

# **¡LA BOLSA O LA VIDA!**

## **El retorno de lo social en el audiovisual**

Fernando Paniagua y Andreu Meixide

Vas por la calle y una persona se te acerca por detrás, te pone un dedo en la espalda y te dice: “la bolsa o la vida”. Crees que debe ser una broma pero, como esa voz no te resulta familiar, prefieres no tentar a la suerte y levantas un poco ridículamente las manos en alto. De nuevo la voz: “¡la bolsa o la vida! Esta vez suena un poco más contundente. Otra vez, te extraña no conocer la voz y preguntas: ¿a qué bolsa te refieres? Y continúas con los brazos levantados esperando en un tenso silencio algún tipo de respuesta.

En el siguiente texto trataremos de imaginarnos cómo un sistema tan trabado en clave monetaria como es el capitalista nos ha llevado precisament a ahí, a aceptar que un dedo en la espalda es una pistola y que unos brazos arriba son el mejor síntoma de obediencia a las normas, la mejor manera de no tentar a la suerte. Y lo haremos desde la intuición de que, ante este sistema que no nos parece ni justo ni humano, no caben muchas más que dos opciones: la enmienda a la totalidad y situarse fuera, o la construcción de alternativas desde dentro para cambiarlo. A precio de parecer naïfs o, lo que es peor, poco sexys (argumentalmente, claro) nos situaremos en el terreno de la segunda. Depositamos, por tanto, nuestras esperanzas en iniciativas y prácticas que cuestionan el propio sistema, que lo limitan o lo resignifican en pequeñas dosis, pero a la vez teniendo la certeza de que el propio sistema intentará por todas apropiárselas y absorberlas a su favor. Dicho de otra manera, se corre el riesgo de querer sabotear con iniciativas desde dentro lo que no nos gusta de este sistema-máquina, y en realidad acabar siendo cómplices involuntarios de su propio rediseño, creando una nueva máquina neocapitalista con engranajes más crueles, más individualistas y más neoliberales (y si no miremos la apropiación del sistema en términos como “economías colaborativas”). El riesgo de caminar por el filo entre la construcción de alternativas y la posibilidad de facilitar el avance del sistema dominante es un riesgo que asumimos desde la experimentación, la consciencia y la pérdida del miedo a gestionar las contradicciones a las que ese propio camino nos enfrenta constantemente.

En el contexto de la plataforma DSP de La Virreina, se han compartido otros textos donde se ahonda en conceptos vinculados a lo social y participativo, como pueden ser las diferencias formales y funcionales del audiovisual social participativo de aquél que no lo es o que lo es de manera circunstancial; o las características y ventajas de las pedagogías participativas como valor social de mejora colectiva. En esta ocasión, vamos a centrar el foco en otro aspecto que creemos importante: ¿qué relación sociedad-cultura queremos en el contexto actual y cómo plantear la construcción de sus criterios de valor? El objetivo es aportar preguntas al debate sobre la construcción de la vida cotidiana personal y profesional basada en parámetros como la dignidad, la equidad, la solidaridad y la justicia social, y coherente a la vez con las herramientas de las que hoy disponemos. Para todo ello, se requiere una amplia reflexión que permita replantear sin miedo aspectos variados como pueden ser la propiedad privada, el derecho al uso, los derechos y deberes respecto a los recursos comunes, los parámetros de consumo, los márgenes de confort o las medidas de valoración del éxito, entre otros. Reflexiones de ámbito social que pueden surgir de la necesidad y la urgencia de acción, pero que contradictoriamente requieren también procesos generalmente lentos de consenso social para ser aceptadas. ¿Cómo son, pues, las relaciones establecidas actualmente en el vínculo sociedad-cultura y, concretamente, en el sector audiovisual?

