

**FÁBRICA DE FALLAS: UN ESPACIO PARA REFLEXIONAR ACERCA  
DE LOS OTROS MODOS DE PRODUCIR Y CIRCULAR LO CULTURAL-ARTÍSTICO**

Bianca Vanesa Racioppe  
Universidad Nacional de La Plata (Argentina)

**Palabras preliminares**

Este artículo, que parte de la investigación que llevé adelante para mi tesis de maestría, se propone reflexionar en torno a un espacio que convoca y reúne a grupos y a colectivos que trabajan desde y apoyan la libre circulación de la cultura. Reflexionar en torno a los sentidos que moviliza La Fábrica de Fallas es, en cierto modo, una excusa para pensar los modos de organización de los artistas que deciden liberar sus obras con licencias de tipo *Copyleft*; modos de asociación que están atravesados por las lógicas de Internet, que se dan, muchas veces, en el espacio de lo *online*; pero que también han sabido construir espacios en lo *off-line* para encontrarse, intercambiar y debatir. Es importante señalar que, siguiendo a Rosalía Winocur (2006), entiendo por *online* lo que ocurre en el espacio de Internet y por *off-line* aquello que ocurre en el espacio *físico*, del *cara a cara*. Esta diferenciación es solo a título analítico, ya que lo *online* y lo *off-line* no pueden pensarse como escindidos, sino que se yuxtaponen y se imbrican continuamente.

Y es en esa interrelación, en ese tejido mixturado entre lo *online* y lo *off-line* que se constituye el modo en que se generan hoy las redes de pertenencias e identidades, donde la Fábrica de Fallas cobra sentido por lo que representa para el movimiento de la Cultura libre y el *Copyleft* como espacio de convergencia, de sinergia de los nodos que forman la red. Además de los Congresos y Jornadas sobre *Software* libre, la Fábrica de Fallas —que se realiza en FM La Tribu desde 2008— se ha constituido en un espacio para festejar las ideas comunes acerca de los otros modos de circulación de lo cultural, ideas que tienen un origen en el *Software* libre; pero que se han extendido a otros bienes simbólicos.

Por eso, antes de entrar en La Fábrica de Fallas, debemos establecer algunos acuerdos en torno a lo que la Cultura libre y el *Copyleft* son; dar algunas explicaciones que permitan comprender las prácticas que en ese festival se desarrollan, cuáles son las ideas que sustentan y a qué posturas se oponen.

Haciendo un poco de historia, podemos señalar que la necesidad de establecer marcos legales para la protección de los autores, editores y distribuidores surgió con la imprenta. Esta tecnología revolucionó los modos de producción y, por lo tanto, transformó también las formas de distribución. Los costos que implicaba montar una imprenta llevaron a pedir, por parte de los libreros, algunas condiciones que les otorgaran cierta estabilidad; aparecieron de este modo los primeros monopolios de las producciones culturales, producciones que antes se habían transmitido de generación en generación sin que hubiera necesidad de registros o pago de derechos. Pero las tecnologías y sus usos transforman los modos de vida y también los contextos legales que vienen a regular esos modos de vida, de modo que la imprenta permitió una mayor distribución y, en cierta forma, un mayor acceso, además de posibilitar preservar de

manera escrita el conocimiento que, en muchos casos, solo circulaba oralmente; pero también, paradójicamente, privatizó ese conocimiento. Limitó los derechos de distribución y copia a algunos sectores que, si bien en un momento pudieron ser muchos y diversos, luego se concentraron y se volvieron monopólicos.

Hoy, en un nuevo contexto de cambios tecnológicos los accesos a esos bienes simbólicos se ven nuevamente modificados. Internet y las tecnologías digitales posibilitan la copia y la distribución a escalas antes inimaginables y, además, transforman el sentido de *lo original* (incluso mucho más profundamente de lo que podía haber imaginado Benjamin). Así, mientras algunos artistas reclaman leyes más fuertes para proteger la propiedad, otros deciden liberar sus obras permitiendo no solo la copia y la distribución, sino también la derivación y la transformación. Estos artistas serán los que se convocarán en el espacio de la Fábrica de Fallas. Y para permitir la distribución y la derivación utilizarán licencias de tipo *Copyleft*.

