?

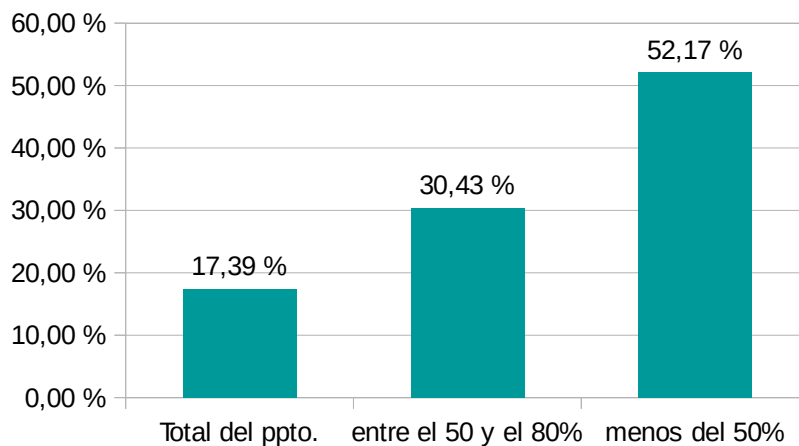
A partir de las respuestas obtenidas se puede establecer que el presupuesto medio de los proyectos es de 13.325 euros. No obstante, es necesario puntualizar que existe una gran disparidad entre el máximo (120.000 euros y el mínimo, 0 euros en un único caso). Por eso se considera que la mediana ofrece un valor más apropiado, que en este caso se sitúa en los 4.250 euros. Es conveniente matizar la respuesta que sostiene que el presupuesto es 0 ya que esto no es posible, se debe interpretar como un cálculo erróneo del coste que supuso realizar el documental, ya que no se realiza contabilidad analítica.

28. ¿Has recurrido a la financiación colectiva como fuente de financiación para tus proyectos? ¿en cuántos?



Como se puede observar, el *crowdfunding* es una fuente de financiación importante para la financiación de este tipo de documentales. La gran mayoría (27 de 46) indica que han recurrido a esta vía para la realización de un único proyecto.

29. ¿Qué porcentaje aproximado del presupuesto final se ha cubierto a través de la financiación colectiva?



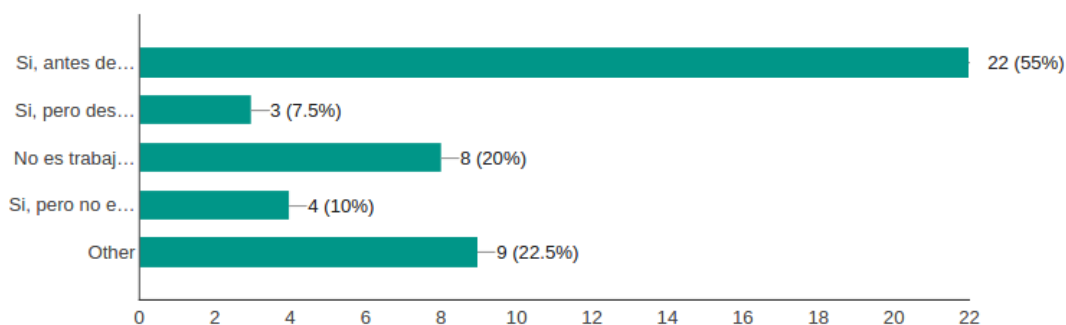
Entre los que han recurrido a esta vía de financiación, cabe destacar el porcentaje que indica que es su única fuente de financiación, aunque para la mitad de los casos cubre menos del 50% del total del presupuesto. Resulta adecuado correlacionar este resultado con el de la siguiente pregunta.

30. ¿Cuáles han sido las motivaciones para el crowdfunding? (respuestas múltiples)

- a) para poder pagar un sueldo a las personas que trabajan en el proyecto
- b) Para poder pagar alquileres o compras de equipo técnico
- c) Para pagar otros gastos

Las respuestas obtenidas indican que la motivación principal para llevar a cabo la campaña de crowdfunding está guiada por la voluntad de pagar un sueldo a las personas implicadas en el desarrollo de funciones básicas en la realización de cada uno de los documentales. Las otras motivaciones se encuentran relacionadas con la necesidad de pagar equipo técnico y otros gastos derivados de la producción como desplazamientos, dietas o edición en DVD.

31. Las personas que han participado en la producción ¿han recibido algún tipo de remuneración por su trabajo? (respuestas múltiples)



<ul style="list-style-type: none"> • Si, antes de que se estrenase • Si, pero después de que se estrenase 	<ul style="list-style-type: none"> • No es trabajo remunerado • Si, pero no es una retribución monetaria • otros: sistema mixto de profesionales del sector audiovisual voluntarios y remunerados.
---	---

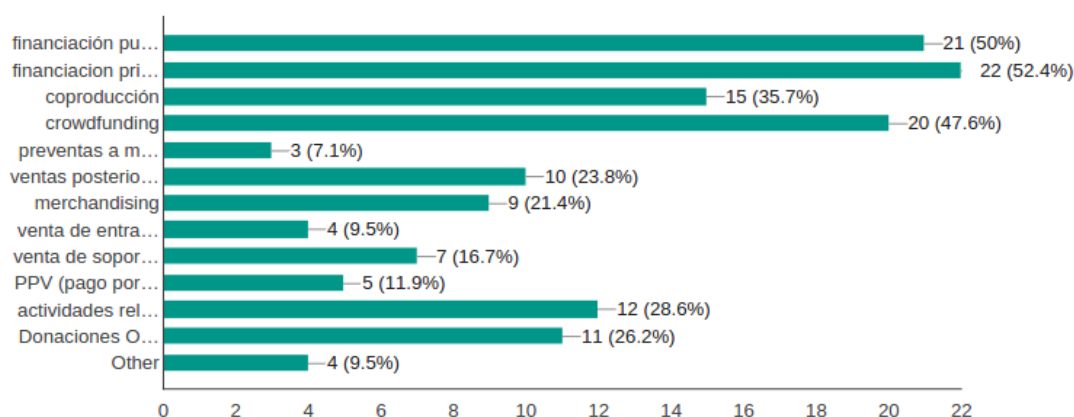
Como se puede comprobar, un 20% del trabajo no es remunerado y por contra, más de la mitad, recibe el sueldo con anterioridad al estreno. Esta pregunta se hace porque es frecuente que en el audiovisual se posponga el pago a los profesionales.

32. ¿Qué porcentaje del presupuesto final se ha invertido en el equipo tecnológico?

A partir de las respuestas obtenidas se puede establecer que el gasto medio en alquiler de equipos tecnológicos es del 20,4%. Esta es una práctica frecuente en producción audiovisual ya que, aunque se cuente con equipo propio, se suelen alquilar complementos y accesorios tales como

iluminación, filtros, estabilizadores, etc. Cabe resaltar que en 6 de 46 casos la inversión en equipo tecnológico supera el 50%.

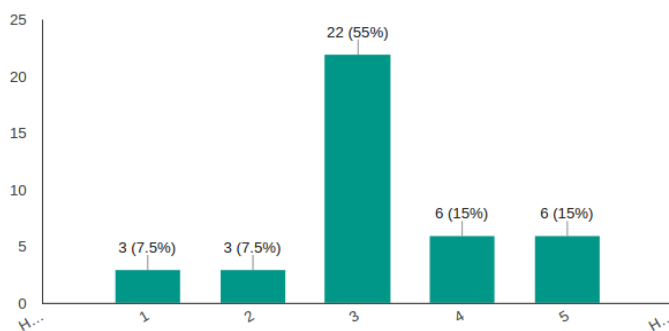
33. Indica qué tipo de fuentes de ingresos recibís para realizar vuestros proyectos (respuestas múltiples)



- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • financiación pública • financiación privada • coproducción • crowdfunding • preventas a medios de comunicación • ventas posteriores al estreno | <ul style="list-style-type: none"> • merchandising • venta de entradas • venta de soportes DVD / BR • PPV (pago por vision) • docencia, conferencias, etc • Donaciones ONG / Sin ánimo de lucro |
|---|---|

Los resultados muestran como además de las fuentes tradicionales (pública, privada) se le suma con casi la misma importancia el *crowdfunding*. Debemos indicar también otras fuentes de ingresos como las actividades relacionadas con la docencia y conferencias, así como la venta de derechos de emisión. La combinación más frecuente (11 de 46) es la que integra todas las siguientes fuentes de financiación para la realización de un único proyecto: financiación pública, financiación privada, coproducción, crowdfunding, actividades relacionadas (docencia, conferencias, etc.)

33. El balance económico del último documental en el que has participado ha sido:



1: Ha generado más beneficios de los que esperábamos – 5: Ha supuesto una pérdida económica importante

Como se observa, la respuesta dominante indica que el balance económico es 0, no produce ingresos significativos, pero tampoco pérdidas. Lo cual da pistas sobre la escasa rentabilidad de la producción de documentales. Un porcentaje minoritario muestra una cierta rentabilidad.

34. Podrías especificar si parte del equipo técnico (luces, cámara, etc.) son de propiedad compartida con otras organizaciones / empresas?

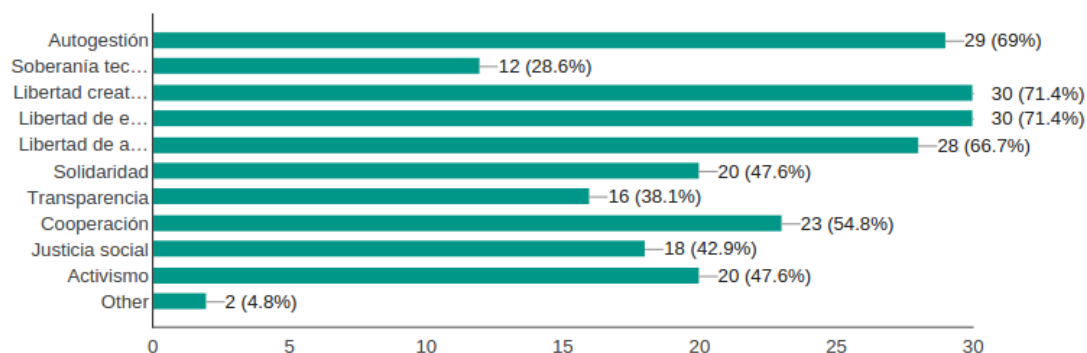
Casi la mitad de los casos (20 de 46) se combina la propiedad privada con la compartida. Esto se puede interpretar como la tendencia a los préstamos informales que se realizan habitualmente en el sector

35. ¿Has recibido o efectuado algún pago utilizando algún tipo de moneda social?

Esta pregunta estaba dirigida a medir el uso de monedas sociales, como se puede comprobar su uso es totalmente minoritario ya que únicamente 3 de 46 respuestas indican que si la han utilizado.

Comunidades

36. Respecto a vuestros principios organizativos, ¿con cuáles de los siguientes valores dirías que se identifica la comunidad / asociación de personas con las que producís documentales? (respuestas múltiples)



- Autogestión
- Soberanía tecnológica
- Libertad creativa
- Libertad de expresión
- Libertad de acceso a la cultura y al conocimiento

- Solidaridad
- Transparencia
- Cooperación
- Justicia social
- Activismo

A partir de esta pregunta se quería obtener indicadores de cuáles son los valores más significativos con los que se identificaba los productores y realizadores. Podemos ver que existe unoclaro predominio de aquellos que se encuentran relacionados con la libertad creativa y de expresión, así como la voluntad de llevar a cabo proyectos autogestionados. No obstante, también se aprecia la importancia de otros valores sociales como la cooperación y la solidaridad. Se pueden apreciar dos tendencias entre las respuestas múltiples, por un lado un 25% de las respuestas seleccionan los siguientes conceptos:

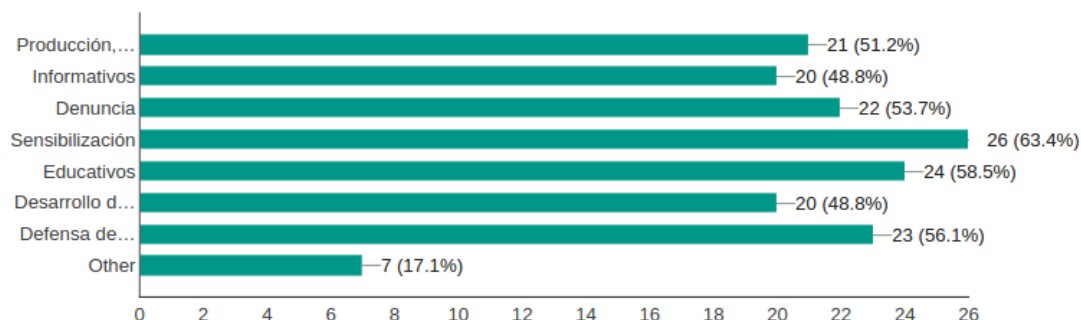
“Autogestión, Soberanía tecnológica, Libertad creativa, Libertad de expresión, Libertad de acceso a la cultura y al conocimiento”

Por otro lado, un 17 % agrupan los siguientes:

“Autogestión, Libertad creativa, Libertad de expresión, Libertad de acceso a la cultura y al conocimiento, Cooperación, Activismo”

Como se puede observar, el matiz se encuentra en que en el primer casos se da importancia a la soberanía tecnológica, mientras que en el segundo marca la diferencia a través del posicionamiento desde el activismo social.

37. ¿Cuáles de estos consideras que son objetivos a la hora de llevar a cabo un proyecto de documental? (respuestas múltiples)



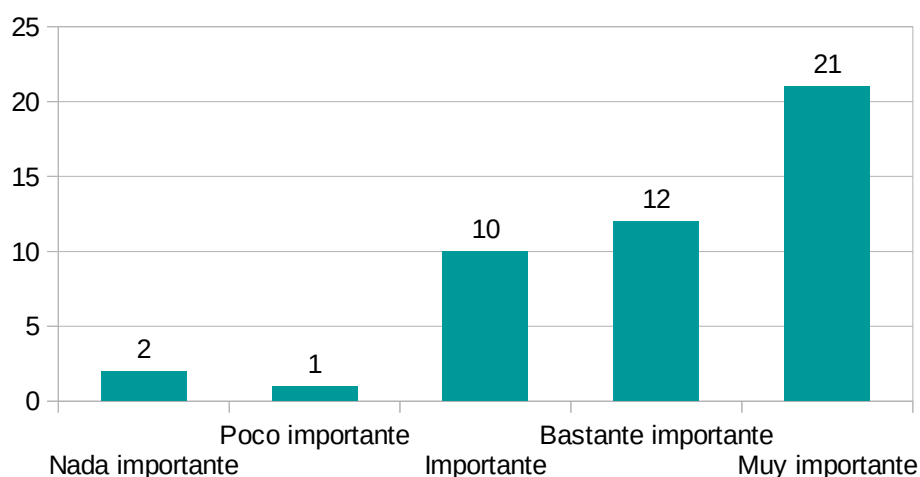
- Producción, y divulgación de comunes
- Informativos
- Denuncia
- Sensibilización

- Educativos
- Desarrollo de modelos alternativos de producción
- Defensa de derechos fundamentales

En cuanto a los objetivos que guían la producción de este tipo de contenidos, se puede correlacionar con los resultados obtenidos a partir de la anterior pregunta. Como se puede comprobar, la producción y divulgación de los comunes es considerado como un objetivo relevante en la realización de contenidos documentales. Por otra parte, también son importantes los objetivos referentes a sensibilización, la educación y la denuncia social.

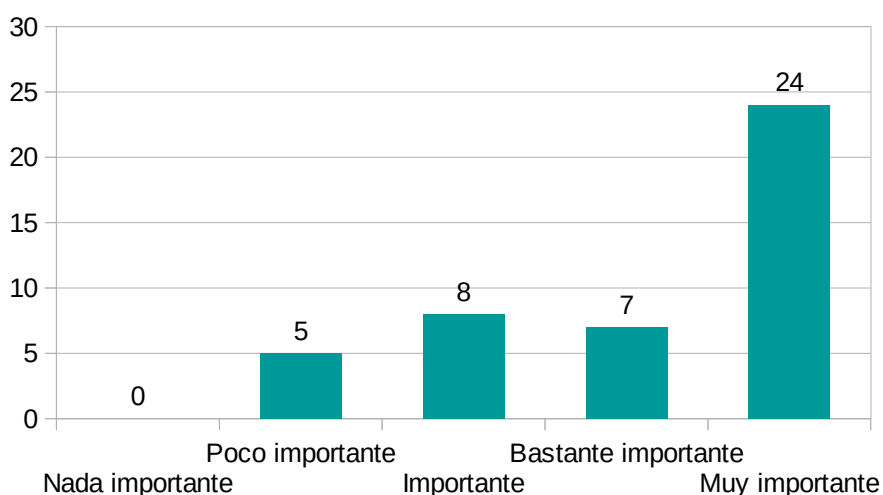
La combinación de respuestas más frecuente indica que 10 de las 46 respuestas coinciden en la siguiente selección: “Producción, protección y divulgación de recursos comunes, Informativos, Denuncia, Sensibilización, Educativos”

38. ¿Consideras que estos objetivos son relevantes para la comunidad a la que te diriges?



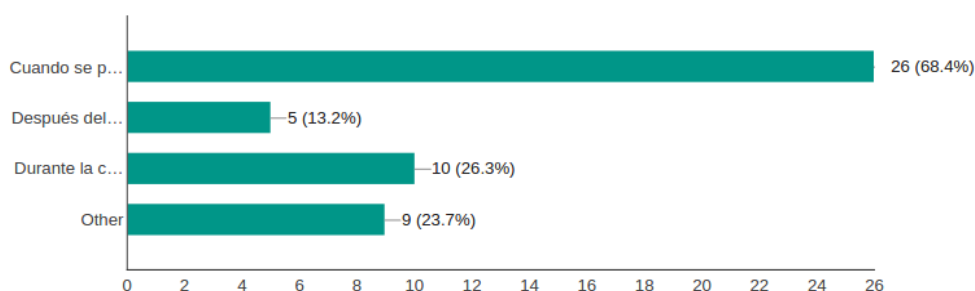
A partir de esta pregunta se quiere obtener un indicador que revele si existe una correlación entre la libertad de expresión y la satisfacción de una demanda informativa no cubierta por los medios de comunicación. Como se puede observar, se considera bastante y muy importante, se intuye por tanto que responde a satisfacer una demanda informativa y de valores en buena parte ausente en la oferta de contenidos de los medios masivos.

39. ¿Y para las personas que forman parte de la realidad que se representa en el documental?



Esta pregunta pretende obtener un indicador que revele cuál es la implicación de los productores de documentales con las realidades que representan en sus contenidos. Como se puede comprobar, más de la mitad de las respuestas indican que los productores consideran que la realización y distribución de sus contenidos beneficia de algún modo a los sujetos representados.

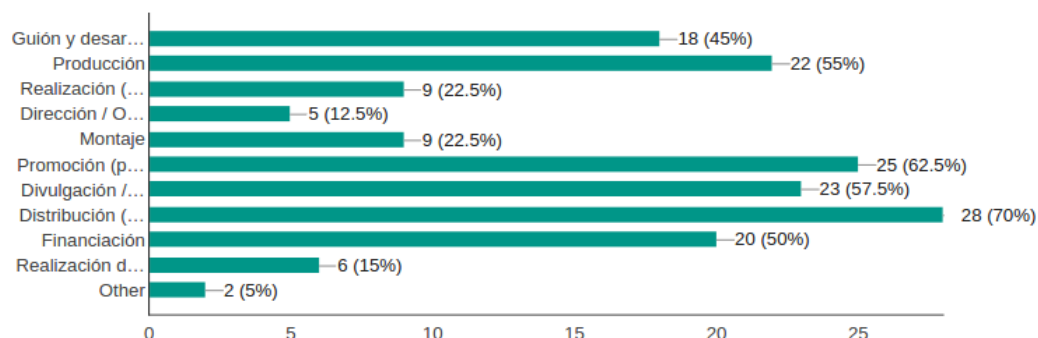
40. ¿En qué momento comienza a formarse la comunidad en torno al proyecto?



- Cuando se presenta el proyecto
- Después del estreno
- Durante la campaña de financiación colectiva

A partir de esta pregunta se pretende obtener un indicador relativo a la planificación estratégica de las campañas de comunicación. Las respuestas indican que a pesar de que la mayoría la pone en marcha desde el primer momento, se aprecia una falta de habilidades en este sentido ya que un porcentaje significativo retrasa la la formación de la comunidad al momento en que se lanza la campaña de financiación colectiva o hasta que el documental haya sido estrenado.

41. En cuanto a formas de colaboración ¿en qué fases se abre el proyecto a la participación? (respuestas múltiples)

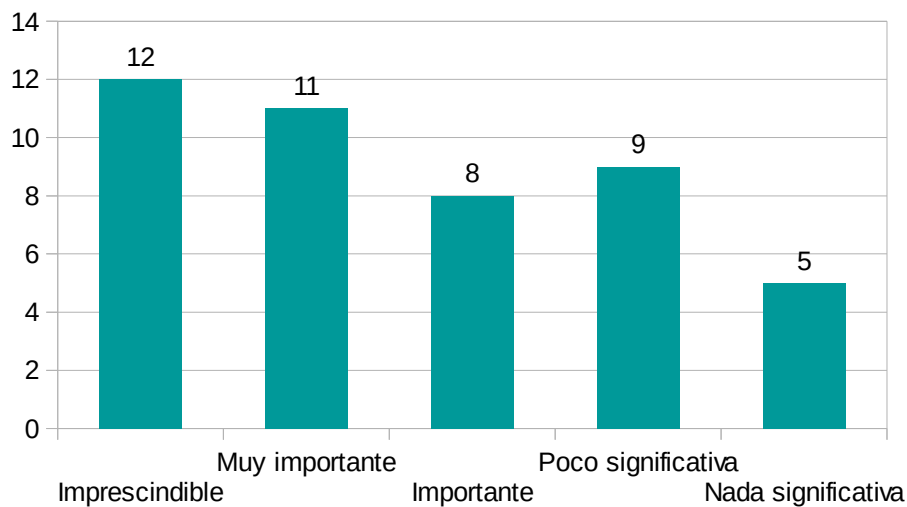


- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Guión y desarrollo de idea, abordaje / tratamiento • Producción • Realización (por ej, con metraje aportado por varias personas) • Dirección / Operador de cámara • Montaje • Promoción (recomendaciones en RR SS) | <ul style="list-style-type: none"> • Divulgación / educación • Distribución (por ej. organizando proyecciones) • Financiación • Realización de <i>making of</i> u otros contenidos similares |
|---|--|

Con esta pregunta se quiere mostrar en qué grado el núcleo creativo fomenta la participación en las distintas tareas y requerimientos para la realización y distribución de sus contenidos. Se observan la importancia de la comunidad en una tarea no trivial como es el guión y el desarrollo de la idea. La implicación en la producción puede ser interpretada como el apoyo en tareas de preproducción y durante el rodaje. Por otra parte, se confirma la importancia de la comunidad en la financiación, así como en la promoción y distribución de este tipo de contenidos.

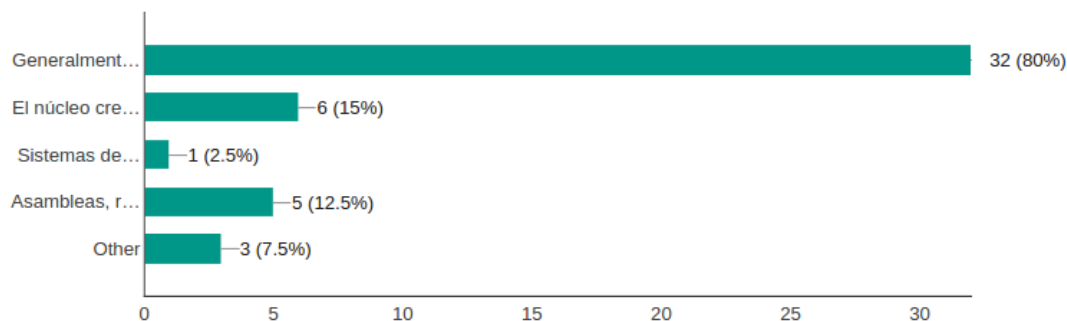
Entre las asociaciones más frecuentes se pueden destacar los 12 de 46 casos que agrupan "Promoción (por ej, a través de recomendaciones en RR SS), Divulgación / educación, Distribución (por ej. organizando pases o proyecciones)" y por otro lado, los que agrupan: "Guión y desarrollo de idea abordaje / tratamiento, Producción" (7 de 46 casos)

42. Evalúa la importancia de las tareas realizadas por los voluntarios



Las respuestas obtenidas indican que los productores y realizadores consideran muy importante el trabajo realizado por los voluntarios en la producción y distribución. No obstante, también se aprecia un porcentaje pequeño que indica que estas tareas no son significativas. Para interpretar este resultado se debe tener en consideración el porcentaje de los proyectos que no recurren a la financiación colectiva en los que por tanto, la participación no resulta tan importante.

43. ¿Cómo se realiza la toma de decisiones relevantes para el resultado final?

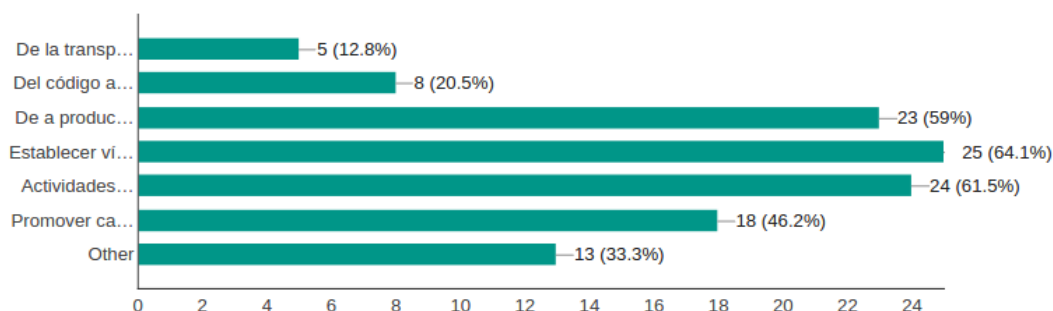


- Generalmente un núcleo creativo toma todas las decisiones
- El núcleo creativo consulta a la comunidad a la que se dirige
- Sistemas de votación online
- Asambleas, reuniones abiertas

A pesar de que la mayoría de las respuestas indican que las decisiones relevantes son tomadas por el núcleo creativo de cada proyecto, también se observa una ligera tendencia a abrir a la participación y a una cierta horizontalidad en la toma de decisiones sobre cuestiones no triviales.

44. ¿A través de qué formas consideras que el director y su equipo contribuyen a generar confianza o fortalecer vínculos con la comunidad?

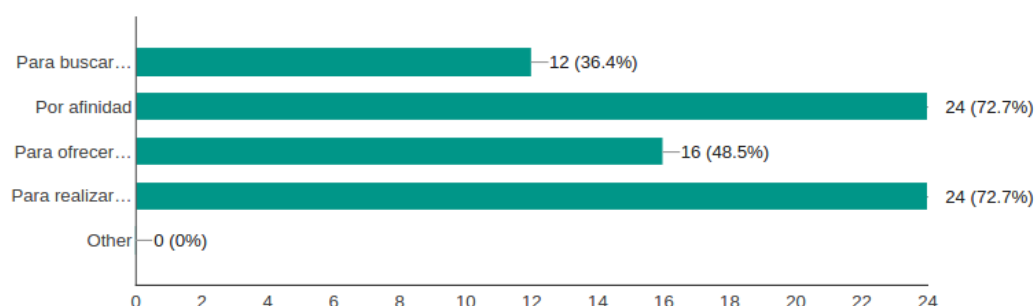
(respuestas múltiples)



- De la transparencia (publicación de las cuentas, presupuestos, etc.)
- Del código abierto
- De a producción y transmisión de conocimiento
- Establecer vínculos con las audiencias que vayan más allá de los contenidos
- Actividades paralelas relacionadas con la temática de los documentales
- Promover cambios sociales

Las respuestas obtenidas revelan que los productores y directores consideran que las formas en las que contribuyen a generar confianza y fortalecer los vínculos con las comunidades se fundamentan en la voluntad de establecer vínculos que trasciendan el mero consumo de contenidos y por tanto, se presupone que motivan a sus públicos para que se involucren con las realidades que se representan en sus contenidos, por ejemplo a través de actividades paralelas. Por otra parte, también se considera importante la transmisión de conocimientos. En 11 de 46 casos se registra la siguiente selección de respuestas: “la transparencia (por ejemplo, a través de la publicación de las cuentas, presupuestos, etc.), De la producción y transmisión de conocimiento”.

45. En el caso de que colabores con otras comunidades, ¿puedes especificar por qué motivos? (respuestas múltiples)



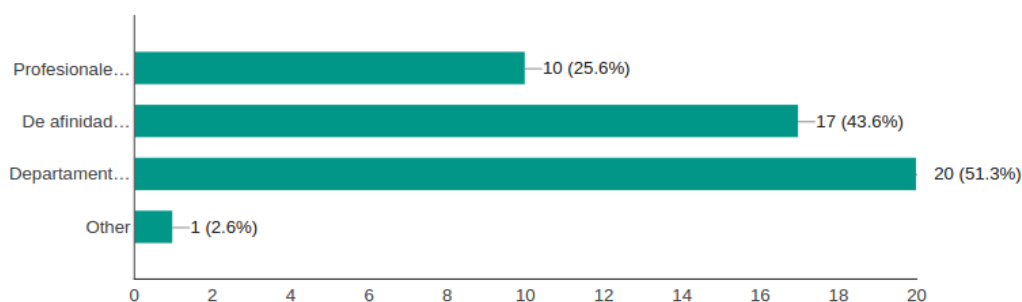
- Para buscar ayuda
- Por afinidad

- Para ofrecer ayuda
- Para realizar proyectos conjuntos

Comunidades

Las respuestas revelan que las motivaciones para colaborar con otras empresas u organizaciones se fundamentan en la afinidad y se puede interpretar que como fruto de ella se llevan a cabo proyectos conjuntos. La selección más frecuente (8 de 46) es: “Por afinidad, Para realizar proyectos conjuntos”

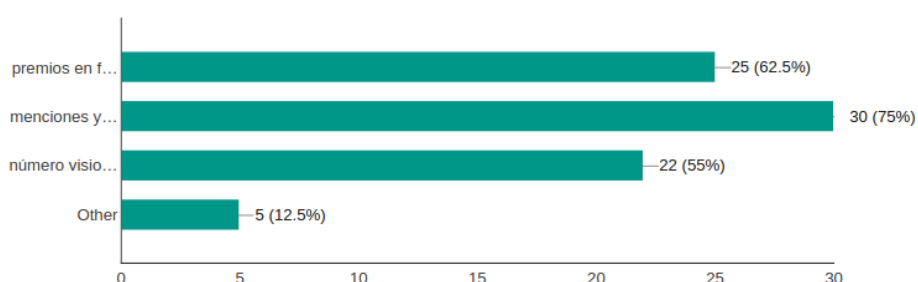
46. ¿Qué tipo de relaciones se establecen entre miembros del equipo creativo?



- Profesionales, divididas en departamentos y con una jerarquía clara
- De afinidad o amistad, divididas en departamentos
- Departamentadas, pero todos hacemos un poco de todo

Se puede apreciar a partir de las respuestas que se tiende hacia una cierta horizontalidad en las relaciones que se establecen dentro del equipo creativo que plantean una diferencia con respecto a las jerarquías y cadena de mando del modelo de producción industrial. No obstante, se mantienen los departamentos especializados en cada función.

47. ¿Qué formas de reconocimiento has recibido por los contenidos producidos? (respuestas múltiples)

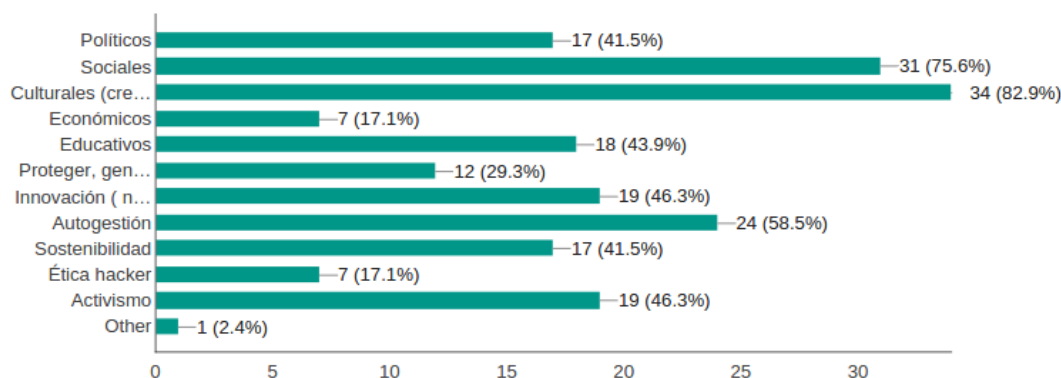


- premios en festivales o muestras,
- menciones y presencia web
- número visionados

A partir de esta pregunta se pretende identificar la relevancia de estos criterios en la formación del valor de los contenidos documentales. Como se puede apreciar, los indicadores son eminentemente cuantitativos. Pero también se identifica que una de las formas más importantes a través de las que se forma el valor es a través del reconocimiento en festivales o muestras de

documental. Destacamos que también se considera que el reconocimiento viene dado por el uso de los materiales que se publican.

48. Como colectivo o individuo, ¿con cuáles de estos objetivos os identificáis?
(respuestas múltiples)

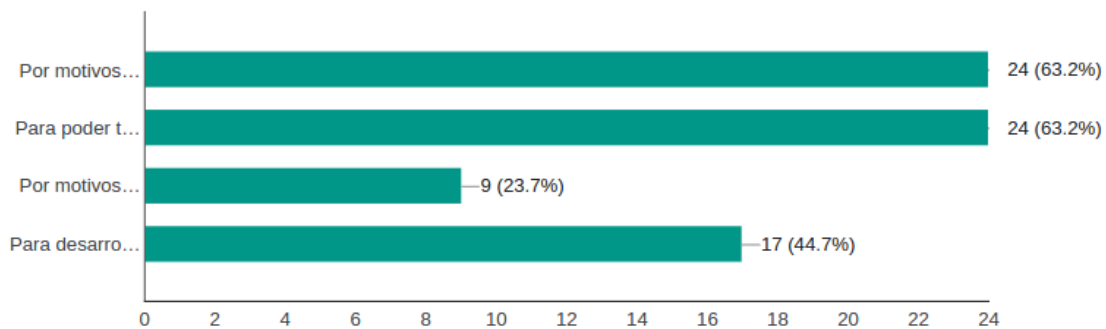


<ul style="list-style-type: none"> • Políticos • Sociales • Culturales (documental) • Económicos • Educativos • Proteger, generar y cuidar de los recursos comunes para la producción 	<ul style="list-style-type: none"> • Innovación (nuevas formas de hacer y relacionar contenidos y personas) • Autogestión • Sostenibilidad • Ética hacker • Activismo • Otros
---	--

Las respuestas obtenidas deben ser puestas en relación a los resultados de las preguntas 36 y 37 que se centran en los valores de las comunidades y los objetivos que se marcan en los proyectos que realizan. En este caso se refuerza la tendencia a considerar que sus objetivos son culturales y además aporta matices sobre otros que también se consideran importantes como las motivaciones políticas, la autogestión, la innovación en las formas de relación con los públicos o el activismo.

Entre las respuestas, se puede apreciar que en 16 de 46 casos se seleccionan las siguientes respuestas: “Políticos, Sociales, Culturales (crear y divulgar contenidos audiovisuales / documental)”, Por otro lado, en 11 de 46 se eligen la siguiente combinación: “Sociales, Culturales (crear y divulgar contenidos audiovisuales / documental)”

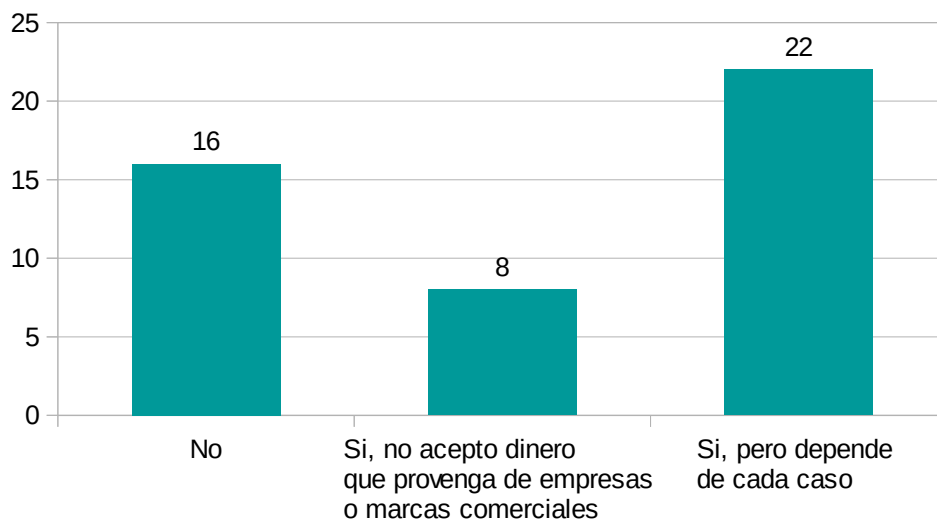
49. En el caso de que lleves a cabo la autogestión en tus proyectos ¿podrías especificar por qué motivos? (respuestas múltiples)



- Por motivos económicos (no encuentra vías de financiación "tradicional")
- Para poder tener todo el control sobre el contenido y el proceso
- Por motivos políticos
- Para desarrollar alternativas al modelo capitalista de producción y consumo

Como se puede observar, la autogestión se encuentra directamente relacionada tanto por un condicionante económico, como por la voluntad de mantener la independencia en el proceso creativo. De igual modo, las motivaciones políticas también son relevantes.