## *El contexto*

-

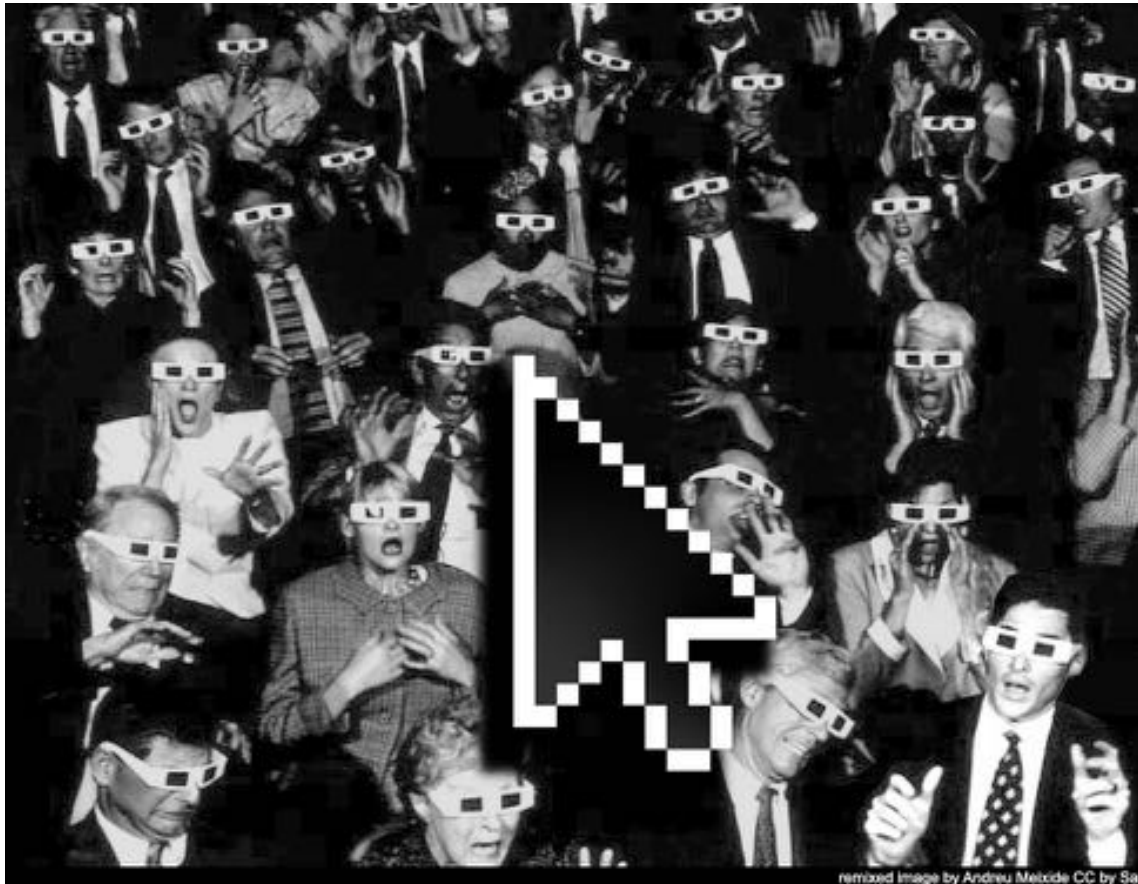
### **Conocer el adentro para imaginar otros afueras**

*Explicación de claves capitalistas consumistas que impregnan la producción audiovisual y por extensión la relación cultura-sociedad.*

No podemos entender el papel que puede jugar la cultura y, concretamente, el audiovisual, en nuestras vidas sin situarlo en cada uno de los contextos determinados en que se desarrolla. El binomio cultura-sociedad se forjó durante el siglo pasado bajo las lógicas de una industria creada en un sistema capitalista más o menos moderado y que se basaban en dos grandes pilares: el valor de los objetos físicos transmisores de cultura (libros, discos, películas...) y el control privativo del acceso a los contenidos (entradas, precios, cuotas...). En este panorama, por lo tanto, figuras legales como el Copyright o la creación de lobbies y monopolios eran herramientas de construcción y preservación de este sistema basado en la oferta y la demanda, la especulación con el acceso y otras leyes de mercado financiero. La cultura necesitaba un objeto o espacio físico para ser transmitida y esto hacía fácil tratarla como una mercancía más, aplicándole criterios y lógicas de cualquier otro producto, como un coche o unas zapatillas deportivas. El cine fue un claro ejemplo. Aquel nuevo arte tecnológico que hace más de cien años vimos nacer de manera más o menos simultánea en diferentes países fue rápidamente apropiado por los americanos (mención especial para Edison), que crearon e implantaron un gran negocio – a veces incluso con prácticas legales – en una sociedad necesitada de alegrías y distracciones. Y no fue de otro modo que aplicando criterios de industrialización fordistas al séptimo arte: eficiencia en los procesos, clasificación en géneros para facilitar la compra, monopolios de control, serialización de trabajos, productos/actores estrella, máximos beneficios con mínimos costes, etc. En otras palabras, no había cultura si no había mercado. Han pasado muchos años de aquel famoso Sistema de Estudios Americanos y, salvo ligeras y casi heroicas excepciones, no hemos superado nunca esta relación cultura-mercado, llegando a interiorizarla de una manera preocupante.