El *Copyleft* surge como un “truco” legal para evitar que las obras tengan “todos los derechos reservados”; se opone, de esta manera, al *Copyright* que restringe la circulación de las producciones culturales. Bajo una licencia *Copyleft* una obra puede ser usada, modificada, adaptada, derivada y redistribuida con la única condición de que la obra resultante se distribuya también bajo una licencia *Copyleft*.

Si bien el *Copyleft* se *usa* actualmente para las producciones artísticas, sus orígenes lo vinculan al Software libre, ya que este tipo de distribución garantizaba que el software derivado tendría que seguir permitiendo la modificación y la copia; es decir, garantizaba que no pudieran hacerse *softwares* cerrados a partir de un código de *Software* libre. Por su parte, la Cultura libre nombra a un movimiento heterogéneo de autores, realizadores, creadores, pensadores que consideran que la cultura es una construcción colectiva y que, por lo tanto, no debe estar limitada por “todos los derechos reservados”.

Es, entonces, en los principales postulados del *Software* libre donde reside el origen del movimiento de la Cultura Libre y el *Copyleft*. El *Software* libre propone cuatro libertades básicas: de ejecución, de estudio, de copia y de distribución. Esto, que surge en el campo de la informática, se traslada al campo artístico con un sentido político claro: la cultura es una creación colectiva y por lo tanto no puede restringirse su circulación.

Estos dos grandes conceptos —el de Cultura libre y el de *Copyleft*— permiten en la actualidad que distintos grupos de artistas puedan nuclearse en torno a esta perspectiva común, que piensa a las producciones culturales desde otro lugar. La Fábrica de Fallas es, en este contexto, uno de los espacios que identifiqué como nucleantes en la construcción del movimiento de la Cultura libre y el *Copyleft*. Este tipo de espacios contribuye a crear y consolidar una comunidad que comparte la idea de que la cultura se defiende compartiéndola.

### **Entrando a la Fábrica de Fallas**

#### **Una descripción del espacio y sus integrantes**

Como señalaba antes, el movimiento de la Cultura libre y el *Copyleft* ha sabido generar —más allá de su lógica de trabajo distribuido en la red— espacios de encuentro de los cuerpos,

momentos rituales de celebración del *estar juntos*. Uno de estos espacios por excelencia es la Fábrica de Fallas, Festival de Cultura libre y *Copyleft*, que tuvo su primera edición en 2008 y que, desde entonces, se realiza anualmente en el edificio de FM La Tribu, en Lambaré 873, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Cada edición de este Festival se desarrolla durante dos jornadas, generalmente un fin de semana de noviembre, y a ella asisten artistas, programadores de *softwares*, militantes de la Cultura libre que vienen desde distintas partes del país.

Al entrar en la Fábrica de Fallas todos nos convertimos un poco en piratas (1), no de los que robaban para la corona, sino de los otros, los contemporáneos, los que ponen a circular, los que se descargan, los que suben, los que andan por la vida con contenidos *pirateados* de Internet. La Fábrica de Fallas propone varias experiencias y espacios para debatir acerca —mejor dicho en contra— de la propiedad privatizante y privatizada. A las charlas, debates y seminarios, se les suma el color del festival y se comparten experiencias como La Copiona, *el Té de la vecindá* o instalaciones artísticas que reflexionan en torno a la *duplicación* de la cultura.

La Copiona, por ejemplo, es un aparato en el que uno inserta un *pen drive* o un CD y se carga toda la música libre, que es aquella producida por artistas que utilizan licencias como *Copyleft* o *Creative Commons*. También hay un espacio para el trueque digital al que llevás un *pen drive* con cosas que quieras compartir, lo descargás y lo (re)cargás con otras cosas. Además, por la tarde, está el *Té de la vecindá* un espacio para compartir té, tortas y charlas sin los muros del Facebook.

El Festival se completa con muestras de artistas que trabajan desde la Cultura libre y el *Copyleft* y que proponen intervenciones del espacio que llevan a reflexionar sobre la copia y la circulación cultural. Fotos, plantas, juguetes hechos con artículos domésticos, orquestas que tocan en la calle con partituras libres y cientos de personas que recorren los apretados pasillos de La Tribu, que se sientan en la calle, que comparten el *té*.