50. ¿Estableces algún límite para recibir dinero para producir tus contenidos?

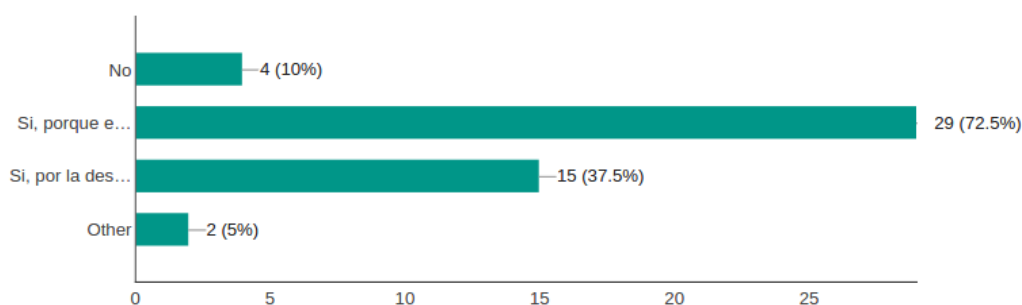


A partir de esta pregunta se quiere obtener un indicador sobre la coherencia de los documentalistas con respecto a sus fuentes de financiación. Como se puede comprobar, la mayoría establece límites, aunque se aprecia una cierta flexibilidad que debe ser entendida desde las particularidades y necesidades de cada proyecto

51. ¿Crees que un modelo de producción audiovisual basado en el procomún puede suponer una innovación en este sector?

Esta pregunta se dirige a identificar si se considera que la orientación de la producción hacia el procomún podría ser considerada como una innovación. Es destacable que únicamente 5 de 46 respuestas considera que no sería así y esta negación puede interpretarse como una duda de cómo se puede llevar a cabo la innovación desde el procomún.

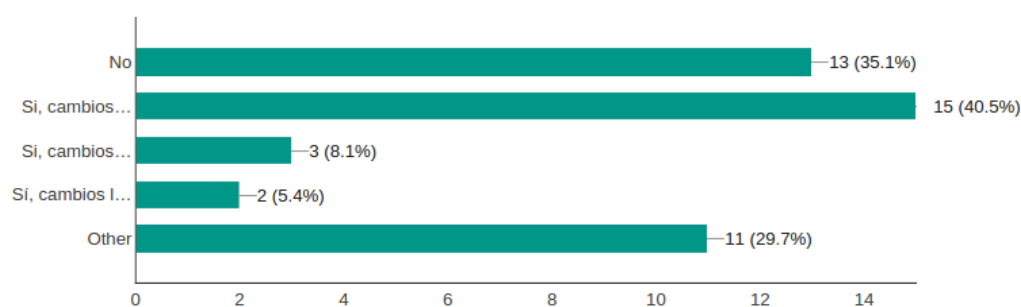
52. ¿Crees que un modelo de producción audiovisual basado en el procomún puede contribuir al cambio social en este sector?



- No
- Sí, porque es un modelo participativo y colaborativo que previene la concentración de poder y que sitúa en el centro a las comunidades, sus intereses y valores
- Sí, por la desmercantilización de la cultura que implica

En este caso, los resultados indican de forma clara que los encuestados consideran que el cambio social en la producción de documentales vendría dado por el incremento de la participación de los públicos para contrarrestar los valores y el poder del modelo industrial.

53. Respecto a las realidades que has representado en tus documentales, ¿se han producido cambios a raíz de la publicación del documental?



- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • No • Sí, cambios sociales (hábitos, percepciones, etc.) | <ul style="list-style-type: none"> • Sí, cambios políticos • Sí, cambios legislativos |
|--|---|

Con esta pregunta se pretende medir el impacto o el cambio social que se puede generar a partir de la producción y distribución de documentales. Aunque la respuesta mayoritaria indica que se perciben cambios en las percepciones sobre la realidad representada, también es destacable que un alto índice considera que no se han producido cambios significativos a partir de los documentales.

54. ¿Has realizado actividades educativas o divulgativas relacionadas con los documentales que habéis producido?

A pesar de que esta pregunta podría ser redundante, se plantea para fortalecer específicamente si son las propias organizaciones las que llevan a cabo las actividades educativas. Se confirma por tanto, que una mayoría (42 de 46) realizan este tipo de actividades.

2. Resultados de la investigación cualitativa

Bloque 1 – Perfil de la muestra

1.1. Actividad principal

Todos los entrevistados se dedican a la producción y distribución de audiovisuales, y aunque no todos ellos se dediquen únicamente al género documental, este desempeña un papel central en su actividad. Los entrevistados conciben el documental como herramienta para el cambio social a través de los contenidos, pero también a través del desarrollo y promoción de otro modelo de producción y de relación con la cultura, basado en el libre acceso y uso de los contenidos. Tres de los integrantes de la muestra (Tierravoz, MetroMuster y Quepo), además de su actividad en la producción audiovisual, ofrecen servicios de comunicación a empresas y organizaciones con las que comparten ciertos principios y objetivos en torno al cambio social. Destaca la relación que establecen con los clientes ya que generalmente no aceptan encargos o contenidos “bajo demanda”, sino que involucran a las organizaciones en el diseño de los contenidos y estrategias comunicativas.

A partir de las respuestas obtenidas, se puede concluir que la muestra está atravesando una fase transitoria en la que están reformulando su modelo de negocio y productivo. Este cambio responde a la necesidad de diversificar sus actividades y a la búsqueda de vías alternativas para la financiación de sus proyectos. Pero también a la voluntad de poner en funcionamiento alternativas sostenibles y más humanas en los modelos de gestión empresarial en el ámbito de la cultura. Este cambio también afecta al modelo de relación que tienen con sus públicos y con las personas ajenas a la organización, pero que están involucradas en la producción de contenidos o eventos relacionados con el audiovisual.

Se pueden establecer algunas constantes sobre su actividad y el papel de los bienes comunes en ella:

- los comunes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de sus actividades
- se sirven de ellos para realizar sus proyectos y también los producen
- las motivaciones para su uso y producción son de tipo político-económico y se fundamentan en el libre acceso al conocimiento y a la cultura
- además del libre acceso, permiten la reutilización de los contenidos que generan

Bloque 1 – Perfil de la muestra

En el conjunto de la muestra, los recursos comunes están presentes en todas las fases de producción audiovisual. Los entrevistados coinciden en que es necesario promocionar su preservación, uso y generación constante para contribuir al desarrollo de un modelo productivo basado en el procomún que pueda establecerse como una alternativa al modelo de producción capitalista (basado en la explotación, en la regulación a través de los mercados y en la propiedad privada). Los comunes que utilizan y generan son muy diversos. Entre todos, abarcan el arco completo de herramientas y recursos necesarios para la producción, distribución y exhibición audiovisual. Se pueden agrupar en las siguientes categorías :

- contenidos audiovisuales
- documentación sobre proyectos y procesos
- herramientas de software libre y código
- infraestructuras y servicios

Las empresas y organizaciones de la muestra se distancian y se diferencian de las productoras audiovisuales comerciales debido a que sus actividades no se dirigen únicamente hacia la rentabilidad económica a través de la comercialización de los contenidos. Entre sus objetivos también ocupa un lugar destacado el desarrollo del procomún a través de los contenidos que y las actividades que llevan a cabo. En casos concretos como el de BccN y Zemos98, también hacen uso de recursos e infraestructuras públicas de sus entornos urbanos para realizar actividades como festivales, exhibiciones o talleres.

Los entrevistados coinciden en marcar una diferencia fundamental con respecto a las productoras audiovisuales comerciales, tanto por los contenidos que producen como por los objetivos que persiguen. Sus organizaciones encajan en la definición de “empresas del procomún”, se pueden situar dentro de la economía social y comparten la desmercantilización de la cultura como objetivo. Lucas (Zemos98) expone en este sentido que siempre han trabajado el “audiovisual dentro de una cierta idea de cultura libre y de modelos de producción alternativos, pero ahora se utiliza más como herramienta para hablar de otras cosas”.

1.2 Otras actividades

Los integrantes de la muestra consideran que la transferencia de conocimiento es un objetivo para lograr que la investigación se transforme en bienestar social, económico y cultural. Sostienen así que esta forma parte de su responsabilidad profesional y tratan de llevarla a cabo a través de talleres, seminarios o publicaciones educativas y divulgativas relacionadas con diversos aspectos de la comunicación y la cultura. En este caso, la transferencia de conocimiento es entendida como un objetivo a partir del que se persigue que los resultados de la actividad que realizan (contenidos, publicaciones, seminarios, etc.) pueda transformarse en bienestar social a través de la cultura y el audiovisual. Esta tarea se acomete tanto a través de los contenidos que producen, como a través de actividades específicas en las que se emplean metodologías de trabajo participativas y planteamientos pedagógicos que parten de la base de la cultura libre y el procomún. Todos ellos consideran que esta es una actividad tan importante como la producción o distribución. Por ello, elaboran sus propios materiales, métodos y procesos educativos para compartirlos con otras personas o colectivos.

Otra de las características de la muestra es que los integrantes ponen en práctica metodologías participativas en los procesos de investigación y en la ejecución de sus proyectos audiovisuales. De este modo tratan de obtener resultados fiables y útiles que pueden contribuir a mejorar la situación de los colectivos participantes, bien sean las personas representadas en un documental o los participantes en un taller. Del mismo modo promueven la participación colaborando y relacionándose con otros espacios u organizaciones afines en sus planteamientos y que promueven el uso y producción de bienes comunes en otras disciplinas como la economía, la fabricación digital, la arquitectura, etc.

Algunas de las actividades audiovisuales que llevan a cabo son festivales y muestras cinematográficas, talleres o seminarios. Zemos98 es un caso particular en este sentido, la participación es uno de los ejes que vertebran sus actividades que se pudo observar perfectamente en la última edición del festival, que fue planteado como un “hackcamp”¹⁰⁰ en el que se trataron temas relacionados con los bienes comunes, la economía social y la defensa de los espacios públicos. Siguiendo uno de los principios de la ética hacker, se organizaron mesas de trabajo para “hacer en lugar de proponer”. Dos de las mesas se focalizaron en cómo trabajar algunos aspectos

¹⁰⁰ <http://17festival.zemos98.org/Hackcamp-reclaimthecommons>

del audiovisual desde la perspectiva de los comunes. Una de ellas se centró en cómo crear interfaces para los archivos audiovisuales que mejoren la experiencia de usuarios como periodistas, investigadores o educadores, por otro lado, también se debatió sobre las narrativas que se pueden implementar a través del filtrado, etiquetado o geolocalización de los contenidos de archivos audiovisuales del procomún. El segundo grupo realizó dos webdoc a partir de los contenidos que albergan los archivos. En ambos casos, los resultados operan desde la lógica del prototipo y por tanto permiten que puedan ser mejorados, ampliados o derivados por otras personas.

BccN establece varios niveles de conexión con Zemos 98 y en cierto modo ha ido introduciendo algunas de las dinámicas y actividades participativas que se llevaban a cabo en el festival Zemos 98. En las dos últimas ediciones del BccN (2016) han ampliado la exhibición cinematográfica con diversos tipos de actividades como *workshops*, debates o asesorías legales sobre temas relevantes para la producción audiovisual como los derechos de autor o el retorno social del cine.

1.3 Fecha de fundación

La actividad profesional de las personas que integran la muestra está consolidada por una trayectoria de años de experiencia. Los dos colectivos que cuentan con un mayor recorrido son Zemos 98, cuya fundación se remonta a 1998 y también Eguzki Bideoak cuyos orígenes se remontan a 1994. Siguiendo un orden cronológico, la productora con mayor antigüedad es Tierravoz que se funda en 2005, seguida por Quepo.org que lo hace en 2006, A navalla suíza en 2008 y Metromuster en 2010. En último lugar, el Festival BccN que es el más joven de la muestra y en 2016 cumple su séptima edición.

Aunque los más veteranos nacieron antes de que se desarrollase el concepto de cultura libre o las licencias creative commons, todos han trabajado desde una perspectiva a partir de la que se promueve la libertad en el acceso a la cultura y el conocimiento, que ha ido evolucionando y adaptando su modelo productivo a los principios de la cultura libre y la economía social.

1.5 Figura jurídica

El marcado carácter asociativo y cooperativo de los productores tiene un claro reflejo sobre las formas jurídicas bajo las que se organizan y llevan a cabo su actividad profesional. En la

mayoría de los casos estas organizaciones tienen su origen en colectivos o asociaciones que se han visto obligadas a adoptar figuras jurídicas de las empresas culturales de producción audiovisual. Esto se debe a los requerimientos necesarios para poder optar a subvenciones públicas o para poder interlocutar con medios de comunicación u otras empresas, ya que si no se tiene el estatus jurídico de empresa, no se les reconoce como interlocutores válidos para realizar actividades comerciales o empresariales.

Existen motivos ideológicos para que estos colectivos y organizaciones consideren que convertirse en empresa no es una opción deseable, ya que sus prácticas se orientan hacia espacios de no-mercado y sus esfuerzos se dirigen hacia la desmercantilización de la cultura audiovisual. Sin embargo, se han visto obligados en cierto modo a convertirse y operar como empresas o “emprendedores culturales”. En referencia a esto, Lucas (Zemos98) explica que “en un momento de la historia si que se creyó un poco el discurso del emprendizaje, pero hace mucho tiempo que está abandonado y que realmente no se trabaja la cultura libre desde ahí, pero no consideramos que la CL deba pensarse desde el emprendizaje”. Este caso ejemplifica como el giro hacia la forma empresarial ha estado motivado por el discurso de los “emprendedores culturales” que generó la ilusión de que esto ayudaría a abandonar la precariedad, aunque paradójicamente no lo hayan conseguido. En el caso de Zemos98 y Metromuster se han convertido en cooperativas al considerar que es una forma más coherente con sus planteamientos, que también les permite ampliar la base social sobre la que se apoyan estas organizaciones y además contribuye a mejorar la sostenibilidad y mantener la independencia. En el caso de BccN, Andreu explica que aunque se han planteado convertirse en cooperativa, aun no se han tomado medidas en esa dirección.

1.6 Trabajadores y colaboradores

Los casos analizados cuentan con una plantilla fija que oscila entre 3 y 9 personas. En determinados momentos relacionados con actividades, eventos o la posproducción buscan la contratación de colaboradores externos para llevar a cabo tareas específicas, mientras que la coordinación y la dirección creativa de los proyectos se mantiene en un núcleo cerrado pero permeable a propuestas. En casos concretos (A navalla suíza), se plantea un debate interno sobre si es mejor subcontratar o contratar personal que pase a formar parte de su plantilla, aunque este sea el ideal, no siempre pueden llevarlo a cabo al estar condicionados por la falta de financiación y en otros casos por la discontinuidad de los proyectos grandes.

En general se repite un esquema organizativo que se caracteriza por un núcleo creativo que establece los proyectos y desde el que se recurre a colaboradores para la ejecución y desarrollo de los mismos.

La productora MetroMuster es el único caso de la muestra en el que han recurrido a la contratación de una persona en prácticas y que, probablemente, se incorpore al equipo una vez finalizado este periodo.

1.7 Colaboración y participación

Los colaboradores que participan en la producción de los proyectos impulsados por la muestra suelen ser de su entorno próximo y mantienen vínculos de afinidad y confianza. En algunos casos son contratados para llevar a cabo tareas especializadas, como el diseño gráfico o posproducción de audio y video. En el caso de BccN y Zemos98 reconocen que en algunas ocasiones los salarios que reciben los colaboradores no se corresponden a los del mercado de trabajo, aunque si son salarios dignos. En otros casos, son voluntarios que se prestan a ayudar en determinadas tareas de trabajo distribuido como la promoción y difusión. Tanto si se trata de trabajo remunerado o no, los entrevistados expresan unánimemente que las motivaciones para involucrarse en los proyectos están relacionadas con lógicas de apoyo mutuo. Todos consideran fundamental el apoyo económico que realizan personas a través de las campañas de financiación colectiva y por este motivo se les reconoce como colaboradores.

La colaboración es entendida como el aporte en forma de trabajo o ayuda económica que realizan personas ajenas a las empresas. Son consideradas como un elemento muy importante dentro de las comunidades y redes de afinidad que se forman en torno a estas organizaciones y sus proyectos. Por tanto, la colaboración no sólo se lleva a cabo de manera individual, sino que también se lleva a cabo entre colectivos como organizaciones y empresas. Otra de las motivaciones para colaborar responde a la voluntad de desarrollar infraestructuras y herramientas que puedan ser útiles para los objetivos compartidos en torno al cambio social. Algunas de las formas de colaboración entre organizaciones son tales como: préstamos de material, cesiones de contenidos de archivo, etc.

La participación se lleva a cabo fundamentalmente en el consumo, cabe matizar que no se trata de un consumo pasivo sino que la muestra promueve la participación a través de distintas vías:

- Los contenidos. El audiovisual en general y el documental en particular, son concebidos en función de la capacidad de participación que se le va a asignar al usuario o destinatario final. Esto es fundamental en contenidos como los documentales interactivos. Un ejemplo de ello lo encontramos en *Río Torto no tempo*¹⁰¹ desarrollado por A Navalla Suíza que está planteado como experiencia interactiva, pero que al mismo tiempo permite la participación de los usuarios que pueden compartir sus propios contenidos y enriquecer el documental con sus aportaciones. Tanto en este como en otros casos, se hace referencia a la participación de la audiencia desde el consumo y se apunta hacia la necesidad de fomentar un consumo activo a través de la elección de los contenidos, pero también hablando o actuando sobre el tema que se plantea en un documental determinado.
- Actividades y acciones en torno a los contenidos. El documental es un tipo de contenido proclive a generar dinámicas para reflexionar, informar o concienciar sobre las realidades que se representan en ellos. A partir de esta forma de participación, las audiencias pueden generar otros contenidos y materiales como artículos, reportajes, informes, etc., relacionados con los contenidos abordados en el documental. En este sentido, resulta ejemplar cómo a partir del documental “Ciutat morta” (Metromuster) se generaron multitud de contenidos relacionados con dicho documental y también se llevaron a cabo diversos tipos de acciones que forman parte de la estrategia comunicativa.
- Otra forma de poner en práctica la participación es a través de la realización de actividades y eventos audiovisuales como talleres o festivales. En este sentido, es necesario destacar el carácter participativo que tiene los festivales organizados por BccN y Zemos 98.
- A pesar de que se pueda considerar como una forma de colaboración, algunas plataformas de financiación colectiva (Goteo.org) también ofrecen la posibilidad de participar de forma distribuida en algunas tareas específicas de cada proyecto como puedan ser la traducción, subtítulo, documentación o en la promoción y difusión del proyecto.
- En casos concretos como en Tierravoz y Metromuster la participación también se plantea de modo que los sujetos representados en el propio documental se involucran en su realización. En este sentido, Carmen (Tierravoz) expone que dedica mucho tiempo en la preproducción a explicar cuáles son las motivaciones, la importancia que tiene la realización del documental y la participación de

¹⁰¹ *Río Torto no tempo*, A navalla suíza. (Documental web) - <http://riotortonotempo.org/categoria/?page=45>

las personas que forman parte de esa realidad. En Metromuster también intentan, en la medida que el tema lo permita, implicar en la realización a los sujetos representados para que puedan llegar a empoderarse en un sentido comunicativo.

- En los casos en que se trabaja en campañas de comunicación, se percibe una tendencia a involucrar a los clientes en el proceso productivo, de este modo se plantea otro modelo de relación que se diferencia de los “proyectos por encargo” ya que este implica la participación, el diálogo y el consenso entre ambas partes.

En un primer momento, parece que la participación queda relegada a ciertas etapas o fases en las que el contenido ya está terminado y por tanto, las posibilidades de participación en la fase de desarrollo de ideas y de proyectos está restringida a las personas que forman parte de manera estable de las empresas y organizaciones. En este sentido, Pablo (Quepo) explica que aunque estén abiertos a recibir propuestas para producir proyectos externos, han endurecido los filtros de entrada estableciendo un criterio para aceptar colaboraciones: la transformación social. Por otro lado, Carmen (Tierravoz) plantea que aunque no hay tanta participación en esta fase, reconoce la importancia de recibir muchos *inputs* para el desarrollo de ideas y proyectos.

1.8 Vínculos y pertenencia a otras comunidades

A partir de las respuestas obtenidas se puede afirmar que los integrantes de la muestra establecen relaciones formales con otras empresas, colectivos y trabajadores culturales de distintas áreas, no únicamente del audiovisual. Estos vínculos se dan mayoritariamente en el ámbito local y regional entre organizaciones de la sociedad civil y movimientos ciudadanos, pero también con empresas y cooperativas culturales, colectivos de artistas, etc. Andreu (BccN) y María (A navalla suíza) hacen mención a eventos anuales, como el festival que organizaba Zemos98, el BccN y otros espacios de encuentro en los que debaten, trabajan en común y comparten experiencias.

A pesar de que reconocen que existe mucha afinidad y amistad entre colectivos a nivel nacional y regional, Lucas (Zemos98) admite que no termina de cuajar una red o una cooperativa integral en el sector audiovisual, que tenga como referente a las Cooperativas Integrales. Si bien manifiestan el deseo y la voluntad de trabajar en esta línea en el sector cultural y audiovisual, aunque reconoce

que por el momento la cooperación entre colectivos y organizaciones no se realiza de un modo formalizado.

Xavier (Metromuster) y Pablo (Quepo) hacen referencia a la TIP-A (Trobada de Intervenció i Participació Audiovisual) que es un encuentro de debate y reflexión realizado periódicamente en Barcelona en el que participan profesionales del sector que comparten inquietudes y posturas afines. En estos encuentros se comparte y se debate sobre las temáticas y aspectos que tratan en sus producciones, los objetivos que persiguen o las dificultades que encuentran en su actividad profesional. Este espacio de encuentro se pone en marcha con la voluntad de organizarse para defender intereses grupales, pero también para reflexionar otras maneras de abordar la comunicación y producción desde unos principios basados en la cultura libre.

1.9 Modelo de financiación

El modelo de financiación de la muestra se basa en las fuentes tradicionales en el sector audiovisual, pero además añaden otras fuentes que se sitúan dentro de la economía social y solidaria. Esto responde a la necesidad de buscar alternativas para paliar el déficit de financiación pública y los recortes sufridos en el área de políticas culturales, pero también a la búsqueda de modelos que sean más coherentes con los principios y objetivos de las empresas y organizaciones. Estas fuentes han permitido ejecutar proyectos sin financiación pero con el respaldo de una comunidad.

A excepción de A navalla suíza y Eguzki Bideoak, el resto de integrantes de la muestra confirman que sus empresas y colectivos dependen en parte de la financiación pública para poder llevar a cabo sus proyectos. Es necesario recordar en este punto el carácter no comercial de los contenidos que producen y su vocación de servicio público manifestada a través de las actividades culturales y educativas que llevan a cabo. A pesar de que exista una cierta motivación empresarial, hay que tener en consideración que no se marcan objetivos de crecimiento o planes empresariales. Sin embargo, si que se preocupan y tienen muy presente cómo contrarrestar la precariedad laboral y garantizar unas condiciones laborales dignas tanto para ellos mismos, como para las personas que contratan o que colaboran en sus proyectos. El carácter no comercial podría dar lugar a confundirlas con organizaciones sin ánimo de lucro, por este motivo resulta conveniente matizar el sentido de

“lucro”. En este sentido Berto Yáñez (A navalla suíza) declara: “somos una empresa con ánimo de lucro, pero sin lucro”.

El caso de Zemos98 es ilustrativo en cuanto a los cambios que han experimentado estas organizaciones en su modelo de financiación. En 2006, el colectivo contaba con un aporte de 150.000 euros de las arcas públicas (Ayto. Sevilla y Junta de Andalucía) para realizar el festival. Esta cantidad fue disminuyendo progresivamente hasta que en 2015 se limita a 31.000. A tan sólo dos semanas de que comenzase la 17ª edición, sufren un segundo recorte de 8.000 euros sobre la cantidad adjudicada. Ante esta situación, pese al valor y el reconocimiento nacional e internacional con que contaba el festival, la organización decide ponerle fin dada la incapacidad de asumir las condiciones de precariedad derivadas de la falta de compromiso y el maltrato de las instituciones para las que, en parte, trabajan. Es destacable que aunque los recortes hayan sido progresivos, el festival ha conseguido mantenerse durante las cuatro últimas ediciones gracias al apoyo recibido desde organizaciones internacionales como la European Cultural Foundation y su programa Doc Next Network ¹⁰² de los que aún siguen siendo *partners* aunque no continúen recibiendo su apoyo económico. El endeudamiento es otra de las consecuencias de la falta de financiación y del incumplimiento de las cantidades y plazos de pago por parte de la administración pública. En este caso, Zemos98 se vio obligado a solicitar una línea de crédito, que aún continúan pagando, para poder realizar el festival y cumplir con sus compromisos. En este mismo sentido Carmen (Tierravoz) considera que “es necesario que la sociedad entienda que la Administración pública tiene unas responsabilidades” con este tipo de organizaciones y empresas que tienen vocación de servicio público.

La totalidad de la muestra manifiesta una clara tendencia a desvincularse de las entidades bancarias y buscar alternativas que se encuadran dentro de las denominadas “finanzas éticas” y la economía social. Tanto Andreu (BccN) como Lucas (Zemos98) hacen referencia a la voluntad de sus colectivos de mantener una posición en el ámbito financiero que sea coherente con los principios y valores que promueven a través de sus actividades. Solicitar préstamos en entidades bancarias les supone un conflicto ético y económico, por este motivo se han decantado por Coop57 ¹⁰³.

¹⁰² ECF <http://www.culturalfoundation.eu/> y DNN <http://www.docnextnetwork.org/>

¹⁰³ Coop57 es un instrumento financiero que se inserta en el marco de las finanzas éticas y solidarias. Sus promotores sostienen un sistema financiero ético que pueda ofrecer el mayor número de respuestas posibles a las distintas necesidades financieras de la ciudadanía y la economía social y solidaria. Por este motivo trabajan en red con otras entidades enmarcadas dentro del movimiento de las finanzas éticas.

Es remarcable que la totalidad de la muestra, con la excepción de A navalla suíza y Tierravoz, ha llevado a cabo una campaña de financiación colectiva para realizar algún proyecto propio. Metromuster es la organización que cuenta con mayor trayectoria en este sentido habiendo utilizado este método antes de que existiesen las plataformas de financiación *online*. Todos han impulsado al menos una campaña a través de Goteo.org¹⁰⁴, que también se sitúa dentro de la economía social. Esta vía de financiación ha permitido llevar a cabo proyectos (no solo audiovisuales) que de otra manera hubiera sido muy difícil o imposible ejecutar. Por otro lado, también se observa como las personas que forman parte de la muestra construyen comunidades en torno a cada proyecto en las que los temas e intereses abordados en cada uno de ellos son ejes a partir de los que se vertebran las comunidades.

Otra de las fuentes de financiación que se dan en la muestra (Eguzki Bideoak, Metromuster y Tierravoz) es la explotación comercial de los contenidos que producen o distribuyen a través de la venta de derechos de exhibición y retransmisión. Los ingresos generados a través de esta vía proceden de cadenas públicas de televisión de ámbito regional y estatal. La venta de contenidos en soporte físico (DVD) también fue una fuente importante de ingresos para Eguzki Bideoak que se complementó con la comercialización a través de plataformas de cine online. En este punto, dos de los entrevistados (Carmen, Xavier), plantean que el tipo de financiación que recibe cada proyecto influye en el tiempo que pasa hasta que las películas son “liberadas”. De modo que si no está amortizada en el momento de estrenarla, se “retiene” y no se pone a disponibilidad de la audiencia hasta que haya agotado las posibilidades de generar ingresos a través de la exhibición o la comercialización.

La fórmula de financiación a través de la coproducción es una de las vías menos frecuentes en la muestra, en este caso Tierravoz y Metromuster son los casos en los que se ha llegado a acuerdos para que las respectivas televisiones regionales entren a coproducir algunos de sus proyectos. En este punto hacen referencia a la conveniencia de las televisiones de adquirir derechos en lugar de coproducir porque siempre les resulta más ventajosa la segunda opción.

Eguzki Bideoak es un caso particular. Su plan de financiación ha ido evolucionando en función del soporte de financiación. Durante un tiempo su modelo de negocio se basaban en la venta de DVD y

¹⁰⁴ **Goteo.org** Plataforma de crowdfunding para financiar únicamente proyectos que tengan como objetivo contribuir al bien común

derechos de exhibición de contenidos de carácter documental de los que un pequeño número eran autoproducidos. A esto habría que sumarle los ingresos provenientes de actividades formativas y algún premio recogido en festivales. Este modelo fue rentable hasta que las ventas de DVD caen en picado y por eso deciden apostar por construir su propia plataforma de alojamiento y retransmisión de contenidos audiovisuales a través de Internet, Makusi.tv (2014). Este proyecto se concibe como una estrategia a partir de la que se persigue conseguir la capacidad de automantenerse económicamente a través de las suscripciones a servicios de video en Internet. A pesar de que es un proyecto de gran envergadura en términos empresariales (recursos, infraestructuras, desarrollo, etc.), y cuya sostenibilidad está por determinar, los entrevistados expresan que al igual que otros proyectos, no se conciben como empresariales, sino que son vocacionales y por tanto no tienen que examinarse únicamente en términos empresariales puros.

En la muestra también se pueden identificar algunos límites y dificultades comunes. En primer lugar, cabe destacar que la muestra expresa unánimemente la necesidad de considerar el valor real de los proyectos en lugar de su coste económico. Esto es indicativo porque revela una tendencia en la contratación pública y la adjudicación de recursos en la que se han tenido que adaptar los presupuestos a los sucesivos recortes presupuestarios. De este modo las partidas que son más fácilmente suprimibles son aquellas en las que se contemplan la financiación personal y los recursos propios aportados a cada proyecto.

Otro de los límites a los que se enfrentan es el agotamiento de las comunidades ya que son multitud de proyectos que buscan financiación de manera simultánea. Las personas entrevistadas reconocen que esta vía ha sido muy útil para poder realizar proyectos que no encontraban financiación pero que sí contaban con el apoyo e interés para que se realizasen. No obstante, también expresan que es inviable recurrir constantemente a las comunidades para financiar los proyectos. En esta línea Lucas (Zemos98) se plantea el interrogante: “¿qué modelos de financiación se pueden encontrar para la cultura libre? O sea, modelos no tanto de financiación sino de sostenibilidad de la producción material que se está generando”. En este mismo sentido se expresaba Xavier (Metromuster) al reconocer que se encontraba “muy contento con el resultado de *Ciutat Morta*, pero no estamos nada contentos del plan de financiación”. Por otro lado, opinan que las fuentes de financiación privada son inestables y discontinuas ya que generalmente se limitan a trabajos aislados y por tanto podrían considerarse como una fuente complementaria. En términos generales se puede reiterar que la

muestra no encuentra fuentes de financiación en el sector privado que puedan ser “más coherentes en cuanto a la filosofía del proyecto” (Andreu, BccN).

A pesar de que es agua pasada, el caso de financiación pública de Metromuster es ilustrativo para visualizar cómo han evolucionado las administraciones públicas a la hora de evaluar proyectos candidatos a subvenciones y ayudas públicas. Xavier expone que en el ICEC (Institut Català de Empreses Culturals) se mostraron escépticos con respecto a la utilización de licencias *creative commons* y las consideraban un impedimento para apoyar el proyecto porque se valoraba la vida comercial que podían tener los proyectos. A pesar de ello, Xavier reconoce que en la actualidad sí que se financian proyectos que utilizan *creative commons*.

Todos los entrevistados alegan de alguna manera la necesidad de promover vías de financiación específicas para proyectos audiovisuales que promueven el bien común o que son de interés social. Las vías de financiación basadas en la economía social pueden considerarse como experimentos o como modelos de ensayo de formas económicas más justas y solidarias que las características del capitalismo, de este modo, se plantea un modelo en el que los valores que defienden a través de sus prácticas también sean coherentes desde en el modelo de financiación. Estas formas interpelan a las funciones de las instituciones y medios públicos de comunicación en la promoción y financiación de proyectos que están orientados hacia el bien común, como es el caso de los documentales que producen. Por tanto, la muestra plantea una de las cuestiones fundamentales para la sostenibilidad de sus organizaciones y proyectos que es la referente a las formas en las que la sociedad puede retornar a los autores, productores, directores, etc., el resultado ¿de su? que se materializa en diversos tipos de bienes comunes.

1.10 Uso y producción de bienes comunes

Todos los entrevistados hacen uso y promueven el acceso a recursos comunes para la producción audiovisual. No obstante, lo hacen desde un posicionamiento de mayor envergadura a partir del que se promueve y defiende el uso, preservación y promoción de los comunes en todas las áreas de la vida, tales como: la sanidad, la educación, el medio ambiente y especialmente en el terreno cultural.

A pesar de que los comunes desempeñan un papel central en sus actividades, se observa cómo existe una predominancia de los recursos culturales sobre los tecnológicos. Todos los entrevistados contribuyen al dominio público compartiendo sus contenidos en repositorios, archivos o portales de contenidos audiovisuales, publicando documentación sobre el desarrollo y los resultados de sus proyectos, realizando eventos culturales, etc. Sin embargo, tanto el uso como la contribución al procomún de recursos tecnológicos es minoritario. A navalla suíza y Eguzki Bideoak son los dos únicos casos en los que el software libre y el código abierto ocupan un lugar central en sus actividades. En el resto de la muestra el uso de software libre es minoritario y se utiliza para tareas de oficina y de preproducción, mayoritariamente programas de ofimática y en Quepo y Tierravoz utilizan sistemas operativos libres como Ubuntu. Todos los integrantes de la manifiestan una clara predisposición para migrar al software libre, se identifican con sus valores y reconocen los beneficios que supone su uso. En este sentido, también se muestran conscientes de la dependencia de servicios y tecnologías propietarias y los riesgos que implica para la democracia y la libertad.

Es necesario matizar que en el caso de A navalla suíza la naturaleza de su propio trabajo está basado en la web y por tanto implica el uso de comunes tecnológicos como los propios lenguajes de programación y no sólo eso, además siguen la propia lógica del *copyleft* a partir de la cual toda modificación o mejora posterior debe mantener la misma libertad que le permitió hacerlo. En este caso, es común que se contribuya a repositorios de código abierto como parte de la responsabilidad profesional. El repositorio de A navalla suíza contiene proyectos que “han sido desarrollados para la construcción de sitios web, mejorar la experiencia de Internet o simplemente para divertirse”. No obstante, la mayoría de estos proyectos de I+D+C (Innovamos, desenvolvemos y compartimos) ¹⁰⁵ se encuentran en fase beta de desarrollo, a pesar de ello pueden seguir resultando útiles de algún modo.

La mayoría de las personas entrevistadas demuestra inquietud e interés por la soberanía tecnológica, aunque expresan que no se da el paso para migrar y comenzar a usar intensivamente este tipo de recursos comunes debido a las condiciones materiales de sus propios trabajos. Admiten que no hay tiempo, tampoco capacidad o información necesaria para realizar una migración hacia el uso de herramientas de software libre para tareas específicas de la producción audiovisual.

¹⁰⁵ <http://idc.anavallasuiza.com/>

En lo referente a herramientas físicas (cámaras, iluminación, sonido, etc.) son varios los entrevistados que expresan que existe un interés e intención de comunalizar este tipo de equipamiento. En este sentido, revelan que este tipo de prácticas, aunque está muy extendido entre colectivos y empresas afines, se realiza de una manera no reglada. Del mismo modo que se comparten estos recursos físicos, Pablo (Quepo.org) expresa su deseo de crear archivos y repositorios de contenidos audiovisuales de libre acceso para no tener que grabar un plano de recurso cuando alguien más ya lo ha hecho y de este modo, ahorrar tiempo y materiales.

Dentro de este apartado dedicado a los recursos comunes, Lucas (Zemos98) también alude a los comunes urbanos y rurales ¹⁰⁶ como recursos fundamentales para llevar a cabo sus actividades. En este caso es destacable el esfuerzo que ha dedicado el colectivo a la divulgación y promoción del uso de este tipo de bienes comunes por parte de la ciudadanía. Los bienes comunes son también un objeto de estudio y de debate que se encuentra presente en los contenidos que producen y en las actividades que llevan a cabo. Por eso es frecuente que aparezcan como temática, al tiempo que se reclama su protección y promoción para el uso ciudadano.

Los recursos que se generan como resultado de las actividades se pueden agrupar en distintas categorías. Todos los integrantes de la muestra producen contenidos audiovisuales de tipo documental que son libremente copiables, en algunos casos permiten su uso para realizar obras derivadas o su comercialización. Además, en esta categoría también se incluyen grabaciones de eventos, conferencias o brutos de imagen, que aunque no son contenidos finalizados, pueden resultar útiles para otras personas.