En el siglo pasado, por lo tanto, las lógicas de la relación cultura-sociedad hablaban de distribuciones físicas de objetos transmisores de cultura, de linealidades en los procesos de producción-distribución-exhibición, de control previo acceso al contenido, de regulación especulativa del valor de la cultura (oferta y demanda), etc. Un escenario, además, donde la separación de funciones y los límites de las disciplinas profesionales eran bastante claras: el montador de una película montaba, la productora producía, el gestor cultural gestionaba, etc. Una distribución lineal de vasos comunicantes que raramente intercambiaba sus papeles. Y tampoco lo hacía la sociedad, muy simbólicamente llamada audiencia, que normalmente era la última receptora de la cultura en el formato que fuera y que raramente podía incidir en ella más allá que decidiendo si consumirla o no (a excepción de la cultura popular, mayoritariamente fuera de estas lógicas mercantiles). En definitiva, un sistema aceptado (o asumido) por la sociedad y mantenido en un cierto equilibrio hasta la llegada de Internet. La entrada a la Era Digital es algo más profundo y trascendental de como muchas veces se ha querido presentar, especialmente en entornos de debate donde ridiculizar y criminalizar el uso de Internet se ha utilizado como una clara estrategia para frenar la reflexión y conservar el *statu quo*. Y es profundo porque no se trata de mantener las mismas normas del juego o maquillarlas digitalmente, sino que se trata de explorar normas nuevas. Normas que afectan lógicamente al sector cultural como afectan a la sociedad en todos sus ámbitos. Normas nuevas que derivan de unas lógicas y posibilidades tecnológicas con las que nace Internet y que permiten determinados usos y comportamientos. ¿Y qué pasa si estas lógicas chocan con el modelo creado hasta ahora? ¿Qué pasa si cuestionan la cadena de valor que creíamos única de relación cultura-

mercado? Pues que se genera tensión. Tensión entre los dos mundos, el mundo pre-digital, con sus lógicas puestas en práctica durante las últimas décadas, y el mundo digital, con sus potencialidades.



(1) *El ataque de puntero asesino*

Internet se inventa para generar la posibilidad de comunicar dos nodos separados y poder transmitir información de uno al otro. Compartir está en “el ADN” de Internet, y compartir requiere participación, interacción. Esta obviedad está en la esencia del conflicto porque hace tambalear los dos pilares comentados anteriormente que sustentan la relación cultura-sociedad del siglo XX: el valor de la copia física transmisora de contenido y el control privativo del acceso a éste. Por un lado, los objetos portadores no tienen valor en sí mismos en el momento en que se sustituyen por 1 y 0 y el contenido cultural se desplaza por otros canales sin apenas limitación geográfica. Por otro lado, el control privativo del acceso a los contenidos podría entrar en jaque también si entendiéramos que existe la posibilidad de una réplica infinita, con lo que el coste y el valor especulativo vinculado a la dificultad del acceso se pueden reducir prácticamente a cero. Además, Internet nos acerca a la hasta ahora sólo soñada posibilidad del conocimiento universal compartido y de acceso libre (que no gratuito, siempre se paga a alguien -a las compañías fabricantes de la tecnología y las proveedoras de la conexión, por ejemplo-) y abre la puerta a pensar que podría existir por tanto la posibilidad técnica para desligar el acceso a la cultura, al menos a la digitalizada, de la capacidad adquisitiva de las personas. Casi nada.

El reto de entender y plantear nuevas lógicas derivadas de la red siendo conscientes de sus potencialidades y también de sus fragilidades es mucho más que un reto tecnológico. Como se ha comentado anteriormente, es necesario resignificar la relación cultura y sociedad introduciendo aspectos de valor más allá de los estrictamente económico-