La Fábrica de Fallas es una fiesta en el sentido de participación que propone. No se piensa como encuentro, ni como congreso, sino como festival porque es un festejar la cultura, festejar el compartir. Tiene pocos espacios pensados para simplemente ser espectador (alguna conferencia en la que se mantiene el esquema de uno o dos oradores, aunque muchos de los espacios adquieren la dinámica de charlas o debates y no son solamente expositivos) y muchos más diseñados para intervenir e intercambiar. En ese sentido, es una fiesta; pero especialmente es un festejar el producir con otro, comunitaria y colectivamente.

Pensar en el nombre de esta fiesta —pensarla como Fábrica— se torna un tanto extraño ya que, por un lado, remite a una idea de serialidad: la fábrica es un lugar de serialidades, de objetos que se producen iguales y en forma masiva, objetos/mercancía destinados a un mercado consumidor. La Fábrica remite también a un espacio de trabajo en el que cada persona tiene asignada una tarea que repite hasta el cansancio, hasta que suena alguna especie de timbre que marca el fin de la jornada y el comienzo del tiempo del ocio. Fábrica también remite a la institución por excelencia de la modernidad europea, al modo de organización emblema de la primera época del capitalismo.

Sin embargo, esta es una Fábrica de Fallas, una Fábrica de errores que tiene como principal objetivo desestabilizar —o al menos poner en cuestión— a un modo de entender la producción cultural-artística. Y es, contradictoriamente a la idea monótona que representa una fábrica, una fiesta de la Cultura libre y el *Copy/left*. La fiesta pensada para el goce, para la ritualidad, para la construcción y el afianzamiento de la comunidad.

Esa comunidad está mayormente formada por bárbaros —en el sentido que le da a esta categoría Alessandro Baricco (2011)— por los *piratas* del sistema. En la Fábrica de Fallas convergen *geeks*, *hackers*, artistas alternativos, representantes de pueblos originarios, feministas, intelectuales que escriben en contra del capitalismo, trabajadores de lo comunitario. Qué tienen en común las luchas de esos *bárbaros*, de *esas otredades*, qué es lo que los constituye en comunidad cuando ya no es el territorio, la cercanía geográfica la que lo hace: lo que los constituye en comunidad es su lucha; porque aunque parezcan luchas distintas tienen un punto, justamente, en común: el estar en contra de los modos de propiedad que propone el sistema. Y es a causa de esta lucha que son vistos como bárbaros (como los *piratas*), como aquellos que buscan generar transformaciones en un mundo que está organizado en torno a la privatización de la propiedad. Por eso, la *élite* artística —la legitimada por las instituciones burguesas— tiene ante estos grupos la sensación de lo que Baricco describe como aldea saqueada (Baricco, 2011).

Uno de los lemas de la Fábrica de Fallas es “el pirata que está ahí, por todas partes”, para eso proponen experiencias como la Copiona en la que copiar, compartir, distribuir es lo que está bien, es lo permitido, es lo que uno *debe* hacer. Porque, como dice Richard Stallman, fundador del movimiento de *Software* libre, compartir es bueno. Y este compartir se ve ampliamente facilitado por las tecnologías, por la digitalización de los datos, por Internet.

Baricco señala que “una innovación tecnológica rompe con los privilegios de una casta, abriendo la posibilidad de un gesto a una población nueva”. Según este autor, eso es lo que hizo la imprenta de Gutenberg y lo que hicieron —quinientos años después— los creadores de Google: poner a disposición de otros el saber. Y eso que se entiende por saber muta y se transforma atravesado —o contenido— por estas formas que son el libro y Google (2) (como metonimia de Internet) y que “modifican el saber a su propia imagen” (Baricco, 2011: 95, 101-102). El saber es, entonces, otro, diferente del de épocas pasadas, modificado por estas mutaciones. La creación, la producción de lo cultural-artístico también será otra atravesada por estas mutaciones.

