



Seminario 2

Los próximos 5 años, los próximos 20 años

Docentes: Mariana Fossatti, Jorge Gemetto

CLASE 3

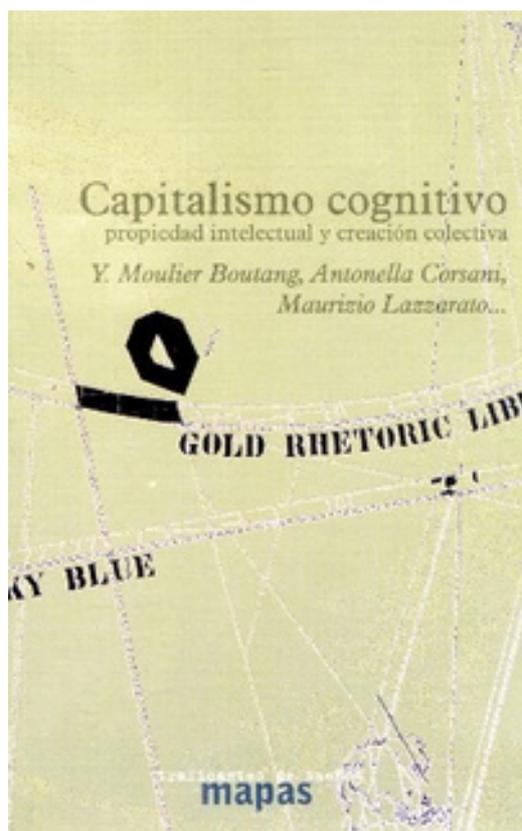
Políticas públicas culturales: construyendo bienes comunes

Políticas culturales en el marco del capitalismo cognitivo

“**Capitalismo cognitivo**” es un concepto desarrollado hace aproximadamente 15 años por un grupo de investigadores franceses e italianos¹ para describir la fase actual del capitalismo, en la cual el trabajo cognitivo y la privatización del conocimiento cobran especial relevancia para la acumulación capitalista.

¹ Entre otros, Antonella Corsani, Carlo Vercellone, Maurizio Lazzarato y Yann Moulier-Boutang.

El concepto de capitalismo cognitivo cuestiona la noción dominante de “sociedad del conocimiento”, dado que esta tiende meramente a señalar el conocimiento como herramienta de desarrollo económico, ocultando las luchas políticas presentes en el capitalismo post-industrial, donde los bienes comunes de conocimiento son crecientemente expropiados por la clase capitalista y el trabajo cognitivo es crecientemente explotado.



En el campo de la cultura, una de las manifestaciones del capitalismo cognitivo es la tendencia a incorporar al mercado y volcar al sistema de circulación capitalista, un conjunto de prácticas y de expresiones culturales que antes estaban fuera del intercambio mercantil.

Esta tendencia está impulsada por grandes empresas, con sus respectivos modelos de negocio, y por paradigmas de políticas públicas culturales que buscan potenciar el proceso. Nos referimos a los **paradigmas de las industrias culturales y del emprendedurismo en cultura**. Estos enfoques surgieron originalmente en Europa y Estados Unidos en los años 80, y desde entonces fueron trasladados con mayor o menor éxito a todo el mundo, expresándose en fenómenos como los polos de industrias creativas,

las cuentas satélite en cultura, las incubadoras de empresas culturales, los barrios de las artes, los programas de turismo cultural, los créditos a emprendedores culturales, las conferencias sobre la “economía naranja”, las ciudades creativas, las leyes de mecenazgo privado, etc.

Al considerarse que la cultura es esencialmente un sector de la economía a dinamizar, y que las expresiones culturales son esencialmente bienes y servicios a monetizar, estos enfoques impulsan a los países a competir en el mercado global y a convertirse en exportadores de cultura. El sector cultural, se dice, tiene la ventaja de estar basado en el talento humano y la imaginación, sin requerir grandes infraestructuras ni costosos medios de producción. Mientras que no todos los países pueden producir microchips, ¿qué país no produce cultura? La política cultural se convierte entonces en política de fomento industrial y

se desarrollan instrumentos que tienen que ver con el aumento de la productividad y la competitividad. Las personas que trabajan en la cultura son impulsadas o bien a convertirse en agentes empresariales (“emprendedores”, “startups”) a quienes se provee de capacitación y de crédito, o bien a conseguir *partners* en el sector de la responsabilidad social empresarial a través de programas de mecenazgo privado, los cuales tras una fachada de filantropía de las grandes empresas, terminan siendo financiados casi en su totalidad por el Estado a través de exoneraciones impositivas, dejando los criterios de selección de financiamiento público de proyectos culturales en manos de los privados.²