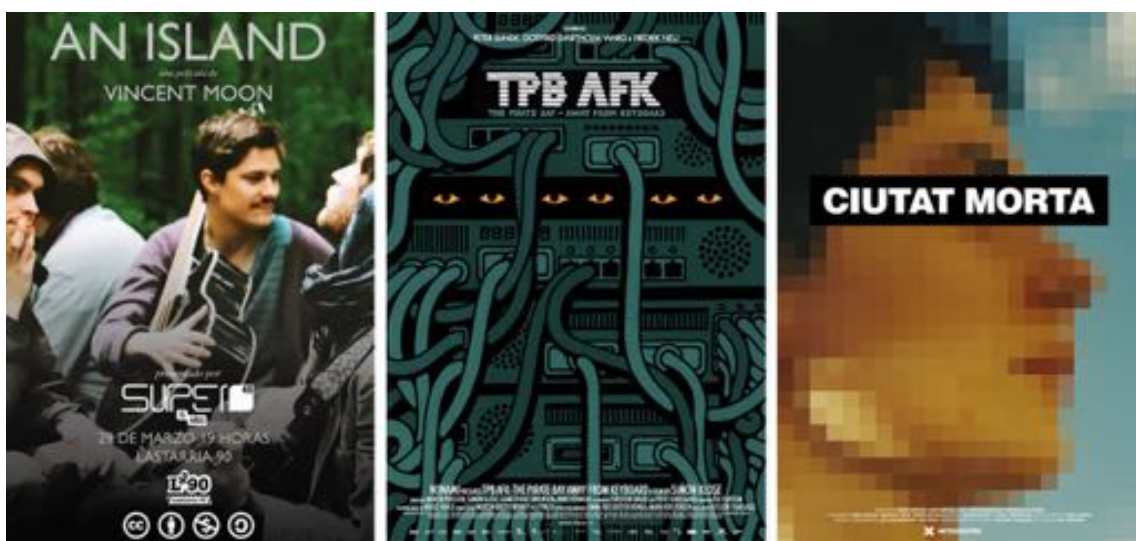
especulativos, como pueden ser el beneficio común, el valor y el retorno social, el sentido crítico, el valor público de los recursos, la transparencia o la corresponsabilidad, entre otros. Hace falta entender las posibilidades y sobretodo construir colectivamente el nuevo escenario donde se puedan resignificar los límites entre las disciplinas o entre profesionales y amateurs, muy diluidos en la lógica digital y a veces inapreciables. Un escenario donde el acceso a las herramientas, especialmente las tecnológicas, deja de ser un elemento limitador debido a la capacidad de crear y compartir en cualquier disciplina, pero que a la vez genera muchas más personas cualificadas que lugares de trabajo (tradicionales) ofrece actualmente la sociedad. Un nuevo escenario en el que se deben identificar los nuevos intermediarios del ámbito digital (generalmente con intereses privados) y exigirles su parcela de responsabilidad en esta readaptación social. Un escenario en el que tenemos que perder el miedo al uso habitual de términos como la confianza, la corresponsabilidad o el compartir y aprender a reducir la demanda asociada al consumo, especialmente aquel que comporta pérdida de recursos. Un escenario, y este sí es evidente en el sector audiovisual, donde la capacidad de conectar y comunicar puede ser infinita y en el que la sociedad no se limite a ser receptora final de obras acabadas. Se abren posibilidades infinitas de relación creadores/sociedad diluyendo, como nunca antes, las barreras que los distanciaban.

### *Lo concreto*

#### **Aprendizajes de lo concreto: cuestionando lo establecido**

*Tres ejemplos de proyectos audiovisuales que proponen otras relaciones con el sistema de la industria predominante*

Pondremos tres ejemplos que conocemos bien por su paso por el festival BccN (que los autores de este texto coordinamos) y que consideramos válidos para ilustrar, desde el territorio del audiovisual, algunos de los anteriores conceptos. Tres ejemplos de resultado “tradicional” en lo que a narrativa y formato se refiere, pero que han explorado de diferentes maneras algunas de las posibilidades anteriormente comentadas que brinda el terreno digital. Tres proyectos con el común denominador de trabajar con licencias libres y que plantean tres ejemplos de relación con la industria predominante y sus canales establecidos: desde ignorarla procurando la autogestión y sostenibilidad propias (*An Island*, 2011), a la voluntad de tener un pie dentro de ella y otro fuera (*TPB AFK The Pirate Bay Away From Keyboard*, 2013), pasando por la utilización estratégica de recursos alternativos a ella para cuestionarla (*Ciutat Morta*, 2013).