Los recursos educativos y divulgativos ocupan un lugar importante en este apartado. En esta categoría se incluyen las actividades educativas, pero también la documentación de proyectos y procesos que incluye dossiers, resúmenes, manuales y otros tipos de materiales. A partir de éstos se complementa y amplía la información tratada en los documentales, o también las temáticas abordadas en seminarios, talleres o festivales.

¹⁰⁶ **Comunes urbanos y rurales:** recursos relacionados con espacios públicos como las plazas, parques, teatros, auditorios, museos, centros culturales, cívicos, etc. que resultan fundamentales para el desarrollo de actividades como proyecciones, conferencias, talleres, seminarios, etc.

Los eventos culturales como festivales o conferencias pueden considerarse como otra categoría de recurso común, ya que son abiertos a la participación y en muchas ocasiones se realizan utilizando infraestructuras comunes.

Por último, algunos integrantes de la muestra producen recursos comunes tecnológicos en los que se pueden distinguir dos grandes grupos: a) los servicios como es el caso de Makusi y b) código informático de distintos tipos de aplicaciones, *scripts*, plantillas, hojas de estilo y otros.

1.11 Innovación

La mayoría de las personas entrevistadas dedican tiempo y espacios para desarrollar experimentos y formas de innovación. Los formatos son una de las vías a través de las que se ha experimentado, en este sentido los integrantes del BccN han apostado por dar valor a otros como el *live cinema*. Por otro lado, A navalla suíza fue una de las primeras productoras que realizó documentales web, además también han participado en la creación de Screen.ly¹⁰⁷, una plataforma web que permite que cualquier persona pueda organizar proyecciones bajo demanda en salas de cine, a través de la compra anticipada de entradas y la promoción en medios sociales con la etiqueta #crowdticketing .

La puesta en práctica de los principios de la economía social en la producción audiovisual puede ser considerada como una innovación a partir de la que se buscan modelos sostenibles y justos que sitúan valores de justicia y solidaridad en el centro de sus prácticas y actividades profesionales. En este sentido, cabe apuntalar la coherencia entre los valores que se defienden a través de los contenidos documentales y los modos de producción a partir de los que se realizan. A pesar de que en la actualidad se encuentre consolidado en los planes de financiación, la mayoría de los entrevistados han llevado a cabo formas de financiación colectiva antes de la aparición de las diversas plataformas de *crowdfunding*.

Por otro lado, también cabe destacar la labor llevada a cabo desde Zemos98 en torno a los formatos de exposición como el “código fuente audiovisual”, además de la propia dinámica del festival en el que “en lugar de ver cosas, se hacen cosas”.

¹⁰⁷ <https://screen.ly/>

Por último, también se llevan a cabo formas de innovación a través del uso y producción de recursos comunes tecnológicos (código, librerías, *frameworks multimedia*) que son piezas fundamentales en la construcción de contenidos interactivos como los webdocs y para cualquier video que se publique en la red. Otra de las formas de innovación es el proyecto Makuski.tv de Eguzki-Bideoak que ofrece servicios de *hosting* y *streaming* desde principios de la economía solidaria y el procomún.

Bloque 2 – Procomún audiovisual

1. ¿Crees que la tecnología ha actuado como elemento democratizador de la comunicación?

En general, los participantes en la investigación cualitativa se muestran optimistas y en cierto modo entusiasmados por el aumento de capacidades y la disminución de barreras de entrada para la producción y distribución audiovisual. No obstante, también está muy presente una postura crítica que cuestiona la democratización en el ámbito de la producción audiovisual y de la comunicación en general. Estas reservas se centran principalmente en la propiedad de las infraestructuras de la comunicación y proveedores de servicios en Internet, así como el coste que supone utilizarlos.

Los motivos por los que los entrevistados se muestran optimistas se centran en la capacidad de acceso a contenidos audiovisuales al margen de los circuitos comerciales, pero también por la posibilidad de producir contenidos propios de un modo relativamente sencillo. Relacionan el aumento de capacidades con un cambio importante en la cultura audiovisual, porque además de la accesibilidad a las herramientas de producción, también se ha multiplicado el número y diversidad de referentes audiovisuales.

No obstante, también se muestran críticos y advierten que tanto las audiencias como los productores, dedican mucha más atención a los contenidos que a la infraestructura necesaria para que estos se produzcan y se distribuyan. Según ellos, esto se traduce en el desarrollo de una falta de conciencia sobre el déficit democrático de algunas infraestructuras. Siguiendo esta línea, también consideran que los distintos tipos de brechas (digital, de género o de clase) son un obstáculo importante que cuestiona la democratización de la comunicación y en concreto de la producción audiovisual.

En cuanto a aspectos económicos, señalan que aunque su objetivo sea liberarse de la lógica de mercado en todo el proceso de producción audiovisual, no resulta fácil debido fundamentalmente a la dependencia de infraestructuras privadas. Por ello, se puede sostener que los entrevistados consideran que esta democratización es parcial, ya que la mayoría concuerda en que a pesar de la

disminución de barreras de entrada, el acceso a contenidos, servicios y herramientas sigue siendo mayoritariamente a través del mercado que está dominado por oligopolios. Por estos motivos, matizan que únicamente se puede hablar de democratización en algunos puntos. En este sentido, Berto Yáñez (A navalla suíza) considera que la web es abierta por naturaleza (en sus códigos, estándares, protocolos, etc.) y frecuentemente se oculta o se deja de lado este aspecto. Abierta como sinónimo de democrática y contrastada con el acceso restringido y el régimen de escasez artificial establecido por la industria cultural y tecnológica. La muestra señala asimismo un aspecto fundamental en torno al concepto de “democratización de la comunicación”, el tipo de participación y los motivos por los que se promueve. A propósito de esto critican el modo en que las distintas formas comunicativas son utilizadas para fomentar el consumo masivo utilizando técnicas y estrategias publicitarias.

A partir de las críticas expuestas, se puede concretar que la mayoría presenta una voluntad de superar la lógica de mercado en el proceso de producción audiovisual, que se ha visto beneficiada fundamentalmente en la difusión y distribución. Estos son considerados los terrenos en los que sí que se ha llevado a cabo una cierta democratización. Carmen (Tierravoz) sostiene que a pesar de que la tecnología haya favorecido la democratización, se debe relativizar por su carácter superficial, ya que, a pesar de que “todo el mundo pueda subir sus contenidos, otra cosa es que al final los contenidos más consumidos son los del *mainstream*”. Por este motivo cree que debería estar más relacionada con los usos y con la educación.

Las posturas más críticas en este punto muestran cierta preocupación por los peligros derivados de los procesos de cercamiento de recursos comunes, como por ejemplo el acceso a Internet a través de aplicaciones que limitan la apertura y la neutralidad de la red. Algunos (Lucas) matizan que es peligroso considerar la democratización tecnológica como un proceso que solo se produce en occidente. Plantea de este modo la necesidad de establecer puntos de vista holísticos para evaluar la democratización de la comunicación.

Esa democratización ¿viene de la mano de una sociedad depositaria de prácticas emancipadoras?

Aitor (Eguzki Bideoak / Makusi)

Aitor de Eguzki Bideoak/Makusi cuestiona la democratización de la producción audiovisual y de la comunicación, a pesar de que consideran que se ha producido una superación en el acceso a bienes (contenidos audiovisuales) y que se persiga la liberación de la lógica de mercado en todo el proceso audiovisual, admiten que no es tan fácil como parecía. Observan que en el caso de la difusión y distribución estamos saliendo de la lógica de mercado, también en la preproducción, en la que se están desarrollando formas cooperativas, en red, etc. Sin embargo, son conscientes de que el resto de piezas del proceso audiovisual aún están totalmente ligadas a las estructuras de la lógica capitalista de mercado. Por ese motivo y siguiendo esa misma lógica, deciden poner en marcha el proyecto Makusi.tv para que a la larga se puedan distribuir su obras a través de estas plataformas libres de la lógica mercantil.

1b. ¿Qué consideras que es necesario para la democratización de la producción?

Continuando con lo expuesto en el apartado anterior, los participantes opinan que Internet por si sola no es suficiente para hablar de democratización. Además de esto, consideran que es necesario desarrollar planteamientos cooperativistas a la hora de plantear proyectos. En cuanto a los contenidos que abordan en sus producciones, plantean que también es importante la elección o promoción de trabajos en función de la agenda política y social.

Se aprecia unanimidad en cuanto a la necesidad de llevar a cabo una alfabetización en comunicación, y en audiovisual en particular, necesaria para que no solo seamos lectores, sino también escritores (productores).

En cuanto a las herramientas para la producción y distribución audiovisual consideran que es necesario el desarrollo de plataformas libres, pero reconocen que requeriría adquirir nociones y desarrollar habilidades para usar y desarrollar la Infraestructura Básica Común para la producción audiovisual.

... no se producen los cambios culturales necesarios para que la democratización y el uso masivo de esas herramientas por parte de la sociedad pueda convivir orgánicamente con

los profesionales y la producción profesional de la gente que vive de hacer cosas bien hechas, con otros recursos.

Pablo (Quepo.org)

Los entrevistados advierten que existe una gran confusión en cuanto a qué se considera cultura libre porque generalmente se confunde con la gratuidad de la cultura. Por lo que consideran imprescindible trabajar desde la divulgación y educación para resolver esta cuestión.

Para que se lleve a cabo una verdadera democratización consideran que es necesario “caminar en un sentido de procomún y de no privatizar la cultura, no encerrarla y hacer cosas compartidas”. En este sentido se propone la necesidad de construir una conciencia de corresponsabilidad porque se constata que aunque se haya avanzado en la democratización de la comunicación y la producción audiovisual, se ha avanzado muy poco en la corresponsabilidad social de la misma.

2. El software libre ha servido de inspiración para trasladar la libertad de copia, acceso al código, modificación y difusión al terreno de la producción cultural dando lugar al paradigma de la cultura libre. **¿En qué medida crees que se encuentra desarrollada en el ámbito audiovisual? ¿En qué medida las comunidades de software libre y Wikipedia podían ser un modelo para la organización política?**

Las personas entrevistadas coinciden en que a pesar de las similitudes y puntos en común que comparten con los enfoques de la cultura libre y el software libre, es complicado trasladar toda la filosofía del software al terreno cultural y al audiovisual en particular. Si se toma como referencia el modelo de desarrollo del software libre existen dificultades a la hora de trasladar este modelo al ámbito audiovisual y se plantea la pregunta, o incógnita, de cómo abrir el código en audiovisual.

Varios de los entrevistados consideran que se encuentran en un proceso de aprendizaje con el objetivo de avanzar hacia una cultura libre. En este sentido, ensayan y ponen en práctica distintas formas de hacerlo a través de la producción, distribución y educación en el ámbito audiovisual. Los entrevistados considera que “abrir el código no es publicar en las redes sociales que has empezado el rodaje, sino que está más relacionado con publicar el conocimiento adquirido en el proceso de

producción”. Es decir, hacen referencia al *know how* relativo al modo en que se produce (cómo), pero también a la información relativa a los procesos propios como la preproducción y cómo se desarrollan los proyectos en los que este tipo de información aporta un conocimiento añadido al de los propios contenidos. Es relevante en este punto la apreciación que realizan varios de los entrevistados en relación al considerable esfuerzo añadido que supone la transferencia de conocimientos y la elaboración de la documentación de los proyectos. Según éstos, este trabajo añadido no suele estar remunerado y se lleva a cabo por cuestiones relacionadas con el compromiso adquirido con la cultura libre y el acceso al conocimiento.

Uno de los aspectos más desatacados del software libre es que existe una intensa cooperación en su desarrollo. En el caso de la producción audiovisual se pone en evidencia que existe una falta de cooperación a gran escala y aunque existen múltiples conexiones entre colectivos, no existe una red a nivel nacional. Hasta la fecha la cooperación se sustenta sobre relaciones personales e informales. En general, los entrevistados expresan que la cultura libre en el ámbito audiovisual se encuentra poco desarrollada tanto en la dimensión económica, como en la industrial o profesional. Consideran que sigue predominando una concepción equivocada que equipara 'lo libre' a 'lo abierto' que condiciona el desarrollo de la cultura libre en el audiovisual. Por este motivo establecen que es necesario promover y divulgar los beneficios que supone este paradigma. En este sentido, establecen que es necesario incidir en la distinción entre la cultura libre y las licencias como *creative commons* ya que consideran que éstas funcionan como marca que ha generado grandes expectativas y que sin embargo “no han abierto una forma económica para gestionar ese procomún” (Lucas, Zemos98). A pesar de estas limitaciones, observan que sí que existe un procomún más o menos formalizado en torno a la producción audiovisual del que se hace un uso intuitivo y no reglado que está relacionado con el desarrollo de la cultura audiovisual a través del acceso a contenidos y herramientas para la producción y la distribución.

Varios de los entrevistados reflexionan sobre las licencias Creative Commons y observan que a pesar del aumento de contenidos que se publican con estas licencias en diversas áreas, en el caso del audiovisual su uso sigue siendo minoritario. Por otro lado, señalan que es fundamental promover las licencias consideradas “libres” que permiten la reutilización de los contenidos. A pesar de todo, se muestran críticos en su área porque estiman que la evolución que se ha desarrollado es muy limitada si se compara con otros ámbitos como el software y el hardware libre.

Xavier Artigas (Metromuster) expresa que a pesar de que el modelo organizativo y productivo del software libre y Wikipedia ha servido de inspiración para buscar formas de gestionar la creación colectiva, piensa que a nivel práctico, no es lo que les ha llevado a “hacer lo que hacemos”. En cuanto a la organización política, matiza que han sido las formas de organización libertarias de principios del siglo XX las que han servido de inspiración para el modelo organizativo y productivo del software libre. En el contexto del Estado español, menciona la tradición política que se ha desarrollado en grandes núcleos urbanos como Madrid o Barcelona de forma muy efectiva aunque, posteriormente, hayan sido prácticamente borradas de la memoria colectiva. Atribuye a esta tradición política la fuente de inspiración para el modelo de desarrollo tecnológico del software libre, de este modo considera que se produce una retroalimentación entre las tradiciones libertarias y este tipo de prácticas tecnológicas y culturales. Sostiene que en su caso particular ha tomado prestadas algunas de las tesis del software libre y Wikipedia que ha acabado aplicando a las formas de organización y al ideario político de la producción cultural y audiovisual.

Por otro lado, Carmen (Tierravoz) plantea una reflexión sobre las condiciones en las que se producen los contenidos audiovisuales a partir de la que cuestiona la sostenibilidad del modelo de producción dominante “porque es cada vez más difícil vivir con una determinada dignidad”. Mantiene que esta situación tiene que ver sobre todo con el consumidor de esa cultura y sus prioridades. La cuestión de fondo que plantea se refiere al valor del trabajo creativo, a saber, la necesidad de reflexionar sobre cuánto cuesta pensar, escribir un guión, desarrollar un proyecto y distribuirlo “el modelo de supervivencia para los que producen es cada vez más difícil” Carmen (Tierravoz).

¿Qué referentes consideras más relevantes en este ámbito?

A partir de las respuestas obtenidas se puede observar cómo los entrevistados comparten referentes comunes e incluso citan a otros miembros de la muestra como referentes. En el plano audiovisual, Lucas (Zemos98) hace referencia a Jonathan Macintosh y a trabajos de Nina Paley como *All creative work is derivative*. En el plano académico o intelectual hace referencia a autores como: Rubén Martínez, Jaron Rowan o Antonio Lafuente, también a instituciones como Medialab-Prado. Considera que se establecen muchos niveles de conexión y un diálogo enriquecedor entre la

gente que está trabajando la cultura libre. En este punto, añade que existe una corriente crítica con respecto a la cultura libre que ha servido para acentuar la precarización en la producción audiovisual y cultural al ser utilizada con una mentalidad neoliberal. Por este motivo advierte que la cultura libre no debe pensarse desde el discurso del “emprendizaje en cultura” (Rowan, 2010).

Dos de los entrevistados (Aitor de Eguzki Bideoak y Pablo de Quepo) establecen que los medios alternativos, comunitarios, libres son un referente para su actividad profesional. Hacen mención expresa a Eldiario.es o Latele.cat como ejemplos. No obstante, matizan que aunque son referentes de cómo abordar la comunicación y de su concepción como herramienta útil para el cambio social, tienen muy presente que no son referentes de sostenibilidad, porque destacan que deben superar las condiciones materiales de sus trabajadores caracterizadas por la precariedad y la discontinuidad, en referencia a Latele.cat. Son conscientes de que todavía no han encontrado una fórmula que garantice una cierta estabilidad o sostenibilidad a sus proyectos empresariales. En este sentido, hacen referencia a fórmulas como la de Eldiario.es (suscripciones) para tratar de trasladarla y adaptarla a las particularidades de la producción audiovisual.

Xavier Artigas cita *El cosmonauta* (2013) como proyecto a partir del que se puso sobre la mesa las posibilidades del *crowdfunding* para la producción audiovisual y la creación colectiva. A pesar de esto, lo considera como un “proyecto sospechoso” debido a su apariencia de estrategia de marketing. Por otro lado, indica que “no hemos inventado nada nuevo en el cine cooperativo” y justifica esta afirmación citando una extensa relación de ejemplos de este tipo llevados a cabo por colectivos y cineastas en distintos países y momentos históricos. Hace referencia a la película *El tren en marcha* (1973) de Chris Marker en la que se muestra de que modo son los ciudadanos los que realizan sus propias películas para representar sus problemas para posteriormente ser visionados colectiva mente y buscar soluciones en común. Gracias a que Marker recupera esta experiencia, surgen los Grupos Medicina y Dziga Vertov que son considerados como dos importantes referencias de cine colaborativo en el que no se ponen en práctica las jerarquías características del cine comercial. En el Estado español cita como referentes al Colectivo de cine de Madrid y la experiencia en Alcatraz del *Video No* de Barcelona que se convertiría posteriormente en el *Servir de Video Cooperativa* y que recuperan la voluntad de Medicinan. Siguiendo esta estela cita a los directores Arles Amatillé y Tau Margal como experiencias predecesoras en esta concepción del cine y su uso social. Como ejemplo de éxito de este modelo de producción y exhibición, cita la

experiencia canadiense Chafalle *for change* que plantea una forma de cine destinado a la emancipación y que consiguieron mejorar las condiciones vitales de las personas que participan en estos procesos. Por tanto, considera que el potencial de empoderamiento y cambio social del cine colectivo se ha demostrado a través de muchas experiencias que se han desarrollado a lo largo de la historia.

Pablo (Quepo.org) plantea una reflexión en torno al valor que se le otorga a la cultura en el Estado español, en general considera que se valora poco y atribuye parte de esta responsabilidad a la construcción cultural del Régimen Franquista. En la actualidad, advierte que la dinámica de la 'cultura gratis' hace referencia, por un lado, a la cultura subvencionada y patrocinada por grandes multinacionales, pero también por el propio consumo de “cultura libre” que ha reforzado la idea de que la cultura tiene que ser gratuita. En este sentido plantea un concepto central: la corresponsabilidad, entendida como forma de cuidar el procomún a través de la construcción de una conciencia que contemple la necesidad de construir una conciencia colectiva a partir de la que se perciba la importancia y los límites del procomún. Considera que no existe conciencia de corresponsabilidad y esto afecta a la sostenibilidad de la producción cultural. A pesar de reconocer el valor de iniciativas como el festival BccN, advierte de que hasta la fecha no pagan ni dan premios y por ello considera que no hay una corresponsabilidad con respecto a los autores que presentan sus obras en el festival.

Por otro lado, varios señalan que tal vez el *crowdfunding* pueda estar contribuyendo un poco a desarrollar esta conciencia. Sin embargo, consideran que todavía no se ha encontrado una fórmula para garantizar la sostenibilidad de la producción audiovisual: “¿dónde está el futuro del cine?” Pablo plantea esta cuestión porque considera que algunas tecnologías como el P2P están forzando cambios en la industria y cree que son positivos porque los casos de corrupción en la producción cinematográfica han llegado a un punto delirante en el que “se producen películas simplemente para que una empresa siga existiendo”. Afirma que es necesario preguntarse “¿hacia dónde vamos para producir cine procomún?” A raíz de esta, menciona que un punto importante para avanzar sería a través de la construcción de redes de exhibición.

3. Uno de los factores que se utilizan para establecer la calidad o el valor es el número de visionados / número de usuarios. **¿Qué otros elementos dirías que influyen en la formación del valor de los contenidos?, ¿y en los documentales?**

Existe unanimidad en que el valor cuantitativo es importante por el impacto a nivel mediático. De otro lado, consideran que el valor cualitativo es un valor central en la producción de documentales cuyos objetivos los relacionan con el cambio social o el diálogo democrático. Más concretamente, María Yáñez de A navalla suíza sostiene que el valor lo da el uso que puedan hacer las personas a partir de los contenidos y, por tanto, se incrementa su valor si está disponible y es reutilizable para que la gente pueda extraer valor y crear valores nuevos. Esta postura plantea que la formación del valor de los contenidos documentales se realiza según parámetros sociales. Si no cumple con los objetivos que se haya marcado o con la función que le asignan sus impulsores (crear conciencia, denunciar, dialogar, etc.), se podría considerar que no tienen valor. Si los destinatarios usan, comparten y se apropian del contenido para generar algo nuevo o trascender el contexto en el que se publica, estarían contribuyendo así a generar valor mediante la conversión de este tipo de interacciones.

A pesar de la centralidad de los valores cualitativos en sus prácticas productivas, los integrantes de la muestra coinciden en que el valor cuantitativo facilita la sostenibilidad, ya que cuanto más visibilidad consiga, más fácil resulta extraer un valor económico. No obstante, Lucas (de Zemos98) afirma que esto no es lo más importante cuando se producen este tipo de contenidos audiovisuales, porque algunos no tienen valor comercial (en el caso de Zemos98 se trata en buena medida de documentación de procesos). Sin embargo, sí que poseen otros valores conectados con los usos que puede hacer la gente a partir de ellos. Teniendo en cuenta esto, explica que producen en función de sus objetivos principales (cambio social, sensibilización, etc.) y no tanto por conseguir un alto índice de visionados. No obstante, reconocen que el valor cuantitativo les sirve como aval para la financiación de sus proyectos, ya que es un indicador que les resulta útil porque las instituciones públicas se guían por este tipo de reconocimiento.

Las respuestas indican que para los entrevistados, los contenidos tienen otros valores además del artístico y cultural, como puede ser el político, la capacidad de generar impacto o de activar opinión pública. Debido a esto, argumentan que el documental (contenidos) es una pieza más dentro

del engranaje de una campaña en la que es tan importante la obra final como todo el proceso. En este sentido señalan a *Ciutat Morta* como caso de estudio en el que analizar la campaña de comunicación, el uso de espacios públicos y el impacto sobre los medios tradicionales y la opinión pública (encuesta “El periódico” sobre la percepción ciudadana de cuerpos de seguridad, audiencia en TV3).

Otra de las formas a partir de las que se crea valor sería a través de la concienciación sobre determinados asuntos o temáticas. Por ello entienden que en muchas ocasiones el documental no es solamente una obra de arte, sino que está al servicio de contar algo que sucede en la realidad, y, a veces, para actuar sobre ella.

En cuanto a la formación de valor y su explotación comercial, María Yáñez advierte del peligro que supone la “meritocracia inherente a la cultura libre“ porque, según ella, hace que muy poca gente consiga generar ingresos a partir de los contenidos audiovisuales que produce

A partir del valor patrimonial y cultural de los contenidos documentales se puede generar un valor comercial y una explotación.

María Yáñez (A navalla suíza)

Por otro lado, opinan que el valor económico de los contenidos disminuye porque “todo el mundo crea”. Desde Quepo.org, Pablo profundiza en esta cuestión planteando una reflexión relativa a los indicadores sobre el valor, considera que, además de la vertiente económica, también es necesario relacionar el valor con su eficacia respecto a la transformación social. Los indicadores cuantitativos, como el número de visionados, no ofrecen información del perfil de usuario que consume un contenido determinado, por tanto solo con el número de visionados no se puede saber si está alcanzando al público objetivo en una estrategia de comunicación. En este sentido plantean la necesidad y el desafío de construir indicadores que aporten información en torno a la incidencia y transformación social.

A pesar de la relevancia de los indicadores cualitativos, varios de los entrevistados asumen que aunque los valores cuantitativos no sean tan relevantes en relación a los objetivos que se plantean, reconocen que si que los tienen en cuenta porque se relacionan con la visibilidad del contenido y de

las personas que lo han realizado. En este mismo sentido, reconocen que los premios o menciones cosechadas en festivales cinematográficos y otros tipos de eventos son determinantes en la generación de valor sobre los contenidos. Desde Zemos98 admiten que aunque no le dan especial importancia a los valores cuantitativos, si los tienen en cuenta porque consideran que la visibilidad repercute de manera positiva en la reputación, notoriedad, valoración pública, etc.

Aitor (Eguzki) sostiene que el documental no solo pretende tener un valor artístico y cultural, también tiene un valor político que se expresa a través del impacto y de la formación de la opinión pública respecto a los temas tratados (y que no encuentran lugar en los medios masivos). Por ello, el valor del documental tiene que estar ligado al número de visitas, pero también a su impacto mediático.

Desde Metromuster remiten a *Ciutat Morta* para explicar el valor que tiene para ellos el documental. A pesar de que la retransmisión por TV3 supuso una notoriedad del tema en la agenda mediática, Artigas explica que antes de su emisión ya existía una masa crítica. Esto encaja con la concepción de sus proyectos en los que el documental es una pieza más dentro de una campaña en la que es tan importante la obra final como todo el proceso. La campaña incluye distintos tipos de actividades y acciones que abarcan desde la difusión y diálogo a través de redes sociales, hasta la toma de espacios públicos, actividades o manifestaciones que son consideradas tan importantes como el hecho de hacer la propia película. Artigas sostiene que “hay un antes y un después de *Ciutat Morta*”, para demostrarlo saca a colación una encuesta publicada por “El periódico” en la que se preguntaba a los lectores acerca del conocimiento del “Caso 4F” y cuyo resultado mostraba que un 75% lo conoció después de la emisión del documental en TV3. Por otro lado, “El periódico” también preguntaba sobre la credibilidad que tenía la policía y el resultado obtenido dejaba malparada a esta institución, este hecho es valorado de forma positiva por Artigas que se expresa al respecto con las siguientes palabras: “que la gente haya perdido la confianza en un cuerpo policial es un valor”.

Además de este tipo de valor, Artigas se refiere al nuevo proyecto de documental, *Idrissa*, para anunciar otros valores artísticos y culturales que tienen mayor peso en este proyecto. En referencia a estos, considera que en los festivales de cine no se valora su valor activista, sino la calidad artística de la obra. Desde esta productora, Xavier explica que no entienden los proyectos únicamente como

una película, sino como una campaña cuyos objetivos se encaminan a “provocar consciencia”, que también es considerado como un valor añadido.

En último lugar, Carmen (Tierravoz) plantea que el debate sobre el valor es como el “viejo discurso de las audiencias” y también reivindica una necesaria diferenciación entre valores cuantitativos y cualitativos. Aunque asumen que lo cuantitativo tiene un gran peso, expresa que hay personas y entidades que tienen en consideración otros valores distintos al número de visionados. En este sentido evalúa como la información puede ser considerada un valor que se transmite a través de las piezas o contenidos audiovisuales.

En el documental, a diferencia de otras producciones audiovisuales, se valoran otras cosas como el sentido que tiene esa obra, qué valores estás transmitiendo, a qué sociedad estás contribuyendo a crear.

Carmen (Tierravoz)

Es la gente la que le da valor a los contenidos. Cada contexto social puede percibir, o identificarse con distintos valores de un mismo contenido.

María (A navalla suíza)

4. Helene Finidori explica el procomún como un sistema social que relaciona a las personas con los recursos de los que disponen y con las formas participativas a partir de las que los gestionan, producen y cuidan. En el ámbito de la producción audiovisual, **¿de qué recursos comunes disponemos para la producción audiovisual?**

Las respuestas obtenidas apuntan en primer lugar hacia el deseo y la conveniencia de colectivizar equipamientos técnicos con el objetivo de desarrollar formas de propiedad compartida. Esta cooperativización, colectivización o préstamo se realiza de un modo informal y en la práctica real no se produce de un modo reglado. En cualquier caso, creen que es positivo y manifiestan la voluntad de compartir recursos y capacidades para la producción audiovisual.

Como resultado de su actividad productiva, realizan aportes al procomún con recursos de distinta naturaleza:

- contenidos: documentales, documentación, know how, archivos
- experiencias: festivales, talleres, webdocs
- herramientas y servicios: exhibición (Screen.ly), hosting y streaming (Makusi.tv)

Varios de los entrevistados hacen referencia a los **archivos** audiovisuales como recurso común y confirman que éstos son fundamentales dentro de sus actividades. Pablo (Quepo.org) plantea las ventajas que supondría la construcción de un archivo que se nutra de las aportaciones de usuarios y otros productores con intereses y afinidades comunes. De este modo se podría optimizar y aprovechar un fondo común de materiales genéricos.

La mayor parte de entrevistados muestra una inquietud e interés por el uso de herramientas de software libre, en su mayoría las utilizan para realizar tareas auxiliares de la producción audiovisual. Aunque demuestran un claro interés por el software libre y se plantean migrar en un futuro hacia este tipo de herramientas, por el momento, el uso de este tipo de tecnología se centra mayoritariamente en sistemas operativos libres de los que la distribución Ubuntu es la única utilizada. A pesar de esta predisposición, las tareas centrales de la producción audiovisual (edición y posproducción de audio y video) se continúan realizando con software privativo. En este sentido, manifiestan que no se han decidido a dar el paso por cuestiones relacionadas con los tiempos y esfuerzos que supone llevar a cabo este cambio, aludiendo de manera expresa a las condiciones materiales de sus trabajos como condicionante para poder llevar a cabo una migración hacia tecnologías libres.

Dos de los entrevistados, Berto (ANS) y Aitor (Eguzki/Makusi), sostienen que el software libre es un recurso fundamental para desarrollar sus actividades. En el caso de ANS se debe a la naturaleza de su trabajo, ya que este se encuentra enfocado a la web y por tanto se puede servir de los recursos de código y software libre, que se encuentran disponibles y, al mismo tiempo, contribuyen subiendo el código y aplicaciones que desarrollan dentro de ANS a repositorios como GitHub. En el caso de Eguzki/Makusi el uso de herramientas libres se centra en la capacidad de ofrecer servicios de *hosting* y *streaming* de video manteniendo la misma línea ideológica y de compromiso que ponen en práctica a través de la producción y distribución de contenidos.

Según Aitor (Eguzki Bideoak), los recursos comunes para la producción audiovisual “revelan una cuestión material” que se expresa en el intercambio de herramientas, en la colaboración y en el apoyo por cuestiones prácticas. Según él, esto responde a una realidad en el contexto de la producción audiovisual, la falta de recursos técnicos que se suple a través de la colaboración y la solidaridad entre personas y colectivos afines. Considera, además, que otra forma en la que se manifiesta el procomún en este área es a través del compartir los conocimientos y del intercambio de bienes y servicios.

Continuando con la reflexión sobre los recursos comunes para la producción audiovisual, Aitor plantea una cuestión central sobre la cultura libre, a saber, la relativa a la autoría. Considera que en el relato burgués la creatividad ha estado “vampirizada”, sin embargo, el audiovisual se presta a que todo el mundo copie y esto es, según él: “una práctica del procomún y en el audiovisual más todavía”. Sostiene que el audiovisual representa un campo de batalla ideológico muy fuerte porque toda la industria está construida y jerarquizada sobre la idea del 'artista genial' por debajo del cual se sitúa toda la escalera de subordinados. Aunque admite que el mundo activista también reproduce de alguna manera este modelo a través de jerarquías y departamentos, considera que la esencia del procomún en esta y otras artes es que se trata de una constante que se pone en práctica a través de distintas lógicas de apoyo mutuo que se contraponen a la lógica industrial que busca la jerarquización.

Al igual que en otros casos, Xavier (Metromuster) propone que uno de los recursos más importantes que se genera a través de la producción audiovisual es el *know how* que se deriva de los proyectos y que abarca la dimensión comunicativa y narrativa entre otras. Considera que este 'saber hacer' es valioso porque aunque se haya llevado a cabo desde la falta de recursos económicos, ha conseguido tener impacto y por tanto es un recurso que debería ser parte del procomún relativo a la producción audiovisual y la comunicación. Por este y otros motivos, expone que han alquilado un local que sirva de sede y que además de las tareas de producción sea el lugar para hacer talleres y poner en común estos conocimientos. En este sentido sostiene que tratan de “hacer lo contrario de lo que haría cualquier grupo de investigación o cualquier productora convencional: guardar el secreto de esas cosas para poder explotarlos”.

Según Artigas, hablar de recursos comunes para la producción audiovisual es complicado porque es una disciplina que se encuentra muy especializada, departamentada y por eso aboga porque el procomún en el audiovisual pase por abolir estas formas jerárquicas que se aprenden en las academias de cine y universidades sin caer en el 'todos tenemos que hacerlo todo', ya que considera que la especialización es buena siempre que se pueda organizar la complejidad sin caer en jerarquías, para que de este modo, todo el mundo sienta el proceso como propio.

¿Qué tipo de formas participativas señalarías en este área?

A pesar de que una parte importante de la atención que genera la participación se sitúe alrededor de la financiación de los proyectos, varios de los entrevistados expresan que en realidad el *crowdfunding* no se realiza únicamente para financiar una parte del proyecto, sino también para intentar involucrar a las personas que contribuyen con el proyecto de modo que se pueda distribuir la colaboración sobre las distintas áreas de la producción y distribución de contenidos audiovisuales y documentales en particular. Estas áreas abiertas a la colaboración suelen ser las menos creativas, aunque los integrantes de la muestra se manifiesten como predispuestos a recibir *inputs* en el desarrollo de ideas. Así, la elección de los temas o enfoques se sitúa en el núcleo creativo de cada colectivo o empresa que a su vez, decide el nivel de participación que va a habilitar a partir de los contenidos o eventos que realicen.

Desde Zemos98 hacen la siguiente observación sobre los modos de cooperación que ponen en práctica con personas afines:

...se llevan a cabo de una manera más o menos torpe y no organizada. La participación se realiza más hacia afuera, no en el propio proceso de producción, sino a través de actividades relacionadas con el audiovisual (festivales, talleres, etc.).

Por otro lado explican :

la participación con otros agentes está supeditada a la capacidad de remuneración. Si hay interés, el tema económico puede ser salvado a través de intercambios de favores cuando no hay recursos económicos para satisfacer estas necesidades.

En resumen, se plantean dos formas de participación:

- en el desarrollo y puesta en práctica de la campaña de comunicación que comienza en la fase de preproducción y se extiende hasta la distribución
- a través de los contenidos / actividades. Estos son herramientas, recursos comunes que se utilizan para dinamizar o plantear actividades educativas, formativas, etc.

¿Cómo dirías que cuidamos de estos recursos?

Uno de los aspectos más relevantes que se percibe es la preocupación sobre qué es lo que hay que cuidar exactamente y cómo hacerlo. En este sentido resulta ilustradora la reflexión que hace M. Yáñez sobre cómo se genera el dominio público. La integrante de A navalla suíza indica que para que exista el dominio público, primero debe generarse a través de las contribuciones de los productores de contenidos. Considera que aunque sí que existe una conciencia en el audiovisual que vela por la generación y la preservación del procomún, ésta es minoritaria y las contribuciones que se realizan a los repositorios de conocimiento y de cultura son escasas. Sobre todo, si se compara con otras áreas como la del software y el hardware libre en las que las que si que se da una evidente colaboración distribuida y se tienen unos objetivos claramente marcados (suelen estar relacionados con el desarrollo y mejora de softwares y diseños). Como explicación a este déficit de contribución al procomún desde el audiovisual se puede establecer que en este caso no se ha desarrollado una cultura y una conciencia sobre el procomún que existe y que hay que cuidar en este área porque hay una gran abundancia que influye sobre el valor de los contenidos (la creación pierde valor cuando todo el mundo crea). En este sentido Yáñez interpreta que no existe una 'cultura del compartir' y que esta acción provoca cierto rechazo dado que “estamos a dos velas” y los productores consideran que es mejor guardar cualquier posibilidad de monetizar sus contenidos antes que hacerlos libremente disponibles. Por tanto, la abundancia y el poco valor de los contenidos y de las herramientas influyen negativamente sobre la falta de conciencia en torno a la necesidad de proteger el procomún relativo al audiovisual.

Algunas de las amenazas que señalan los entrevistados se centran en las formas de cercamiento sobre recursos culturales y los *freeriders*.

En cuanto a las formas en las que se protege y se cuida el procomún audiovisual, los entrevistados ofrecen varias vías para llevarlo a cabo. En general todos coinciden en que es necesario fomentar la educación y la divulgación. Por ejemplo, a través de la introducción del interés y la importancia de estos recursos en los temarios de carreras universitarias del ramo de comunicación.

Varios de los integrantes de la muestra hacen referencia a iniciativas como Archive.org o Makusi como ejemplos de lo difícil que es que este tipo de recursos sean sostenibles, fundamentalmente porque no existe una conciencia entre la mayoría de productores que le de importancia a la existencia de estas herramientas que están al servicio de la sociedad.