Es importante señalar en este punto que tanto Internet como las tecnologías surgen en el marco del capitalismo y, en muchos sentidos, funcionan de acuerdo con sus lógicas. Sin embargo, siguiendo a Martín-Barbero, creemos en la posibilidad del rediseño de esas tecnologías; en la posibilidad de generar otros usos, otros sentidos. “Pero el rediseño es posible, si no como estrategia siempre al menos como táctica, en el sentido que esta tiene para Certeau: el modo de lucha de aquel que no puede retirarse a “su” lugar y se ve obligado a luchar en el terreno del adversario” (Martín-Barbero, 1991). Pensándolo en estos términos, desde la construcción de lo hegemónico, Google sería la innovación que ha sido cooptada por el sistema; la Fábrica de

Fallas, en cambio, podría pensarse como lo alternativo (la propuesta diferente, desde un sentido claramente político, de los modos de hacer y distribuir lo cultural), lo contrahegemónico que quiere *hacerse* con el poder (y no solo quedarse en los márgenes de la lucha). Es la contracultura, entendida como aquellas experiencias que se oponen a la cultura dominante, que quiere legitimarse.

### **Lo colaborativo y lo comunitario**

#### **Redes entre lo *online* y lo *off-line***

Un aspecto central para pensar la Fábrica de Fallas es la de la producción cultural y, desde este lugar, es importante retomar las ideas de propiedad y derechos de autor. Para este artículo, pensaremos la producción cultural-artística en los términos en que la piensan estos movimientos que se inscriben en la Cultura libre y el *Copyleft*. Para ellos, la cultura y el arte son producciones colectivas, si bien reconocen al autor no lo piensan como “genio creador” (un poco la idea que alimentó el proyecto moderno de las “bellas artes”), sino como sujeto atravesado por contextos, miradas, por otros sujetos. Desde este lugar la producción siempre es colectiva y, por lo tanto, debe circular libremente, debe poder compartirse para mejorarse. Estas ideas sobre el conocimiento no son nuevas, son residuales —en términos de Williams (2000)— pertenecen a otros modos de organización en los que la marca de autor no era lo principal en una obra; lo principal era la construcción colectiva, la circulación, la puesta en común.

Estas ideas de lo colectivo y lo común, nos llevan a pensar en la categoría de comunidad. Williams en su libro *Palabras claves* hace una genealogía breve de las distintas acepciones que ha tenido el término. De ese recorrido por los sentidos históricos, dos significados me parecieron pertinentes de ser traídos a esta discusión. Por un lado, el término “comunidad” en tanto algo que pertenece a lo común y que, entonces, se distingue de “las personas de rango” (Williams, 2000a: 76). Si bien el uso de este concepto no correspondería a la época contemporánea (ya que según señala Williams este sentido extiende su uso desde el siglo XIV al siglo XVII) es interesante para plantear esa dicotomía instaurada por el proceso moderno entre “culto” y “popular” ya que reconoce en lo común aquello de lo que participa una mayoría, diferenciada de la clase “alta”. El concepto establece una distinción y, por lo tanto, marca circuitos diferentes de pertenencia.

Por su parte, el término “comunidad”, en un uso más actual, es entendido en tanto organización cercana, “un intento de distinguir el conjunto de las relaciones directas” (Williams, 2000a: 76) por oposición a las relaciones más indirectas con el Estado o la sociedad pensada desde un lugar abstracto. Así, comunidad tiene un sentido de proximidad, de cercanía que no tienen otros modos de designación de las relaciones sociales. También, según establece Williams, la categoría comunidad se asocia, algunas veces, a experiencias alternativas de vida grupal (las comunas, por ejemplo).

Pero los modos de estar o sentirse próximos cambian con la aparición de los medios y las tecnologías de comunicación y esto llevará a Benedict Anderson a plantear el concepto de

comunidades imaginadas: uno se siente cercano, aunque no lo esté físicamente. Esto se relaciona con las transformaciones en las percepciones del tiempo y el espacio que introduce el uso de las tecnologías. Así, John B. Thompson retoma la categoría de Benedict Anderson de esta manera: “Leyendo en lenguas vernáculas, los individuos gradualmente fueron tomando conciencia de que pertenecían a una comunidad virtual de lectores con quienes nunca se comunicarían directamente, pero con los que estaban conectados a través de la imprenta. Esta comunidad virtual de lectores a la larga se convertiría, según sugiere Anderson, en la comunidad imaginada de la nación” (Thompson, 1998: 92).