(2) Posters de los tres films

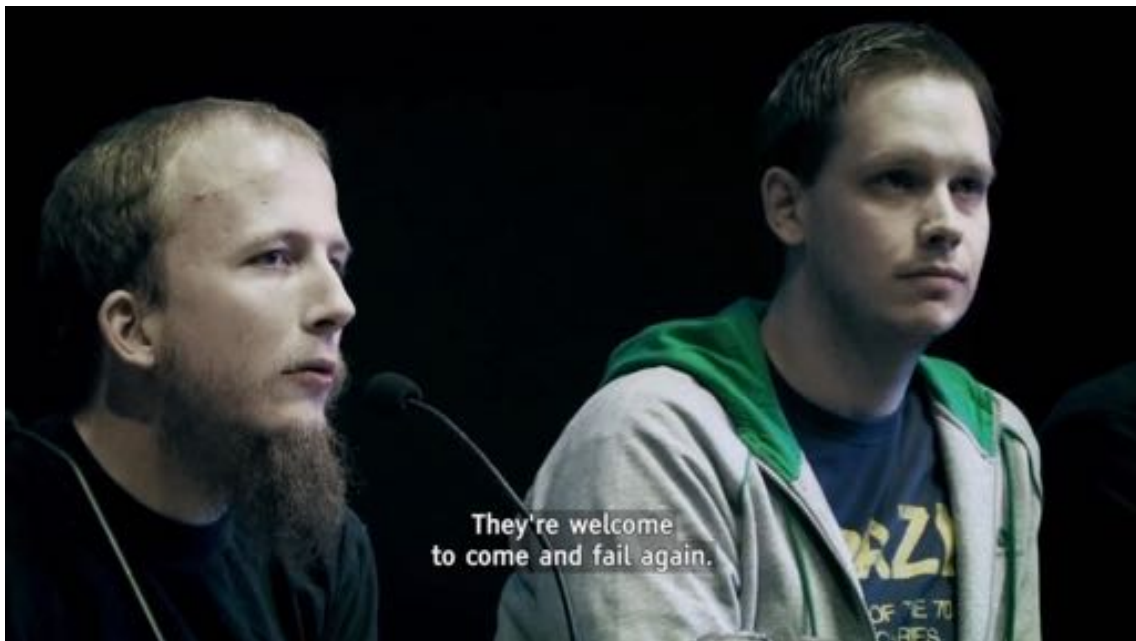
Por un lado, encontramos un proyecto como **An Island** del prolífico director francés Vincent Moon, director que consigue llevar una vida personal y profesional trabajando por y para su comunidad, prácticamente aislado de la industria y de sus criterios de mercado tradicional. Una comunidad creada durante años mediante la disposición en su web y abierta de decenas de clips audiovisuales de músicos callejeros que conoce en sus viajes. Una comunidad acostumbrada a recibir mucho material de calidad y que no duda en dar apoyo económico al director cuando por ejemplo éste plantea realizar un film sobre el grupo de música indie *Efterklang*, donde la banda interpretará su música en la isla danesa abandonada donde crecieron. Vincent Moon realiza el film con una modesta cantidad de unos 7.000 euros y, llegado el momento de distribuir y exhibir la obra, lo hace directamente en su web mediante un sistema al que llama "private-public screening". Éste consiste en la descarga del film por 5 euros si se aceptan tres condiciones: realizar la proyección gratuita para mínimo 5 personas, garantizar un buen equipo de sonido y enviarle una foto del momento de la proyección. El éxito del proyecto no fue conseguir que más de 1100 personas se lo descargasen y lo proyectaran en lugares tan variados como festivales de cine, salas de estar, museos, centros sociales, bares o librerías, sino afianzar y hacer crecer su comunidad digital aún más. Tanto es así que, cuando se propone vender una edición limitada de 5000 DVD exquisitamente manufacturados, sabe que le basta con que un tanto por ciento mínimo de esa amplia comunidad desee poseer el objeto fetiche de 21 euros para ingresar un cantidad elevada de dinero (haced vosotros mismos la multiplicación sin subestimar en absoluto el poder de seducción del objeto fetiche en este mundo virtual en que vivimos). Pero más interesante que la cifra total es saber que esos beneficios son los que le permitieron seguir manteniendo el esquema circular en el que el director sigue viajando y generando nuevo material que comparte mediante la web con una comunidad que lo sigue disfrutando. Sin subvenciones, salas de cine, televisiones, festivales o premios, tan solo un planteamiento vital acorde a unas necesidades y aptitudes profesionales determinadas que la comunidad asume como un recurso valioso a preservar.



(3) Fotograma de *An Island*

Por otro lado, el film **TPB AFK The Pirate Bay Away From Keyboard** del director sueco Simon Klose explora un camino diferente. Ante la posibilidad de grabar durante un año el

juicio que la industria de Hollywood provoca contra los tres creadores del mayor portal de intercambio de material en Internet (The Pirate Bay), el director plantea un sistema de financiación-distribución-exhibición que combine criterios de la industria tradicional con las nuevas posibilidades que abre el terreno digital. Así pues, comienza por identificar dónde está la comunidad que en primer término estará interesada en ver un film como este: en la propia página de descargas. Mediante publicidades en el portal, consigue dar a conocer el proyecto y 50.000 dólares que le permiten estar el año necesario grabando el film. Con la producción ya iniciada, opta a subvenciones públicas del gobierno de su país y a acuerdos con 7 televisiones públicas europeas, alcanzando un presupuesto de más de 200.000 euros. El objetivo fijado por el director era alcanzar visibilidad en un festival de primer nivel, cosa que consiguió en la Berlinale, y el mismo día liberar el film en la propia página The Pirate Bay para su libre visionado y descarga. Previamente, había negociado con los canales de televisión públicos y logrado que aceptaran emitir el film posteriormente a que él lo colgara en Internet, convenciéndolos de que los públicos son aún a día de hoy diferentes y que estar online no tiene por qué restar audiencia a una televisión, sino que puede incluso alimentarla. Tanto es así, que el film siguió siendo programado por otros festivales de primer nivel como Bafici o Hot Docs, que siguieron vendiendo entradas para verlo cuando ya llevaba semanas disponible online, seguramente por el valor de la experiencia o el valor añadido del festival. Esa capacidad de explorar posibilidades desmontando tópicos y temores de la industria tradicional nos parece una valiosa herencia de esta producción (además del propio film en sí). Tópicos y temores especialmente interesantes de desmontar cuando se trata de pensar en el valor del retorno social y la posibilidad de plantear el acceso a la cultura como un derecho y no como una mercancía, planteamiento que se le debería presuponer a toda Institución Pública y a las herramientas que le son propias como las subvenciones o los canales públicos de televisión.