En el paradigma de las industrias culturales, la propiedad intelectual, y el derecho de autor en particular, pasa al centro de la escena. Se instala en foros internacionales y administraciones públicas la idea de que todos los países pueden obtener ventajas de los mercados de la propiedad intelectual. Esto a pesar de que, según datos del Banco Mundial, sólo un puñado de países obtiene ventajas de estos mercados.³ Lo hacen a través de superávits extraordinarios que paga el resto del mundo. Los países superavitarios son Estados Unidos, Japón, Reino Unido, Francia y Suecia. Más de la mitad de ese superávit corresponde a Estados Unidos. El resto de los países son importadores netos de propiedad intelectual, es decir, pagan más de lo que cobran por el uso de bienes intangibles, entre ellos, los culturales. Sin embargo, en lugar de apuntar a políticas que flexibilicen las restricciones y disminuyan la salida de divisas, el paradigma de las industrias culturales promueve en nuestros países un fuerte control sobre la circulación de las obras y la criminalización de todos los usos “no autorizados”, con el argumento de que sólo así se puede proteger a una industria incipiente. Todo ello a pesar de que los principales casos históricos de saltos en el desarrollo (Estados Unidos a fines del siglo XIX, Japón a mediados del siglo XX, Corea y China en las últimas décadas) se basaron en políticas flexibles de propiedad intelectual que facilitaron la copia y la absorción de materiales culturales, conocimientos y tecnologías. Recién luego de alcanzado el pleno desarrollo, Estados

² Es habitual que se mencionen algunas experiencias “exitosas” de programas de mecenazgo, como la ley Rouanet de Brasil, que en palabras del ex Ministro de Cultura Juca Ferreira, “no es buena porque genera concentración y porque casi el 90% del dinero se queda en la región Sudeste, el 80% en Río y São Paulo, y dentro de esas ciudades beneficia siempre a los mismos. Quien define cómo usar ese dinero, que es público, fruto 100% de renuncia fiscal, son los departamentos de marketing de las empresas. Y los proyectos que eligen son aquellos que benefician a la imagen de la empresa y a los artistas que menos necesidades tienen, lo que supone un refuerzo de la desigualdad. Y además casi el 100% del dinero es público, un dinero público que se decide con criterios privados... Si el dinero es público, no es mecenazgo.” Esto explicaba Juca cuando aún estaba al frente del Ministerio de Cultura en la siguiente entrevista:

http://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/03/cultura/1430679567_100918.html

³ Una elaboración elocuente de los datos del Banco Mundial puede consultarse en el blog Psicofonías: http://www.psicobyte.com/articulo/el_pecio_de_la_propiedad_intelectual

Unidos y Japón cambiaron sus políticas y pasaron a exigir al resto del mundo que “respete” su propiedad intelectual. En definitiva, mientras que las marcas y las patentes son las herramientas de propiedad intelectual principales en otras industrias, en la industria cultural la herramienta estrella para la privatización de los bienes comunes y para la acumulación de capital es el derecho de autor. Las políticas sobre derecho de autor funcionan como una ideología, encubriendo la desigualdad de poder y careciendo de sustento empírico.

El enfoque de la industria cultural suele resultar atractivo porque parece tomar en cuenta la economía: nos propone que exista un grupo de profesionales, emprendedores y trabajadores que puedan “vivir de la cultura”. Aunque en un primer momento sacrifiquemos bienestar al marginar a los actores no empresariales y al restringir la circulación abierta y gratuita de la cultura, estaríamos ganando en desarrollo económico. Ese desarrollo sectorial más tarde se derramaría en forma de bienestar general: se comercializarían más películas, más libros, más música; se venderían más tickets a presentaciones y conciertos; estos sectores generarían más empleo, supuestamente más estable y de mejor calidad, en ramas creativas y de alto valor agregado. Si medimos el desarrollo y el bienestar en términos de PBI, puede que hasta este enfoque sea razonable, ya que permite ver a la cultura como un sector generador de valor, en lugar de como un área de gasto social. Hay quienes opinan que un gasto estatal elevado puede volverse insostenible, y promueven por esta razón la empresarialización de los trabajadores culturales, lo cual en teoría brindaría más autonomía a los trabajadores, más opciones a los consumidores, y bajaría el gasto público.