Y esa comunidad que participa, que vive la Fábrica de Fallas, se establece, como explicaba antes, de dos maneras: territorial; pero también en el espacio de lo *online*. Estas fiestas son espacios de encuentro cara a cara; pero muchos de sus lazos se construyen en la red, y parte de los modos de trabajo que proponen tienen que ver con un tendido de nodos. De hecho, la forma colaborativa, derivativa y transformativa que sustentan para sus producciones se vincula a las potencialidades que, en este sentido, abre Internet. Esta comunidad, que se constituye y se refuerza durante la fiesta, es cercana por las ideas que comparten, ese es su territorio común, más allá de que ese territorio se construya en la red o en el mundo de *lo material*.

La vinculación del movimiento de la Cultura libre y el *Copyleft* con el *software* los acerca a las lógicas del mundo de lo *online*; sin embargo y pese a luchar por un *software* libre, también intentan recuperar el encuentro y la sociabilidad cara a cara. Por eso proponen estas fiestas, estos festivales que sirven para reflexionar; pero también para estar juntos, comunitariamente, en un espacio físico *común*. Por eso, en el ritual de cada Fábrica de Fallas se le da un espacio al *té de la vecindá*, pensado para romper los muros del Facebook. Un juego de palabras entre el muro para escribir y el muro que nos impide el contacto. Así, con el *té de la vecindá*, en el espacio *On lime* (3), se desafía a las prácticas *online*; pero no se las niega, no se las desprecia. La mayoría de los grupos y colectivos que participan de la Fábrica de Fallas tiene su propio espacio en Facebook, que les sirve como vidriera para mostrar su trabajo; pero también para tender redes con otros lejanos, inaccesibles por la distancia física. Pero en ese ritual del té se reconstituye la presencia y el cuerpo del otro, la materialidad de la voz, la materialidad del gesto. Este espacio no niega al otro, no lo reemplaza, se le yuxtapone —y se le imbrica— de la misma manera que las tecnologías se yuxtaponen —y se imbrican— en nuestras cotidianidades y crean nuevas ritualidades, nuevas rutinas. Así, no es uno o el otro, es uno y el otro, mientras se comparte *lo común*.

### **Hacer de *lo común* una fiesta**

Ante todo, y no solo por su nombre, sino especialmente por la dinámica que adquiere, considero que la Fábrica de Fallas es una fiesta en los términos en que trabaja esta categoría Martín-Barbero, pensándola como oposición al espectáculo que es el modo en que la modernidad organizó el tiempo del ocio: desplazando la fiesta en la que se ponía el cuerpo al espectáculo pensado para ser contemplado (Martín-Barbero, 1991).

Así como la fiesta se transforma en espectáculo en el contexto del proyecto moderno, en ese

mismo contexto las producciones artísticas empiezan a ser pensadas como mercancía y la cultura comienza a distinguirse entre “cultura” y “popular”. Será Martín-Barbero, discutiendo con Frankfurt y dialogando con Benjamin, el que nos recuerde los mestizajes de los que estamos hechos, cómo hay una *revoltura* de lo culto y lo popular que se visualiza en lo masivo, en las narrativas de los medios. Si bien la Fábrica de Fallas no es un medio, ni el discurso de un medio; está atravesada por esa matriz cultural, por las mediatizaciones. Desde ese lugar, hay en esta Fábrica de Fallas un modo de entender esa *revoltura* cultural, esos mestizajes.

La idea de lo popular asociada a lo bárbaro, hija también de la distinción moderna, es otro punto interesante de análisis que puede anclar en la idea contemporánea del pirata como aquel que está al margen de la ley, como aquel que saquea y roba la *propiedad* de otro. La dicotomía entre civilización o barbarie atravesada por una mirada dominocéntrica de la cultura que mide los gustos, los estilos, las ideas desde una escala única de valores, la de la clase dominante; aparece en esta manera de nombrar a esos *otros* que pretenden una manera distinta de distribuir lo cultural.