(4) Fotograma de TPF AFK: *The Pirate Bay Away From Keyboard*

Un tercer ejemplo que nos toca más de cerca, y sobre el que seguramente se ha escrito menos de lo que se debería, es el caso de *Ciutat Morta* de la productora Metromuster. Un film que nace del contexto activista por la necesidad de crear una narración propia alternativa a la oficial sobre la corrupción policial en el caso del 4F. Una producción que explora diferentes recursos propios del activismo y la comunicación de guerrilla para penetrar por todas las grietas posibles del muro de lo establecido y colar un mensaje donde, a priori, no se le espera. Al igual que en el film anterior, es interesante observar la estrategia seguida a fin de conseguir la máxima difusión del contenido: llegar a emitirse en

televisión. Pero no se llega ahí con un film de estas características sin “hackear” todo el recorrido previo. Como hemos dicho, este film nace del activismo y la autogestión económica y una campaña de crowdfunding bajo el nombre de *Demuntatge 4F* que recauda algo más de 4.000 euros. Con un primer montaje del film (*4F: ni oblid ni perdó*), se realizan una serie de proyecciones y debates en centros sociales y espacios de autogestión que poco a poco van ampliando la base crítica concedora del caso; pero el reto era llegar más allá de los círculos activistas. Tras realizar una acción consistente en la ocupación de un cine abandonado para proyectar el film, los responsables del proyecto consiguen un primer momento de atención de los medios de comunicación generalistas como prensa y televisiones. Se plantean en ese momento la manera de saltarse la (absurda) condición impuesta por los festivales de no proyectar films anteriormente exhibidos, presentándoles un remontaje del film ya bajo el nombre *Ciutat Morta*. La calidad del trabajo hace que recoja premios y selecciones en multitud de certámenes como el festival de Málaga o Donosti, aumentando así el conocimiento social del film y la expectativa por verlo. Pero a pesar de su exitosa trayectoria, el contenido reivindicativo y molesto para ciertos círculos de poder hacía pensar que su emisión en la televisión pública no sería ni fácil ni inmediata. Hicieron falta diversas campañas de activismo digital secundadas por una amplia base social (en ese punto ya era concedora del caso) para conseguir su emisión en el Canal 33, consiguiendo unas cifras récord de un 20% de cuota de pantalla en Cataluña y una audiencia de 569.900 personas. Se consiguió de ese modo incidir en la agenda mediática, política y social situando de nuevo el caso en el centro del debate.

En resumen, un ejemplo de cuidado de la comunidad tanto física como digital, de coherencia entre forma y función, de calidad cinematográfica y, especialmente, de uso estratégico de las lógicas activistas dentro de la industria tradicional y de sus canales establecidos para utilizarlos en su favor y, de paso, cuestionarlos. Aprendizajes muy valiosos basados en la pérdida del miedo a experimentar que seguro podremos ampliar en el estudio y participación en sus siguientes proyectos como *Tarajal: desmontando la frontera sur* o *Idrissa: crónica de una muerte cualquiera*.



(5) Fotograma de *Ciutat Morta*

Cualquiera de los tres proyectos propone cambios respecto a la manera “convencional” de funcionar. Cambios promovidos por la convicción, el placer o la necesidad pero, en cualquier caso, cambios que cuestan esfuerzos y los esfuerzos, generalmente, son incómodos y, por tanto, antinaturales para el ser humano. Intentar participar en una sociedad con otros valores fuera de los predominantes en el sistema feroz en que vivimos es una lucha dolorosa. La redistribución, descentralización o el beneficio común no están a la agenda de la minoría que tenía (y tiene, por ahora) la capacidad de dirigir la sala de control del sistema-máquina en que vivimos. Pero el esfuerzo y la oportunidad de entender y desarrollar las potencialidades de una tecnología disruptiva como la digital en un contexto como el actual tiene que ser colectivo y participado, y nunca privatizado o capitalizado por unos pocos, sean quienes sean. Este era el valor que tenía la irrupción de Internet en nuestras vidas hace unos años y debería ser aún el valor que conservara.

*Lo público*

-

**Además del adentro y el afuera existe el arriba y abajo.  
Construir nuevos parámetros de valor siguiendo a Coco**

*Sobre las cláusulas sociales, el Balance Social y el papel de lo público*

En el siguiente apartado desarrollaremos algunas de las reflexiones surgidas en el marco del festival BccN 2016, un espacio en el que desde hace ya siete años intentamos estar atentos a todas esas grietas que poco a poco se van abriendo en el sistema de la copia física y el control privativo de acceso.