Pero este enfoque no carece de contradicciones, ya que si no hay apoyo estatal a la producción y consumo cultural, ni hay disponibilidad de cultura gratuita o asequible, sólo quienes tengan el dinero suficiente para comprar los productos culturales podrán disfrutarlos. Por supuesto, buena parte de la población no tendrá el dinero suficiente para acceder a los bienes culturales, al menos de manera “legal”. De ahí que este modelo requiere constantes parches a través de compras estatales que aseguren la supervivencia de la misma industria que niega acceso a sus productos a costos razonables y que espera que se reprima el acceso informal más barato o gratuito. En la práctica, la propuesta de esta industria, en contradicción con la idea original de que el mercado todo lo resuelve, es que el Estado les compre o pague licencias a ellos mismos para proveer acceso a través de escuelas, bibliotecas, etc. En síntesis, que el Estado abandone el gasto “superfluo” en fondos, premios y fomento local, y transfiera ese gasto a un sector empresarial que, en los hechos, está tremendamente concentrado en unas pocas empresas proveedoras de servicios y contenidos.

El investigador y agitador cultural español Jaron Rowan hace una dura crítica a este enfoque de empresarialización de la cultura. En su libro "[Emprendizajes en cultura](#)", muestra cómo las políticas públicas de empresarialización de las últimas décadas no han generado los efectos esperados. El reemplazo de instrumentos de ayuda a la cultura y de protección social por instrumentos de crédito y capacitación empresarial, en un sector mayormente compuesto por agentes y colectivos orientados por fines no empresariales, ha tendido a precarizar el trabajo cultural y a debilitar el tejido comunitario de la cultura.

Lo central de este proceso es que la cultura pasa de estar mediada por las tensiones propias de su campo a estar mediada por relaciones de intercambio mercantil. La cultura se transforma en un recurso a ser explotado. Áreas enteras de la experiencia social y cultural que se encontraban fuera del mercado (fiestas populares, patrimonio arqueológico, música popular, elementos de la cultura urbana, etc) son introducidas para participar del proceso de valorización del capital. Para ello, deben ser apropiables por alguien y se debe excluir al resto. Esta transición para algunos teóricos es comparable con el fenómeno de la acumulación primitiva que tuvo lugar desde el siglo XV a través del cercamiento de las tierras comunales en Europa y en el resto del mundo. Así, autores como James Boyle afirman que estamos ante un segundo movimiento de cercamiento. En este caso, el objeto de la expropiación son los bienes comunes inmateriales.⁴ Esa apropiación de grandes masas de conocimiento les permite a unas pocas empresas obtener rentas extraordinarias por derechos de acceso y también les permite evitar que otros usen ese conocimiento de manera productiva.

Como vimos en las clases anteriores, la denuncia de este movimiento de cercamientos privados sobre la cultura es una de las tareas del activismo por una cultura libre, con el fin de proteger los derechos de acceso y participación cultural. Sin embargo, esta perspectiva crítica es a menudo atacada por voces conservadoras que afirman que este activismo es promovido por las grandes empresas de internet (principalmente Google), cuyo modelo de negocios consiste en derribar las barreras de acceso a los contenidos para explotarlos sin compensar a los titulares de derechos. Pero como veremos a continuación, la industria cultural clásica y la industria tecnológica están construyendo un nuevo paradigma en el que pueden alcanzar ciertos acuerdos, sin que necesariamente estén disminuyendo los cercamientos de la cultura.

⁴ Ver "El segundo movimiento de cercamiento y la construcción del dominio público", publicado por James Boyle en 2003. Disponible en: <http://www.arielvercelli.org/documentos/E2MDCYLCCDDP-BOYLE.pdf>

Internet, las industrias culturales y los “nuevos modelos de negocio”

Internet irrumpió en la escena cultural global de forma inesperada, de la mano de comunidades online de usuarios auto-organizados a través del intercambio entre pares en redes P2P, y a partir de emprendimientos experimentales (hoy desaparecidos o amenazados) que se desarrollaron en los bordes de la legalidad, como Napster, Megaupload, The Pirate Bay o Grooveshark. Esto generó tres cosas: 1) la ampliación del acceso y disfrute cultural (al menos para la población conectada a Internet de banda ancha); 2) violentas reacciones de la industria cultural tradicional, y; 3) el reacomodamiento de dicha industria a través de los así llamados “nuevos modelos de negocio”.

El escenario ha evolucionado y ya no es el mismo que en los 90 o que en la primera década de este siglo. En los últimos quince años quedó claro que [no hubo un apocalipsis digital de la cultura](#) en su conjunto, ni de las empresas, ni del trabajo cultural. Si bien por muchos años se ha temido que el acceso digital a los contenidos afectara las ganancias de los titulares de derechos de autor, las industrias culturales y tecnológicas se han acercado entre sí, han sellado alianzas [y están imponiendo su visión de los “nuevos modelos de negocio”](#). El razonamiento es: la mejor lucha contra la piratería es el acceso legal; no hace falta un Grooveshark cuando existe Spotify, y no es necesaria la red de torrents cuando existe Netflix. Parecería que se llegó al fin de la discusión, y que la industria tradicional se adaptó abriendo paso a los innovadores, de forma segura y respetuosa para los creadores y para beneplácito de los consumidores.