Y si antes señalaba la diferencia entre Google y lo que propone la Fábrica de Fallas y equiparaba a Google con una innovación del sistema y a la Fábrica de Fallas como a aquellos espacios donde se construye lo alternativo; es importante ahora reflexionar en torno a las ideas de poder. Por eso, considero que pensar el poder y sus relaciones desde la mirada de la hegemonía gramsciana, retomada por Raymond Williams (Williams, 2000), puede ayudar a pensar la Fábrica de Fallas justamente como un espacio para generar rupturas, “bugs” (4), en el sistema. Según Raymond Williams, Antonio Gramsci pensaba la hegemonía como “un complejo entrelazamiento de fuerzas políticas; sociales y culturales que constituyen sus elementos necesarios” y, lo que es más interesante aún, la reconocía como un proceso total, un “proceso social vivido” que “comprende las relaciones de dominación y subordinación” y no se da de una vez y para siempre, sino que debe ser continuamente “renovada, recreada, defendida y modificada” (Williams, 2000: 129-131).

Pensar la Fábrica de Fallas como alternativa o contrahegemónica (5) a los modos de producción y circulación vigentes, pensar las relaciones de poder desde esta mirada, nos permite ver lo alternativo no como algo que existe como bloque separado de lo hegemónico (una visión previa a las relecturas que hacen de Gramsci los teóricos de Birmingham) sino como algo que forma parte del proceso de construcción de la hegemonía. Así, también se comprenden los mestizajes y podemos correr de las posturas dicotómicas que separan lo culto de lo popular, lo bárbaro de lo civilizado para entre-ver los mestizajes, las *revolturas*; pero también las luchas por el sentido.

La Fábrica de Fallas visibiliza y hace converger esas otras opiniones, la de aquellos artistas que, oponiéndose a lo que dicta la Institución arte o las Industrias Culturales, sostienen que la cultura se defiende compartiéndola. En una sociedad que, especialmente frente a las potencialidades de circulación de los bienes simbólicos que abren las tecnologías, instaura más leyes de protección de la propiedad; estos grupos que se inscriben en la Cultura libre impulsan que sus obras puedan ser usadas, copiadas y hasta derivadas.

Los artistas que deciden *compartir* sus obras sostienen que no se puede equiparar bienes materiales, que son finitos y se agotan, con bienes inmateriales que no solo no se agotan, sino que *mejoran* al ser compartidos. Por eso proponen liberar la producción cultural y, mientras discuten con las legislaciones vigentes, crean *hacks* (o *bugs*); polillas que vuelan hacia el sistema intentando perforarlo y oradar en él. Es aquí donde pensar al poder desde la hegemonía, pensarlo como disputas de sentido, como posibilidad de resistencias, de emergencias de cosas otras, se vuelve central. No estamos hechos de dicotomías, sino de mestizajes.

Entre los objetivos de esta fiesta que es la Fábrica de Fallas está el transformar los modos en que lo cultural-artístico se produce y se distribuye; el retornar a una idea de saber como producción colectiva no privatizada, ni privatizante. Por esto luchan desde el encuentro, la reunión, la com-unión con aquellos con los que comparten esta idea; pero también luchan oponiéndose a las legislaciones privatizadoras de ese capital que debería ser común; luchan proponiendo espacios para pensar otros modos, otras estrategias que den cuenta de las nuevas maneras en las que se experimenta la cultura.

### Notas

(1) Muchas veces se define como piratería y piratas a los que descargan contenidos de Internet o a los propios contenidos obtenidos de esa manera. Si bien el término es peyorativo y provocador en discusiones como la de las leyes SOPA y PIPA que proponen, justamente, combatir la piratería en Internet; estos grupos lo retoman para cambiarle el sentido y dar cuenta de que muchas de esas prácticas que denominan piratería son prácticas habituales de acceso a la cultura.