El colectivo Zemos98 ha abordado en varias ocasiones el tema de los cuidados, los procomunes invisibles y “copylove”. Lucas Tello se expresa de este modo: “es necesario cuidar del procomún fomentando espacios de socialización para que enraíce las condiciones materiales y se produzcan sinergias en la producción”. Sin embargo, en su conjunto las respuestas obtenidas indican que resulta difícil afrontar la tarea de proteger el procomún “cuando está en juego el sustento”. Siguiendo esta línea, Tello incide en que “los cuidados no están planteados de una manera clara, pero si que está mediada por las relaciones que tenemos con los procomunes inmateriales que vamos generando”. Por este motivo considera que es necesario que se inviertan más recursos humanos para intentar generar conexiones entre distintos colectivos para ampliar de este modo las redes de cuidados y apoyo.

Una de las propuestas que se plantean para la preservación del procomún audiovisual es la adquisición de un compromiso real de cuidar, hacer didáctica y dar recursos para la preservación de los recursos comunes y no solo por cuestiones económicas por parte de la administración e instituciones públicas

De un modo minoritario consideran que las cláusulas que impiden el uso comercial de los contenidos son una herramienta suficiente para proteger de apropiaciones indebidas. Por otro lado, algunos consideran que no es preocupante que se realicen apropiaciones indebidas porque en determinados casos se antepone la viralidad o el aumento de la difusión que refuerza los objetivos de la campaña. De igual modo, se relativiza este tipo de privatizaciones y cercamientos porque a pesar de la desigualdad entre sociedad y empresas, la sociedad también se apropia de contenidos.

En varios casos se plantean cuestiones relativas al acceso al patrimonio audiovisual. En general se considera que los contenidos que han quedado descatalogados por haber finalizado su ciclo comercial continúan teniendo valor para realizar piezas derivadas o como fuente documental o informativa. La imposibilidad de acceder a este tipo de fondo es considerada como una pérdida de acceso a la cultura.

En lo referente a los cuidados necesarios para preservar el procomún audiovisual, desde Quepo exponen que en ocasiones es difícil protegerlo porque no existe un mecanismo o una organización (“una SGAE con base social”) que proteja frente a privatizaciones o apropiaciones indebidas. Además plantean la necesidad de definir cómo proteger este procomún, ya que consideran que esta tarea forma parte necesariamente en un cambio de modelo o de sistema productivo. Más allá de los recursos culturales o tecnológicos, se plantean que para preservar el procomún resulta fundamental reflexionar y trabajar sobre los cuidados relativos a las personas, por ejemplo en lo referente al trabajo voluntario en la producción audiovisual. En este punto expresan que queda mucho por inventar acerca de cómo ir construyendo el sistema e ir apropiándonos de él (en el sentido liberador) y cómo apropiarnos de lo que está ya liberado.

Cuando se incide en las formas de cuidar y proteger el procomún, desde Quepo.org expresan que una de las formas de protegerlo es no retrocediendo, conservando los logros que se han conseguido hasta la fecha y reflexionando cómo continuar avanzando. Para conseguirlo, consideran que es necesario asumir la propia debilidad. Siguiendo esta misma línea, Pablo añade la necesidad de crear una conciencia de corresponsabilidad necesaria para trabajar y mejorar la sostenibilidad del procomún. En este sentido, considera que “quizá los *crowdfundings* empiezan a crear esa conciencia”. Como referente de desarrollo de procomún en otras áreas, se señala a la cooperativa energética Som Energía que son un modelo alternativo basado en el procomún.

Desde Eguzki-Bideoak y también desde A navalla suíza se muestran críticos respecto a este punto porque observan que no existe una conciencia de lo importante que es tener sistemas de archivo ajenos a la lógica comercial y de la privatización. Sostienen que aunque existen políticas destinadas a la preservación de los archivos audiovisuales, son muy marginales y hay muy poco cuidado, muy poca sistematización, muy pocos recursos en definitiva. Por este motivo piensan que lo que hay que

hacer es apoyar económicamente a iniciativas clave como periódicos, proyectos sociales que además contribuyen a generar comunidad.

En lo referente a los cuidados, Aitor (Eguzki-Makusi) hace referencia a la tradición de apoyo mutuo que se ha puesto en práctica en numerosos casos y ha conseguido logros importantes para diversos movimientos sociales. Pone como ejemplo el caso de George Harrison que avaló con la hipoteca de su casa para que los Monty Python pudieran producir *La vida de Brian*. Para favorecer este tipo de apoyo, considera que es necesario aceptar que “si se puede” y por: “entender que nuestros proyectos son capaces de resolvernos los problemas y los objetivos que nos marcamos como proyectos colectivos, políticos”. Además, plantea una cuestión central relativa a los cuidados que expresa en los siguientes términos:

El cuidar exige una práctica y una determinación que es pesada, te obliga a optimizar muchos tus procesos personales, a entender que la apuesta según por qué cosas tiene una serie de costes, sin embargo tienes que tener retornos (resueltos) por otro lado a nivel no sólo ideológico, sino práctico.

Aitor (Eguzki-Bideoak / Makusi)

En resumidas cuentas, considera que una forma fundamental de proteger y cuidar el procomún es a través del apoyo económico, pero también a través de su uso y su defensa política. A partir de este punto, considera que existe una cierta “falta de orgullo” que según él está muy presente en otras áreas políticas. En este sentido, plantea una reflexión personal a partir de la que considera que la suya (la del colectivo) es un cuestión moral que necesita ser tomada en cuenta desde la humildad para ser consecuentes, rigurosos y nada complacientes con los objetivos que se trazan. Porque según él, existe un cuestionamiento constante de lo que hacen y desde dónde lo hacen que les obliga a plantearse si realmente merece la pena. En su opinión, se dan contradicciones entre lo que hacen y cómo lo hacen (refiriéndose concretamente a la exhibición cinematográfica, ya que en ocasiones no consiguen que contenidos tengan éxito en espacios afines como centros sociales y, sin embargo, sí lo consiguen cuando se exhibe en una sala comercial). No obstante, acepta que son tensiones con las que los pequeños o los grandes proyectos tienen que convivir.

En último lugar indica que la economía de los cuidados debe de plantear aspectos relevantes como el balance de costes y beneficios que hacen nuestros compañeros sobre lo que les supone cuidarte. Pone como ejemplo su propio proyecto (Makusi.tv) para reflexionar sobre el porqué alguien pagaría por un servicio al que puede acceder “gratuitamente” a través de plataforma como Youtube. Por tanto, la pregunta de fondo es cómo conjugar y buscar una coherencia o equilibrio entre prácticas políticas y cuidados.

¿qué prácticas políticas si luego no hay cuidados de otro tipo?

Aitor (Eguzki-Bideoak / Makusi)

¿Por qué motivos crees que autores y/o productores dirigen sus prácticas productivas a estos espacios de *no-mercado*?

Una de las respuestas más recurrentes apunta al aumento de productores y a su capacidad de crear contenidos. Aunque son pocas las posibilidades de monetizarlos, sí que representan una forma eficaz para darse a conocer y crear una reputación. Por ello, los entrevistados consideran que este es uno de los motivos principales por el que productores de todo el mundo optan por realizar sus proyectos sin grandes pretensiones comerciales.

Según los entrevistados, las motivaciones que responden a esta práctica están relacionadas con el ánimo de trabajar y de ensayar, con la autorrealización, la incidencia social (especialmente a través del documental), el disfrute y el desarrollo de formas colaborativas en la ejecución de trabajos. De otro lado, también explican que este tipo de contribuciones se encuentra influenciada por los objetivos que persiguen los productores de documental en cada proyecto. Es decir, se trata de que la producción no sea un fin en sí misma, sino que esté al servicio de algo más (contenidos entendidos como una pieza dentro de una campaña o estrategia comunicativa más amplia). Por último, también se recoge un punto de vista que relaciona las motivaciones con un imperativo ético o ideológico, una creencia firme en que la cultura tiene que ser de libre acceso y uso para todo el mundo, en este sentido, señalan a Aaron Swartz para ejemplificar las motivaciones que les empujan a socializar el conocimiento.

Una de las observaciones de los entrevistados recae sobre la posibilidad de fomentar el libre acceso a través de su actividad productiva y vivir de ello. Esta afirmación debe ser matizada ya que no

todos pueden vivir únicamente de la actividad que realizan en el ámbito audiovisual y tienen que complementarla con otras para poder vivir. Andreu Meixide incide en que es necesario llevar a cabo una reformulación de qué es el beneficio y de qué formas se puede compensar la labor de los productores que contribuyen al procomún. De este modo enuncia que no solo se debe tener en consideración el beneficio económico que recibe un productor, sino que debe ampliarse hacia otras formas entre las que entrarían beneficios fiscales y otras formas de retorno.

Los entrevistados comparten un punto de vista sobre la propia naturaleza del trabajo de producción audiovisual a partir del que consideran que “toda obra de arte es derivada y derivable”. Por ello, poner a disposición de otros productores los materiales resultantes de su propia actividad es simplemente un ejercicio de coherencia. Del mismo modo que se sirven de materiales realizados por otras personas, consideran que es deseable y justo que otras personas puedan hacer lo mismo.

Las licencias libres son consideradas entonces como un gancho atractivo para muchos creadores debido a que ofrecen oportunidades para ensayar y desarrollar modelos de organización de la producción, la distribución y exhibición. Por ello, consideran que las licencias pueden actuar como un catalizador para generar conciencia y regular las prácticas productivas en ciencia y cultura, a la vez que pueden servir para promover la atención o el interés de las personas que no estén familiarizadas con la cultura libre. Sin embargo, también se muestran críticos con las licencias porque a pesar de estos beneficios, no solucionan las condiciones materiales de los productores, como expresa Lucas (Zemos98).

El trabajo creativo (audiovisual) no es más trascendental que el de un carpintero... No creemos en un sistema que se lucra con cualquier aspecto de la vida humana.

Xavier Artigas (Metromuster)

Como se puede observar, las motivaciones son diversas y aunque sí se aprecia la conciencia de esta lógica entre los productores, varios de los entrevistados señalan que muchos otros aún no han descubierto el sentido del procomún en este ámbito, aunque sin saberlo, contribuyen de algún modo sobre él.

Carmen (Tierravoz) expone que la razón por la que realizan algunos productos no está determinada por su venta, sino por la transmisión de determinados contenidos y valores. Aboga de este modo por fomentar una idea de productor o de empresa que entienda en sentido amplio la creación de riqueza que se cultiva a través de su actividad. A raíz de esto, plantea que en algún momento se ha pensado de forma ingenua que el mercado o la audiencia podría devolver el esfuerzo o la inversión realizada para producir un documental, pero advierte que la realidad está demostrando que no es así. Por eso, considera que cuando se ponen determinados contenidos (abiertos, libres) al público, es porque ya los han financiado previamente o porque ha llegado al límite de las posibilidades de recuperar o amortizar la inversión. Además de estos condicionantes, añade:

... más que la cuestión económica, te puede la cuestión de querer transmitir algo y querer contar algo. Somos empresa porque entendemos que es una figura adecuada a la sociedad en la que vivimos. Muchas veces nos hemos planteado si tendríamos que ser una empresa o una asociación, porque nuestros fines no son crear una riqueza o generar beneficios, sino participar en la sociedad de una forma constructiva.

Carmen (Tierravoz)

5. “Para realizar contenidos libres es indispensable producirlos con herramientas que también sean libres” **¿En qué grado estás de acuerdo con la siguiente afirmación?**

A pesar de que todos los entrevistados se muestran favorables al uso de infraestructuras libres y opinan que es lo más deseable para intentar ser coherente en todo el proceso productivo, admiten que se dan ciertas contradicciones que consideran inevitables en un contexto de producción profesional. Por un lado promueven la cultura libre a través de los contenidos, pero de otra parte se plantea la contradicción de utilizar herramientas privadas que resultan antagónicas a los ideales que promueve la cultura libre. Por lo general, la mayoría de los entrevistados utilizan herramientas privativas para realizar su labor de producción y distribución, aunque son conscientes de las consecuencias que implica y admiten que se da una contradicción. Aunque, como se cita anteriormente, existe una voluntad expresa de migrar hacia sistemas operativos libres (GNU/Linux), encuentran una importante barrera de entrada, ya que consideran que el uso de herramientas libres requiere conocimientos específicos y, por tanto, no se puede trabajar de un modo tan ágil como en

el caso de realizarlo con herramientas comerciales. En resumidas cuentas, coinciden en que por el momento no se pueden permitir migrar hacia las herramientas libres debido a la carga de trabajo, al tiempo necesario y a las condiciones materiales bajo las se que trabaja.

Se pueden citar dos excepciones en las que las herramientas libres son una pieza clave dentro de sus actividades productivas: ANS y Eguzki Bideoak. En este caso consideran que cuanto más se produzca con herramientas libres, más se pueden desarrollar y mejorar. A pesar de las limitaciones implícitas de las herramientas privativas, consideran que éstas no condicionan la libertad de uso y acceso a los contenidos. Por el contrario, advierten sobre la falta de coherencia que se produce también por parte de quienes utilizan herramientas libres para generar contenidos y que para publicarlo y distribuirlo recurren a plataformas privadas como YouTube. Por estos motivos consideran imperativo llevar a cabo una alfabetización en lo abierto (y en las herramientas) que es tan importante la producción como en los canales de distribución (medios sociales, etc)

7. Existen amenazas que constantemente ponen en peligro la pervivencia o el desarrollo de los recursos comunes. Respecto a los comunes existentes para la producción audiovisual **¿cuáles son las principales amenazas?**

Una de las amenazas más señaladas es la referente al acceso al conocimiento a través de los contenidos audiovisuales. Andreu Meixide del BccN realiza una reflexión a partir de la que considera una parte del imaginario colectivo, formado a través de los contenidos audiovisuales, puede entenderse como un bien común que está amenazado por los monopolios de la exhibición. Expone que son muy pocas empresas las que controlan el acceso y el consumo de una gran número de los contenidos que se pueden ver en una sala de cine.

Por otro lado, María (A navalla suíza) y Lucas (Zemos98) consideran que la verdadera amenaza que hace peligrar la pervivencia de este tipo de bienes es precisamente que no se generen, es decir, que los autores y productores no contribuyan con sus creaciones a crear una capa de contenidos de libre uso y acceso. Relacionado con esto, advierten sobre la necesidad de prestar atención a las dinámicas de cercamientos, como por ejemplo los que se producen al digitalizar contenidos de dominio público. Por este tipo de motivos, consideran prioritario desarrollar normas y reglas que

“procomunalicen” ciertos bienes para la producción audiovisual, de modo que se nutra la capa de contenidos y al mismo tiempo se proteja los que ya forman parte de ella. En este sentido, proponen la consensuación de nuevas reglas y normas para que los bienes recursos materiales tengan sentido dentro del marco regulatorio.

Si bien la privatización y los cercamientos relativos al conocimiento son percibidos como claras amenazas al procomún, en el caso de las infraestructuras de la web no resulta tan evidente. Por ejemplo, en general, reconocieron no saber cómo afecta la vulneración del principio de neutralidad a la producción y distribución audiovisual. No obstante, varios señalan que la libertad de acceso libre a la web se está cercando poco a poco y que en el plano audiovisual afecta al acceso y a la visibilidad de los contenidos. En este mismo sentido plantean que la visibilidad es mayor en las plataformas y servicios comerciales (Youtube, Faceboo etc.) que en las alternativas o sin ánimo de lucro como Archive.org. Por otro lado, Lucas (Zemos98) reflexiona acerca de cómo la neutralidad afecta a la visibilidad de los contenidos, considera que la falta de neutralidad condiciona las narrativas de producción del documental porque, según él, la visibilidad que persigue un contenido condiciona cómo se produce y cómo se genera una idea.

Varios de los entrevistados advierten que uno de los problemas más importantes en este punto es que no exista un “banco de recursos comunes”, ya que conjeturan que a través de este tipo de infraestructuras se otorga relevancia y se muestra la amplitud de este tipo de recursos. En este sentido proponen que este tipo de infraestructuras también sirvan para preservar y proteger los contenidos que albergan. En líneas generales, los integrantes de la muestra consideran que es necesario mejorar y modificar un marco regulatorio propio que defienda y promueva tanto el uso como la producción de recursos comunes en esta y en otras áreas.

Otra de las amenazas y cercamientos a las que hacen referencia es la referida a las apropiaciones de contenidos licenciados con Creative Commons. Según los entrevistados la mayor parte de estas son llevadas a cabos por medios de comunicación comerciales que utilizan los contenidos sin ni siquiera cumplir con el principio básico de éstas, la atribución de la autoría, tampoco respetan la cláusula que restringe los usos comerciales. A pesar de este tipo de apropiaciones, en algunos casos se da prioridad a que el contenido, por su valor simbólico, se difunda a través de medios masivos. No

obstante, consideran que este uso aprovechado también supone un peligro al no tener en consideración las implicaciones de las licencias libres, del procomún, ni de el dominio público.

En general, las amenazas percibidas se centran en los contenidos, el acceso a los mismos y sus apropiaciones por medios de comunicación. De un modo minoritario, se plantea que la privatización y cercamiento de las infraestructuras de la comunicación ocasiona un problema porque prevalecen los intereses privados y comerciales sobre los de la ciudadanía, por este motivo consideran necesario que se establezcan mecanismos para que se la sociedad civil tenga la capacidad de decisión sobre la gestión de las infraestructuras de la comunicación.

8. ¿Qué tipo de relaciones sociales dirías que promueve el modelo del software y la cultura libre?

Las respuestas obtenidas giran en torno a dos conceptos fundamentales: la colaboración y la solidaridad. Los participantes en la investigación cualitativa consideran que la cultura libre (CL) crea una relación social que, por su propia naturaleza, pone en común a mucha gente y por tanto, tiene un gran potencial para generar audiencia. Atendiendo a sus respuestas, las relaciones sociales que se ponen en práctica en la CL están basadas en el modo de producción entre pares (cooperativo, entre iguales y distribuido). Este modo de producción se pone en práctica en algunas de las fases como la financiación, la promoción o la difusión. A pesar de las relaciones cooperativistas que se promueven a través de la CL, algunos de los entrevistados advierten que estas relaciones se desarrollan en sectores más o menos cerrados y que suelen estar limitados a ciudades o grupos de afinidad.

En cuanto a las motivaciones que tienen para colaborar, entienden que no se centran en lo económico y sostienen que las razones por las que la gente suele colaborar están relacionadas con la experimentación, con la voluntad de aprender a cooperar y desarrollar otros modelos de producción cultural. También señalan que estas motivaciones están íntimamente relacionadas tanto con la utilidad social de los contenidos culturales, como con las prácticas a partir de las que han sido producidos y compartidos. Por estos motivos, la mayoría de los entrevistados establece una distinción con respecto a las productoras comerciales de audiovisual, ya que existen notables diferencias tanto en los contenidos como en los objetivos que persiguen.

Refiriéndose a las relaciones sociales que se establecen en la producción de contenidos culturales, María Yáñez (ANS) plantea que existe una meritocracia inherente tanto a la cultura libre como al mercado libre. Esto lo explica argumentando que 'lo libre' se pierde en el ecosistema mediático dominado por la lógica del libre mercado en el que la generación de valor, atención o popularidad depende de uno mismo porque se tiene acceso a las herramientas y al conocimiento. Sin embargo, matiza que no todo el mundo tiene acceso a alfabetización, ni se comunica de igual forma en el mismo contexto. María apunta que las personas que alcanzan el éxito suelen ser jóvenes, varones, de clase media y raza blanca. Por tanto, considera que la meritocracia se convierte en “jovencracia, machocracia o blancocracia”. Por eso considera que “lo que en teoría era democratización al final acaba jerarquizando”.

Para Xavier Artigas (Metromuster) la base de la cultura libre se sustenta sobre un cambio en las relaciones de producción, por ello considera que este cambio es inherente a la CL y sería el primer eslabón para llevar a cabo la transformación de paradigma en la producción cultural. Por ello, considera necesario “cambiar nuestras formas de relacionarnos y nuestra relación laboral para poder hacer un cine verdaderamente emancipador”. De este modo, establece una diferenciación con respecto a las relaciones sociales propias del paradigma cultural dominante y que, según él, está directamente relacionado con las jerarquías, la toma de decisiones y el reparto de beneficios de forma equitativa. La CL se caracterizaría por una sustitución de las jerarquías y toma de decisiones por una horizontalidad y participación, además de la abolición de las relaciones de explotación.

9. Una de las cuestiones fundamentales que se plantea desde el procomún es la propiedad. ¿De qué modo crees que se pueden articular las relaciones entre lo público – privado – común?

La respuesta más frecuente hace referencia a la financiación colectiva (*crowdfunding*) como paradigma de la articulación entre lo público y lo común. Este tipo de financiación supone una alternativa (no un complemento) a la fuente de financiación que tradicionalmente han ocupado instituciones públicas de los Estados. No obstante, son conscientes de que existen muchos tipos de *crowdfunding* y realizan una diferenciación entre la financiación de contenidos o productos destinados al mercado y los que tienen una orientación hacia el procomún, que siempre se lleva a cabo a través de la libre disposición de los contenidos, conocimientos y experiencias que generan.

Una reflexión relevante apunta hacia cómo este modelo de financiación afecta a la propiedad de los contenidos. Los entrevistados entienden que si un proyecto recibe el apoyo económico de muchas personas, la propiedad también debe ser distribuida y por tanto no consideran lógico que los contenidos financiados a través de *crowdfunding* acaben restringiendo su acceso o el uso de los resultados. Esto también lo relacionan con la propiedad de los contenidos que han sido realizados gracias a la financiación a través de fondos públicos. A partir de estas cuestiones, deliberan sobre cómo el dinero público acaba sirviendo en repetidas ocasiones al interés privado y por tanto, consideran que es antitético que las instituciones públicas promuevan o permitan este tipo de prácticas predatorias.

Uno de los ejemplos que aportan los entrevistados sobre la articulación entre lo público, lo privado y lo común en producción audiovisual afecta a la gestión y utilización de espacios públicos para la exhibición y la realización de eventos. Muchos de los integrantes de la muestra requieren la participación de instituciones públicas que ceden sus espacios, fundamentalmente salas de proyección y espacios de usos múltiples para realizar actividades relacionadas con la exhibición, la formación y otras.

En lo referente a cómo se desarrolla esta articulación en la producción de contenidos, Andreu (BccN) cita el caso del documental *The Pirate Bay: AFK* que han sido cofinanciados por TV públicas suecas y que se estrenó en el Festival Internacional de Berlín; que desde ese mismo momento estaba disponible para descargarla libremente a través de plataformas P2P de intercambios de archivos y, posteriormente, continuó realizando el circuito de festivales internacionales durante aproximadamente un año desde la fecha de su estreno. Otro aspecto a señalar sobre los contenidos es el papel que desempeñan en la formación de comunidades. El concepto de audiencia que tradicionalmente manejan los medios masivos se ve limitado al consumo, mientras que la comunidad implica una forma de estar en común en la que los contenidos sirven de cemento para involucrar a las personas en las distintas etapas de producción y exhibición. Por tanto, consideran que los contenidos que se generan desde la cultura libre habilitan formas de organización colectiva para la producción y exhibición. En este sentido, María Yáñez considera que los medios comunitarios son un claro ejemplo que se pueden tomar como referente para el desarrollo.

Una reflexión destacable en cuanto a la articulación público-privado-común es la que concierne a instituciones públicas como las universidades. Varios de los entrevistados, Lucas (Zemos98) y María (ANS), consideran necesario que estas se involucren en el desarrollo del procomún porque su desarrollo no solo se lleva a cabo creando desde cero, sino también fomentando el aprovechamiento y usos de experiencias, servicios o contenidos ya existentes para que “no traten de generar procomún dentro de la propia institución, sino que traten de atravesarse con los procomunes que ya se están desarrollando en un territorio determinado” (Lucas, Zemos98)

Aitor (Eguzki Bideoak/Makusi) observa que las licencias libres atacan la cuestión de la propiedad, considerada como el meollo de la producción cultural. Profesa que todo lo público tendría que ser común. Según él, este cambio sumado al uso extensivo de licencias propiciaría un cambio, una ruptura en el sistema de derechos que “está pensado y organizado para una élite y no para proteger a toda la cadena de la producción”. A pesar de que la concepción restrictiva de la propiedad que se promueve desde las industrias culturales, Aitor considera que se permiten ciertas infracciones, porque en realidad forma parte de un mecanismo de penetración social relativamente sofisticado pero muy depurado. En consecuencia, profiere que las administraciones y 'lo privado' van a tender a permitir muchas cosas, siempre y cuando puedan mantener la reproducción de capital. Considera que se trata de una batalla que la industria cultural podría abandonar, ya que puede permitir perfectamente que haya usos comunitarios si obtiene rentas por otro lado. Según él, este tipo de estrategia puede responder a una suerte de “responsabilidad social corporativa” que encaja con la prospección de lo que considera un “nicho puro de mercado”. Por este motivo expresa que la postura de las empresas es ambivalente, ya que “abren código” porque tienen comprobado que generan comunidades que trabajan para ellas.

Otra de las reflexiones que plantea Aitor se centra en cómo las empresas obtienen rentas indirectas a partir del trabajo gratuito, del emprendizaje y de sectores precarizados. Afirma que estos fenómenos se componen de muchos elementos y no tienen muy claro cómo sistematizar. El foco de esta reflexión se centra sobre el modo en el que las personas trabajan de alguna manera para las corporaciones sin ser conscientes de ello. Este hecho, sumado a la vigilancia y el control, producen una situación distópica. A pesar de ello, mantiene reservas e imagina que un elemento que permite pensar con esperanza aunque con moderación es que, a pesar de todo, miles de personas trabajan y

colaboran para conseguir objetivos comunes y por ello piensa que se trata de batallas que no están totalmente decantadas.

Para Pablo (Quepo.org), la articulación público-privado-común es una cuestión de coherencia. Según él, lo público debería basarse en el procomún y por tanto se debería favorecer la compra, utilización y apoyo al procomún desde estas instancias. Además sostiene que las instituciones tienen mucho que hacer y tendrían que tomar la delantera en el diseño de la sociedad, de la ciudad y de los espacios públicos. Aunque con matices, reconoce que el trabajo que realizan las personas que orientan y basan sus actividades en el procomún pueden considerarse como una “vanguardia” de la que podrían servirse las instituciones o al menos tomarlas como referencia (ya que en cierto modo sustituye o complementa la función de éstas). Pablo observa un problema que afecta a esta articulación y es que la sociedad tiene integrados y asimilados los procomunales aún sin ser conscientes de ello.

El problema, según Pablo, se centra en cómo se valora, usa y disfruta el procomún sin que seamos conscientes de ello y por eso razona que esta falta de conciencia “hace que seamos una vanguardia desenchufada de esa gente que no entiende que es la misma cosa” (refiriéndose al uso y disfrute que hacen del procomún sin saberlo). Por tanto, expresa que el gran reto es cambiar cómo la sociedad entiende y percibe lo público y lo común.

Respecto a este punto, Carmen (Tierravoz) plantea una duda sobre la sostenibilidad de las prácticas culturales a partir de las que se genera procomún sin recibir apoyos desde las instituciones públicas. Lo deseable para Carmen es que los productores y directores recibiesen financiación pública para poder poner a disposición del público sus obras. De lo contrario, expone que no se puede llevar a cabo una producción de modo sostenido y profesional si ni siquiera se puede recuperar la inversión realizada en cada proyecto. Por ello, considera que estas son cuestiones que tenemos que plantear y desde las que abordar cómo se utilizan los recursos públicos así como en qué gastamos nuestros recursos privados.

¿Cómo crees que afecta esta reformulación a las políticas públicas?

En lo referente a las políticas culturales, los entrevistados se muestran críticos, ya que consideran que desde las instituciones se ha promovido un discurso demagógico que considera la cultura como un lujo. Los entrevistados señalan que la justificación que ofrecen las instituciones ante los recortes en gasto público y la falta de apoyo a iniciativas culturales se achaca a la crisis global, sin embargo matizan que además del contexto económico, también se percibe que el Estado ha promovido el “emprendizaje cultural” y de este modo ha empujado a trabajadores culturales a lanzarse al mercado. No obstante, Xavier (Metromuster) considera que a pesar de que las iniciativas ciudadanas den respuesta a la situación de abandono institucional, éstas hubieran surgido independientemente de la crisis. Xavier opina que a pesar del auge de la financiación colectiva en proyectos culturales, esta forma de financiación no es una alternativa real a las subvenciones, concretamente en el mundo audiovisual. Sin embargo, matiza que tal vez a largo plazo pueda acabar siendo una alternativa, aunque debería ser considerada como un complemento y no como única fuente de financiación.

Carmen (Tierravoz) expone que en la producción audiovisual se ha incurrido en muchos errores relativos al cálculo de costes, ya que en general no se contabilizan su totalidad en los presupuestos. (no se incluyen horas de preproducción, del trabajo de difusión... tendencia al bajo presupuesto o al “presupuesto cero”). Por ello considera que este es un aspecto que necesita ser revisado porque afecta tanto al modo en que se gestionan las políticas culturales, como a las posibilidades que tienen las productoras de contribuir al procomún. Además de estas consideraciones, plantea que también tendría que cambiarse la concepción de “qué es la cultura”, de modo que incluyera o se aumentase la diése mayor importancia de aspectos como la sabiduría popular porque aprecia considera que puede ser tanto o más valiosa que “las cosas que han venido después”. Concluye con la necesidad de que hace falta pensar y repensar el 'cómo hacer', de creadores, productores y consumidores.

¿Qué ventajas e inconvenientes crees que tiene la financiación colectiva?

En este punto coinciden mayoritariamente en señalar que la gran ventaja que puede aportar el *crowdfunding* al desarrollo de los proyectos no es el dinero que se consigue para poder llevarlos

a cabo, sino la **base social que se genera en torno a un proyecto**, que a fin de cuentas es la que lo sostiene, lo legitima y la que contribuye a que alcance los objetivos que se plantea (concienciación, cambio social, etc.) pero también a que sea viable económicamente.

Los entrevistados observan que el *crowdfunding* es la única fuente de financiación para muchos proyectos, por lo que en términos generales la muestra lo considera como positivo ya que permite que se realicen contenidos que de otro modo resultaría muy difícil que encontrasen una vía de financiación, ya que generalmente la gente que hace *crowdfunding* no optan a subvención (por independencia, autogestión o por no cumplir requisitos).

En general se puede observar que la financiación se polariza entre el modelo tradicional (privada + pública) y el *crowdfunding*, aunque si que existe una franja intermedia minoritaria que combinan los dos modelos de financiación. De lo contrario, si el *crowdfunding* se convierte en el único modo de financiación de proyectos, puede acarrear consecuencias negativas a largo plazo, ya que puede suponer el agotamiento de las comunidades que soportan la realización de proyectos audiovisuales orientados al procomún.

Bloque 3 – Documental

10. La ética hacker promueve la socialización del conocimiento porque supone un gran bien para la humanidad. **¿Qué tipos de conocimientos crees que se ponen en común a través de la producción y distribución de documentales?**

A partir de las respuestas a esta pregunta se pueden establecer algunos elementos fundamentales de lo que ZEMOS98 denomina “código fuente audiovisual”. Se trata en este caso de tomar el referente de “código abierto” propio del software libre para trasladarlo y adaptarlo a la producción audiovisual, de modo que se extiendan las 4 libertades (Stallman) hacia la producción audiovisual.

A partir de la postura compartida de contribuir a la socialización del conocimiento, varios de los entrevistados coinciden en que además de la información contenida en los documentales que son puestos a libre disposición, también se deberían poner en común los conocimientos que se generan en las distintas fases de la producción documental. De este modo, pueden servir para que otras personas puedan desarrollar habilidades, realizar contenidos derivados o inspirados en los que le precedieron. Consideran que es necesaria una pedagogía sobre este tipo de conocimientos, ya que deberían formar parte del propio procomún (documentación de procesos).

En cuanto al documental, cabe destacar que los integrantes de la muestra juzgan que cada vez más, son el resultado de prácticas comunitarias. Es decir, son producto de la puesta en común de saberes organizados en torno a algo, en este caso una representación de la realidad. Desde esta perspectiva, los documentales son una herramienta más que un fin en sí mismo y establecen una visión no tan utilitaria del documental. No obstante, también señalan que el documental es un producto de consumo destinado a un nicho de mercado concreto (Discovery, History Chanel, etc.). En conjunto, la muestra defiende que el documental no sea un fin en sí, sino el medio para conseguir algo y llegar a alguien.

Una observación importante es la que realizan sobre cómo se socializa el conocimiento a través del documental dependiendo del tipo de autoría. Es decir, consideran que frente al 'documental de autor' en el que la mirada del creador es un elemento fundamental para la formación del valor del

resultado. Por eso se defiende que frente a la construcción del 'yo' que supone el documental de autor, se desarrolla también una construcción de una autoría colectiva que no está al servicio del interés particular del autor, sino más bien al servicio del interés de la comunidad. De este modo, pueden resultar útiles para satisfacer los intereses de una comunidad en la que operen más como una herramienta de transformación y no tanto como un fin en sí mismos.

'lo hacker' está más relacionado con crear herramientas que con crear miradas o contenidos.

María Yáñez

11. ¿De qué formas crees que los productores y distribuidores de documental pueden ejercer el poder? (político, económico y social)

Muchos de los entrevistados hacen referencia al empoderamiento que puede desarrollarse a través de la comunicación y las tecnologías para la producción y distribución audiovisual. Consideran que la disminución de barreras de entrada para producir audiovisual supone que el poder monopolístico que tenían los grandes medios se ha distribuido, pero también lo ha hecho la producción social y eso genera otro tipo de (contra)poder.

En este punto, varios de los entrevistados hacen referencia a la socialización del conocimiento como un elemento de transferencia de poder. Según los entrevistados, los documentales pueden servir a los intereses informativos de las personas para que puedan construir una visión, desarrollar la capacidad crítica y, en definitiva, para beneficiarse de algún modo del acceso al conocimiento. Además de esta forma de poder relativa a los contenidos, también se hace referencia al poder que supone la capacidad de convertirse en fuente informativa directa, es decir, que sea una persona o comunidad quienes elaboren su propio discurso y sus propios contenidos de los que en algunas ocasiones se han servido los medios masivos.

En relación a estas cuestiones ligadas al poder, varias de las personas entrevistadas conciben el audiovisual como una herramienta que puede ayudar a desarrollar capacidades de análisis y producción crítica de contenidos. Parte del poder del audiovisual residiría por tanto en la capacidad de usarlo como herramienta para propiciar cambios a través del desarrollo de una visión crítica.

Otro de los aspectos relativos al poder se centra sobre el desarrollo de formas no capitalistas (economía social y solidaria) para distribuir el poder y la propiedad. En este sentido consideran que la capacidad de acceso a vías de financiación alternativas y el desarrollo de modelos económicos basados en el procomún, pueden contribuir a desarrollar alternativas para realizar proyectos que no tienen acceso a la financiación pública. En el contexto de crisis actual, Carmen (Tierravoz) considera que las personas e instituciones que ostentan un mayor poder son aquellas que tienen la capacidad de financiar proyectos o de adelantar el dinero para poder iniciar proyectos audiovisuales.

A pesar de que se percibe un optimismo en cuanto a la distribución del poder en el escenario mediático, también se identifican problemas vinculados con las capacidades y dificultades de llegar al *target* y conseguir los objetivos marcados a partir del propio documental, que también incluyen las condiciones materiales de los trabajadores que realizan estos proyectos de modo que les permitan vivir de lo que hacen o al menos recibir un retorno por el tiempo y trabajo invertido.

Como referencia de casos de éxito de documentales que demuestren este tipo de ejercicio de poder, hacen referencia a *Ciutat morta* que es considerado un buen ejemplo porque da un salto de un escenario y un target que podría considerarse minoritario al *mainstream*. En este caso aluden a cómo han ejercido el poder aprovechando grietas y la inestabilidad del *statu quo* de los medios masivos de comunicación.

Una de las formas de ejercer el poder es a través del trabajo de la comunicación, desde el desarrollo de la idea, hasta que llega al público y también en cómo se facilita. Carmen (Tierravoz) expone que “no sólo trata de que un mensaje llegue al público, sino que también te devuelva (*feedback*), que además se pueda co-crear y trabajar en común ya que eso forma parte del mensaje”. De este modo, establece que para ella no es solo una cuestión de que el productor o el distribuidor tenga poder, sino de cómo se puede compartir o distribuir.

Otro de los aspectos señalados que los entrevistados relacionan con el poder es el relativo al control de los contenidos. Expresan que no se trata únicamente de un control ideológico, sino que también es un control determinado por su vida comercial y las leyes de mercado, que, según ellos, operan como una forma de ideología. Por ello, consideran que los criterios que se usan para que una obra

sea “más comercial” acaban suponiendo un control ideológico que se acentúa en determinados temas políticos o sociales.