¿Pero es realmente el fin de la historia? Al menos tres preguntas son necesarias para cuestionar esta aparentemente sencilla solución:

1) ¿Cómo son actualmente esos “nuevos modelos de negocio” de Internet?

Mientras que en los años 90 y primeros años 2000 las industrias culturales desarrollaron estrategias de precios exorbitantes para contenidos que se podían conseguir gratuitamente en las redes de pares, en los últimos años ciertas “industrias de contenidos” (desde la música a la prensa) se han ido dando cuenta de que no pueden exagerar las restricciones de acceso, porque siempre puede llegar un competidor informal a ofrecer “todo gratis” e “ilimitado”, o casi. Así, han surgido nuevas plataformas, como Netflix y Spotify, que mejoran la ecuación precio-acceso. ¿Pero cómo se sustenta económicamente esta baja de las barreras al acceso digital legal? Como se dice habitualmente, cuando no pagamos por el producto, el producto somos nosotros. Tanto en los servicios online enteramente gratuitos, como en aquellos que nos ofrecen acceso a cambio de una tarifa plana o cobran un pequeño precio a cambio de cierto “plus”, en realidad son los datos personales de los usuarios lo que se está explotando. Cada interacción con el contenido y con otros usuarios, cada clic y cada visualización son monitoreados y analizados con el fin de ser explotados por las empresas y sus socios comerciales (por ejemplo, a través de la venta de publicidad segmentada), lo cual lleva, directa o indirectamente, a facilitar la vigilancia de las comunicaciones. De hecho, podría decirse que **la vigilancia es el nuevo modelo de negocios**.

2) ¿Resuelven estos “nuevos modelos de negocio” las dificultades para disfrutar de un pleno derecho a la cultura?

La industria parece haber resuelto los choques entre las viejas y nuevas prácticas del negocio “escuchando a los consumidores” y aceptando sus pedidos: formas instantáneas y cómodas de acceso gratuito o a un costo monetario razonable. A través de distintos servicios en “la nube”, las empresas brindan acceso, descartando que sea necesario para los usuarios poseer los materiales que consumen. En Spotify, por ejemplo, nos dedicamos a organizar colecciones musicales que no nos pertenecen, ni individual, ni colectivamente. Compartirlas con alguien fuera de la plataforma no está permitido. Traer a la colección obras que no están dentro de su catálogo, no está permitido. Remezclar la música y compartir nuevas versiones, tampoco está permitido. Esta prohibición está reasegurada por medidas técnicas de restricción (DRM) que bloquean las funciones habituales de los dispositivos

digitales y vigilan el comportamiento de los usuarios, con el fin de evitar que estos gestionen los contenidos con libertad. En otras plataformas más laxas como YouTube, existe cierta libertad para compartir y remixar materiales, hasta que el dueño del copyright decida lo contrario. En definitiva, estas plataformas ofrecen hoy formas de acceso que son mucho más cómodas que las vías legales de consumo de materiales en internet de hace algunos años, pero no están dispuestas a generar vías reales de participación cultural, porque para habilitar estas formas tendrían que resignar buena parte del control que hoy ejercen.

3) ¿Qué nuevos problemas generan estos “nuevos modelos”?

En el marco de estos “nuevos modelos de negocio” obtenemos un acceso controlado y monitoreado a los contenidos culturales. Y esto genera nuevos problemas en torno a la privacidad y la libertad de expresión. Quizás pocas cosas son tan sensibles como los datos de consumos culturales. Las preferencias intelectuales de una persona hablan de sus costumbres, su ideología, su entorno social y su comportamiento. La responsabilidad de las grandes plataformas de contenido respecto del uso de los datos personales es hoy un campo de batalla en el que no podemos permanecer indiferentes. Por algo, los activistas por el acceso a la cultura también somos, en paralelo, críticos de las prácticas empresariales que invaden la intimidad y propician la vigilancia indiscriminada.

Es evidente que en muchas áreas de actividad, particularmente en la cultura y el entretenimiento, el [“business as usual”](#) se transformó con el impacto de internet. Como testigo de ese cambio, tenemos las dos versiones del influyente “Manifiesto Cluetrain”: [la primera](#), de 1999, con una visión en buena medida utópica sobre una internet abierta y distribuida, y [la segunda](#), de 2015, denunciando la desviación hacia lo que sus autores, Doc Searls y David Weinberger, llaman un “Guantánamo de la Red” y que refleja los cambios propiciados por estos “nuevos modelos de negocio”.