En absoluto se trata de proponer un modelo cerrado, se trata más bien de abrir preguntas, de apuntar hacia donde consideramos que tendrían que ir las reflexiones. Estamos apenas balbuceando este nuevo lenguaje del mundo digital, y en el caso del audiovisual, de la replicabilidad infinita y acceso libre a las obras.

El jueves 12 de mayo de 2016 se convocó, en el marco del #Bccn2016, a una mesa redonda titulada *¿Cómo cuantificar el retorno social del cine y el audiovisual?* en el Palau de la Virreina, sede de l'ICUB, con el siguiente el texto de convocatoria:

*"La era digital y el cambio de paradigma que plantea la digitalización de la cultura hace que, en la actualidad, se puedan proponer nuevas relaciones cultura-sociedad más allá de aquellas establecidas en la era pre-digital, dominadas principalmente por lógicas de mercado y basadas en el valor de la copia física transmisora de cultura y el control especulativo del acceso a ella.*

*Actualmente se abren escenarios innovadores de relación y sostenibilidad del modelo audiovisual basados, por ejemplo, en criterios de acceso a la cultura como derecho, desligándolos de su capacidad económica. Pero ¿cuáles son, en concreto, estos criterios? ¿Cómo generar nuevas relaciones de valor para el cine y el audiovisual más allá del mercado? ¿Cómo identificar y medir el retorno social del audiovisual? ¿Qué beneficios pueden encontrar las productoras e iniciativas del cine y el audiovisual en medir su retorno social? ¿Qué pueden hacer las administraciones públicas para contribuir a generar modelos sostenibles con criterios de redistribución y beneficio común?"*



*En la siguiente jornada participaron:*

*XES – Balance social. Rubén Suriñach*

*El Balance social es una herramienta concebida por la «Xarxa d'economia solidària» que complementa el balance económico de las memorias anuales y que incluye indicadores que miden la democracia, la igualdad, el compromiso ambiental y social, así como la calidad laboral y profesional de las organizaciones.*

*Metromuster. Xavier Artigas*

*Productora independiente cuyo objetivo es conseguir recursos para proyectos de carácter no comercial y empoderadores de comunidades en lucha trabajando desde lógicas que promuevan la cultura libre.*

*Productora Playtime. Marta Andreu*

*Productora creada en Barcelona y focalizada en la producción de documentales de creación joven y de directores habituados a la co-producción y al trabajo con televisiones públicas.*

*Goteo. Mercè Moreno*

*Plataforma que facilita el Matchfunding, sistema público-privado de financiación colectiva en el que las instituciones públicas co-financian como iguales proyectos con comunidad propia.*

*Ajuntament de Barcelona. ICUB. Daniel Granados*

*Coordinador Ejecutivo del plan de Culturas del Ayuntamiento de Barcelona.*



*(6) Mesa redonda "El retorno social del audiovisual" en el BccN Barcelona CC Film Festival 2016*

La propuesta tenía un doble objetivo y por esta razón se ubicó la charla en instalaciones municipales. Se pretendía, por un lado, recoger el sentir de la administración municipal hacia este concepto y, por otro, empezar a sondear y analizar prácticas concretas que, como el 'Balance Social' de la Xarxa de Economía Solidaria Cataluña o el 'matchfunding' propuesto por Goteo, puedan abrir nuevos caminos en los modelos de la financiación

pública. Se invitó también a dos empresas audiovisuales (Playtime y Metromuster) para ver cómo perciben este concepto las personas que están desarrollando y ensayando prácticas distintas a las tradicionales en la producción audiovisual.

Tras la constatación de que el Retorno Social es un concepto que está en boca de todos (aquí dos artículos de prensa hablando sobre los grandes festivales de la ciudad de Barcelona y su retorno social -ver artículo1 y artículo2-), intentaremos articular un poco más la propuesta surgida en la charla. Tomamos como base el trabajo que se ha realizado durante años desde la Xarxa d'Economia Solidaria de Catalunya y, en concreto, del Balance Social como propuesta superadora del SROI (el Balance del Bien Común) u otros intentos de auditoría social.

Más allá de la posible implementación de cláusulas sociales en la contratación pública que en los últimos meses se han publicado desde el Ayuntamiento de Barcelona, nos parece que el camino abierto por el Balance Social a la hora de intentar auditar socialmente los proyectos socio-económicos que cooperativas, asociaciones y fundaciones desarrollan en el marco de la Economía Social y Solidaria (ESS) fue la aportación más interesante a partir de la cual poder comenzar a construir un consenso.