Para contrarrestar este optimismo, Pablo (Quepo.org) plantea que el poder que se ha ido acumulando desde el procomún todavía es ínfimo. Por ello apuesta por incidir mucho en la ingeniería del proceso, porque entiende que aún queda un camino por inventar y diseñar para que el proceso siga adelante. Por otro lado, plantea una reflexión a través de las palabras de Chico Wittaker: “tradicionalmente las izquierdas han rechazado el poder”. A partir de esta opinión, Pablo propone que hay que enfrentar esa idea de poder, porque entiende que todos tenemos algún tipo de poder, como el de hablar y explicar cosas o, de otro modo, el poder de la cámara, “grabar mi voz para que sea oída por muchas otras personas”.

A partir de esta consideración, plantea la pregunta “¿cómo utilizamos el poder?” Explica que según Wittaker existen dos tipos de poder: el poder servicio y el poder dominación. Por ello considera que tendría que reconocerse que todos tenemos el poder de realizar servicios y en este sentido considera que éste podría ser utilizado para el procomún, utilizándolo solidariamente. No obstante, expresa que este intercambio de poder no llega a efectuarse porque “hay gente que piensa que si yo cedo mi poder para otro, voy a perder poder”. Trasladando esto al escenario de la producción audiovisual, plantea que es un error pensar que liberar las películas supone una pérdida de poder porque, según él: “cuando compartes el poder, tu poder no se divide sino que se suma y construimos un poder común, compartido que es mucho más grande”.

Para Pablo, el *crowdfunding* empieza a cambiar un poco esta dinámica, aunque plantea la existencia de un problema importante a la hora de construir procomún: sumar nuestros poderes para crear algo como un colectivo donde se sumen poderes con el fin de construir uno mayor. Para conseguir esto sería necesario desarrollar más la 'conciencia de red'.

Por otro lado, Aitor argumenta que el dominio que se ejerce desde este tipo de producción audiovisual es muy pequeño si se tiene en consideración que la 'agenda audiovisual' está controlada por los grandes poderes económicos que tiene la potestad de decir qué se graba y que contenidos se emiten. Añade que la industria cultural también está férreamente controlada y permite el disenso a través de ventanas que aunque sean minoritarias y subordinadas, contribuyen a mostrar una

pluralidad de opiniones. A partir de este punto, plantea que lo que se hace desde la producción audiovisual no mercantil es: “construir un contrapoder con la vocación de incidir y de proponer debates que en tu opinión permiten que la sociedad avance en una dirección de ser más libre”. Este tipo de poder se caracterizaría según él, por la capacidad de esta “herramienta” que permite formular relatos, aunque matiza que a su vez conlleva una gran responsabilidad en cuanto a las posibilidades de elaborarlo desde una posición política. Para Aitor, lo que habilita el poder a través de la producción audiovisual es hacer política.

12. ¿Cómo definirías el documental? Según Víctor Erice el documental no es un género, sino una actitud o una metodología. En este sentido, **¿qué valores crees que comparten documental y procomún? ¿cómo dirías que se relacionan?**

Las interpretaciones recogidas de qué es el documental coinciden en señalar su naturaleza horizontal, colaborativa y colectiva, aunque Xavier señala que también comparte en ciertos aspectos con el cine de ficción. No obstante, se considera que “el documental no es solo cine”, sino que también es una herramienta vinculada a la reflexión y al cambio social. Por ello abogan por poner el documental al servicio de una causa o de una idea, entenderlo como una pieza, de mayor o menor importancia, dentro de un proceso o estrategia que complemente a otras herramientas y que permita habilitar acciones para llegar e involucrar a la gente. De este modo “se reivindica la naturaleza colectiva del documental pero transformándola y convirtiéndola en un proceso horizontal y colectivo”.

Los entrevistados hacen referencia al modo en que se puede extender la participación a través del documental y para ello proponen modelos que trasciendan el consumo en pantallas tradicionales y espacios de debate como los cineforums. En este sentido ofrecen ejemplos de cómo se están llevando a cabo distintas fórmulas de exhibición y participación (Acciones ciudadanas Ciutat Morta, LHR¹⁰⁸ (*), espacios de exhibición, talleres,..) en torno a este tipo de contenidos. Hacen referencia a la distribución y exhibición utilizando nuevos soportes y llevando las películas a otros espacios más allá de las salas comerciales, a través de estos cambios, los entrevistados consideran que se contribuye a quitarle la pátina de relevancia y de sobriedad que ha definido al documental

¹⁰⁸ **Left Hand Rotation.** Ejemplo de intervención: <http://www.lefthandrotation.com/senidal/inditex.htm>

tradicional y esto se percibe como un cambio en su función y apuntan a que en la actualidad está más al servicio de una experiencia o una idea.

Una reflexión relevante al respecto es la que realiza Lucas Tello sobre la metodología, basándose en el cine y las ideas de Pedro Costa, asegura que una de las motivaciones del documentalista es la de establecer un puente entre el sujeto representado y él mismo. En este sentido, Tello considera que esta metodología está atravesada por lo político. Aunque el contenido y la historia que plantea el cine de Pedro Costa no se reconozca como cine político, esa actitud metodológica es reconocida como una forma subjetiva de hacer política a través de producción de cine documental que se demuestra en la relación personal que establece Costa con los sujetos que representa.

En resumen, la muestra establece que las relaciones entre documental y procomún se centran sobre el carácter colectivo y las metodologías de trabajo. Aunque algunos lo consideran como un tema relativo a la filosofía de la comunicación, si que coinciden en señalar que el documental es más necesario que nunca porque ofrece otro tipo de consumo distinto al de entretenimiento y plantea múltiples motivos para verlo o participar en él. Por tanto, atribuyen al documental la capacidad de involucrar al público a través de motivaciones a las que no se llega con el marketing tradicional (guerrilla de la comunicación) ni tampoco desde la ficción.

Carmen explica que el nombre de Tierravoz responde a la voluntad de dar voz; al hecho de compartir para que sean las personas las que se expresen y así lograr transmitir determinadas cuestiones y contenidos sociales, culturales, ambientales y el modo como se interrelacionan. Un aspecto metodológico que señala es la importancia de dar protagonismo a las personas. De este modo considera que el tema (contenido) prevalece sobre el autor, de modo que este se “borra”. A pesar de esta actitud, admite: “las cosas que tú quieres contar, las cuentas a través de las voces de los demás” y por tanto reconoce que se da cierta paradoja en la metodología al considerar que en teoría lo que persigue es que sean las propias personas las que “impongan” los elementos más relevantes, aunque sea el director quien *a posteriori* seleccione los fragmentos que él considera más importantes. En cuanto al tratamiento de contenidos documentales, expresa: “tratamos de poner ejemplos positivos, que a veces nos puede parecer como muy *naif* o demasiado utópico, pero lo hacemos para mostrar que eso existe y que es una realidad que podemos caminar hacia allá”.

Justifica esta postura porque considera que los mismos temas son abordados frecuentemente desde la crítica, la vigilancia o la denuncia.

13. ¿Crees que la industria audiovisual influye sobre el documental? ¿Cómo?

Las respuestas obtenidas ponen de manifiesto posturas contrapuestas entre quienes consideran que la industria no influye sobre el documental y los que sí. Quienes (Andreu, BccN) se muestran de acuerdo, argumentan que la industria condiciona que algunos contenidos descatalogados dejen de ser accesibles una vez agotan su vida comercial. Por otro lado, algunos consideran que “la industria construye el documental como una ficción” y lo hace recurriendo a narrativas que no son propias del documental (documental mentiroso) “utilizando la realidad para convertirla en una ficción frenética que pierde los referentes del tiempo y ritmos” (Lucas, Zemos98). Además añade que las temáticas abordadas en los documentales están condicionadas por elementos relacionados con el valor comercial o informativo y, por tanto, se encuentran supeditados por la actualidad, el sensacionalismo y otros intereses comerciales. Opuesta a esta postura, se plantea que el documental no está condicionado o influenciado por la industria debido a su limitada rentabilidad económica, en general consideran que el documental es deficitario.

Aunque la mayoría considera que la producción del documental es amplia y diversa, puntualizan que la mayor parte se realiza al margen de la industria. Cabe matizar en este punto que varios de los entrevistados establecen una clara diferenciación entre el documental y otros géneros informativos como el reportaje televisivo, que en este caso, observan que sí está claramente influenciado por intereses comerciales e ideológicos. En este punto, señalan a las televisiones públicas como unos de los referentes en el desarrollo y en la financiación del documental como género. Aunque el documental y el reportaje hayan evolucionado en paralelo y compartan algunas características, expresan que el documental ha experimentado un desarrollo en la narrativa a través de la interactividad, también ha aumentado el número de realizadores y se han diversificado los modos de producción y de distribución. A pesar de que reconozcan la relevancia de las televisiones públicas en la financiación de documentales, señalan que esta fuente de financiación ha ido disminuyendo debido al déficit presupuestario que arrastran los medios públicos de comunicación.

Una observación relevante respecto a esta cuestión es que la ausencia de financiación por parte de la industria en proyectos documentales otorga mayor libertad a los realizadores, al menos en términos de creatividad, temáticas o tratamientos. Por este motivo consideran que el documental es un género independiente de los intereses de las industrias culturales que únicamente resulta útil para satisfacer la demanda específica de un nicho de mercado y también para dar cierto estatus, por ejemplo si se utiliza para reforzar una campaña de responsabilidad social corporativa. Esta independencia también se ha visto reforzada por la disminución de las barreras de entrada, especialmente en el caso del documental que requiere pocos recursos (menos que para la ficción). Por otro lado, también expresan que la independencia del documental responde a motivos distintos de la rentabilidad económica y lo relacionan con el espíritu y el perfil de las personas que hacen y consumen este tipo de cine.

Carmen (Tierravoz) reflexiona sobre una cuestión terminológica relativa al posible oxímoron “cine independiente” que relativiza argumentando que al final, grandes y pequeños, todos pasan por la industria. Por otro lado, observa que en el Estado español la tradición de documental cinematográfico es bastante reciente y considera que su presencia en salas comerciales es limitada. Por este motivo matiza que no es que se sitúen fuera de la industria, sino que el papel que ocupan dentro de la misma depende de sus resultados de audiencia. La documentalista argumenta que sí se considera parte de la industria porque invierte su tiempo y recursos en producir contenidos, pero matiza la posición dentro de la misma argumentando que una cosa es estar más en el *mainstream* o en un mercado más o menos minoritario. Esta distinción es importante porque, según ella, tiene que ver con una concepción de los recursos y de la distribución de los fondos públicos. En este sentido, observa que si se compara la inversión de dinero público en distintos sectores industriales, la situación de la industria cultural estaría mucho mejor. No obstante, plantea que deberían establecerse filtros o algún tipo de control o poder de decisión por parte de la ciudadanía en la adjudicación de ayudas públicas dado que en algunos casos se malgastan en historias que no merecen la pena.

14. ¿De qué forma/s crees que el documental puede fomentar formas de participación o colaboración?

Una de las observaciones que realizan sobre esta cuestión plantea que el documental en sí mismo no tiene por qué fomentar la participación, pero sí que produce un “efecto de contagio” que provoca que otras personas se decidan a realizar sus propias obras documentales por la accesibilidad de la tecnología y porque la materia prima de 'lo real' está al alcance de cualquier persona y, de este modo, consideran que se puede documentar distintos aspectos de la realidad. En esta línea, aceptan que supone un cambio a favor de la participación porque aumentan las posibilidades de que cualquier persona pueda convertirse en un emisor potencial y agruparse en nodos a partir de los que se publica y accede a este tipo de contenidos.

Según los entrevistados se está produciendo un desarrollo en la conciencia de acción que se puede llevar a cabo a través de la red y que tiene el potencial de repercutir sobre los espacios que habitamos. Es decir, la participación que se desarrolla a través de las redes tiene un reflejo sobre la vida real. En este sentido ofrecen varios ejemplos de cómo se están explorando y desarrollando las posibilidades que aportan las TIC para la producción audiovisual y el cambio social (Como demuestra el caso de *Ciutat Morta*). Una cuestión que también plantean es la referente a la exploración y experimentación en la representación de la realidad, de este modo se tiene en consideración que la participación también afecta al modo en que se representa la realidad y por tanto, implica una aportación colectiva al desarrollo del documental, sus narrativas, etc.

Los archivos audiovisuales son considerados como una pieza fundamental en cuanto a la participación ya que habilitan una vía para que las personas puedan contribuir con contenidos realizados por ellos mismos, aunque también requiere de la participación de personas especializadas en la documentación y catalogación teniendo presente que esos materiales pueden ser reutilizados o consultados. Este material documental hace posible otra forma de participación a través de su reutilización y, por tanto, sirve para que otras personas puedan realizar obras derivadas, que además pueden verse beneficiadas por la labor de etiquetación, indexación o publicación de contenidos adicionales como fotografías, mapas o resúmenes.

El audiovisual y el documental en concreto son considerados como herramientas que pueden habilitar la participación siempre que no se conciben como productos de consumo. Los participantes

entienden que si el documental (películas) se acompaña de actividades como charlas o acciones ciudadanas y de contenidos en otros soportes (transmedia), puede mejorar la participación y el empoderamiento a través de la transferencia de conocimientos y de actitudes críticas respecto a los medios de comunicación y a la construcción de representaciones y subjetividades.

Xavier Artigas (Metromuster) se muestra crítico con respecto al concepto de participación ya que considera que “la participación en sí no tiene ningún potencial revolucionario porque adormece y hace que la gente piense que vive en una sociedad más democrática, cuando en realidad se le está quitando capacidad de decisión”. Por este motivo plantea la conveniencia de “contraponer la idea de la participación con la de emancipación, ya que este concepto implica la toma de los medios de producción, la toma de decisiones, la democracia directa y real, en la que se plantea desde cero cuáles son los problemas y la base sobre la que hay que participar”. En resumidas cuentas, considera que la participación no implica necesariamente que se construya un discurso crítico a partir de ella. La forma en que sí podría conseguirlo es replanteando las relaciones laborales y dando ejemplo de cómo se pueden poner en práctica otras formas de relación laboral.

¿Cómo crees que el incremento de la participación afecta a la noción de autoría?

Los entrevistados advierten que la participación se debe sentar una base desde la fase de preproducción para establecer cuánta y de qué tipo se quiere conseguir. En este punto se determina si se habilita la participación para que los públicos puedan participar en aspectos que trasciendan una participación “más simple” como la que se pone en práctica en las fases de financiación o difusión. Yáñez expresa que el diseño de la experiencia y las opciones que el realizador da al usuario, determinan el nivel de autoría. De modo que cuanto más relevancia tiene la autoría, en la que lo importante es la voz o la mirada personal, menos participación se permite.

Según los integrantes de la muestra, la participación también responde a cómo los autores distribuyen la voz, por ejemplo, permitiendo que las personas representadas en un documental puedan desempeñar un rol activo en la propia realización y en la representación de la realidad de la que forman parte.

A pesar de los beneficios que atribuyen al incremento de la participación en torno al documental, expresan que en ocasiones es más conveniente limitar la interacción e intentar que la audiencia se interese por el tema utilizando un buen discurso o una buena historia para lograr el impacto. Consideran que la interacción no tiene por que traducirse necesariamente en una mayor participación, porque a veces la interacción *per se* no supone un motivo suficiente para participar, sobre todo si no se ofrece un buen motivo para ello.

Por otra parte, se considera que la participación también gira en torno a la posibilidad que tienen las personas para realizar obras derivadas, ya que estas formas participativas pueden ofrecer un contexto o una mirada distinta a la del autor y que, al mismo tiempo, desplazan la noción de autoría individual hacia una colectiva. En este sentido Xavier Artigas considera que la idea de 'cine de autor' (documental de creación) se deconstruye haciendo explícito que toda obra es colectiva y no únicamente como un proceso colectivo, limitado a tareas técnicas (rodaje – edición – difusión), sino que también lo es en su concepción (desarrollo de la idea) y en la colaboración con organizaciones de la sociedad civil. En consecuencia, aboga por plantear la producción audiovisual desde lo colectivo y explotar el carácter de colaboración en red a través del desarrollo de herramientas de participación y de la construcción de metodologías participativas.

15. ¿Cuál crees que es o debería ser el rol público del documental?

Se puede percibir una postura común entre los entrevistados según la cual defienden que el documental tiene una función social y puede contribuir a la sociedad a través de la preservación de la memoria, la información o la denuncia social. Por tanto, a partir de esta función se interpreta que el documental es una herramienta con la que se puede cooperar para desarrollar una ciudadanía más participativa y más crítica, que por un lado es la receptora de contenidos y por otro es un agente que genera contenidos propios con los que contribuye al diálogo democrático y al desarrollo de una esfera y una agenda pública.

Xavier Artigas expresa que “toda arte y toda creación produce y reproduce una ideología” (por ej. Hollywood y la ideología capitalista, estereotipos de género, raza, etc.) y por tanto, centra el rol del

documental en la generación de discursos a través de la elección de temáticas o tratamientos excluidos en los medios masivos.

16. ¿Crees que el documental puede contribuir a desarrollar nuevas formas de ciudadanía?

Para que el documental contribuya al desarrollo de nuevas formas de ciudadanía, María (A navalla suíza) cree que debería considerarse como algo más que un contenido y consecuentemente, debería ponerse al servicio de algo para que sea, en cierto sentido, participativo. Por ejemplo, que permita subir contenidos o involucrarse de algún modo. Desde este punto de vista, se concibe el documental como un modelo a partir del que se pueden generar distintos tipos de compromiso (cultural, social o político) que a su vez puede ser integrado en un proceso mucho más amplio (de lucha, reivindicación, visibilización, etc.) apuntando directamente hacia la generación de un debate público que involucre a diferentes actores.

De nuevo se alude a la elección de temáticas como pieza clave en la generación de este tipo de debate. Xavier incide en que además de la importancia de la elección de los temas para suscitar interés, en Metromuster plantean la necesidad de deconstruir los códigos narrativos que tradicionalmente han utilizado los realizadores de un determinado tipo de documental (activista, denuncia social, etc.) que se genera desde dentro de los movimientos sociales y posee unas características propias en cuanto a estilo de cámara o a la calidad técnica.

Varios de los integrantes de la muestra consideran que un documental por sí solo no puede cambiar el mundo, por ello abogan por plantear los proyectos a través del transmedia o de campañas de comunicación para que otros tipos de contenidos o acciones trasciendan y se relacionen con el documental.

Aunque establece que la capacidad de fomentar el desarrollo de una ciudadanía basada en principios democráticos no es exclusiva de los documentales, Xavier Artigas sostiene que sí puede contribuir a contrarrestar los valores del individualismo y a desarrollar formas de pensamiento y acción en sociedad porque contribuye a reforzar lazos entre comunidades, haciéndolas más fuertes,

empoderadas y conscientes del grado de responsabilidad asumido. Por ello, Artigas considera que hay una cierta moral en todo lo que hacen que está determinada por una voluntad transformadora y de empoderamiento.

Siguiendo la línea a partir de la que se promueve el libre acceso al conocimiento y a la cultura, Pablo (Quepo.org) propone que para que el documental contribuya en este sentido es necesario realizar una pedagogía de los procesos relativos a la producción de documental para que así, puedan articularse vías para contribuir al desarrollo de nuevas formas de ciudadanía, que a su vez se insertan en procesos más amplios y diversos, pero que pueden servir de inspiración o método para que otras personas lo repliquen.

17. ¿Qué relación dirías que existe entre el dominio público y el documental?

Dado que la totalidad de los entrevistados consideran que el dominio público resulta imprescindible para la realización de documental, establecen que es necesario promover y utilizar licencias libres sobre los nuevos contenidos para contribuir al desarrollo del procomún y el dominio público en el ámbito audiovisual. No obstante, no se limitan a los contenidos que se producen en la actualidad, también contemplan que la digitalización de contenidos en soportes analógicos.

En este punto, resulta esclarecedora la observación que realiza María Yáñez sobre el valor del documental como documento. María considera que independientemente de la autoría, su valor reside en su propia existencia (si no hay imágenes es como si no existiese) y de ella se deriva un valor patrimonial a partir del que se enriquece el dominio público. Enlazando con esta reflexión, Lucas Tello plantea que la sobreexposición a imágenes opera como un velo¹⁰⁹ que impide ver. Por tanto, plantea que es necesario considerar el dominio público como herramienta para la reapropiación y la resignificación de las imágenes existentes a partir de las que se plantean infinidad de posibilidades para su reutilización.

Enlazando con la idea que se plantea en preguntas anteriores sobre la concepción del documental como herramienta, se propone que este puede servir para contribuir a generar interés o considerarlo

¹⁰⁹ Toni Serra - "Hacking the veil" / Hackeando el velo. <http://ecflabs.org/lab/hacking-veil>

como un bien común en el sentido de que puede resultar útil para la sociedad a través de la promoción del diálogo, de la generación de una opinión pública o también a través de la inserción de temas en la agenda pública que no son abordados por los grandes medios de comunicación.

Xavier Artigas propone que la relación entre dominio público y documental se encuentra en la concepción del documental como herramienta que se sirve del dominio público para generar a su vez contenidos que nutren el mismo sustrato del que se ha nutrido. Por otro lado, plantea que la utilización comunitaria del documental como herramienta es otra forma en la que se establece una relación entre documental y procomún. En cuanto a la praxis del documental, Xavier sostiene que tanto este como la ficción, tienden a tomar prestada la realidad para explicarnos algo sobre el ser humano, la sociedad o el entorno. Por tanto, considera que la fuente, la materia prima necesaria para realizar documentales es en sí misma de dominio público. En este sentido considera que el resultado de lo que se hace con esta materia prima vuelva al dominio público por una cuestión de coherencia y de justicia. Así lo entiende porque “por mucho que llegues a unas conclusiones y que proceses toda esta información, no lo inventas tú. Esto también es aplicable a la ficción”.

Carmen (Tierravoz) reflexiona sobre la relación entre estos dos conceptos, en su caso esta relación se expresa dando voz a los demás y actuando para que el protagonismo sea compartido. Al igual que Artigas y Pablo, Carmen plantea que este no es un atributo exclusivo del documental, sino de la concepción del audiovisual como herramienta que permite algo que la directora considera esencial: “que se vean las cosas desde dentro”, de modo que se ponga en práctica la horizontalidad (entre los documentalistas y la realidad representada); para producir en común en lugar de que sea alguien (antropólogo, etnógrafo, etc.) el que imponga su voz o su criterio. Carmen considera que la gestión de los bienes comunes es algo esencial para el documental y en ese sentido le parece más sencillo llevarlo a cabo en éste que en otros géneros porque el director se puede volver “más invisible”. A pesar de

18. ¿Cómo crees que afecta el uso de licencias libres en el documental? ¿cómo crees que afecta a las personas representadas en un documental que éste pueda ser copiado, reusado o comercializado?

María Yáñez afirma que hay bastante conflicto en este punto y considera que es necesario replantear el pacto del documentalista con la realidad debido al aumento de las capacidades que tienen los sujetos representados para participar en el proceso de construcción de una mirada. Estas capacidades también influyen sobre el proceso mismo de representación de la realidad que puede ponerse a disposición de los intereses o necesidades de los sujetos representados, de modo que los productores otorguen más voz o capacidad de autorrepresentarse a los sujetos y, así, se pueda contrarrestar o complementar la visión subjetiva del autor-productor. Esto puede suponer una pérdida, una cesión del control absoluto que tenía el creador como generador de discurso a partir del que cede capacidades para la auto-representación. En este sentido apuntan a que el rol de documentalista evoluciona hacia cómo puede convertirse en un facilitador, advirtiendo que esto afecta directamente a la noción de autoría, a la que se hace referencia anteriormente.

Según la mayoría de los entrevistados las licencias libres pueden suponer un conflicto respecto al pacto con la realidad que establece el realizador. Partiendo de que los sujetos representados “regalan” su imagen o su historia al autor y éste se compromete a respetar ciertas condiciones relacionadas con la manipulación de los discursos y de las imágenes, se considera que si la voluntad del autor es licenciar el contenido para que sea libremente copiable o reutilizable, debe hacer explícita esta cláusula y dejar claro a las personas representadas, cuáles son los usos que permitiría. Por este motivo los entrevistados consideran necesaria realizar una pedagogía sobre derechos de imagen con los sujetos representados en los documentales.

Yáñez manifiesta que el pacto con la realidad del director se pone en riesgo en el momento en que, por ejemplo, se permiten usos derivados ya que esta cláusula implica una cierta pérdida de control y por tanto existe la posibilidad de que se descontextualice la realidad representada, cuestión que afecta a la legitimidad de los usos de imágenes descontextualizadas. A pesar de esto, añade: “la obra derivada del material documental suele tener poco interés” porque considera que este “es un debate poco productivo, sobre todo si no hay un interés en la remezcla con sentido político, ya que por su propia naturaleza no suele pedir permiso para realizarla”.

Los entrevistados advierten que esta es una cuestión que se encuentra atravesada por el marco legislativo porque en la mayoría de los casos no se establece cómo y quién puede usar las imágenes. A su vez, también lo relacionan con el modelo de producción que permiten las licencias *creative*

commons. Respecto a los límites de la reutilización, Lucas plantea que aunque es una cuestión que no se ha resuelto, propone como ejemplo, que quede restringida a cooperativas y no permita usos empresariales, remitiendo así a iniciativas pioneras en este sentido como las licencias P2P-L o el “copyfarleft” planteado por Dimtry Kleiner.

19. ¿Cómo crees que se podría extender el compromiso (político, social, cultural) a través del documental?

Son varios los entrevistados que coinciden en que una forma de extender el compromiso a través del documental es usándolo no como un fin mismo, sino como herramienta al servicio de algo más. A partir de esta reflexión, María Yáñez plantea que esta actitud implica, de alguna manera, una renuncia a la mirada personal y por tanto a la autoría. “En esa renuncia es donde está el compromiso, creo. Tampoco hay compromiso sin renuncia” María Yáñez (A navalla suíza).

Otra de las cuestiones relacionadas con el compromiso es la que plantea Andreu (BccN) quien considera que para hablar de compromiso es necesario tener claro cómo se genera la confianza. En este sentido plantea que a través del *crowdfunding* se puede desarrollar un vínculo (emocional) con el proyecto a partir del que se refuerza dicha confianza. Además, expresa que el compromiso también se desarrolla a través de la no-acción, para ejemplificarlo recurre al caso de las personas que disponían del enlace al documental completo *Ciutat Morta y aun así* no lo divulgaron, de este modo Andreu considera que el compromiso también se pone en práctica a través de la toma de conciencia de la responsabilidad que conllevan pequeños gestos como este.

Otra visión más pragmática planteada por Andreu (BccN) considera que el compromiso se evidencia a la hora de sacar adelante proyectos que incidan en la construcción de realidades que permitan vivir de este trabajo y que, consecuentemente, está ligado al desarrollo de alternativas frente a los monopolios de la cultura y la comunicación.

Yáñez expone que el documental interactivo implica necesariamente algún tipo de agencia o de interacción a través de la que el usuario se involucra y se ve obligado a hacer cosas para que funcione y avance en la experiencia. Según esto, la participación tiene que permitir generar

experiencias de usuario, “el lenguaje de la web es eso, una experiencia narrativa”. A partir de estas consideraciones, plantea que la participación y compromiso se puede desarrollar a través de las aportaciones de materiales que enriquecen o amplían la experiencia narrativa de futuros usuarios, por ello establece que la participación tiene que ser planteada desde el diseño de la experiencia.

Xavier (Metromuster) sostiene que para conseguir que se extienda el compromiso es necesario conseguir que el documental adquiera otro estatus. Observa que aunque la gente empieza a tomarse más en serio los documentales, cada vez cuesta más financiar proyectos audiovisuales. Por otro lado, señala que cada vez son más los profesionales del sector que “se están pasando al documental porque se pueden abaratar los costes”. De este modo, considera que esta situación está contribuyendo a que se revitalice este escenario y a que en consecuencia, haya elevado su estatus y aceptación. Por eso cree que a partir de esto sea más fácil que el documental tenga un “impacto real” sobre el espectador, también porque el documental puede generar mayor empatía que la ficción.

20. ¿Qué formas de retorno consideras justas o necesarias para el trabajo que realizan los documentalistas (otros artistas) que comparten libremente su trabajo?

Las respuestas obtenidas indican que ésta sigue siendo una asignatura pendiente y en varios casos (Pablo, Carmen y Aitor), relacionan esta cuestión con el valor de los contenidos que producen y con la profesionalización de esta actividad.

Andreu (BccN) plantea que el beneficio que recibe un director o productor está relacionado con la capacidad de sentirse miembro de algo y, por tanto, lo vincula a la identidad y la autoestima que pueden verse reforzadas (o también debilitadas) a partir de las reacciones de la audiencia.

María Yáñez propone que la condición ideal para garantizar que la producción cultural (además de satisfacer necesidades vitales) es la renta básica que a su juicio proporcionaría una fuente alternativa de ingresos o de complemento para poder continuar produciendo contenidos. Al margen de esta posibilidad, considera que en la actualidad ya existen diversas mecánicas para que sea la comunidad la que trate de generar recursos, sean monetarios, de tiempo o para “este tipo de documentales” que

están orientados a una comunidad o basados en prácticas sociales. En el caso de que estos mecanismos no sean suficientes o no funcionen, propone que sea el sector público el organismo a través del que se debería apoyar la producción de documentales. Plantea que del mismo modo que puede apoyar y comprar “documentales de animales”, también debería promover que este tipo de prácticas culturales se lleven a cabo en unas condiciones de trabajo dignas.

María, al igual que otros, no se muestra optimista y expone que el sector se encuentra cada vez más precarizado. En este punto realiza una observación relevante, considera que existe una confusión entre compromiso y profesionalidad. Según ella, se da por supuesto que el compromiso generalmente implica que se lleva a cabo en el tiempo libre y no en una forma reglada, sistematizada y remunerada. Además observa, igual que Carmen (Tierravoz), que es muy frecuente que no se mida el esfuerzo ni el tiempo invertido en la realización de contenidos audiovisuales. Aunque se haga de manera altruista, considera que no se realiza un cálculo del coste ni la inversión que ha supuesto llevarlo a cabo. María argumenta que estos factores acaban por perjudicar y precarizar aún más las condiciones vitales de las personas implicadas en la producción, pero también va en detrimento del producto resultante y de su calidad.

En nombre de esas causas interesantes [...] se justifica la precariedad y no debería ser así

María Yáñez (ANS)

Por estos motivos, considera que muchos proyectos interesantes no llegan a realizarse, se hacen mal, no consiguen el alcance suficiente o directamente no se terminan porque no hay energía para realizarlo y la gente tiene que comer de otra cosa. En suma, considera que hay que lograr espacios económicos que permitan que la autogestión, pero matizando como dirían 'los de Zemos': “que no sea a costa de los cuerpos y las vidas de la gente que se ponen al servicio de algo”. Continuando con esta reflexión, Lucas (Zemos98) expone que le resulta difícil extraerse de las condiciones materiales de sostenibilidad económica, por ello considera necesario garantizar las condiciones económicas de vida para que exista la posibilidades de seguir desarrollando una producción de documental crítico.

Pablo (Quepo.org) hace referencia a una de las formas básicas de retorno para los autores que publican sus obras con licencias libres: la atribución. Además, propugna que todas las personas que hagan un uso comercial de una obra que incluye la cláusula NC (no-comercial) deberían realizar un

retorno económico o pacte con los autores algún tipo de retorno que no tiene por qué ser necesariamente económico. En este punto vuelve a insistir en la corresponsabilidad como prerrequisito necesario para la sostenibilidad de proyectos culturales de base social. También considera valioso el retorno que se recibe a través de las reacciones de la gente a la que le llega un contenido determinado y que a su vez contribuye expresando su opinión, promocionándolo o colaborando en su difusión. Al igual que el resto de los entrevistados, incide en que a pesar de estos tipos de retorno, es necesario que haya un retorno económico que es el que permite sobrevivir a los documentalistas como ellos. Para concluir este punto, Pablo añade una reflexión sobre lo que él considera una forma de retorno, la reutilización de los materiales entendidos como herramientas para la transformación social.

En un sentido más amplio, Xavier (Metromuster) expone que todos estamos contribuyendo al procomún porque “formamos parte de un escaparate” que se puede aplicar a cualquier aporte que realizamos. Al igual que María (A navalla suíza), cuando propone que la forma de garantizar el retorno sería un sistema de renta básica que compensara por la riqueza que se genera a través de diversas actividades (no solamente la cultural). Partiendo de esta base, cree que se debería estimular la creación y el arte desde criterios que no sean la rentabilidad económica. Precisamente por este motivo, opina que los proyectos que previsiblemente vayan a tener una vida comercial muy rica, deberían ser los que menos se promocionasen desde las administraciones públicas. Continuando con la reflexión, interpela: “¿Cómo se mide aquello que tú aportas al procomún?”. Él mismo responde que valorarlo es difícil por una cuestión de criterios y admite que se mueve entre dos posturas. De un lado cree que tendría que pasar por la administración pública a partir de la que se implementasen medidas como la renta básica, mientras que en otras ocasiones piensa que la solución pasa necesariamente por la autogestión y el desarrollo de “sistemas que tienen más que ver con el *crowdfunding* pero planteados de otra manera”. Para cerrar su reflexión expone que en ocasiones tiene la sensación de que “estemos corriendo el grave peligro de caer en un ultraliberalismo extremo en el que la ausencia de Estado provoque que las mismas formas de autogestión nos lleven a un capitalismo descontrolado y anárquico, una especie de anarcocapitalismo. Para explicarlo se remite al debate que se genera en torno al Bitcoin en el que se plantea si realmente desempeña un papel revolucionario o si por el contrario resulta una herramienta para el ultraliberalismo definitivo que incluso permitiría prescindir de los Estados.

Carmen (Tierravoz) admite que para ella lo importante no es tanto el retorno, porque considera que lo ideal sería no tener que esperar que se realice, dado que en esta situación ideal ya tendría amortizada la película. A pesar de que producir una película exija mucho trabajo, considera que lo importante no es tanto hacerla, sino que cumpla su sentido: ser capaz de transmitir los contenidos, llegar a la gente y provocar cierta consciencia sobre el tema que plantea. Asegura que el retorno para ella no es el dinero, sino que ese mensaje llegue a la gente. En consecuencia, plantea que preferiría no tener que arriesgarse a hacer un documental sin tener los costes cubiertos por anticipado, aunque reconoce que no siempre es así. Lo ideal para ella sería poder vivir de su trabajo. En su opinión no lo estamos consiguiendo, ni ella ni nadie. Por estos motivos considera que lo esencial es no perder dinero, cubrir los costes que supone no solo hacer películas, sino también los derivados de la promoción, posicionamiento. Considera necesario disponer de una política cultural que tenga como referente la soberanía cultural, aunque no entra a detallar qué modelo concreto sería el más deseable. Asimismo, propone aprovechar todas las vías posibles para financiar y amortizar los contenidos, pero también considera fundamental “formar al espectador para que sea consciente de cuáles son los recursos que utiliza y dónde pone los suyos” entre los que se encontrarían los de tiempo y atención. Indica que hay mucha gente creando y trabajando en ese sector y considera cardinal que se entienda la cultura como un espacio del que la gente también pueda vivir.

Carmen plantea que la mejor forma de emplear los recursos es la de visibilizar lo positivo de los otros y por eso considera muy importante seleccionar bien qué temas se trabajan. Para explicarlo utiliza como ejemplo *La extraña elección*, el último documental que ha producido. Considera que el tema que trata es vital y necesario para entender las decisiones cotidianas y el cómo se relacionan con un determinado modelo social, cultural, ecológico, etc. Plantea que cotidianamente se toman elecciones que ponen de manifiesto el modelo por el que se apuesta en términos ecológicos, sociales, identitarios o culturales. Expresa que le encantaría que todo el mundo viera su película, en el momento en que se realiza la entrevista -enero de 2016- tiene la posibilidad de liberarla y se debate entre si hacerlo o no. Considera que si lo hace, tampoco la va a ver “todo el mundo” porque la oferta de contenidos es inmensa, por otro lado piensa en no hacerlo porque todavía necesita “recuperar algo más”, entonces argumenta que si la película estuviera amortizada previamente, no le importaría en absoluto ponerla a disposición de todo el mundo y que fuera de dominio público. Pero como siempre, llega un momento en la vida de una película en que las posibilidades de recabar más ingresos disminuye casi hasta cero, es en ese estadio en el que decide liberarla. Para concluir, incide

en el mismo punto que lo han hecho previamente Pablo, Xavier o María, al observar que la gente no está tan dispuesta a colaborar, a corresponsabilizarse de la producción audiovisual, por eso optan en varios casos por prolongar la vida comercial de los contenidos antes de liberarlos.

3. Análisis de resultados

Para llevar a cabo este análisis se ha determinado conveniente realizarlo en dos apartados, es decir, se abordarán en primer lugar los resultados obtenidos a partir de la metodología cuantitativa, para continuar con los resultantes de la metodología cualitativa y así, llegar a unas conclusiones a través de la integración de ambas aproximaciones.

3.1 Análisis cuantitativo

A partir de las 46 respuestas obtenidas, se puede establecer que en la muestra existe una notable hibridación de perfiles profesionales (27 de 46) en la que la combinación entre producción, dirección y montador es la más frecuente (21 de 46). Como se verá a lo largo de este análisis es importante interpretar estos resultados desde los condicionantes y características de la producción de contenidos documentales, ya que en este caso los equipos humanos son generalmente reducidos, incluso limitados a una única persona que lleva a cabo la mayor parte del trabajo.