Las políticas públicas y la gestión de lo común

Repasando, hasta el momento vimos que, dentro del capitalismo cognitivo, el paradigma dominante de la cultura es el de las industrias culturales. Este paradigma de las industrias culturales viene de la mano de un discurso, de un tipo de actores que encabezan el proceso, y de un conjunto de regulaciones y políticas públicas.

Pero no debemos pensar que hay un único paradigma, o una única fórmula posible. Estos modelos industriales de la cultura, ya sea en su versión más noventosa o en su versión de “nuevos modelos de negocio”, no han logrado por el momento eliminar la diversidad de pequeños agentes culturales que trabajan en red y que buscan otros modelos creativos y solidarios para enfrentar la precariedad y generar alternativas. La pregunta que debemos hacernos hacia el futuro es: ¿cómo se podría promover otro tipo de economía asociada a la cultura?

Se han propuesto los conceptos de “**economía social de la cultura**” y de “**economía social del conocimiento**” como alternativas que en lugar de hacer énfasis en la empresarialización y la propiedad intelectual, permiten el fomento de una cultura libre.



El concepto de economía social de la cultura fue planteado en 2011 por Pablo Ortellado en un artículo titulado “[A economia criativa e a economia social da cultura](#)”, para describir las políticas culturales llevadas a cabo en Brasil durante las gestiones de Gilberto Gil y Juca Ferreira a cargo del Ministerio de Cultura. La noción de economía social del conocimiento fue utilizada en el contexto del rediseño de las leyes y políticas de propiedad intelectual llevado adelante en Ecuador, en particular a través del proyecto de investigación [Buen Conocer / Flok Society](#) y en la redacción del [Código Orgánico de la Economía Social del Conocimiento](#).

Brasil, y en especial las gestiones de [Gilberto Gil](#) y de [Juca Ferreira](#) en el área de cultura, han sido desde hace más de una década importantes referentes internacionales en lo que se refiere al establecimiento de políticas públicas para una cultura libre. Desde el comienzo de la gestión de Gilberto Gil, a partir de 2003, Brasil impulsó fuertemente el desarrollo de

software libre; lanzó la política de Puntos de Cultura que estimuló la diversidad cultural y promovió la cultura digital; trabajó en la reforma de los derechos de autor para hacerlos menos restrictivos; promovió la creación de políticas públicas con participación de la ciudadanía; y dio un fuerte apoyo a las prácticas colaborativas y al tejido de redes culturales.

Entre 2011 y 2014 se produjo en Brasil un traspie en los avances mencionados, con gestiones que cambiaron el rumbo democratizador y optaron por enfoques más ligados al sector corporativo. Sin embargo, a comienzos de 2015 Juca Ferreira volvió a ser ministro de Cultura, dedicándose desde el primer día a retomar y profundizar las políticas públicas culturales previamente desarrolladas, promoviendo además nuevas políticas que buscaron estimular la diversidad, el acceso y la función social de la producción creativa. A pesar de que estas políticas se han visto drásticamente interrumpidas después del golpe de Estado de 2016 que usurpó el gobierno brasileño, vale la pena volver la mirada a algunas de las primeras medidas y acciones del Ministerio de Cultura de Brasil al inicio de la segunda gestión de Juca:

1. Puntos de Cultura

Una de las medidas más importantes es la expansión de los Puntos de Cultura, en el marco de la [Política Nacional de Cultura Viva](#), para alcanzar el objetivo de llevar los Puntos de Cultura de 3.500 actuales hasta un total de 15.000. Los Puntos de Cultura son espacios e iniciativas culturales apoyadas por el gobierno (a través de dinero y de infraestructura) que se encuentran diseminados en todo el territorio y en especial en las comunidades más vulnerables. Los apoyos estaban dirigidos a manifestaciones culturales de todo tipo, evitando restringirlos únicamente a las manifestaciones de “alta cultura”. Además, se desburocrataron los procesos de otorgamiento y de rendición de cuentas, eliminando requisitos que antes limitaban el acceso a las ayudas y permitiendo la auto-declaración como Punto de Cultura por parte de las entidades y colectivos culturales.

2. Fondos para medios libres

Otra medida importante fue el lanzamiento de [nuevas convocatorias a fondos nacionales](#) para medios y contenidos culturales con licencias libres, además de fondos para la cultura indígena y para el establecimiento de redes culturales. Las bases de los fondos incluyen, además, interesantes [definiciones acerca de lo que es un medio libre](#).