(2) Es importante señalar que la Fábrica de Fallas no está ideológicamente alineada con Google. Si bien parece un contrasentido que algo que “abre al saber del mundo”, como parece ser Google, pueda no ser reconocido por un festival que, justamente, festeja la *liberación* de la cultura. Y es que en Google hay una trampa, la trampa del sistema. Muchos de estos espacios que alimentan el *barbarismo* del compartir, como es el caso de Google, se siguen rigiendo por los modos de organización del mundo en el que el compartir está prohibido y donde la propiedad es privada. Contradicciones inherentes al sistema. Contradicción como poner *todo* a disposición, pero cerrar los códigos fuentes de sus propios softwares. Es común lo de los otros; pero lo mío sigue siendo privado. Eso es lo que parece proponer Google; desde esta lógica, no es libre, ni nunca será libre; pero permite, de algún modo, institucionalizar la mutación. Lo paradójico es que Google te da los *links* de acceso a aquello que buscás; pero luego la legislación te prohíbe que te lo descargues, que lo copies, que lo distribuyas. Sin embargo, como buscador no recibe ninguna presión por parte de las gestoras colectivas. Taringa, en cambio, que hace un trabajo similar en el sentido de poner a disposición ciertos materiales, tiene iniciados varios juicios por violación del Copyright.

(3) Así presentan al espacio: “ON LIME: Té extraño » Con La Vecindá » 16 a 19 horas » Te esperamos en una red social sin muros y con música de tambores, tortas locas y tecitos” en <http://culturalibre.fmlatribu.com>

(4) En informática, se llama *bug* a una falla causada desde dentro del sistema, un error o deficiencia durante el proceso de creación de *softwares*. Se cree que el nombre se tomó de una polilla (*bug*=bicho, en inglés) que se metió en una computadora y causó un error en el desarrollo de un programa. El nombre de Fábrica de Fallas está relacionado a la idea de generar fallas (*bugs*) en el sistema. Por su parte, un *hack* es una modificación, reconfiguración o reprogramación que se le pueden hacer a un programa, máquina o sistema en formas no facilitadas por el propietario, administrador o diseñador de este. En [http://es.wikipedia.org/wiki/Hack\\_%28inform%C3%A1tica%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Hack_%28inform%C3%A1tica%29).

(5) No quiero, al colocar estas dos categorías en forma contigua, establecer que alternativo y contrahegemónico signifiquen o representen lo mismo; pero no podría definir o clasificar a la Fábrica de Fallas y al proyecto que la sustenta desde una sola de estas categorías; por eso prefiero la ambigüedad. Williams se refiere a que la hegemonía

“es continuamente resistida, alterada, desafiada por presiones que de ningún modo le son propias. Por tanto debemos agregar al concepto de hegemonía los conceptos de contrahegemonía y hegemonía alternativa, que son elementos reales y persistentes de la práctica” (Raymond Williams, 2000: 134).

### Bibliografía

- Argumedo, Alcira (1993), *Los silencios y las voces en América Latina. Notas sobre el pensamiento nacional y popular*, Buenos Aires, Ediciones del Pensamiento Nacional.
- Baricco, Alessandro (2011), *Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación*, Barcelona, Anagrama.
- Benjamin, Walter [1936] (1989), “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos Ininterrumpidos*, Buenos Aires, Taurus.
- Bürger, Peter (2000), *Teoría de la vanguardia*, Barcelona, Ediciones Península.
- Busaniche, Beatriz (comp.) (2010), *Argentina Copyleft: la crisis del modelo de derecho de autor y las prácticas para democratizar la cultura*, Fundación Vía Libre-Fundación Heinrich Böll-Cono Sur.
- Grignon Claude y Passeron, Jean-Claude (1989), *Lo culto y lo popular: miserabilismo y populismo en la sociología y en la literatura*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- Martín-Barbero, Jesús (1991), *De los medios a las mediaciones*, México, Gustavo Gili.
- (2000), “Mis encuentros con Walter Benjamin”, en *Constelaciones de la comunicación*, N.º 1, Buenos Aires, Fundación Walter Benjamin.
- Thompson, John B. (1998), *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Williams, Raymond (2000), “La hegemonía”, en *Marxismo y Literatura*, Barcelona, Península.
- (2000a), *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*, Buenos Aires, Nueva Visión.
- Winocur, Rosalía (2006), “Internet en la vida cotidiana de los Jóvenes”, *Revista Mexicana de Sociología* 68, número 3, México, Universidad Autónoma de México-Instituto de investigaciones Sociales.