La actividad de los encuestados puede situarse dentro del modo de producción social analizado en el apartado 2.2 del marco teórico, ya que pone de manifiesto la emergencia de informadores, profesionales independientes, productores *amateurs* y la sociedad civil organizada como productores de información y cultura. En este punto, cabe señalar las motivaciones que orientan a los productores para poner en funcionamiento este modelo. A partir de las respuestas obtenidas, se puede establecer que estos se guían por el objetivo de garantizar el libre acceso a la cultura y el conocimiento, tratando así de reforzar su concepción como derecho y no como recurso.

En este sentido, uno de los rasgos distintivos de la muestra es la decisión de publicar los contenidos que producen en abierto, permitiendo que puedan ser copiados y, en algunos casos, modificados y comercializados. No obstante, cabe señalar que la producción está fuertemente limitada a recursos culturales, ya que como se verá más adelante, las respuestas obtenidas indican que, salvo un caso, no se producen otros recursos comunes que se encuadrarían dentro de la las capas física y lógica de la infraestructura básica común (Benkler, 2006). Por otra parte, es importante señalar que también se llevan a cabo otras actividades como la educación y formación como se puede apreciar en la gráfica 6 en la que se comprueba que más de la mitad de los encuestados (25 de 46) llevan a cabo

otras como la educación y divulgación, mientras que un tercio (15 de 46), además de la actividad productiva, también desarrollan otras relacionadas con la distribución y la exhibición

Posteriormente, se centra la atención en las formas organizativas a partir de las que la muestra lleva a cabo la producción de documentales (Hesmondhalgh, 2010) teniendo en consideración las aproximaciones teóricas a la producción mediática expuestas en el apartado 1.1 del marco teórico. A pesar de situarse dentro de la producción social, se observa un predominio de formas de trabajo autónomo y empresariales como se observa en la gráfica 2 de los resultados. Esto debe ser interpretado a partir de los condicionantes expuestos en los apartados 2.1.1.1 y 2.2.5.1 del marco teórico dedicados a analizar la organización en el modelo de producción industrial y en el social respectivamente. En este sentido, cabe destacar que aunque los perfiles empresariales no resulten incompatibles con el modo de producción social, si plantean algunas cuestiones paradójicas. Por ejemplo, resulta llamativo el bajo índice de organización a través de cooperativas, tan sólo 2 de 45 respuestas así lo indican. Por lo tanto, son casos excepcionales ante la gran mayoría que desarrollan su actividad como trabajadores autónomos (18 de 45), empresas (10 de 45) y asociaciones (9 de 45). En este sentido, también hay que destacar que 5 de 45 combinan la figura empresarial con la de trabajador autónomo.

Estos resultados pueden ser analizados a partir de lo expuesto por Jaron Rowan (2010) respecto al emprendizaje en cultura, aunque, una vez más, matizándolo dentro del tipo particular de contenidos que realizan. Recordemos que la producción de este tipo de documentales no es un negocio movido por el lucro, sino que predominan otros valores por encima del económico. Aún así, es necesario evaluarlo a partir de los resultados que confirman esa predominancia de las formas empresariales y por tanto, cabe interpretarlo teniendo en cuenta las motivaciones de los productores, así como los condicionantes que se encuentran para realizar los contenidos documentales. En este sentido, se puede establecer que el alto índice de trabajadores autónomos puede explicarse por la necesidad de contar con un mayor grado de autonomía y libertad a la hora de realizar contenidos que no tendrían cabida dentro del modelo industrial, fundamentalmente por no ser rentables en términos económicos y por el gran aumento en la oferta de contenidos de este tipo.

A pesar de carecer de una visión empresarial en términos capitalistas, los productores se ven forzados y también estimulados en cierto modo, a convertirse en un tipo particular de “empresa”

3.1 Análisis cuantitativo

cultural. Resulta apropiado observar el número de productores que llevan a cabo su actividad a través de asociaciones. Esto da pie a plantear que en muchos casos se han visto obligados a cambiar esta figura por formas empresariales debido a cuestiones relacionadas con la tributación y el acceso a vías de financiación públicas (Rowan, 2011). Por lo tanto, es previsible que si las 9 asociaciones que figuran en los resultados continúan produciendo documentales, tengan que cambiar su figura jurídica para convertirse en empresa o trabajadores autónomos.

Otro aspecto a destacar es que la producción de documentales es un claro ejemplo de autoempleo y en este sentido, mantiene un claro paralelismo con la figura del emprendedor cultural. Cabe contextualizar que 29 de 46 casos nacen después de 2008, primer año de la crisis y por tanto, coinciden temporalmente con los momentos en los que se intensifica el fomento de emprendizaje para tratar de reducir el alto índice de desempleo. Teniendo en cuenta que los bajos costes de producción del documental y el relativo abaratamiento de los medios de producción y distribución, este tipo de producción puede considerarse como un claro ejemplo del auge de la economía de la información en red (Benkler, 2006).

A pesar de que en el documental prevalezca el valor de uso sobre el de cambio, y por tanto, su valor comercial sea secundario, resulta indispensable tener en consideración que este es un trabajo cultural mediante el que los productores tratan de sustentarse, aunque sea parcialmente. En este sentido, cabe recordar las observaciones de Rowan o Zallo sobre la desvalorización del saber humano y su remuneración que resulta contradictoria con la promoción de políticas públicas que fomentan el emprendizaje cultural para dar respuesta a la crisis.

Por otro lado, las formas organizativas que aparecen en los resultados también plantean una serie de cuestiones sobre las relaciones que se establecen con las formas de colaboración en las distintas fases de producción. Como se verá más adelante, el papel de las comunidades es considerado muy o bastante importante en el desarrollo de los proyectos, se anticipa este aspecto para plantear la relación entre estas formas de empresarialidad y las comunidades de apoyo a los proyectos. Podría interpretarse que este tipo particular de productores son “emprendedores sociales”, evidentemente por las peculiaridades de su actividad, pero también por el papel y lugar que ocupan los públicos en su modelo productivo. Es necesario relacionar estos aspectos con el auge de la cultura participativa en el ámbito audiovisual y destacar el auge del *crowdsourcing* y la cocreación como formas

destacadas de participación. A partir de lo expuesto en los apartados del marco teórico 1.2 “Producción audiovisual y nuevos *media*” y 2.2.4 “*Open cinema*, cine de código abierto”. Estas dinámicas pueden explicarse a través del “proceso de apertura” en la cinematografía propuesto por Roig (2009), así como del modelo de cultura participativa planteado por Jenkins (2008) y también por las formas de granularidad y modularidad en la producción cinematográfica observadas por Toner (2009). Teniendo en consideración lo expuesto, se puede concluir que el apoyo de las comunidades en la realización de proyectos es una fuente que ha cobrado gran importancia para dar viabilidad a este tipo de contenidos y por tanto, son un pilar dentro de la organización. En este mismo sentido, cabe entender que los nuevos *media* suponen un nuevo marco de interrelación social como plantea Roig (2009).

En definitiva, esta pregunta plantea, según Roig, un debate en términos culturales y económicos sobre la democratización de la producción cultural y las relaciones de poder entre la industria y los públicos (Roig, 2009), que a su vez está relacionado con la redefinición de “producción” y “consumo”. Pero, por otro lado, también se debe tener en consideración que a partir de la participación y de la implicación de los públicos en el proceso productivo, particularmente en la fase de promoción y financiación, se intenta suplir la falta de recursos costosos y fundamentales.

Otro aspecto a destacar dentro del modelo organizativo es el referente al sistema departamental de producción, que aunque en este caso se trata mayoritariamente de equipos reducidos, también mantiene esta estructura. Las respuestas obtenidas sobre las relaciones que se establecen dentro del equipo creativo así lo confirman. A partir de esta pregunta, también se trataba de obtener matices sobre el reparto de funciones para determinar si se podía establecer una tendencia hacia la horizontalidad, entendida en este caso como una paridad opuesta a la estructura vertical del modelo de producción industrial. Como se puede apreciar en la gráfica número 46, prevalece el número de respuestas que apuntan hacia esta tendencia. Además, también se considera importante señalar el índice de respuestas (17 de 46) que establecen que dentro del equipo mantienen afinidad y amistad es casi el doble de las que establecen relaciones “profesionales, divididas en departamentos y con una jerarquía clara”. Estos resultados, sumados a los insumos resultantes de la actividad productiva indican una tendencia hacia el modelo de producción entre pares basado en el procomún como se explica en el apartado 4.4 del marco teórico dedicado a describir cómo se pondría en práctica este modelo de producción orientado al procomún en la producción audiovisual.

3.1 Análisis cuantitativo

Si se observa la producción informativa y de documentales estudiada desde la perspectiva de la economía de la información en red, se puede confirmar que se están llevando a cabo las adaptaciones económicas, sociales y culturales que plantea Benkler (2015). El *crowdsourcing* es quizá uno de los ejemplos que mejor ilustra cómo se inserta la acción individual descentralizada en el proceso de producción audiovisual. Este modelo convierte a los impulsores en gestores de la financiación y esto implica un modo particular de producir contenidos audiovisuales ya que requiere establecer y cultivar una relación con el público previa a la realización que supone una subversión del orden lógico que se lleva a cabo en la producción industrial.

Respecto a los recursos monetarios y la financiación de los documentales es destacable la disparidad en los presupuestos que oscilan entre 0 y 120.000 euros. Aunque el presupuesto medio del último proyecto llevado a cabo por los documentalistas que responden el cuestionario es de 13.325 euros, se considera que en este caso la mediana proporciona un valor más acorde a la realidad, debido fundamentalmente a la gran diferencia existente entre los extremos, en este caso la mediana es de 4.250 euros. En este punto es importante señalar el único caso que declara tener “presupuesto cero”. Resulta conveniente completar este resultado con el obtenido en la investigación cualitativa en la que Carmen Comadrán de la productora Tierravoz reflexiona sobre los errores que se suelen cometer en el cálculo de costes, en los que es frecuente que no se incluyan las horas de trabajo o los recursos propios con la intención de “minimizar” los presupuestos. Al respecto de esto, se plantea la necesidad de revisar esta cuestión porque supone un peligro importante transmitir que la producción de obras complejas como los documentales se pueda hacer sin dinero. Por tanto, afecta al modo en que se gestionan las políticas culturales y en consecuencia también a las posibilidades que tiene las productoras de contribuir al procomún.

Las respuestas muestran que más la mitad de los encuestados (27 de 46) han recurrido al *crowdfunding* para financiar sus proyectos. La mitad de los casos ha conseguido financiar menos de un 50% del presupuesto final a través de esta vía como se puede observar en la gráfica número 29. Es destacable también que en un 17% de los casos esta es su única fuente de financiación. Otro dato a tener en cuenta es el número de personas que se involucran en la campaña de financiación colectiva, en este caso también se observa una gran disparidad. Se recogen 4 respuestas en las que se indica que el número de financiadores es menor o igual a 10, mientras que en el otro extremo un caso alcanza los 656 cofinanciadores. La media en este caso es de 161 cofinanciadores por proyecto

y la mediana es de 135 cofinanciadores por proyecto. A pesar de estos datos estadísticos se ha de tener en cuenta las particularidades que implica cada proyecto. En este sentido resulta conveniente relacionar este resultado con los datos relativos a los presupuestos que se pueden consultar en los resultados de la pregunta número 26. Además, también es significativo relacionar el número de cofinanciadores con la audiencia potencial y el papel que juegan éstos agentes en la difusión y promoción.

De las posibles motivaciones que se plantean para poner en práctica esta forma de financiación, resulta revelador que la respuesta dominante (14 de 46) apunta hacia la voluntad de remunerar a las personas implicadas en la realización de los documentales, el resto de respuestas indican que las motivaciones se fundamentan en la necesidad de costear el alquiler o compra de equipo técnico (7 de 46) y otros gastos (11 de 46). Además, las respuestas a la pregunta 31 (“Las personas que han participado en la producción ¿han recibido algún tipo de remuneración por su trabajo?”), confirman que en la mayoría de los casos (22 de 46), no se supedita la remuneración a los posibles éxitos o recaudación que pueda obtener el proyecto después de su estreno, por este motivo surge la preocupación porque las personas que participan en la realización del proyecto reciban un salario antes de que se estrene. No obstante, es importante señalar que el trabajo voluntario también es una vía a la que se recurre para la realización de los proyectos, que en algunos casos contempla un sistema mixto de profesionales que realizan su trabajo cobrando un sueldo simbólico y que se complementa con trabajo voluntario para tareas que requieren un grado menor de especialización.

Por otro lado, también es remarcable la mención expresa que realizan algunas personas que indican que recurren a esta vía por ser la única posible para poder realizar sus proyectos. Así mismo, cabe destacar la importancia de la campaña de financiación colectiva en el proceso de formación de la comunidad. Así lo indican las respuestas a la pregunta referente al momento en que comienza a formarse la comunidad en torno a cada proyecto.

Cabe relacionar estas cuestiones con el trabajo y las formas a través de las que se trata de contrarrestar la precariedad. Respecto a este asunto, García Aristegui (2015) señala las tensiones a las que se ve sometido el trabajo cultural entre las que señala la precarización y flexibilización de las relaciones laborales. Por eso, se considera que la información que aporta este resultado es importante, ya que trata de dar respuesta a esta situación desde la falta de recursos.

3.1 Análisis cuantitativo

En lo relativo a las formas de participación y la formación de la comunidad de cada proyecto, las respuestas obtenidas indican que la mayoría (26 de 46) comienza a formarse en el momento que se presenta el proyecto, es decir, antes de que se haya rodado. Por consiguiente, responde a una cuestión estratégica a través de la que se persigue por un lado, generar atención y por otro, contar con una base que puede desempeñar un papel fundamental en la promoción y en la realización de diversos tipos de tareas, así como su posible apoyo económico. Un dato a destacar en este sentido es que a pesar de que 26 de 46 respuestas contemplan la importancia de comenzar a formar la comunidad cuanto antes, también se registran 10 de 46 casos en los que se señala que la formación de la comunidad coincide con el lanzamiento de la campaña de financiación colectiva. En este segundo caso, supone un gran riesgo para que esta llegue a buen puerto y demuestra una falta de habilidades en torno a la planificación y a la estrategia de comunicación. Cabe plantearse en este punto cuáles podrían ser otros condicionantes.

Otro de los datos obtenidos a través del análisis cuantitativo se centra en el papel que desempeñan las comunidades en el proceso de producción de documentales. Este se hace especialmente notable en las fases de financiación, promoción, distribución y producción. Es destacable que a pesar de la poca permeabilidad que presenta el núcleo creativo, la muestra presenta una notable predisposición a recibir *inputs* en tareas no triviales, ya que consideran que el proyecto se enriquece si se abre a la participación en estas fases. En cualquier caso, la mitad de la muestra considera que la participación voluntaria de públicos y creadores desempeñan un papel muy o bastante importante, mientras que 14 de 46 la considera poco o nada significativa.

En cuanto a las fuentes de financiación de los proyectos, se aprecian algunas diferencias particulares con respecto al modo de producción industrial. En primer lugar, la introducción de la financiación colectiva puede ser interpretada como una estrategia para suplir el déficit de financiación pública y privada, que por otro lado también se puede relacionar con el 35% de respuestas que contemplan la coproducción como fuente de financiación. En segundo lugar, las respuestas indican que también se contempla como fuente de financiación la realización de actividades relacionadas con la docencia o la participación en conferencias.

Las motivaciones relacionadas con la sensibilización y el desarrollo social que se persigue a través de la realización de este tipo de contenidos se extiende hacia ámbitos educativos y de debate social,

de modo que los realizadores y productores amplían su campo de acción comunicativa, tratando así de obtener una fuente adicional para su financiación. En menor medida, también recibe ingresos a través de otras fuentes como la venta de entradas (9%), el pago por visionado online (11%) o la venta de soportes DVD o BR (16%). Resulta importante señalar la diferencia entre el porcentaje de aquellos que consiguen contratos de preventa con canales de televisión (7%) y los que consiguen realizarla *a posteriori* (23%). Esta diferencia es importante porque en el primer caso, da más oportunidades para llevar a cabo una fase de producción con más recursos financieros y al mismo tiempo pueda beneficiar a posibles nuevas ventas. A partir de estos datos también se puede extraer otra información relevante: menos de la mitad de los encuestados (20 de 46) no recurren al *crowdfunding* como fuente de financiación. Implica por tanto, una mayor importancia de las fuentes pública y la privada. Esto plantea al menos dos posibilidades, a) que hayan conseguido financiar la totalidad del proyecto antes de producirlo o estrenarlo, y b) que son empresas que trabajan por encargos y publican sus contenidos con licencias abiertas por no tener valor comercial.

Otro aspecto a señalar es la disparidad existente entre los presupuestos de cada uno de los proyectos. Se puede establecer que el modelo de financiación de estos proyectos combina las fuentes de financiación tradicionales, pero además se incluye la una notable tendencia hacia la utilización del *crowdfunding* para suplir el déficit de las otras dos, que además se complementa con otras fuentes específicas como la educación y la formación. Cabe mencionar también la relevancia de las donaciones realizadas por ONGs y otras organizaciones sin ánimo de lucro ya que más de la cuarta parte de los encuestados confirma que esta es también una vía de financiación. No obstante, no se recogen datos específicos que indiquen si se trata de aportes económicos, en cesiones de material, etc.

En definitiva, se puede observar como se ha producido una diversificación de las estrategias de financiación. Cabe por otro lado, tener en consideración el momento en el que se lanzan las campañas de *crowdfunding*, ya que aunque generalmente se lanzan en la fase de preproducción, también parece que cada vez más frecuente que se recurra a esta vía para poder acabar un proyecto o incluso, que se lleve a cabo en dos fases.

Respecto a la estrategia de explotación comercial de los contenidos, presenta unas pequeñas diferencias con respecto a las del modelo industrial, pero que aun siendo pequeñas se consideran

3.1 Análisis cuantitativo

significativas. Para empezar, el tiempo que pasa entre el estreno y la publicación en internet se reduce notablemente. Una tercera parte de las respuestas indican que ponen sus obras a disposición de los públicos durante el primer mes después de haber sido estrenada. Mientras la mitad, lo hace solo pasados seis meses. Estos datos confirman la tendencia a acortar drásticamente los tiempos de la estrategia de exhibición por ventanas característica de la industria audiovisual y a concentrar la explotación comercial en periodos de tiempo cada vez más cortos. Por otro lado, también se puede extraer otra lectura y es la referente a la mitad de los casos que tardan 6 meses o más en liberar sus obras, esta demora se puede interpretar en función los condicionantes propios de la estrategia de estreno por ventanas del modelo industrial por el que se encuentran condicionados. Los productores retrasan la publicación en abierto de sus contenidos hasta prácticamente agotar las posibilidades de explotarlo comercialmente o presentarlo en festivales de cine, que por otro lado, suelen establecer el requisito de que no hayan sido estrenados en salas comerciales o en televisión.

En relación a la estrategia de distribución, se observan dos tendencias: a) una vía de explotación comercial a través de venta de derechos de emisión y video bajo demanda; y b) una vía de exhibición en festivales y eventos relacionados con el documental y otros espacios no comerciales. Aunque se puede considerar que éstas son incompatibles entre sí, se ha de tener en cuenta la estrategia de retrasar la publicación en abierto hasta haber agotado las posibilidades de obtener ingresos a través de la comercialización de los contenidos.

La gráfica número 33 presenta una información importante a tener en consideración en este análisis. La mayoría de las respuestas indica que el balance económico es cero, no genera ingresos significativos, pero tampoco supone pérdidas. Sin embargo, el aspecto más destacable confirma que para casi un tercio de los encuestados esta actividad es deficitaria y por lo tanto, plantea preguntas sobre cómo hacer que este tipo de producción sea sostenible. Este dato es crucial si se tiene en consideración las respuestas referentes a los límites que establecen los productores para la financiación de sus proyectos. En este sentido, 30 de las 46 respuestas señalan que sí establecen límites en función de cada caso y un 8 de 46 establece que “no acepta dinero que provenga de empresas o marcas comerciales”.

Parte del cuestionario realizado para el análisis cuantitativo se centra en detectar qué recursos comunes utilizan en sus actividades, cabe destacar en este sentido que una gran mayoría manifiesta

utilizar contenidos de audio (un 95%) y video (un 65%). Una vez más, estos datos deben ser entendidos desde la particularidad del documental ya que, la utilización de materiales de archivo es una práctica habitual dentro de la producción de documentales. Respecto a los contenidos de audio, además de los efectos sonoros o músicas, en este caso también desempeñan un papel notable las grabaciones sonoras de discursos o intervenciones de personajes relevantes para cada una de las historias. En menor medida, pero también con un alto índice (35%), los productores recurren a datos abiertos. En este caso también es necesario destacar el papel que desempeñan en la realización de documentales porque son una fuente informativa fundamental a partir de la que se pueden apoyar las tesis o argumentos presentados en los documentales. De igual modo, los realizadores también utilizan recursos gráficos del procomún para ilustrar determinados aspectos a través de mapas o visualizaciones de datos estadísticos. También se incluyen en este apartado otros recursos para la confección de la imagen gráfica tales como tipografías, gráficos vectoriales o fotografías que pueden ser utilizadas dentro del propio documental o en otras publicaciones y contenidos anejos a la obra principal.

Se puede establecer que este modo de producción encuentra un apoyo fundamental en la capa de contenidos de la infraestructura básica común (Benkler, 2006) y que implica un ahorro económico a tener en cuenta. En este sentido, puede considerarse que el acceso a esta capa está relacionado con la influencia tecnológica en la producción de documentales expuesta en el apartado 4.2.3 del marco teórico. La combinación entre la digitalización de contenidos, su catalogación en archivos audiovisuales y el acceso a través de internet, suponen una fuente de materia prima para diversos subgéneros o modos del documental (Nichols, 2001), como el documental histórico, el metraje encontrado, el ensayo o nuevas formas más próximas a la remezcla audiovisual o el *live cinema*.

Por otro lado, también cabe tener en consideración este recurso desde la perspectiva del “espacio público digital” (Thompson, 2011) y (Hemment et al., 2013). También se puede establecer que estos contenidos forman parte del entorno digital del procomún (Lafuente, 2008), en tanto que son bienes culturales que forman parte del dominio público por voluntad del propio autor o porque sus derechos exclusivos hayan expirado y pasen a formar parte de este procomún. La capacidad de acceso y uso a estos contenidos permite que los realizadores de documental puedan utilizarlos para contrarrestar los discursos hegemónicos (Benkler, 2003).

3.1 Análisis cuantitativo

El cuestionario plantea una pregunta específica sobre el uso de bienes comunes de carácter tecnológico, a partir de las respuestas obtenidas se puede establecer que existe cierta confusión en este punto. Esta apreciación se justifica teniendo en consideración los datos resultantes de la pregunta dedicada exclusivamente a identificar qué tipo de software libre utilizan. Aunque casi las tres cuartas partes de los encuestados considera que el software que utilizan es un recurso común como se puede apreciar en la gráfica número 10. Sin embargo, si se contrasta con las respuestas obtenidas a la pregunta número 12 “¿Podrías mencionar qué programas de software libre utilizas?”, se puede confirmar esta confusión porque se registran respuestas que identifican distintos programas propietarios como si fuesen software libre cuando no lo son. No obstante, 13 de 46 especifican diversos ejemplos de programas libres como editores de video, codecs libres, conversores de formato o herramientas de subtulado.

Como se expone en los apartados 2.2.3 y 4.2.2 del marco teórico dedicados al software libre y la capa lógica de la infraestructura básica común, esta se encuentra ampliamente desarrollada y contiene recursos fundamentales para la realización de documentales interactivos. Además, cabe recordar el gran avance que han experimentado los programas libres dedicados a la producción audiovisual, sin embargo, como se aprecia en los resultados, estos son utilizados por un 30%. En este punto resulta necesario especificar que entre aquellos que manifiestan usar software libre en su actividad profesional, se observa cómo la mayor parte lo dedica a la realización de tareas auxiliares como ofimática, y en pocos casos (5 de 46) también usan sistemas operativos libres entre los que se mencionan Linux Mint o Ubuntu. Resulta revelador que prácticamente no se registran respuestas que indiquen uso de recursos comunes específicos de internet tales como CMS (*Content Management System*). Esto se puede interpretar como un desconocimiento de que muchos de los recursos de la web son comunes y abiertos por su propia naturaleza. Resulta apropiado en este punto anticipar parte de los resultados obtenidos a partir de la investigación cualitativa que indican que aunque existe cierta predisposición al uso de software libre para la producción audiovisual, no se da ese paso por falta de competencias y por no disponer de tiempo, ni condiciones materiales para llevar a cabo este paso.

En definitiva, se puede concluir que a pesar de que se lleve a cabo un uso crítico de las tecnologías de la información y la comunicación para producir contenidos libres, existe una fuerte dependencia de la infraestructura propietaria, que por otro lado es un rasgo característico de este campo. Resulta

conveniente en este sentido, remitir al apartado del marco teórico en el que se abordan cuestiones relacionadas con la tecnopolítica y la soberanía tecnológica (apartado 1.3.2.1 del marco teórico) para recordar que este espacio de reflexión sobre las relaciones políticas y de poder que se establecen a partir de la tecnología (Lechón Gómez, 2015) se encuentra prácticamente ausente en el campo de la producción audiovisual.

A continuación, se pasa a analizar la producción de recursos comunes que generan las personas que contestan el cuestionario. Resulta digno de mención que a pesar de que la totalidad de la muestra publica sus contenidos utilizando licencias *creative commons*, casi la mitad de las respuestas no indica qué tipo particular de licencias utiliza. Una posible interpretación de este dato es que no realizan distinción entre los distintos tipos de licencias, por lo que se sobreentiende que el motivo de su utilización es permitir la copia, pero sin tener en consideración otros factores como la posibilidad de permitir realizar obras derivadas o usos comerciales. Por otro lado, se contempla la posibilidad de que las personas que contestan no conozcan exactamente las cláusulas de las licencias y recurran al concepto genérico “creative commons”, por tanto se puede intuir que aunque las conociesen, fuese de un modo superficial o sin sus implicaciones con respecto al desarrollo del procomún.

Para mi las licencias es un tema raro, ha habido veces que no se han podido poner licencias libres, lo cual no quita para que al día siguiente el docu estuviese colgado en internet ... o subido en un torrent. Las licencias tampoco deben ser una meta definitiva en mi opinión, es una herramienta como otra más.

Respuesta anónima

En los datos obtenidos sobre el tipo de licencias más utilizadas predomina la cc by-nc-sa (creative commons: atribución–no comercial–compartir igual) utilizada sobre los documentales publicados por 13 de los 46 casos. Esta es una de las licencias consideradas libres, ya que permite realizar obras derivadas siempre que éstas utilicen la misma licencia. Aunque de entrada no permite usos comerciales, es posible llevar a cabo una negociación en cada caso particular.

Resulta importante analizar estos resultados relativos a la utilización de las licencias desde varios puntos de vista que aparecen en el marco teórico. Para empezar, el uso de las licencias debe situarse dentro de las normas y cuidados que establecen las comunidades para preservar el procomún tal y como se aborda en el apartado 4.1 del marco teórico. No obstante, cabe recordar que estas resultan

3.1 Análisis cuantitativo

insuficientes y muchas veces operan más como un distintivo a partir del que se identifica que una obra forma parte del procomún, que como medida eficaz contra apropiaciones indebidas. Es oportuno en este sentido, remitir a las posiciones críticas como la que plantea García Aristegui (2014) en el apartado 2.2.3 cuando considera que estas no han conseguido articular propuestas concretas en torno a las leyes de propiedad intelectual o a entidades de gestión alternativas. Como cuestión de fondo, se plantea que para considerar la cultura libre como procomún, es necesario plantear un modo de gobernanza que garantice su sostenibilidad.

En relación a los recursos comunes que generan como resultado de su actividad es destacable que además de los propios documentales, también se producen otros contenidos comunes como audios (43%), datos y documentación de cada uno de los proyectos (40%). Este tipo de contenidos debe ser contextualizado dentro de las estrategias comunicativas y de difusión, a partir de las que estos materiales se publican antes y después del estreno para mantener la atención y facilitar otras formas de interacción o participación en torno a los contenidos centrales, a saber, los documentales. Al igual que en el caso anterior en el que se analiza el uso de comunes tecnológicos, la producción de este tipo de recursos es ínfima, tan sólo un caso de 46. Estos datos deben ser analizados a partir de la corresponsabilidad, ya que si se tiene en consideración la información obtenida a partir de la pregunta #17 en la que se plantea cuáles son los motivos por los que usan licencias libres sobre los contenidos, un alto índice (21 de 46) confirma que lo hacen porque han utilizado recursos del procomún y en consecuencia también las utilizan, bien porque así lo exija la licencia de los materiales utilizados o, sencillamente, por coherencia.

En definitiva, se puede establecer que los productores contribuyen a través de su actividad profesional a la creación de recursos comunes de diversos tipos que se pueden agrupar dentro de la capa de contenidos y que, consecuentemente, forman parte de la infraestructura básica común planteada por Benkler (2003). Otro concepto que permite interpretar este tipo de producción es el de economía de la información en red, también planteado por Benkler y a partir del que establece la importancia de los mecanismos distribuidos y no mercantiles en la producción informativa.

Dentro del cuestionario se plantea una pregunta abierta que sirve para realizar un sondeo de cara al análisis cualitativo. Esta se plantea del siguiente modo: “¿Crees que un modelo de producción audiovisual basado en el procomún puede suponer una innovación en este sector?”. 24 de 46

respuestas así lo consideran. Dado que se trata de una pregunta abierta, a continuación se recogen los aspectos más relevantes de las respuestas obtenidas. En primer lugar cabe destacar que a pesar de esta consideración, son recurrentes las respuestas que indican que todavía queda camino por hacer y por ello se piensa que es necesario avanzar en este sentido, tanto en divulgación como en la construcción de comunidades y redes profesionales de producción y distribución bajo los principios organizativos del procomún. Por otra parte, se recogen varias respuestas que matizan que en el campo de la distribución ya se ha desarrollado una innovación en este sentido, esto debe ser interpretado a partir de las posibilidades que permite de acceso y reutilización de los contenidos, así como en la puesta en práctica de redes de exhibición y distribución (como por ejemplo las desarrolladas por los festivales de cine creative commons o por la distribuidora de Eguzki Bideoak) que han contribuido decisivamente a la creación de un circuito alternativo. Además de estas cuestiones, se percibe una preocupación por el desarrollo de infraestructuras y de modelos de propiedad distribuida sobre los medios de producción, así como por la creciente mercantilización que se ha experimentado en el campo de la comunicación y la cultura. En el fondo, se puede apreciar la reivindicación de un cambio de paradigma en la producción y la gestión cultural en el que los públicos adquieran una mayor capacidad de decisión sobre los contenidos documentales que se producen. En resumidas cuentas, consideran que un sistema productivo basado en el procomún ofrece muchas posibilidades para la creación y acceso a la cultura audiovisual, aunque señalan importantes limitaciones como la necesidad de establecer compromisos a largo plazo para que llegue a ser realmente efectiva. Por último, se indica que de momento no es rentable.

3.2 Análisis cualitativo

Se presenta a continuación el análisis de los resultados obtenidos a partir de la investigación cualitativa. Se tratará, por otra parte, de relacionar estos resultados con los obtenidos a partir de la investigación cuantitativa. Este análisis se realiza a través de cinco bloques: 1) Perfil, 2) Organización del modelo productivo, 3) Propiedad y estrategia, 4) Procomún audiovisual y 5) Documental

1. Perfil

A pesar de que todas las personas que forman parte de la muestra son productores y distribuidores de documentales, la actividad principal de sus empresas y organizaciones no es exclusivamente esta. La producción de este tipo de contenidos no es suficiente para mantenerse y por eso realizan otros trabajos en el ámbito de la producción audiovisual, la comunicación y la formación. Cuentan con una dilatada experiencia en el sector, que en casos como Eguzki Bideoak se remonta a 1994, mientras que otros, como el caso del Festival de Cine Creative Commons de Barcelona, nacen en 2009. Estos datos relativos a la antigüedad son relevantes si se tiene en consideración que sus actividades ya se orientaban al procomún antes del desarrollo teórico y el reciente interés académico sobre estos temas. Por tanto, se puede afirmar que han ido adaptando su modelo productivo y situando sus prácticas desde los principios de la cultura libre y la economía social. A partir de estos principios, se ha ido desarrollando una institucionalidad en torno al modelo de producción y gestión del procomún comunicativo-audiovisual que se encuadra dentro del modelo de la economía de la información en red. Aunque puede considerarse que esta es pequeña si se compara con la actividad llevada a cabo por la miríada de empresas mediáticas que adoptan el modelo tradicional, la muestra analizada tiene el valor de poner en práctica un modelo productivo que plantea diferencias sustanciales con respecto a la mercantilización y economización de la cultura y la comunicación. En este sentido, cabe destacar que a través de esta nueva institucionalidad (Benkler, 2006), los integrantes de la muestra persiguen el desarrollo de un modelo de gobernanza en el que se relacionan la democracia con la comunicación y la cultura (Zallo, 2013).

2. Organización del modelo productivo

Para continuar con el análisis de los resultados de la investigación cualitativa se establece este segundo bloque a partir del que se abordan aspectos relativos a la organización del modelo

productivo (Hemondhalgh, 2010). Se puede comenzar señalando que las empresas y asociaciones estudiadas han alcanzado un cierto nivel de estabilidad, manteniendo el número de trabajadores y un volumen de trabajo que les permite subsistir. En cuanto al tamaño, hay que tener en cuenta que son empresas y organizaciones pequeñas que oscilan entre los 3 y los 9 trabajadores fijos, aunque en determinados momentos en los que la carga de trabajo aumenta, recurren a una red de colaboradores para la ejecución de tareas especializadas. Se pueden establecer en este punto, dos tipos distintos de colaboración, en primer lugar, aquella que se lleva a cabo a través de la realización de tareas especializadas como mezclas de sonido o posproducción y que en este caso es trabajo remunerado. En este tipo de externalización resulta fundamental señalar que, aunque los salarios que reciben los trabajadores sea inferior al del mercado laboral, estos se involucran en este tipo de producciones por afinidad y compromiso con el planteamiento del núcleo creativo. En segundo lugar, la organización de estas empresas y colectivos cuentan con una cantidad variable de personas que forman comunidades en torno a cada uno de sus proyectos. La colaboración de estas personas desempeña un papel importante dentro de la organización. En algunos casos se trata de trabajo voluntario que se realiza siguiendo la lógica del apoyo mutuo, dependiendo de la responsabilidad que implique y, en ocasiones, también son remunerados. Las respuestas indican que el apoyo económico de las comunidades es considerado como una forma de colaboración. Estas formas colaborativas no sólo se llevan a cabo de forma individual, sino que también se participa entre colectivos y empresas estableciendo una relación simbiótica.

A partir de lo anterior, se pueden relacionar estos resultados con lo expuesto en los apartados dedicados a analizar la organización en el modelo de producción industrial (2.1.1) y social (2.2.6.1). Los resultados obtenidos indican que la muestra se sitúa dentro del modo de producción social, en el que se concibe la cultura como un derecho y ha llevado a cabo adaptaciones económicas, sociales y culturales a raíz de los cambios derivados del incremento de la economía de la información en red (Benkler, 2006). Estas adaptaciones se fundamentan en la motivación de desarrollar un modelo más justo y solidario, que aproveche el potencial democratizador de este nuevo entorno para desarrollar una genuina cultura participativa, y para incrementar la autonomía y la libertad de creación y expresión. De esta manera se intenta contrarrestar la predominancia del modelo industrial y los procesos de desposesión colectiva (Harvey, 2004), particularmente en el ámbito cultural y comunicativo.

A partir de las entrevistas realizadas se puede observar cómo las organizaciones promueven cambios para reorientar la relación entre democracia y comunicación promoviendo el libre acceso a

la cultura y el conocimiento; estableciendo formas de propiedad comunitaria, normas y cuidados para preservar recursos comunes y el desarrollo de relaciones sociales basadas en la solidaridad y la cooperación como se expone en el apartado 1.3 “Cultura, democracia, libertad y tecnología”. La muestra ofrece respuestas sobre el modo en que se llevan a cabo prácticas que democratizan la comunicación en el acceso y en el uso de los contenidos que se producen, así como en la realización de proyectos. Se puede establecer que uno de los objetivos principales de las personas que integran la muestra es la desmercantilización de la cultura y de las relaciones sociales. Como consecuencia de esta concepción del modelo productivo, prevalece el valor de uso de los contenidos artísticos o culturales sobre el valor de cambio, además, también es importante señalar el papel desempeñado en la formación de la esfera pública en red.

A su vez, estas prácticas se engarzan con otras reivindicaciones y conquistas que se están llevando a cabo desde múltiples ámbitos de la sociedad en favor del procomún. Este caso particular se debe contextualizar en el choque de intereses y principios ideológicos que enfrentan la producción no mercantil de información y cultura, con la producción basada en el modelo de la economía de la información industrial (Benkler, 2006). Es en este choque en el que Benkler sitúa la “batalla en torno a la ecología institucional del entorno digital” como se explica en el apartado 1.3.2.2, la redistribución del poder y la riqueza en el ámbito de la producción informativa y cultural que supone el modelo de producción social es contrarrestada por las grandes empresas a través de estrategias de concentración, privatización y cercamientos (Boyle, 2005).