3. Apoyo a políticas para una internet libre, favorables a la libertad de expresión y la diversidad cultural

En mayo 2015 el Ministerio de Cultura de Brasil anunció que iniciaría acciones judiciales contra Facebook por atentar contra la libertad de expresión y la diversidad cultural, luego de que la red social censuró la foto de una pareja de indios brasileños, debido a sus políticas de censura de imágenes de personas desnudas. Juca Ferreira alegó, acertadamente, que la política de Facebook atenta contra la [Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales](#). “Nosotros no estamos obligados a importar la moral estadounidense (...) Ellos están agrediendo la soberanía brasileña y también a los pueblos indígenas, que van a tener que vestirse como no indios para aparecer en Facebook... Eso es un tipo de etnocidio simbólico”.⁵ Juca planteó además la intención de llevar el tema a los foros internacionales para buscar que exista una regulación más democrática de Internet, en la que se limite el poder que hoy en día tienen las grandes corporaciones como Facebook.⁶

4. Reforma de la ley de derechos de autor

Uno de los anuncios de Juca al asumir su gestión al frente del Ministerio de Cultura fue el de reactivar la reforma de la ley de derechos de autor,⁷ sobre la cual ya había trabajado en 2010, para alcanzar un doble objetivo: a) garantizar un mayor control de la sociedad sobre los fondos que cobra la entidad recaudadora de derechos de autor ECAD, y b) eliminar las restricciones excesivas para un mayor acceso e intercambio de cultura en la era digital. Con la llegada de un régimen conservador al poder, la posibilidad de una reforma progresista y socializante del derecho de autor parece frenada.

⁵ Recomendamos leer la entrevista completa a Juca Ferreira publicada el 3 de mayo de 2015 en: http://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/03/cultura/1430679567_100918.html

⁶ Estas acciones de Juca contra Facebook fueron especialmente importantes dado que ocurrieron una semana después de que la presidenta brasileña Dilma Rousseff anunciara un polémico acuerdo con Facebook para brindar el servicio Free Basics / Internet.org, el cual viola flagrantemente la neutralidad de la red y atenta contra los derechos estipulados en el [Marco Civil de Internet](#).

⁷ En esta nota pueden leerse algunas declaraciones de Juca acerca de este proyecto: <http://www2.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/tag/reforma-da-lei-do-direito-autoral/>

5. Vale Cultura

Juca había anunciado el restablecimiento de las negociaciones para la implementación más amplia posible del Vale Cultura,⁸ la tarjeta de consumo cultural diseñada para subsidiar el acceso a la cultura de los trabajadores y de los sectores de más bajos recursos.

6. Software libre y cultura digital

El Ministerio de Cultura de Brasil retomó el diálogo cotidiano con la comunidad hacker y con los desarrolladores de software libre, con el fin de combatir los monopolios corporativos sobre internet y crear tecnologías libres pensadas para beneficiar a la sociedad. En concordancia con esto, se lanzaron convocatorias a premios y fondos públicos en este campo.⁹

Esta serie de medidas de política pública representa tan solo algunas de las líneas de acción que la gestión de Juca Ferreira estaba llevando adelante hasta que fueron interrumpidas en mayo de 2016. Aunque estas políticas probablemente no tengan continuidad en el actual contexto político brasileño, se trata de un caso apasionante de puesta en marcha de un paradigma contrahegemónico de desarrollo cultural, apartado de la ortodoxia de las “industrias creativas”, y llevado adelante por el Ministerio de Cultura de un país grande, con una gran incidencia regional. Consideramos que este paradigma de economía social de la cultura es un buen ejemplo para imitar por otros gobiernos que buscan implementar un modelo de políticas culturales cuyo centro sea la justicia social.

Estrategias para promover las prácticas y los agentes de cultura libre

¿Cómo se puede promover desde el sector público el paradigma de la economía social de la cultura, para aportar a una cultura más libre? Además del ejemplo de las políticas desarrolladas en Brasil, existen múltiples estrategias y medidas posibles, dependiendo del contexto de cada país. Veremos a continuación algunas propuestas que surgieron en las conversaciones de la Mesa de Cultura Libre de la Cumbre del Buen Conocer de mayo de 2014 en Quito, Ecuador:¹⁰

⁸ Nuestra opinión sobre la propuesta de “Vale Cultura” original, de 2013, puede leerse en este post: <http://www.articaonline.com/2013/02/el-vale-cultura-de-brasil-una-politica-cultura-innovadora/>

⁹ Sobre el fomento estatal a la cultura digital y el software libre: <http://www.revistaforum.com.br/2015/07/11/software-livre-hackerismo-e-cultura-digital-serao-contemplados-por-editais-do-minc/>

¹⁰ Como resultado de dicha cumbre, surgió un libro. El capítulo sobre “Acceso y sostenibilidad en la era de la cultura libre” puede leerse y descargarse aquí: <http://book.floksociety.org/ec/1/1-3-cultura->