De los setenta indicadores con los que trabaja el Balance Social de la XES, destacaríamos, a la hora de evaluar aquellos proyectos que aspiren a recibir financiación pública, los siguientes:

- **Política de lucro:** se valoraría positivamente que sea sin ánimo de lucro o que exija límites a la posibilidad lucrativa.
- **Política de circulación y distribución:** se valoraría positivamente liberar los productos y brutos una vez recuperada la inversión. Trabajar con licencias abiertas.
- **Política de participación/co-producción:** se valoraría positivamente la participación tanto en el funcionamiento de la empresa como en la producción del producto final.
- **Política de distribución interna:** se valorarían positivamente unas diferencias salariales reducidas.
- **Política de proveedores o subcontrataciones:** se valoraría positivamente trabajar con proveedores de la ESS
- **Política de calidad laboral:** se valoraría positivamente la implementación de mecanismos de evaluación contrastables.
- **Política de transparencia económica:** accesibilidad de los presupuestos y cuentas de resultados.

Todo esto sin olvidar los criterios artísticos, técnicos y de viabilidad económica de los proyectos. Además, cabe destacar la intuición de que la mayoría de las personas que se dedican o intentan dedicar profesionalmente al audiovisual están actualmente fuera de las lógicas de esa "industria cultural" fraguada unas décadas atrás y descrita en el anterior apartado. Y esto, la posibilidad que sea más gente la excluida por los métodos tradicionales que los incluidos, debería ser motor de cambio. Un cambio que sirva para perder el miedo a la construcción de nuevos parámetros de calidad, o de nuevos estándares o nuevas concepciones del éxito y fracaso, aspectos generalmente heredados sin cuestionar por el planteamiento comercial-tradicional (en términos de audiencia, por ejemplo, seguimos midiendo el éxito en términos cuantitativos y no cualitativos).

Esta reflexión está acotada a aquellas producciones y proyectos que pretenden trabajar con el dinero de todos, es decir con las subvenciones públicas, que en el caso del audiovisual son una gran mayoría. Y no es cuestión de crear mundos paralelos donde haya que decidir o trabajar con criterios públicos o con criterios de mercado privado, pero sin duda discernir el papel de lo público en iniciativas de mercado es una tarea tan imprescindible como ardua aún por hacer.

## *La conclusión*

-

### **Del miedo al dedo en la espalda a la confianza en los cercanos**

El revuelo que generan todas estas cuestiones es considerable. Los gestores del desastre socio-económico en que vivimos están más atemorizados de lo que parece. Se refugian en sus despachos de muebles elegantes, sus líneas de crédito con los bancos, sus cuellos blancos y sus corbatas, en asociaciones sectoriales en defensa de un privilegio que simplemente dejó de existir hace ya tiempo, con el nacimiento de Internet.

Son los mismos que nos asaltan con sus gritos de "la bolsa o la vida": piratas, delincuentes, hackers, son sus acusaciones más comunes. Es comprensible, transitar un terreno desconocido siempre da miedo. No tener un modelo claro de cadena de valor, moverse entre la incertidumbre del cambio y la provocación de algunos de los proyectos que hemos explicado antes hace que se tambaleen sus principios morales. Sin embargo, la necesidad de transformación nos apremia. Por suerte, cada vez hay más gente que ha perdido el miedo y se lanza a la experimentación abierta, en busca de ese gesto radical que, por su potencia simbólica, consiga de un codazo desviar la presión de nuestra espalda y recuperar la vida sin perder la bolsa por el camino.

Tenemos, sin embargo, la obligación de estar atentos y separar el gesto de la gesticulación, eludir caminos ya transitados, quebrantar la falsa separación entre lo que parece una diferencia de contenidos y el modelo socio económico que en realidad les subyace. No se trata de contraponer el audiovisual de industria al amateur o militante, ni tan sólo de abrir nuevos sectores que puedan complementar lo público y lo privado, el mercado y el estado. El reto es mucho más bestia, desde nuestro punto de vista, y el audiovisual tiene muchos números para ser uno de los terrenos de innovación en ese sentido, pues generar nuevos criterios de valor significa experimentar en el marco de nuevos modelos socio-económicos.

Barcelona, Enero 2017

**[1]** Fernando Paniagua y Andreu Meixide son miembros de **Panorama180**, asociación que trabaja en el cruce del audiovisual y la filosofía de la cultura libre y el procomún mediante iniciativas como el BccN Barcelona Creative Commons Film Festival o la coordinación de CCWorld Red de Comunes Audiovisuales. [www.panorama180.org](http://www.panorama180.org)

#### **Licencia de texto e imágenes**

Texto bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 3.0 España (CC BY-SA 3.0 ES).

(1) Imagen Remezcla de Andreu Meixide (CC BY-SA).

(2) (3) (4) (5) pósters y fotogramas de los Films (CC BY-SA-NC).

(5) Fotografía de Inti Gallardo (CC BY-SA)