A partir de los resultados obtenidos en la investigación cualitativa, se puede observar la importancia de un aspecto fundamental dentro del modelo organizativo: la libertad. En este sentido, se puede relacionar con la prevalencia del valor de uso de los contenidos y otros recursos que generan. De este modo, se plantea, siguiendo las propuestas de Benkler (2006) o Kelty (2009), que la expansión de la libertad atribuida a las TIC se extiende también sobre el acceso y uso de los bienes culturales, hecho que ha favorecido la multiplicación de las formas de creatividad e innovación social en el campo de la comunicación y la cultura.

Un aspecto destacable en relación a la organización del modelo productivo estudiado es sin duda el incremento de la participación de los públicos. En este sentido, los resultados obtenidos confirman la importancia de la cultura participativa dentro del modelo organizativo. Este es un elemento fundamental que es oportuno relacionar con respecto al papel que desempeñan los públicos en el esquema general del *crowdsourcing* propuesto por Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2012). En el

caso estudiado, destaca una mayor permeabilidad en algunas de las fases productivas que generalmente se encuentran restringidas o totalmente cerradas a la participación. No obstante, es necesario matizar que los y las entrevistadas, aunque se muestran dispuestas a que personas ajenas se involucren en las actividades no triviales, establecen filtros que se ajustan a principios y valores del procomún y el desarrollo social. Al igual que en el caso de la investigación cuantitativa, estos resultados revelan la creciente importancia de la participación de los públicos, estableciendo una diferencia elemental con respecto al modelo de participación que pone en práctica la industria audiovisual, fundamentado en la mercantilización de los contenidos y de las relaciones sociales a partir de las que se producen, se consumen o se interacciona. Por el contrario, los integrantes de la muestra se preocupan por poner en práctica formas de participación más democráticas, basadas en la cooperación y en la solidaridad. Un ejemplo de ello es que además de la actividad productiva, los productores llevan a cabo trabajos relacionados con la formación y la educación para disminuir los distintos tipos de brechas y con ello promover el desarrollo de habilidades para que los públicos puedan desempeñar un rol activo en la producción cultural, así como un consumo crítico (Villaplana-Ruiz, 2016).

Como se recoge en los resultados de la investigación cualitativa, la participación también se extiende hacia la involucración de los sujetos representados en los documentales, de modo que tomen parte activa para construir esta representación. Es por tanto, una cuestión metodológica que se puede relacionar con el “modo participativo o interactivo” del documental (Nichols, 1997). Esto refuerza la idea de que el documental es el producto de la puesta en común de saberes organizados en torno a una representación de la realidad. De este modo, los documentales son una herramienta más que un fin en sí mismo y así, los documentalistas establecen una visión no tan utilitaria del documental.

En relación a lo expuesto, se puede establecer que la muestra fomenta que los públicos a los que se insta a participar sean “recursivos” (Kelty, 2009), ya que promueven su involucración en el mantenimiento material y práctico, así como en la modificación de los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público. De tal forma la participación y colaboración supone una complejidad añadida para el modelo organizativo, que en el caso analizado implica la necesidad de coordinar un sistema complejo de interacciones sociales entre los productores y públicos (Hesmondhalgh, 2010). Es importante considerar esta complejidad teniendo en cuenta las respuestas obtenidas a partir de la pregunta: “¿Crees que el software libre y Wikipedia podrían ser un modelo para la organización política?”. Los entrevistados exponen la dificultad

implícita de construir un modelo productivo que “abra el código”, por ello asumen que se encuentran en un “proceso de aprendizaje” a partir del que se trata de hacer efectiva esta traslación. No obstante, también señalan obstáculos importantes como la falta de cooperación a gran escala y el poco desarrollo que se ha experimentado en la dimensión económica, así como en la industrial o profesional. Otro de los problemas señalados es la predominancia de una concepción errónea por parte de la sociedad sobre la cultura libre que suele equipararse con la gratuidad y no con la libertad positiva (Kelty, 2009).

Los entrevistados coinciden en señalar que el *crowdfunding* es una de las formas más relevantes de participación que promueven, y puntualizan que su importancia no se limita únicamente a la financiación, sino que también resulta fundamental en la formación de comunidades en torno a cada proyecto que también se involucran en otras tareas del proceso productivo. Esta percepción debe ser contextualizada dentro de la importancia que se le da al *crowdfunding* en la producción de bienes comunes porque, como en este caso particular, la producción de documentales que, aunque son socialmente percibidos como necesarios, no encuentra vías de financiación pública o privada para su realización. Resulta conveniente relacionar en este punto el *crowdfunding* con la producción de bienes comunes, ya que como apuntan Rendueles y Sádaba (2013) este apuntala la ideología del emprendimiento.

Además de esta forma de participación, la muestra comparte una postura común con respecto a otros trabajos que realizan para clientes que les contratan a la hora de desarrollar campañas o acciones comunicativas. La relación que establecen con estos trata de subvertir la lógica del “trabajo por encargo” y por tanto, ponen en prácticas metodologías para involucrar a los clientes en el diseño de las campañas de comunicación. Así, establecen una relación más horizontal a partir de la que se persigue la obtención de resultados que se adapten a las necesidades y objetivos concretos de cada caso, pero que al mismo tiempo, hace partícipes a sus clientes que pueden verse beneficiados a través del desarrollo de habilidades o en la mejora de la planificación y ejecución de proyectos o estrategias a largo plazo.

Respecto a las relaciones que se mantienen entre las personas de los equipos de producción, las respuestas indican una clara predominancia de las relaciones horizontales que se oponen al orden de jerarquía vertical característico del modelo de producción industria. No obstante, se recogen algunas respuestas que matizan que, aunque este sea el caso, se debe evitar caer en el “todos tenemos que hacerlo todo”. A su vez, las relaciones horizontales también están relacionadas con el modo en que

opera la noción de autoría dentro el modelo productivo analizado (Hesmondhalgh, 2010). Se puede apreciar cómo los entrevistados tienden a considerar que la autoría se distribuye debido a la horizontalidad en las relaciones, pero también al incremento de la participación en la producción y en la financiación. En este sentido, se tiende a considerar que esta es “más colectiva”. Así lo expresan los integrantes de Metromuster (Xavier Artigas), Quepo (Pablo Zareceansky), Tierravoz (Carmen Comadrán) y A navalla suíza (Berto Yáñez y María Yáñez). En esta línea, es importante recordar que en el caso del documental, la autoría tiene que ver también con la manera como los autores distribuyen la voz, por ejemplo, permitiendo que las personas representadas en un documental puedan desempeñar un rol activo en la propia realización y en la representación de la realidad de la que forman parte. De este modo, el tema abordado prevalece sobre el autor, de modo que este se “borra”.

Otro aspecto a tener en consideración respecto a la autoría es la referida a la tensión que se produce entre creatividad y comercio (Hesmondhalgh, 2010). La realización de documentales en el modo de producción industrial está condicionada por el imperativo económico-comercial (rentabilidad⁹ y por el mercado (aceptación del público). Por tanto, la capacidad creativa de los directores tiene que adaptarse a las temáticas, enfoques y tratamientos informativos para lograr conseguir una mayor aceptación entre el gran público.

Es oportuno recordar la definición de Grierson (1934) del documental como “tratamiento creativo de la realidad”, aislándolo de otras definiciones para centrarse únicamente en el aspecto creativo. Así, se puede observar como la producción social enmarcada dentro de la economía de la información en red permite una autonomía sin precedentes para el desarrollo de la creatividad en este ámbito, que se contrapone al control de la industria sobre la creatividad y la innovación observado por Lessig (2005). De igual modo, se puede poner en relación con la transformación social y económica que supone el desarrollo de un sistema en el que el conocimiento y la creatividad ocupen el centro para frenar la dependencia, la pobreza y la desigualdad (Ramírez, 2014, p. 12).

En el caso de la producción social, se puede ratificar que esta tensión entre la creatividad y el comercio se diluye por dos motivos:

- a) por la autonomía que supone el acceso a los recursos de la infraestructura básica común, fundamentalmente a los archivos audiovisuales y la capa de contenidos, pero también por la posibilidad de recurrir a la financiación colectiva para garantizar la viabilidad del proyecto y

b) por la propia independencia y voluntad de los documentalistas para abordar aquellos temas que consideren oportunos sin tener que modular o adaptar su discurso a intereses comerciales.

No obstante, aunque la libertad creativa de los documentalistas resulte primordial, se ha de tener en consideración la sostenibilidad de este tipo de producción, especialmente cuando está en juego la subsistencia más básica. A pesar de la ausencia de una visión empresarial que oriente su producción al procomún, todos necesitan explotar comercialmente sus productos y ello conlleva introducirlos en el mercado, aunque también sean de libre acceso. No obstante, se debe matizar que no todos los contenidos producidos por la muestra tienen valor comercial por tratarse de documentación de procesos en los que, por tanto, prevalece el valor de uso. En resumidas cuentas, se puede postular que la tensión entre creatividad y comercio se desplaza hacia la obtención de fuentes de financiación para poder ejecutar el proyecto con autonomía y manteniendo unas condiciones laborales aceptables para las personas involucradas en la producción.

Otro aspecto que plantea una reflexión ineludible es la figura jurídica a partir de la que se organizan. Como se ha visto anteriormente en el análisis de resultados de la investigación cuantitativa, muchos se han visto “obligados” en cierto modo a convertirse en empresas, al igual que lo expuesto en el anterior apartado, se debe interpretar esto desde la promoción de políticas públicas que incentiven el emprendizaje cultural. A su vez, deben ser contextualizadas dentro de una estrategia global a partir de la que se conciba la cultura y el audiovisual como motores fundamentales para inaugurar un nuevo ciclo de crecimiento económico. Esta situación es un claro ejemplo del concepto de emprendizaje cultural que plantea Jaron Rowan (2010). A pesar de todo, los casos que forman la muestra presentan ciertas particularidades que los distancian de esa concepción de desarrollo. En este sentido, cabe señalar las figuras jurídicas a partir de las que llevan a cabo su actividad. De los siete casos, dos son sociedades limitadas (A navalla suíza y Tierravoz) que, por otro lado, son los que se aproximan más al modelo empresarial.

Por otra parte, Metromuster se convirtió en 2015 en cooperativa y Zemos98 tiene planeado cambiar a esta forma, en ambos casos han sido empresas anteriormente. Además, figura también una asociación (BccN) y una fundación (Quepo.org). Como se puede comprobar, existen algunas diferencias con respecto a los resultados obtenidos en la investigación cuantitativa, en la que predominan las figuras empresariales y de trabajadores autónomos. En los siete casos analizados en este apartado, se aprecia una tendencia dominante a organizarse a través de figuras jurídicas distintas a la empresa dado que no responde a sus necesidades, ni tampoco les supone un beneficio.

Además de estos motivos, la reticencia se debe fundamentalmente a una postura crítica respecto al discurso de los emprendedores culturales. Esta posición, también puede relacionarse con lo expuesto por Zallo (2016) cuando enuncia la continua invocación a la productividad del individuo, la lógica funcional del modelo posfordista y la desregulación liberal frente al trabajo reglamentado y normalizado por la relación salarial.

En definitiva, tanto la investigación cuantitativa como la cualitativa ponen de manifiesto que el cambio tecnológico y social han supuesto un notable incremento de la productividad en este ámbito. Pero al mismo tiempo, el capitalismo se ha ido centrando cada vez más en valores inmateriales produciendo una progresiva desvalorización del saber humano que afecta directamente a la remuneración del trabajo cognitivo. Los resultados muestran que ante esta tendencia se produce una respuesta social que se preocupa por la socialización del conocimiento y por el desarrollo de alternativas en la creación de empleo y la producción de contenidos culturales y comunicativos.

3. Propiedad y estrategia

A continuación, se centra la atención en las formas de propiedad que se observan en este modelo productivo. Atendiendo a las respuestas de los entrevistados, se aprecia una clara voluntad por desarrollar formas de propiedad colectiva de los medios de producción. Como señalan, existe una red de intercambio que se desarrolla de un modo informal entre redes de afinidad.

Por otro lado, es remarcable que una de las características fundamentales de la muestra es su posicionamiento con respecto a la propiedad intelectual y los derechos de autor, en este caso concreto se parte de una característica común a todos los integrantes de la muestra, la producción de bienes comunes que no se rigen por el régimen de propiedad privada, sino que son gestionados por comunidades. Esta forma de propiedad comunitaria supone un cambio importante con respecto a los contenidos culturales, pero también con respecto a los medios de producción y distribución. El procomún pretende ser un modelo de relación entre las prácticas y los modelos de propiedad a partir de los que se establecen las posibilidades de acceso o exclusión. Tratando en definitiva, de establecer qué prácticas deben mantenerse fuera del régimen de acumulación capitalista, en este caso, la muestra considera que los contenidos documentales que producen no debe regularse tomando como base a este criterio. Por tanto, consideran necesario consensuar qué modelo de propiedad o de relación entre los recursos, las comunidades y las normas resulta más apropiado en este ámbito concreto.

En cuanto a la estrategia de las empresas y organizaciones que forman parte de la muestra, se puede observar, como se menciona anteriormente, que no tienen una visión empresarial que contemple estrategias de crecimiento. Se puede establecer que sus estrategias se centran en la adaptación y desarrollo de un modelo de producción que aproveche las oportunidades del cambio tecnológico en favor del procomún. En este sentido cabe destacar el caso de Eguzki Bideoak, que comienza como una productora asociativa, para pasar a desarrollar un modelo de distribución de contenidos documentales que crece y se mantiene durante una época, pero que decrece debido a la pérdida de rentabilidad en la comercialización de estos contenidos en soportes físicos (DVD). La siguiente adaptación se dirigió a la creación de la plataforma de servicios de *streaming* y *hosting* de video. Otro ejemplo de esta adaptación estratégica se encuentra en el caso del Festival creative commons, que construye una programación recurriendo a los contenidos audiovisuales que pueden ser exhibidos libremente para realiza un evento cultural. Cabe señalar también, las estrategias comunicativas llevadas a cabo desde la productora Metromuster que ha llevado a cabo distintas acciones a partir de documentales que son entendidos como una pieza dentro de estrategias más amplias mediante las que se persigue alcanzar cambios sociales a través de la acción civil, la sensibilización y la denuncia.

Desde un punto de vista empresarial, las estrategias llevadas a cabo por los integrantes de la muestra se centran en el modelo y las estrategias de financiación de los proyectos. Además de las fuentes tradicionales, se añade una tercera vía que está representada por un tipo particular de *crowdfunding* que se sitúa dentro la economía social y las finanzas éticas. Este puede denominarse como “*crowdfunding* social” del que la plataforma Goteo es el principal referente. Las personas entrevistadas coinciden en señalar que se recurre a esta vía por la “inoperancia del dinero público” y la falta de compromiso de las instituciones públicas con respecto a los proyectos de interés social que promueven el bien común. Cabe destacar que la financiación colectiva se ha convertido en muchos casos en la única fuente de financiación para dar viabilidad a los proyectos y en este sentido, Xavier Artigas(Metromuster) apunta al agotamiento de las comunidades que son las únicas que apoyan. En este mismo sentido se aprecia claramente la preocupación y reflexión en torno a la formación del valor de los productos y sus prácticas productivas. Además, también se encuentra unanimidad en la apelación a las funciones de los medios y organismos públicos en la promoción de la cultura y la comunicación desde los principios del procomún

El caso de Quepo merece una mención aparte por su singularidad en cuanto a la figura jurídica desde la que opera, en este caso, sus integrantes optaron por constituirse como fundación para poder

poner en práctica una vía de financiación basada en las donaciones. Los proyectos que han realizado tienen un marcado carácter social y están muy vinculados a las campañas de comunicación llevadas a cabo por distintas ONG. Su estrategia trata, por tanto, de conseguir que empresas alquiler de equipos cinematográficas cedan materiales para la producción de sus documentales y que posteriormente se pueden desgravar. Cabe señalar que a pesar de la innovación que supone, Pablo Zareceansky (Quepo.org) reconoce que no es una forma operativa y que se plantean cambiarla, aunque en el momento en que se realiza la entrevista no contemplaban qué alternativa sería la más apropiada.

Además de la financiación, otra característica a tener en cuenta de cara a las estrategias es la relativa a la explotación comercial de los contenidos. Al igual que se analiza en el caso de la investigación cuantitativa, la publicación de los contenidos con licencias libres supone que la explotación comercial se concentre en los primeros meses a partir de su estreno. Es conveniente recordar que la producción de documentales es una actividad más dentro de las organizaciones, que aunque es importante y en cierto modo es un rasgo identitario, se ven obligados a llevar a cabo otras actividades relacionadas con la comunicación y la cultura para garantizar su sostenibilidad como empresa y para poder realizar documentales.

En los ejemplos analizados se pueden observar una serie de prácticas económicas que pueden ser consideradas como innovaciones ya que suponen una reformulación de la economía que se desarrolla a través de su actividad productiva. Estas innovaciones se relacionan fundamentalmente con la búsqueda de modelos sostenibles en los que el uso y producción de bienes comunes ocupa un lugar central. Estas formas tentativas de organización profesional y empresarial pueden considerarse como experimentos, como modelos de ensayo de formas económicas más justas y solidarias que las características del capitalismo. Se preocupan más por contrarrestar la precariedad, que por objetivos de crecimiento y estrategias de integración horizontal o vertical. En definitiva, se trata, como expone Aitor (Eguzki Bideoak), de no examinar estas iniciativas únicamente en términos de empresarialidad. En este mismo sentido, recordamos como se expresaba Berto Yáñez al explicar que A navalla suíza “es una empresa con ánimo de lucro, pero sin lucro”. Estos puntos de vista pueden relacionarse con la ética hacker (Himanen, 2001) en la que establece que el dinero no es la medida del éxito, ni tampoco su motivación, sino que por el contrario la guía es el placer por el conocimiento, la interacción social y el reconocimiento entre iguales.

Otro elemento a tener en consideración es el referente al poder de los productores. A partir de los datos obtenidos en la investigación cualitativa, se puede determinar que los productores consideran que a través de la producción social genera otro tipo de (contra)poder basado en el desarrollo de formas no capitalistas (economía social y solidaria) que se caracteriza por la distribución del poder y la propiedad. En este sentido, la muestra plantea que la facilidad para crear audiovisual supone un cambio importante al permitir ejercer poder a través de la creación y difusión de discursos, visiones particulares. En el caso del documental, señalan el auge de este tipo de contenidos mediante los que se puede representar y visibilizar realidades muy diversas y consideran que esto es una forma de poder en términos comunicativos. También consideran importante que las personas puedan autorrepresentar sus realidades y aunque consideran que esto supondría un empoderamiento, señalan la necesidad de facilitar la capacitación para que este tipo de dinámicas puedan desarrollarse de un modo más fluido.

Otro de los elementos que identifican en este punto es la socialización del conocimiento, pero como componente de transferencia de poder, ya que lo consideran fundamental para que otras personas puedan desarrollar la capacidad crítica o convertirse en fuente informativa directa. Son recurrentes las respuestas que conciben el audiovisual como una herramienta que puede ayudar a desarrollar capacidades de análisis y producción crítica de contenidos. Parte del poderío del audiovisual residiría por tanto en la capacidad de usarlo como herramienta para propiciar cambios a través del desarrollo de una visión crítica.

En definitiva, plantean que el trabajo desde distintos ámbitos de la comunicación es un elemento esencial para ejercer el poder, además también señalan que la retroalimentación de los públicos aumenta ese poder y por eso consideran que compartir y distribuir desde la comunicación contribuye a desarrollar una 'conciencia de red'. No obstante, son conscientes de que el poder que se ejerce desde este tipo de producción audiovisual es muy pequeño y señalan que, aunque haya espacios de encuentro periódicos, no hay red construida en torno a la producción de audiovisual orientada al procomún.

Otro de los aspectos a señalar es que la innovación y la creatividad desarrolladas en el seno de estas empresas se debe en parte a la libertad y a la autonomía con la que cuentan para llevar a cabo sus proyectos. Al igual que en el caso de la muestra de la investigación cuantitativa, se debe considerar que estas empresas actúan como un departamento de i+d externalizado, ya que son cuencas creativas de las que las grandes empresas extraen continuamente aquellos elementos que puedan ser

explotados comercialmente. En este sentido, cabe destacar que las licencias *creative commons* “no han abierto una forma económica para gestionar ese procomún” (Lucas Tello, Zemos98). Continuando con esta reflexión, cabe recordar lo que expresaba Carmen Comadrán (Tierravoz) al considerar que los públicos no se preocupan por las “condiciones en las que se producen los contenidos audiovisuales” interpelando así a la responsabilidad de los públicos en la elección de los contenidos que consumen y el valor o valores que otorgan al trabajo creativo.

4. Procomún audiovisual

Llegados a este punto, cabe analizar cómo las personas entrevistadas entienden el procomún en el ámbito audiovisual. Se trata en primer lugar de detectar qué recursos se identifican dentro de este sistema y analizar el papel que desempeñan en la producción de documentales. Así, la muestra reconoce como recursos comunes los contenidos, las experiencias, las herramientas, los servicios y el conocimiento que se genera en torno a los procesos. Por tanto, pueden encuadrarse dentro de la capa lógica y de contenidos de la infraestructura básica común. A pesar de la importancia de los recursos, se ha de recordar que el procomún es un sistema social que relaciona a las personas con los recursos de los que disponen y con las formas participativas a partir de las que los gestionan, producen y cuidan (Finidori, 2013).

A continuación, se pasa a analizar los resultados tomando como referente la definición de Finidori del procomún en el audiovisual. Resulta significativo como los contenidos son los recursos más relevantes, tanto por los usos que hacen de ellos en la producción de documentales, como también porque suponen el principal aporte que realizan al procomún, en este sentido, se apunta a la importancia de los archivos audiovisuales para la producción de documentales, pero también como recurso patrimonial.

Por otra parte, los recursos del procomún que se encuadran en la capa lógica o física de la infraestructura básica común ocupan un lugar secundario. A pesar de los recursos comunes existentes en este ámbito, son usados por una minoría de las y los productores entrevistados. Lo cual pone de manifiesto la gran dependencia de infraestructuras propietarias en este campo de la producción cultural e informativa. No obstante, se puede observar una predisposición a su uso, pero no se da el paso para migrar por falta de tiempo o competencias específicas. Cabe destacar en este sentido los casos particulares de A navalla suíza y Eguzki Bideoak por el uso y producción de recursos comunes de carácter tecnológico. En el primer caso, el uso de este tipo de recursos se debe

a la propia “naturaleza abierta de la web”, haciendo referencia a los estándares, protocolos y a los repositorios comunes de aplicaciones, librerías, servidores web y otros recursos centrales para la producción de contenidos web. En el segundo caso, se trata de una apuesta por desarrollar infraestructuras basadas en el procomún a través del proyecto Makusi.tv con el propósito de reducir la dependencia de la infraestructura propietaria.

Además de estos recursos, también es importante poner en relación la producción audiovisual con los comunes urbanos y rurales, ya que también son recursos fundamentales para el desarrollo de esta actividad. Esta apreciación resulta decisiva, precisamente por poner en relación los recursos comunes de otros ámbitos con la producción cultural e informativa.

Las personas entrevistadas también entienden que la esencia del procomún en este ámbito trata de poner en práctica distintas formas de apoyo mutuo que se llevan a cabo a través de la compartición de conocimientos específicos sobre la producción audiovisual. De este modo, se relaciona el procomún con las posibilidades que ofrece de empoderamiento a través de la puesta a disposición del *know how* que se genera a través de la producción y que puede resultar útil para favorecer el empoderamiento a través de la adquisición de habilidades en torno a las estrategias comunicativas y narrativas. En definitiva, se puede afirmar que las y los productores entrevistados se benefician parcialmente de la autonomía que supone el acceso a la infraestructura común y que encuentran dificultades derivadas de la dependencia de la infraestructura propietaria para extender el uso de los comunes de las capas física y lógica.

Regresando a la definición de procomún propuesta por Finidori, resulta necesario analizar como los integrantes de la muestra consideran que se ha de cuidar el procomún. En este punto, resulta apropiado relacionar esta cuestión con lo expuesto en el apartado 1.3.1.2 dedicado a las distopías de la cultura digital, también con el apartado 1.3.2 en el que se aborda las relaciones entre comunicación y democracia, así como también con respecto a la batalla en torno a la ecología institucional expuesta en el apartado 1.3.2.2.

Las respuestas obtenidas a la pregunta de “¿cómo cuidar del procomún?” plantean en primer término la falta de conciencia y una perspectiva cultural desde la que se entienda. Por ello, las personas entrevistadas apuntan hacia la necesidad de promover estrategias educativas y de sensibilización para desarrollar una conciencia crítica sobre la relevancia del procomún en el ámbito comunicativo, dirigidas tanto a la sociedad en general como a los productores culturales y

audiovisuales en particular. Resulta fundamental otra observación recogida en la que se plantea la dificultad que supone encontrar un grado de sostenibilidad de los proyectos a partir de los que se genera el procomún. En relación a esto, se formulan dos preguntas: 1) ¿cómo se genera el dominio público? y 2) ¿qué es lo que hay que cuidar exactamente y cómo hay que hacerlo? Las respuestas inciden precisamente en la necesidad de “cuidar del procomún fomentando espacios de socialización para que enraícen las condiciones materiales y se produzcan sinergias en la producción”. Sin embargo, en su conjunto las respuestas obtenidas indican que resulta difícil afrontar la tarea de proteger el procomún “cuando está en juego el sustento”. Es necesario destacar en este sentido, el posicionamiento de los productores que desde la precariedad, se preocupan por plantear cuidados relativos a las personas, como por ejemplo en lo que atañe al trabajo voluntario o en la ampliación de redes de cuidados y apoyo, así como garantizar unas condiciones dignas para las personas que se involucran en la producción de contenidos.

Estas cuestiones relativas a los cuidados se encuentran directamente vinculadas a las prácticas propias del procomún, como se expone en el apartado 4.1, el procomún se fundamenta sobre prácticas productivas y cuidados, de modo que su uso y disfrute implica necesariamente la consciencia de su vulnerabilidad y por tanto requiere la implicación en su preservación y generación. Es en este sentido que el procomún también puede ser entendido como una práctica tal y como propone Lafuente. A su vez, esta consciencia está relacionada con la recursividad de los públicos propuesta por Kelty y que mantiene correspondencia con lo expuesto en el análisis de la investigación cuantitativa.

Por otra parte, el cuidado y las prácticas productivas también establecen un punto de encuentro con la batalla institucional (Benkler, 2006) ya que es precisamente a través de estas dos acciones (las prácticas y los cuidados) a partir de las que se resiste al avance de las dinámicas de desposesión y cercamiento material a través de la que se trata de contrarrestar la libertad y la autonomía de la producción basada en el procomún, ya que a partir de estas se plantea una subversión de la sociedad de consumo en el campo de la comunicación y la cultura, pero también en el de la tecnología. Concretamente, las y los productores señalan que las amenazas que sufre el procomún es precisamente, que no se generen, aunque en el caso de las capas física y lógica de la infraestructura común no resulte tan evidente. Por eso cabe recuperar lo expuesto en el apartado 1.3.1.2 Distopías: vigilancia, control y explotación, en el que se expone la tendencia privatizadora y centralizadora que se está llevando a cabo sobre internet. Representada por el fin de la neutralidad de la red y la explotación de la producción social llevada a cabo por los oligopolios que operan sobre la red. Ante

estas amenazas, los integrantes de la muestra proponen mejorar y modificar un marco regulatorio propio, así como establecer mecanismos para que se la sociedad civil tenga la capacidad de decisión sobre la gestión de las infraestructuras de la comunicación.

Este análisis da pie a introducir otro de los elementos centrales: la relación entre comunicación, democracia y procomún. Las prácticas productivas y de cuidados del procomún se encuentran motivadas por la defensa y la lucha por superar la lógica de mercado en el proceso de producción cultural e informativa. Como se puede apreciar en el extracto de los resultados de la investigación cualitativa, existe una postura crítica con respecto a la denominada “democratización de la comunicación” que se centra en la falta de conciencia sobre el déficit democrático de algunas infraestructuras. Resulta apropiado relacionar esta cuestión con las utopías de libertad, democracia y participación que se tratan en el apartado 1.3.1.1 que exponen como el modelo de participación basado en esta infraestructura privada resulta incongruente con los principios democráticos debido a sus formas de explotación (Ibáñez, 2015). Aún más, el imaginario distópico señala que la producción y compartición de contenidos y opiniones supone el mayor grado posible de participación que se puede alcanzar. Cabe recordar que en esta misma línea, Byung-Chul Han (2013), piensa que existe una relación directa entre exposición y la explotación capitalista que se manifiesta en la optimización de las relaciones de producción a través de las publicaciones voluntarias. A pesar de que pudieran considerarse como una apertura de las relaciones de producción, en el fondo es una forma altamente eficiente de explotación de lo social.

El uso y la dependencia de la infraestructura propietaria es percibido por la muestra como una contradicción que se considera inevitable en un contexto de producción profesional. Sin embargo, y al igual que se ve/comprueba en el análisis cuantitativo, la tecnopolítica no se pone en práctica a través de la apropiación de las tecnologías libres (únicamente en proyectos basados en la web), sino a partir de usos críticos y orientados al procomún. Para salvar los condicionantes que cuestionan la democratización, las y los entrevistados plantean la necesidad de establecer los siguientes elementos para que esta sea realmente efectiva:

- Alfabetización y acceso libre para disminuir los distintos tipos de brechas, ya que aunque la accesibilidad haya aumentado, el factor determinante es el capital cultural que permite transformar la información en conocimiento.
- Desarrollo de formas cooperativas, crear redes, de producción y distribución.

- Defensa de una internet libre y neutral y de la infraestructura básica común para contrarrestar la dependencia y las relaciones de explotación propias de la infraestructura propietaria.

Lo expuesto hasta este punto da pie para introducir otro de los aspectos a analizar, el valor en este modo de producción de documentales. Como indican las respuestas, la concepción de este se centra en sus aspectos cualitativos y en su valor de uso, que por otro lado se incrementa si los contenidos documentales se ponen a libre disposición. Otro de los aspectos a señalar es que su formación se realiza según parámetros sociales. A pesar de que este valor sea central en este modo de producción, los productores también necesitan tener en consideración el valor cuantitativo, porque resulta decisivo para la sostenibilidad. En relación a esto, también debe contemplarse que el valor no atañe únicamente a los contenidos, sino que también se trata de evaluar qué valor tiene la puesta en práctica de un modo de producción basado en el procomún. En cualquier caso, los resultados confirman la necesidad de establecer indicadores sobre el valor que contemplen tanto aspectos técnicos, como artísticos y sociales.

Resulta apropiado recuperar la propuesta de Dovey (2014) en la que despliega que en los ecosistemas de producción de documental existen múltiples vías a partir de las que se forma el valor en una red compleja de significación. Así, el documental tiene un valor patrimonial (como *documento*), *pero también como* herramienta para la reapropiación y la resignificación de las imágenes existentes. De igual modo, tiene el valor de mostrar “que se vean las cosas desde dentro” y así, también tiene el alcance para establecer unas relaciones más horizontales.

A continuación se aborda el análisis de cómo este modo de producción implica una nueva forma de articulación entre lo público, lo privado y lo común. Las prácticas basadas en el procomún interpelan a las funciones de los medios de comunicación e instituciones públicas en la promoción y financiación de proyectos orientados al procomún, ya que las complementan y en algunos casos las sustituyen. Teniendo en cuenta estas circunstancias, se plantea la necesidad de considerar que el *crowdfunding* debe ser entendido como un complemento y no como sustituto de las fuentes de financiación públicas y privadas. Las respuestas obtenidas apuntan también hacia la conveniencia de que las instituciones públicas, como las universidades, se atraviesen con los procomunes que ya existen y se están desarrollando. A partir de esta consideración, se plantea la conveniencia de que desde estas instituciones se fomente el procomún para mejorar su sostenibilidad, pero también para adaptar su función con respecto al auge de la producción social de información y cultura.

Una de las cuestiones que se presenta como problemática en este modo de producción es la referente a las formas de retorno a los autores que orientan su producción al procomún. Es decir, se trata de encontrar un balance entre los costes de producción, el valor de los resultados y el proceso, pero también de las rentas que generan y a partir de las que se garantiza la sostenibilidad de este modo de producción. Como se ha visto, el documental es un género particular en el que priman las motivaciones sociales sobre la rentabilidad, y esta condición juega necesariamente a favor de la precarización, ya que es habitual confundir el compromiso social de los productores con la profesionalidad y la consecuente necesidad de recibir un retorno, que por otro lado no debe ser únicamente entendido como una retribución económica, sino que también debe considerarse la posibilidad de otras formas de retorno en forma de incentivos fiscales u otras maneras que favorezcan la sostenibilidad de la producción de documentales, pero también de cualquier otro género.

Las respuestas obtenidas indican que esta continúa siendo una asignatura pendiente, pero no se centran únicamente en las posibles formas de retorno, sino que además inciden en la necesidad de que en cada proyecto se lleve a cabo un cálculo de costes que contemple el trabajo, el tiempo y otros recursos que frecuentemente son eludidos en los presupuestos para “adelgazarlos” y así tratar de darles viabilidad. Por este motivo, se hace particularmente necesario el desarrollo de indicadores del valor de aquellos recursos que los productores aportan al procomún. Precisamente para que el trabajo y estas contribuciones no se hagan “a costa de de los cuerpos y las vidas de la gente que se ponen al servicio de algo” (como expresa María Yáñez, parafraseando a Silvia Nanclares), para que de este modo se garanticen unas condiciones dignas que permitan seguir desarrollando el procomún.

Estas cuestiones económicas interpelan directamente a las políticas públicas, ya que por un lado plantean la necesidad de tener como referente la soberanía cultural, pero también la conveniencia de que se desarrolle una conciencia social que entienda la producción cultural e informativa como una actividad que permita a las personas implicadas poder vivir de ella. De este modo, se plantean como soluciones posibles la renta básica universal y la transición a una economía social del conocimiento (Ramírez, 2013).

5. Documental

A continuación, se pasa a analizar aquellos aspectos relativos al documental. Como punto de partida se remite a las respuestas que consideran que el lenguaje audiovisual (la experimentación

con él, la didáctica en torno a su lenguaje, etc.) debe considerarse como el conocimiento resultante de la actividad productiva que se socializa. Además de este conocimiento implícito, también tienen en consideración otro tipo que es el propio de cada contenido y que en el caso del documental, tiene como objetivo el cambio social fomentando la conciencia y las capacidades para que los públicos puedan hacer o pensar de un modo diferente. Por ello, la muestra considera que este tipo de conocimiento resulta fundamental para desarrollar un sentido crítico con respecto a la realidad representada a través del documental y así incidir sobre el cambio que persigue.

De este modo, los documentales del procomún pueden servir para que las personas tengan la opción de desarrollar estas capacidades a través de su consumo, pero también para tomarlos como referentes o como recursos para realizar contenidos derivados o inspirados en los que le precedieron. En este sentido, el procomún que existe en torno al documental no se limita únicamente a las obras finalizadas, sino que también incluye la documentación de los procesos a partir de los que se construye, las acciones comunicativas que se llevan a cabo, así como las relaciones que se desarrollan a partir de estos elementos.

En cuanto a las relaciones entre procomún y documental, los integrantes de la muestra consideran que “el documental no es solo cine”, sino que igualmente es una herramienta vinculada a la reflexión y al cambio social. Reivindican así, la naturaleza colectiva del documental pero planteando una transformación fundamental con respecto al modelo de producción industrial a partir de la que se trata de transformarlo y convertirlo en un proceso horizontal y colectivo que permita extender la participación.

Resulta apropiado en este punto traer a colación la reflexión de Benkler en la que considera que el desenlace de la batalla institucional en el entorno red “tendrá un efecto significativo sobre cómo llegaremos a conocer lo que acontece en el mundo que habitamos, y hasta qué punto y de qué formas seremos capaces — en cuanto individuos autónomos, ciudadanos y participantes en culturas y comunidades— de influir en el modo en que nosotros y los demás percibimos el mundo como es y cómo podría ser” (Benkler, 2015, p.36). A pesar de que este autor no se refiere específicamente al documental, esta observación es perfectamente aplicable a este caso, tanto por las “maneras de conocer el mundo”, como por las formas en que puede contribuir a la percepción de “cómo es y cómo podría ser”. Se insiste en que aunque Benkler se refiere al desenlace de la batalla en el entorno red, es extrapolable a lo que se puede considerar como equivalente en el ámbito del documental. Es decir, la batalla en este caso podría considerarse que se libra entre la producción de

documental desde la economía de la información industrial y los que se producen desde la economía de la información en red. O de otro modo, entre el capitalismo cognitivo y la economía social del conocimiento y la creatividad en términos de Ramírez (2013).

Los y las productoras entrevistadas, coinciden en señalar que el documental es más necesario que nunca porque ofrece otro tipo de consumo distinto al de entretenimiento y plantean que los públicos tienen múltiples motivos para verlo o participar a través de este tipo de contenido. En este sentido, resulta ilustrativo recordar la capacidad del documental para involucrar al público a través de motivaciones a las que no se llega con el marketing tradicional ni tampoco desde la ficción. Como se ha visto en el apartado dedicado a las nuevas ecologías del documental (véase apartado 3.3 y 1.3.2 Comunicación y democracia), este nuevo escenario fomenta los procedimientos de participación. De este modo, el concepto de audiencia y consumo pasivo propio de la comunicación de masas se contrarresta a través de la implicación de las comunidades en distintos niveles. Fundamentalmente, porque la comunidad implica una forma de estar en común en la que los contenidos sirven de cemento para involucrar a las personas en las distintas etapas de producción, exhibición y consumo.