– **El libre acceso y reutilización de las obras intelectuales financiadas con fondos públicos.** Este objetivo incluye una política de licenciamiento libre de materiales culturales, educativos, técnicos, científicos y académicos financiados a través de sueldos estatales, fondos, premios, concursos u otros mecanismos de financiamiento público. Asimismo, incluye la creación de repositorios públicos para el acceso libre a dichos materiales. En este sentido, en varios países se han aprobado, por ejemplo, leyes para el acceso abierto a materiales académicos, como en Argentina ([Ley 26899: Creación de Repositorios Digitales Institucionales de Acceso Abierto, Propios o Compartidos](#)), y se generan redes de repositorios de dichos materiales, como [La Referencia](#). Estos son ejemplos de políticas para permitir el libre acceso, que podrían avanzar en el futuro hacia la libre reutilización mediante licencias copyleft.¹¹

– **El rescate y puesta en circulación del dominio público y, más en particular, de los bienes culturales que albergan los museos, archivos y bibliotecas.** Un aspecto central de esta tarea es la digitalización de los acervos, hecha con hardware y software libres, y su puesta a disposición en internet utilizando formatos abiertos. Estas políticas implican la redefinición de las tareas y estrategias de las instituciones públicas. En la medida que se abarata el acceso a dispositivos digitales y se hacen esfuerzos por mejorar la conexión a internet, los intercambios simbólicos se transforman y muchas instituciones, como las bibliotecas, cinematecas y museos, deben también transformarse. Las instituciones pensadas para brindar acceso a obras culturales deben repensarse radicalmente, como parte de redes de conocimiento libre, para seguir cumpliendo su función. Un ejemplo paradigmático de este tipo de propuestas es el portal [Europeana](#), repositorio que brinda acceso a millones de obras culturales europeas.

– **La provisión de infraestructura tecnológica para apoyar a artistas y gestores culturales** en la producción cultural, con la contraparte de que las obras producidas por los artistas con dichas infraestructuras retornen a la comunidad con licencias libres.

[acceso-y-sostenibilidad-en-la-era-de-la-cultura-libre/](#)

¹¹ Así como existen licencias para la cultura privativa, también existen licencias para la cultura libre, a veces llamadas “copyleft”. Las licencias libres son aquellas que permiten acceder, copiar, modificar y distribuir libremente, con cualquier propósito y por cualquier persona o institución, las obras culturales. Las licencias libres se diferencian del copyright tradicional, que implica “todos los derechos reservados”, y de otras licencias menos restrictivas que el copyright pero que no cumplen todos los criterios ya señalados de libertad. Para leer más sobre estas licencias: http://www.articaonline.com/2014/08/que-es-la-cultura-libre-tema-1-encirc/#Las_licencias_libres_y_el_copyleft

– **La recuperación de espacios urbanos en los cuales los ciudadanos desarrollen proyectos culturales** orientados a dar soluciones a problemas de la comunidad ([medialabs](#), [hacklabs](#), etc).

– **El apoyo a las redes culturales independientes** donde tienen lugar encuentros, intercambios libres y aprendizajes comunes que fortalecen la cultura y facilitan su circulación. Ejemplos importantes en Latinoamérica son la red [Fora do Eixo](#) (Brasil) y [Telartes](#) en Bolivia que se desarrollaron desde colectivos culturales de base y tras ganar fuerza, comienzan a ser tomados en cuenta por los gobiernos.

– **Financiamiento del consumo cultural.** Pablo Ortellado propone en su artículo [“O vale-cultura e a tutela dos pobres”](#) que las políticas culturales no solo deben financiar la producción de cultura sino también, de manera complementaria, el consumo cultural. Esto permite un acceso más democrático no solo a obras digitalizables, sino también a experiencias culturales como el teatro, el carnaval, la danza, etc.

– Dado que en América Latina gran parte del consumo cultural no se da a través de los canales oficiales, sino a través de la llamada “piratería”, tanto la que se da en ferias y mercados, como a través del intercambio de archivos en internet, varios gobiernos, en particular los de Ecuador¹² y Bolivia, han intentado **articular acuerdos entre los productores de bienes culturales y los vendedores informales de ferias**. Así, han logrado, con relativo éxito, bajar el precio de películas y discos locales, al tiempo que los autores obtienen ingresos por esas ventas y la actividad de los vendedores deja de ser considerada ilegal.

– **Los “concursos” de necesidades culturales**, que invertirían la lógica tradicional de los fondos culturales, en los cuales los artistas y gestores proponen proyectos. En este caso, la comunidad expresaría qué es lo que necesita, y luego se llamaría a los actores culturales apropiados para solucionar ese problema.