De este modo, se considera el documental como una herramienta con la que se puede contribuir a desarrollar una ciudadanía más participativa y más crítica que se ve amplificada por las oportunidades de los ‘medios participativos’ que se han multiplicado y ramificado en su complejidad. Al igual que en el procomún, el documental requiere establecer unos ‘términos y condiciones’ con los colaboradores, participantes, contribuidores y usuarios para encontrar maneras de establecer protocolos de compromiso (en términos técnicos, legales, políticos, educativos o comerciales) que además puedan ser abordados de forma pública y crítica. Como se expone en el apartado 3.3

Esta aportación resulta fundamental para vincular el documental con un modelo de producción basado en el procomún a partir del nexo común con la economía de la contribución. La producción de documental genera una gran abundancia de bienes y experiencias que no se limitan a los meros contenidos de consumo cultural, sino que también se articulan con los valores haciéndose explícitos a través de diversas formas de participación y compromiso. Lo importante es que los valores que se generan en la economía de la contribución se hacen explícitos y, por tanto, pueden ser compartidos. A partir de estos valores, el documental puede cumplir con su rol de producir públicos capacitados para tener una agencia en nuestros mundos compartidos. En resumen, la ecología del documental se

plantea como marco para entender el complejo sistema emergente que ha propiciado el cambio tecnológico y a partir del que se ha creado un sistema dinámico de piezas interconectadas e interdependientes. Los nuevos conceptos de documental plantean un importante cambio ya que pueden ser concebidos tanto como patrones de interacción, como por dejar de ser objetos estáticos dentro de la ecología mediática. De este modo, cada documental genera un ecosistema local propio que puede aglutinar una gran variedad de usuarios, materiales, tecnologías, procesos, roles y relaciones. Estos cambios implican que el modo de entender el rol público del documental necesita adaptarse para encontrar su lugar dentro de la cultura participativa a través de la concepción de nuevas *interfaces* del documental para materializar y producir dominios públicos.

IV - CONCLUSIONES

Conclusiones

A partir del recorrido realizado desde el marco teórico, la investigación y los resultados obtenidos, podemos plantear las conclusiones que se detallan a continuación. En este recorrido partíamos de una concepción preliminar de los tres conceptos clave para esta tesis: producción, documental y procomún que se han consolidado a través de la revisión bibliográfica, que es la base sobre la que se construye el marco teórico. De este modo, entendemos la producción como un proceso creativo que también abarca las estrategias comunicativas a partir de las que se difunden y promocionan los contenidos audiovisuales. Es por tanto, una forma de gestión de los recursos para crear y difundir en la que ha aumentado la importancia de la participación de los públicos. Por otro lado, se parte de una concepción del documental como representación de la realidad, pero que además de entenderse como un género, también puede ser concebido como una metodología, tanto para llevar a cabo esa representación, como para poner en relación a los productores con los sujetos representados y los públicos a los que se dirige. Por último, entendemos el procomún como un sistema de gobernanza para el bien común que se articula a través de las relaciones que se establecen entre recursos, comunidades y normas.

A continuación, se recuperan las preguntas que guían esta investigación para ofrecer las respuestas obtenidas a partir de los referentes aportados en el marco teórico y su relación con los resultados obtenidos a partir de la investigación cuantitativa y cualitativa.

Partimos de una pregunta inicial que plantea **¿qué es la producción audiovisual orientada al procomún?** Se puede convenir en primer lugar que no es un modelo estandarizado, sino que más bien se trata de un ensayo, que se inspira en formas de producción cooperativa, que se adapta y se pone a prueba en función de las particularidades propias de este caso. No obstante, apreciamos unas líneas maestras de formas de producción cooperativa que sirven de guías para que cada proyecto se adapte en función de los recursos y las comunidades implicadas en la producción desde y para el procomún. En el caso estudiado, este modo de producción se basa en el desarrollo de unos modos, formas organizativas e infraestructuras de producción basados en la interacción entre individuos guiados por un interés común (la producción de documentales) a partir del que generan diversas formas de riqueza al margen del mercado.

Se trata en definitiva de un modo de organización de la producción audiovisual que se pone en práctica a través de formas descentralizadas, cooperativas y no privativas para garantizar el acceso a

contenidos culturales y recursos tecnológicos. A partir de este modo de producción se fomentan las capacidades individuales y colectivas para crear prosperidad y abundancia en el campo de la producción audiovisual.

A raíz de esta primera pregunta, surge la necesidad de explicar **cómo se pone en práctica este modelo productivo en la producción de documentales**. Se puede concluir que los productores se sirven de diversos tipos de recursos comunes para la producción de documentales, eventos y servicios relacionados con este tipo de contenidos. Entre estos recursos, destacan los materiales procedentes de archivos audiovisuales del procomún, software libre y aplicaciones para la realización de documentales interactivos. También se incluyen en este apartado los comunes rurales y urbanos, así como las infraestructuras necesarias para la exhibición cinematográfica y la realización de eventos. Independientemente del grado en que recurren a los recursos comunes para llevar a cabo su actividad, todos orientan su producción al procomún. Es decir, los contenidos que producen y las actividades que realizan a partir de ellos forman parte del procomún.

Se planteaba por otro lado **qué relaciones se podrían establecer entre el procomún y la producción documental**. Teniendo en cuenta el recorrido realizado a través de los conceptos de producción y procomún, se puede establecer una relación entre el documental y el procomún que se fundamenta en la articulación entre comunidades, recursos y normas. Como resultado de la indagación en ambos conceptos, se puede concluir que ambos casos plantean una forma de relacionalidad, entre el productor, la realidad representada y los públicos en el caso del documental; y entre las comunidades, los recursos y las normas en del procomún.

Por tanto, se entiende el documental como un artefacto relacional y esto requiere abordar su estudio a partir del complejo sistema de relaciones que se desarrollan en torno a él. En base a esto, el documental no se puede definir únicamente a partir de los textos, como el procomún tampoco puede definirse a través de los recursos, sino que también requiere ser entendido a partir del contexto extrínseco de las relaciones que se establecen en torno a la producción, distribución, recepción y usos.

A partir de estas observaciones, es pertinente analizar el documental desde el procomún, en tanto que es un contenido cultural que tiende a convertirse en bien público y una práctica en la que se interrelacionan los productores, con las realidades representadas y sus públicos. Pero también porque en la producción orientada al procomún se extiende la participación desde un consumo más

o menos activo hacia la involucración de los públicos en la génesis y desarrollo de este tipo de proyectos.

La siguiente pregunta pretendía indagar en **el modelo organizativo de este modo de producción**. Se puede responder que la característica principal de la organización es que está guiada por la voluntad de reforzar y mejorar la relación entre democracia y comunicación. Esto se lleva a cabo a través de la promoción del libre acceso a la cultura y el conocimiento; estableciendo formas de propiedad comunitaria, normas y cuidados para preservar recursos comunes y el desarrollo de relaciones sociales basadas en la solidaridad y la cooperación. Por otra parte, se tiende a considerar la autoría de los contenidos como colectiva y a entender el documental como el producto de la puesta en común de saberes organizados. Otro aspecto fundamental dentro del modelo organizativo es el referente a la libertad y la autonomía de los creadores y los públicos a los que se dirigen. Dentro de la actividad productiva, se contempla la necesidad de llevar a cabo diversas actividades educativas y formativas para realizar una transferencia de conocimiento que repercuta en el desarrollo de habilidades comunicativas dirigidas hacia el empoderamiento comunicativo y a incrementar la participación de los públicos.

Otra de las cuestiones que se plantean es la referente al **papel que desempeñan los públicos dentro del modelo organizativo**. En este sentido, se puede establecer que los públicos involucrados en el procomún audiovisual presentan una diferencia esencial con respecto al tipo de participación y las relaciones que se establecen dentro del modelo de las industrias culturales y creativas. Los públicos se comprometen con el mantenimiento material y práctico, así como en la modificación de los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de su propia existencia como público. Forman un colectivo que mantiene un alto grado de autonomía respecto a las formas de poder dominantes. Se pueden identificar por tanto, como públicos recursivos en tanto que se involucran en la producción, la promoción y la financiación de los contenidos con los que posteriormente van a interactuar o consumir.

Continuando con lo expuesto, se propone analizar **cuál es la posición de los autores que orientan su producción al procomún con respecto a las relaciones de producción contemporáneas**. En este punto, resulta necesario establecer que el contexto económico de crisis global ha contribuido a que se perciba la relevancia del procomún como modelo de gestión. Sin embargo, es necesario recordar que éste no responde únicamente a una cuestión de eficiencia económica, sino de reparto y equilibrio de poder. Por tanto, necesariamente implica un cambio en las relaciones entre los

productores, sus públicos y los recursos de los que disponen. A partir de los resultados obtenidos se puede establecer que se ha producido una apertura de las relaciones representada por el incremento de la participación de los públicos en el desempeño de diversos tipos de tareas en el proceso de producción y distribución de contenidos. Estas formas de participación son cada vez más importantes en el modelo organizativo de las empresas y organizaciones. En el caso estudiado es necesario destacar que al igual que en el caso de los contenidos culturales, los productores también se preocupan por la desmercantilización de las relaciones sociales.

Esto nos lleva a plantear la pregunta que gira en torno al **tipo de relaciones de producción se desarrollan en este modelo**. Se puede establecer que las relaciones que se mantienen entre productores y públicos tienden a ser más horizontales y se caracterizan por el desarrollo de formas cooperativas a partir de las que se crean redes en torno a la producción y distribución audiovisual. Por otro lado, también permiten que los públicos se relacionen de un modo distinto con los contenidos. Al permitir el libre acceso y uso de los mismos, contribuyen a disminuir los distintos tipos de brechas y a ampliar el capital cultural disponible para facilitar que los públicos puedan convertir la información en conocimiento.

Hechas estas preguntas, cabe plantearse **cuáles son las motivaciones de los productores para llevar a la práctica este modelo productivo**. Se concluye en este punto que éstas se centran en la voluntad de desarrollar un modelo cultural más justo y solidario, que aproveche el potencial democratizador del entorno comunicativo para desarrollar una genuina cultura participativa, así como para incrementar la autonomía y la libertad de creación y expresión. En el caso concreto del documental, los productores señalan que éste tiene una capacidad especial para involucrar al público a través de motivaciones a las que no se llega desde el marketing tradicional o desde la ficción.

Hipótesis 1 – *Los productores que orientan su producción al procomún son sujetos políticos que se articulan a través de la creación de nuevas instituciones para la gestión comunitaria de recursos culturales y tecnológicos.*

Esta hipótesis se puede verificar a partir de los resultados obtenidos en la investigación cuantitativa y cualitativa. Estos revelan que el valor de este modo de producción reside en la puesta en práctica

de un sistema social para la democratización de la comunicación y la producción audiovisual que trata de alcanzar la sostenibilidad.

Como se ha podido comprobar en el caso estudiado, esta subjetividad política se expresa a través del uso y la producción de bienes comunes culturales y tecnológicos. Se plantea así una forma alternativa de entender la economía y la cultura que trata de adaptarse a los cambios experimentados en el contexto tecnológico, cultural, comunicativo y económico. Esta forma también se caracteriza por situar en el centro de sus prácticas valores como la cooperación y la solidaridad con el objetivo de contrarrestar la mercantilización y la explotación de la cultura, así como de las relaciones sociales.

Hipótesis 2 – *La producción y gestión del procomún en el ámbito audiovisual es la base material sobre la que se erige este sujeto político.*

A partir de los resultados obtenidos en la investigación cuantitativa y cualitativa, se puede verificar el cumplimiento de esta hipótesis. Se llega a la conclusión de que orientar la producción hacia el procomún es un acto político a través del que se cuestiona el modelo de producción industrial y que se opone a la mercantilización de la cultura y las relaciones sociales.

Los productores que ponen en práctica este tipo de producción audiovisual quieren contrarrestar esta instrumentalización neoliberal de la cultura y la comunicación como un recurso más al servicio del capitalismo. Éstos tratan de responder a la lógica del mercado como elemento democratizador de la cultura y de las transformaciones que produce sobre el acceso y la pluralidad al reducir el valor de la cultura al valor de cambio.

La puesta en práctica de un modo de producción orientado al procomún no sólo trata de la creación de contenidos culturales, sino del desarrollo de un sistema de gestión colectiva de la cultura basado en el uso y producción de bienes comunes que se fundamenta sobre cuatro premisas fundamentales: universalidad, sostenibilidad, democracia e inalienabilidad. Es precisamente en esta gestión de los comunes donde se encuentra la base sobre la que se construye este tipo de sujeto político, en tanto en que los productores luchan por mantener su autonomía y la de sus públicos a través del desarrollo de alternativas para generar ganancias económicas y distribuir rentas. De este modo, trabajan para llegar a alcanzar un modelo de desarrollo sostenible

Hipótesis 3 – ***La producción orientada al procomún supone un tercer modelo de producción, distinto del modo de producción social, que aun siendo minoritario, implica un cambio cualitativo político y económico que apenas ha sido estudiado en el campo audiovisual.***

Esta hipótesis se puede verificar ya que se llega la conclusión de que la producción orientada al procomún en el audiovisual es un modo de producción determinado por el contexto y por las comunidades que se involucran en la realización de contenidos documentales. A pesar de contar con los referentes de los modos de producción del software libre y la Wikipedia, con los que mantienen ciertos paralelismos, existen diferencias sustanciales entre ambos determinadas por el tipo de bienes que se producen. Por tanto, se puede concluir que se están dando pasos en esa dirección desde la producción audiovisual, aunque cada comunidad que produce y gestiona procomún tiene particularidades y condicionantes que hacen difícil establecer un modelo de producción estandarizado. En este sentido, y aun compartiendo muchos elementos en común, cabe establecer que existen notables diferencias entre la actividades llevadas a cabo por los participantes en la investigación cualitativa. No obstante, se puede concluir que todos los casos plantean, ensayan y mejoran las formas en que se puede trabajar desde y para el procomún.

Hipótesis 4 – ***El crowdfunding ha supuesto un punto de apoyo fundamental para el desarrollo de este modelo productivo, aunque es insuficiente para mantenerlo.***

Los participantes en la investigación cuantitativa y cualitativa confirman que el *crowdfunding* es una de las formas más relevantes en cuanto a las formas de participación que promueven. Además, se puede concluir que su importancia no se limita únicamente a la financiación, sino que también resulta fundamental en la formación de comunidades en torno a cada proyecto ya que también da pie a que se involucran en otras tareas del proceso productivo.

No obstante, a pesar de la importancia que tiene para la realización de proyectos, se percibe con nitidez en los resultados una interpelación a las instituciones públicas y a la sociedad en su conjunto a partir de la que se quiere incidir sobre cómo adaptar sus funciones y su compromiso con respecto a estas formas de producción social. Ya que, hasta la fecha se puede constatar que son las comunidades que se forman en torno muchos proyectos las únicas que lo sostienen.

Hipótesis 5 – *La infraestructura básica común dota a los productores de una mayor autonomía para la creación y la innovación.*

Para finalizar, se quiere incidir en la importancia de la infraestructura básica común por dotar a los productores de una mayor autonomía para la creación y la innovación. En este punto se ha llegado a la conclusión de que a pesar de la cantidad y eficiencia de los recursos que forman parte de esta infraestructura, su uso y producción se centra en la capa de contenidos. Por tanto, la autonomía que permite es aprovechada parcialmente, fundamentalmente por la dependencia de la infraestructura propietaria en la producción a nivel profesional. Sin embargo, su uso es especialmente significativo en la producción de documentales interactivos, ya que en este caso concreto sí existe un uso intensivo de los recursos tecnológicos del procomún. Es conveniente resaltar que este es uno de los campos en el que más innovaciones se están desarrollando, tanto en narrativas como en la diversidad de modos y formas de interacción y participación de los usuarios.

Es necesario matizar que estas prácticas son totalmente minoritarias dentro de la producción de documentales y por tanto los resultados obtenidos no son extrapolables. Los resultados se refieren únicamente a las muestras de la investigación cuantitativa y cualitativa y por tanto, las hipótesis planteadas solamente son verificables en estas muestras. Por este motivo, se insiste en que no son generalizables en la producción de documentales. No obstante, también se quiere incidir en que la muestra ofrece datos a partir de los que se puede establecer que su valor reside en llevar a la práctica un modo de producción alternativo, coherente con los principios que defiende y que pone de manifiesto que no se puede sostener únicamente sobre los recursos comunes, sino que requiere la participación de lo público y lo privado para garantizar su sostenibilidad.

Futuras investigaciones

Como se expone en la introducción a esta tesis, el trabajo realizado se caracteriza por la originalidad de abordar la producción audiovisual desde la perspectiva del procomún. Es por ello que se ha confeccionado un marco teórico lo suficientemente sólido y amplio que también resultará de gran utilidad para abordar futuras investigaciones. En este sentido, aunque este trabajo se centra en el documental, se intuye que estos mismos planteamientos se están desarrollando en otros géneros y ámbitos de la producción audiovisual y sonora.

En este sentido, y tomando como referente los resultados obtenidos, se planea la posibilidad de acotar el objeto de estudio sobre el documental interactivo o *webdoc*. Como se ha visto, este es uno de los campos más vibrantes en el que se están llevando a cabo innovaciones en las narrativas y en las formas de participación e interacción con los públicos. En esta misma línea, se mantendrá la atención sobre el desarrollo de las capas física y lógica de la infraestructura básica común para la producción audiovisual y así poder llevar a cabo un análisis de la construcción y desarrollo de estas capas. A partir de la observación del desarrollo experimentado en este ámbito, es previsible que en poco tiempo se cuente con unos recursos lo suficientemente desarrollados como para proponerse como alternativas eficientes para sustituir o al menos complementar a las de la infraestructura propietaria.

Por otra parte, también resulta sugerente abordar cómo se puede relacionar el documental con el cambio social, partiendo también de la relación que se establece entre documental y procomún. De igual modo, resulta estimulante profundizar en la política del documental a partir de la relacionalidad entre discurso, participación y procomún.

Del mismo modo, se propone la pertinencia de continuar indagando en la formación del valor de recursos del procomún como contenidos y las herramientas para la producción audiovisual. En relación a esto, también consideramos necesario profundizar en cómo se puede plantear políticas públicas en cultura y comunicación que contrarresten la regulación de la producción cultural a través del mercado.

Por último, se quiere mantener la coherencia con lo expuesto a lo largo de este trabajo y compartir y socializar la información generada a partir de este trabajo con comunidades, así como en espacios de encuentro y debate que contesten o complementen lo que aquí se expone.

ANEXOS

1. CUESTIONARIO INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA
2. CUESTIONARIO INVESTIGACIÓN CUALITATIVA
3. BASE DE DATOS INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA
4. TRANSCRIPCIONES DE LAS ENTREVISTAS DE LA INV. CUALITATIVA
5. AUDIOS ENTREVISTAS DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- (Eds.), Nash, K., Hight, C., & Summerhayes, C. (2014). *New documentary ecologies. Emerging platforms, practices and discourses*. New York: Palgrave Macmillan.
- Alberich i Pascual, J., & Roig Telo, A. (2008). Creación y producción audiovisual colaborativa. Implicaciones sociales y culturales del uso de software libre y recursos audiovisuales de código abierto. *UOC Papers: Revista Sobre La Sociedad Del Conocimiento*, 7(7), 10. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799848&info=resumen&idioma=SPA>
- Álvarez Cantalapiedra, S. (2015). (Des)ilusiones tecnológicas. *Papeles. De Relaciones Ecosociales Y Cambio Social*, 5–10.
- Alves, P. (2012). Por la democratización del cine: una perspectiva histórica sobre el cine digital, *REVISTA ICONO* 14, 2012, Año 10 Vol. 1, pp. 120-134
- Benjamin, W. (1934). *El autor como productor*. Traducción de Jesús Aguirre. Taurus Ed., Madrid 1975
- Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*(ed. 2003) Ítaca. México DF
- Benkler, Y. (2003). La economía política del procomún. *Novática: Revista de La Asociación de Técnicos de Informática*, (163), 1–8.
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks*. New Haven and London: Yale University Press.
- Benkler, Y. (2015). *La Riqueza de las Redes*. Barcelona: Icaria editorial, s. a. Retrieved from [http://www.icariaeditorial.com/pdf_libros/la riqueza de las redes.pdf](http://www.icariaeditorial.com/pdf_libros/la%20riqueza%20de%20las%20redes.pdf)
- Berlinguer, M., Fuster, M., Martínez, R., & Subirats, J. (2012). *Models emergents de sostenibilitat de continguts audiovisuals en l'era digital : Noves formes de publicitat i altres fonts de sostenibilitat*. Barcelona: Institut de Govern i Polítiques Públiques – Universitat Autònoma de Barcelona.
- Bollier, D. (2016). *Pensar desde los comunes*. Sursiendo + Traficantes de Sueños + Tinta Limón + Cornucopia + Guerrilla Translation.
- Boyle, J. (2005). El segundo movimiento de cercamiento y la construcción del Dominio público. Traducción al español de Ariel Vercelli (2005), 131, 73. Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:El+segundo+movimiento+de+cercamiento+y+la+construcción+del+dominio+público#0>
- Bruzzi, S. (2000). *New documentary: a critical introduction*. London & New York. Routledge
- Burch, N. (1995). *El tragaluz del infinito : contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.

- Cabello Fernández, F. (2012). La riqueza de las redes en la educación universitaria: "Traducción entre iguales basada en el procomún" de *The Wealth of Networks*. *Teoría de La Educación Y Cultura En La Sociedad de La Información*, 13(2), 200–219. Retrieved from <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/121808>
- Carrubba, L. (2013). Software libre: gestionando y realizando procomún. *Revista de estudios de juventud*, 102, 127–139.
- Casero, A. (2008). La producció de documentals i l'estructura del sistema audiovisual. In *Eines per a la producció de vídeo documental* (Marcial, X. y Gil, L. Eds.). Benicarló: Onada.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. (A. Ed., Ed.). Madrid. <http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Chion, M. (1992). *El Cine y sus oficios*. Madrid: Cátedra.
- Couldry, N., & Rodriguez, C. (2016). Why the media is a key dimension of global inequality. Retrieved from <https://theconversation.com/why-the-media-is-a-key-dimension-of-global-inequality-69084>
- Dovey, J. (2014) *Documentary ecosystems: collaboration and exploitation*. Palgrave Macmillan
- Echeverría, J. (2009). Cultura digital y memoria en red. *ARBOR. Ciencia, Pensamiento Y Cultura. CSIC*, 559–567.
- Embed.at. (2013). Del patrimonio al procomún: archivos audiovisuales en internet. Retrieved from <http://antes.embed.at/article90.html>
- Estalella Fernández, A., Rocha, J., & Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(1).
- Fernández, M., & del Moral, L. (2016). La ética hacker frente al capitalismo netárquico: software libre y peer production en las iniciativas de Economía Colaborativa en Andalucía. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 13(1), 141–168.
- Finidori, H. (2013). ¿Qué es el procomún? Retrieved from <http://www.guerrillatranslation.es/2013/12/03/que-es-el-procomun/>
- Fiske, J. (1992). *The cultural economy of fandom*, en Lewis, C. (ed.), *The adoring audience*. Londres: Routledge.
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books.
- Freire, J., & Gutiérrez-Rubí, A. (2010). *2010-2020 32 Tendencias de cambio*. <http://doi.org/B-35093-2010>
- Fuchs, C. (2016). *Critical Teory of Communication: New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet*. London: University of Westminster Press.

- Fuster Morell, M. (2010). *Participation in online creation communities: Ecosystemic participation*. In Conference Proceedings of JITP 2010: The Politics of Open Source, Vol. 1, pp. 270–295.
- García Aristegui, D. (2014). *¿Por qué Marx no hablo del copyright? La propiedad intelectual y sus revoluciones*. Enclave De Libros Ediciones.
- García Aristegui, D. (2015). Sin mono azul. Breve historia del sindicalismo en el trabajo cultural (1899-2015).
- Garnham, N. (1990). *Capitalism and Communication: Global Culture and the Economics of Information*. London: Sage.
- Garnham, N. (2011). De las industrias culturales a las creativas. Análisis de las implicaciones en el Reino Unido. In *Las industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa.
- Gartor, M. (2013). Apuntes para un diálogo entre economía ecológica y economía feminista. *Ecología Política*, 39–44. Retrieved from www.ecologiapolitica.info/novaweb2/?p=3586
- Gaudenzi, S. (2013). The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary, (January), 1–309. <http://doi.org/10.1386>
- Gaylor, B. (2013). The New Digital Storytelling Series: Brett Gaylor. Retrieved June 10, 2017, from <http://opendoclab.mit.edu/the-new-digital-storytelling-series-brett-gaylor#!>
- Greenpeace Argentina. (2011). *Basura informática. La otra cara de la tecnología*.
- Gifreu-Castells, A. (2015). Evolución del concepto de no ficción. Aproximación a tres modelos narrativos. *Obra Digital*, (8).
- Grierson, J. (1998). *Postulados del documental*. Retrieved from <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Grierson.htm>
- Gutiérrez-Rubí, A. (2014). *Tecnopolítica. El uso y la concepción de las nuevas herramientas tecnológicas para la comunicación, la organización y la acción política colectivas*
- Haché, A. (Ed. . (2014). *Soberanía tecnológica*. Ritimo.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Hemment, D., Thompson, B., Ageh, T., Bridle, J., Brody, N., Cousins, J., ... Gere, C. (2013). *Digital Public Spaces*. Manchester, UK: FutureEverything. <http://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Hesmondhalgh, D. (2010). Media industry studies, media production studies. In J. Curran (Ed.), *Media and Society* (pp. 145–163). London: Bloomsbury Academic.
- Himanen, P. (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*.
- Ibáñez, T. (2015). La participación política libertaria en la época actual. *Libre Pensamiento*, 24–30.
- Kaufman, P. B. (2010). Video for Wikipedia and the Open Web. *An Intelligent Television White Paper*, 119–138.

- Keith, B. (Ed. . (1998). *Documenting the documentary: close readings of documentary film and video*. Michigan: Wayne State University Press.
- Kelty, C. M. (2008). *Two bits: the cultural significance of free software - By Christopher M. Kelty*. Durham and London: Duke University Press. Retrieved from http://doi.wiley.com/10.1111/j.1467-9655.2011.01725_19.x
- Kleiner, D. (2010). *TheTelekommunist Manifesto*. Amsterdam: Network Notebooks Series.
- Lafuente, A. (2007). Los cuatro entornos del procomún. *Revista Archipiélago: Cuadernos de Crítica de La Cultura*, 15–22.
- Lasén, A., & Puente, H. (2011). *La Cultura Digital*. (UOC, Ed.). Barcelona.
- Latouche, S. (2009). *La apuesta por el decrecimiento*. Barcelona: Icaria editorial.
- Lechón Gómez, D. M. (2015). Snowden nació en la selva Lacandona: reflexiones sobre tecnopolítica y bienes comunes. *Teknokultura, Revista*, 12, 577–596.
- Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y derechos De autor en el entorno digital*. (Icaria, Ed.). Barcelona.
- Lievrouw, L., Livingstone, S., & (Eds.). (2010). Introduction. In *Handbook of New Media. Social shaping and social consequences of ICTs*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications Ltd.
- Linebaugh, P. (2013). *El Manifiesto de la Carta Magna Comunes y libertades para el pueblo*. Madrid: Traficantes de Sueños. Retrieved from [http://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/El Manifiesto de la Carta Magna-Traficantes de Sueños.pdf](http://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/El%20Manifiesto%20de%20la%20Carta%20Magna-Traficantes%20de%20Sueños.pdf)
- Lobato, R. (2012). *Shadow Economies of Cinema* (BFI (British Film Institute). Palgrave Macmillan.
- Machado, A. (2015). *Pre-cine y post-cine*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Malcom, J., Mcsherry, C., & Walsh, K. (2016). Zero Rating: What It Is and Why You Should Care. Retrieved April 12, 2017, from <https://www.eff.org/deeplinks/2016/02/zero-rating-what-it-is-why-you-should-care>
- Malina Torrent. T. (2004). Activismo Copyleft, liberar los códigos de producción tecnopolítica. *Mujeres En Red. El Periódico Feminista*, 15. Retrieved from http://www.mujeresenred.net/IMG/article_PDF/article_a664.pdf
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Martínez, R. (2011). Posfordismo o explotación de la producción social. Retrieved from <http://leyseca.net/posfordismo/>

- Martínez, R. (2014). "Dejadnos hacer política con la cultura." *Eldiario.es*. Retrieved from <http://leyseca.net/dejadnos-hacer-politica-con-la-cultura/>
- Martínez, R., & Expósito, M. (2014). La cultura cuenta. Retrieved from <http://leyseca.net/la-cultura-cuenta/>
- Martínez Moreno, R., & Subirats, J. (2015). Innovación social: ¿más sociedad o más mercado?, 1–9.
- Marzal Felici, J., Gómez Tarín, F. J., & (eds.). (2009). *El productor y la producción en la industria cinematográfica*. Madrid: Editorial Complutense.
- Marzal, J. y Gil, L. (2008.), *Eines per a la producció de vídeo documental*, Benicarló, Onada Edicions.
- Marshall, P. David (2004). *New Media Cultures*. Londres: Hodder Arnold.
- Mills, M. P. (2013). *The Cloud begins with coal. Big Data, Big Networks, Big Infrastructure, and Big Power an overview of the electricity used by the global digital ecosystem*, (August 2013). Retrieved from www.tech-pundit.com
- Molist Ferrer, M. (2012). *Hackstory.es: La historia nunca contada del underground hacker en la Península ibérica*, 282.
- Morozov, E. (2011). *The net delusion*. Penguin.
- Moulier Boutang, Y., Lazzarato, M., Blondeau, O., Dyer Whiteford, N., Vercellone, C., Kyrou, A., ... y Rullani, E. (2004). *Capitalismo cognitivo. Propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Nielsen, J. (2006). *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*. Retrieved from: <http://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>
- Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington, USA: Indiana University Press.
- Nichols, C. B. (1997). *La Representación de la Realidad*. Paidós. Barcelona
- Orozco Gómez, G. y González Reyes, R. (2012) *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Productora de Contenidos Culturales Sagahón. México DF
- Ostrom, E. (1990). *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge University Press.
- Padilla, M. (2012). *El kit de la lucha en Internet*. Madrid: Traficantes de sueños. Retrieved from <http://alturl.com/tr97u>
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja. Como la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- Pérez González, K., & Fernández-Font Pérez, R. (2007). Informática verde y Procomún. *Ecología Política*.

- Plantinga, C. R. (2014). *Retórica y representación en el cine de no ficción*. México DF.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramírez, R. (2014). *La virtud de los comunes. De los paraísos fiscales al paraíso de los conocimientos abiertos*.
- Raymond, E. S. (1997) *La Catedral y el Bazar* (Traducción: José Soto Pérez) Retrieved from <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>
- Rendueles, C. (2011). La era del ciberfetichismo. Retrieved from <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=142256>
- Rendueles, C. (2012). *Sociofobia. El cambio político en la era de la utopía digital*. (C. Swing, Ed.). Madrid.
- Riemens, P. (2014). La soberanía tecnológica, una necesidad, un desafío. In *Soberanía tecnológica*. Ritimo.
- Rodríguez Singh, M. (2015). «Sharing lies»: las 5 mentiras de la Sharing Economy. Retrieved April 1, 2017, from <http://lasindias.com/sharing-lies-las-5-mentiras-de-la-sharing-economy>
- Roig, A. (2011). Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento. (p. 110). Retrieved from <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Trabajo+colaborativo+en+la+producción+cultural+y+el+entretimiento#0>
- Roig Telo, A. (2009). *Cine en conexión. Producción industrial y social en la era “cross-media.”* Barcelona: Editorial UOC.
- Roig Telo, A., Sánchez-Navarro, J., & Leibovitz, T. (2012). ¡ ESTA PELÍCULA LA HACEMOS ENTRE TODOS ! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Icono 14*, 1(In 3), 25–40.
- Rowan, J. (2010). *Emprendizajes en cultura. Discursos instituciones y contradicciones de la empresarialidad cultural*. (T. de Sueños, Ed.).
- Rowan, J. (2014). La cultura como problema : Ni Arnold ni Florida. Reflexiones acerca del devenir de las políticas culturales tras la crisis. Retrieved from <http://www.demasiadosuperavit.net/?p=261>
- Sádaba, I., Domínguez, M., Rowan, J., Martínez, R., & ZEMOS98, Y. (2013). *La tragedia del copyright. Bien común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. (Virus editorial, Ed.). Barcelona.
- Sandoval, M. (2016). Fighting Precarity with Co-Operation? Worker Co-Operatives in the Cultural Sector. *New Formations*, 88(88), 51–68. <http://doi.org/10.3898/NEWF.88.04.2016>
- Scholz, T. (2016). *Cooperativismo de plataforma. Desafiando la economía colaborativa corporativa*. Dimmons - Investigación acción en producción procomún. Internet Interdisciplinary Institute (IN3) - Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

- Sennett, R. (2008). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Serralde Ruiz, J. M. (2016). Multimedia, hack, y tecnopolítica. In *Ética hacker, seguridad y vigilancia*. México DF.: Universidad del Claustro de Sor Juana.
- Serrano, S. (2015). “En lo que vemos y en lo que damos en la cultura red ‘nosotros’ también vamos adjuntos” - Entrevista a Remedios Zafra. Retrieved from <https://www.diagonalperiodico.net/saberes/26531-lo-vemos-y-lo-damos-la-cultura-red-nosotros-tambien-vamos-adjuntos.html>
- Solera Navarro, F., & Cabello Fernández-Delgado, F. (2015). Crowdfunding para la producción cultural basada en el procomún: El caso de Goteo (2011-2014). *Historia Y Comunicacion Social*, 20(2), 447–464. <http://doi.org/10.5209/rev-HICS.2015.v20.n2.51393>
- Soria Guzmán, I. (Coord. . (2016). *Ética hacker, seguridad y vigilancia*. México DF.: Universidad del Claustro de Sor Juana.
- Stallabrass, J., Bill, E., Bentley, P. J., Paolo, E. Di, Edmonds, E., Giannachi, G., ... Harris, C. (2013). New Utopias in Data Capitalism. *Leonardo Electronic Almanac*, 20(1).
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Retrieved from <http://bibliotecalibre.org/handle/001/144>
- Steiner, G. (2001) *Gramáticas de la creación*, (Trad. De Andoni Alonso y Carmen Galán). Siruela, Madrid
- Toffler, A. (1985). *La Tercera ola (traducción de Adolfo Martín)*. Esplugues de Llobregat: Orbis, cop.
- Toner, A. (2009). Open Video: A Guide for Disorderly Imaginations. Retrieved March 30, 2017, from <https://knowfuture.wordpress.com/category/open-video/>
- Tremblay, G. (2011). Desde la teoría de las industrias culturales. Evaluación crítica de la economía de la creatividad. In *Las industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*. Barcelona: Gedisa.
- Ugarte, D. De. (2010). *Los futuros que vienen*. (G. C. Las Indias, Ed.).
- Villaplana-Ruiz, V. (2016). Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet. *adComunica*, (12), 1–9. Retrieved from <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php...>
- Voutssás Márquez, J. (2009). *Preservación del patrimonio documental digital en el mundo y en México*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas. <http://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- VV. AA. (2005). *O cinema do real*. (A. Labaki & M. D. Mourão, Eds.). Sao Paulo: Cosac Naify.
- VV.AA. (2011). Collaborative futures, 1–97.
- VV.AA. (2015). *El procomún y los bienes comunes. Dossieres Economistas sin fronteras*. Madrid.

- Weinrichter, A. (2004). *Desvíos de lo real: el cine de no ficción*. Madrid: EDITORES T & B.
- WuMing. (2011). Fetichismo de la mercancía digital y explotación oculta: los casos de Amazon y Apple. *Transversales*, 1–13.
- X.net. (2012). Experiencias de crowdfunding en el Estado español y Cataluña: principales características, retos y obstáculos, 51–55.
- Xnet, C. (n.d.). *Models for Shared Culture. Models for Shared Culture. Case Studies and Policy Issues*
- Yañez, M., & Yañez, M. (2012). El audiovisual que viene nace de la web. *Embed.at*, 1–14. Retrieved from <http://antes.embed.at/article81.html>
- YProductions. (2008). *Innovación en cultura. Una aproximación a la genealogía y usos del concepto*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- YProductions. (2009). *Nuevas economías de la cultura*. YProductions. Retrieved from http://www.demasiadosuperavit.net/wpcontent/uploads/2012/03/nuevas_economias_cultura_yproductions.pdf
- Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.
- Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y la cultura*. (Gedisa, Ed.).
- Zallo, R. (2013). Comunicación y democracia en el entorno digital. *adComunica*, (5), 1–33. <http://doi.org/http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2012.5>.
- Zallo, R. (2016). *Tendencias En Comunicación. Cultura digital y poder*. (Gedisa, Ed.). Barcelona: Gedisa.