– En un sentido complementario a la idea anterior, se ha propuesto el **apoyo estatal al microfinanciamiento y la colaboración comunitaria de proyectos culturales**. Esto consiste en mecanismos por los cuales las personas proponen sus ideas a la comunidad y

¹² En relación a esta experiencia, recomendamos leer: “De piratas a capitanes: la dinámica economía del mercado de películas en Ecuador”, en: <http://www.vialibre.org.ar/2014/02/21/de-piratas-a-capitanes-la-dinamica-economia-del-mercado-de-peliculas-en-ecuador/>

reciben apoyo económico y humano para concretarlas, a cambio de que los procesos y resultados queden libres para toda la sociedad. El Estado puede jugar aquí un rol clave, apoyando los proyectos que obtienen el aval de la comunidad.

– **Plataformas para la promoción y distribución de obras con licencias libres**, que permitirían visibilizar a los artistas que optan por modelos sostenibles de producción cultural, y a los cuales la industria y las sociedades de gestión de derechos de autor muchas veces discriminan.

– **El financiamiento cultural para el derecho a producir cultura.** En su artículo [“Da compra de produtos e serviços culturais ao direito de produzir cultura”](#), Luciana Lima y Pablo Ortellado proponen que el financiamiento público no se centre en los productos culturales de consumo final (una película, una obra de teatro, un disco, etc.), sino en los procesos de creación, investigación y experimentación previos. El financiamiento tradicional en cultura no permite considerar: a) los procesos de innovación y experimentación que no están directamente relacionados con el producto, b) el tiempo de dedicación de los productores de cultura a dichos procesos y c) las aportaciones desde el procomún y para el procomún que se generan en los mismos. Todos estos aspectos suelen quedar invisibilizados y, a consecuencia de ello, se reduce la libertad creativa y se precariza la actividad de los creadores al reconocer únicamente la etapa final de producción y difusión de bienes y servicios culturales, reduciendo así su capacidad para realizar aportes sustantivos al procomún y al bienestar general. Los autores proponen entonces un modelo de financiamiento público que permita apoyar procesos creativos de largo aliento. Procesos en los que sea posible investigar, experimentar e innovar sin las presiones por obtener un producto de consumo final. Este tipo de financiamiento debería incluir una contrapartida de acceso: precios bajos o gratuidad en el acceso a obras materiales y performáticas, y liberación de los derechos de autor, garantizando la libertad de los usuarios para acceder y disfrutar del arte y la cultura.

– Otra propuesta que se orienta hacia garantizar el derecho a producir cultura es el **bono para la libertad artística**.¹³ Este bono permitiría repartir fondos entre los artistas que liberan sus obras, en base a las preferencias de los ciudadanos.

Complementarias a las políticas culturales, otras políticas más generales influyen en el fortalecimiento de una economía social de la cultura. Una **educación pública gratuita y**

¹³ Propuesta descrita por Ricardo Restrepo en la Cumbre del Buen Conocer / Flok Society en 2014: <https://flocksociety.co-ment.com/text/dusSczTcSRf/view/>

universal promueve la circulación de bienes culturales, ya que una sociedad con niveles educativos más altos, es un campo fértil tanto para la creación como para el consumo cultural. Por otra parte, una **internet libre, universal y abierta** donde los ciudadanos pueden expresarse y comunicarse de forma democrática facilita la circulación de una mayor diversidad de expresiones culturales.

En conclusión, debemos considerar críticamente la idea trillada de que estamos en la “sociedad del conocimiento” y de que la “economía creativa” y las “industrias creativas” representan un camino llano hacia el desarrollo, con su lógico derrame de bienestar y progreso. Es necesario situar el debate en el campo de las contradicciones del capitalismo cognitivo y criticar el avance de una nueva oleada neoliberal que puede dismantelar las incipientes políticas de cultura libre, común y abierta, como las desarrolladas en Brasil y Ecuador.

Los próximos 5 años serán de lucha por sostener esos avances y evitar retrocesos. El horizonte para los próximos 20 años tiene que ser el de una construcción más audaz, aspirando a cambios más estructurales. Algunas de las propuestas apenas esbozadas en este texto son más básicas, otras son más radicales y novedosas, muchas de ellas todavía están lejos de hacerse realidad y deberán pasar por etapas de debate y experimentación. Pero lo importante es que este tipo de propuestas buscan acercarse, de uno u otro modo, a políticas universales que garantizan el derecho a participar en la vida cultural. Al mismo tiempo son propuestas de políticas públicas para lo común, que se orientan hacia la libertad para acceder, disfrutar, utilizar y transformar los bienes comunes culturales, que no son otra cosa que nuestra riqueza compartida.



Material bajo una Licencia Atribución-Compartir Igual de Creative Commons

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>