



Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Bellas Artes

Taller de Diseño Multimedial V
Tesina de Grado

**Tecnología descartable en la
sociedad de consumo**

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós

Alumno: Leonardo Lewandowski, legajo: 53595/9

“ Proporcionadle una satisfacción económica tal que no tenga que hacer otra cosa sino dormir, comer bollos y procurar que la historia universal no se interrumpa, colmadlo de todos los bienes de la tierra y sumergidlo en la felicidad hasta la raíz de los cabellos: pequeñas burbujas se elevarán y estallarán en la superficie de esa felicidad como en el agua.”

Dostoievski, Memorias del subsuelo.

1. Introducción

Este trabajo propone exponer y dar a conocer una estrategia económica nacida en el siglo XX cuyo nombre es obsolescencia programada. Si bien pocos tienen conocimiento sobre ella, es fundamental para la reproducción del modelo capitalista. Esta estrategia induce a la producción industrial a construir o programar diversos productos de manera que tengan una vida útil, generalmente corta, obligando al consumidor a comprar.

Además, se detallara los tipos de obsolescencia, las consecuencias que afectan al medio ambiente y las consecuencias sociales que generan hábitos de consumo en la sociedad a través del marketing y la publicidad.

Finalmente, a partir de esta investigación, se detallará de qué manera voy a producir una instalación multimedia que tiene esta temática como concepto central.

2. Palabras Claves

Obsolescencia Programada, Obsolescencia Percibida, Obsolescencia Tecnológica, Obsolescencia de Calidad, consumo de masas, sistema capitalista, economía, producción industrial, marketing, publicidad, moda, basura electrónica, aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE), contaminación, ecología, medio ambiente, sociedad, cultura.

3. Pregunta / Problema

¿De que manera la obsolescencia programada influye en los consumos de los individuos?

4. Hipótesis

La estrategia de la OP genera mas consumo y ese consumo es el que hace que los objetos tengan un valor simbólico más allá de su utilidad generando status y competitividad entre los consumidores.

5. Marco Teórico

La obsolescencia programada consiste en la planificación de la vida útil de un producto. Es una estrategia económica nacida en el siglo XX y aplicada por la producción industrial, para construir y programar diversos productos de manera que tengan una vida útil muy corta. Se producen bienes que van a dejar de funcionar, en un periodo de tiempo reducido, obligando al consumidor a adquirir otro producto nuevamente, ya sea del mismo productor (comprando un modelo nuevo o adquiriendo repuestos), o de un competidor (también previsto por la obsolescencia programada).

Cabe entonces preguntarnos ¿cómo nace esta estrategia económica? ¿Qué fines persigue? ¿Hay varios tipos de obsolescencia? ¿Qué consecuencias ecológicas y sociales trae esta planificación de la vida útil de un producto?

5.1 Origen de la obsolescencia

La obsolescencia programada nace en 1924 con la lamparita de luz. Este objeto fue creado en 1871 por Thomas A. Edison con un filamento de gran resistencia que duraba 1500 horas. Además, este invento se perfeccionó en 1924, cuando se crearon lamparitas que duraban hasta 2500 horas. Sin embargo, ese mismo año, en Ginebra, los principales fabricantes de estos objetos crearon el primer Cártel mundial llamado Phoebus cuyo objetivo era controlar la producción de bombillas y repartirse el ingreso del mercado mundial. De esta manera pretendían controlar a los usuarios para que compraran bombillas con regularidad, ya que si estas duraban mucho era una desventaja económica. Decidieron entonces crear lamparitas que duraran solo 1000 horas, y así fue como se inventó el primer producto con obsolescencia programada.

Esta estrategia se fue adoptando en la industria y actualmente todos nuestros objetos están fabricados a partir de la obsolescencia programada. Además, el sistema capitalista basado en el consumo en el cual vivimos, favorece esta estrategia induciendo a las personas a comprar. La publicidad aparece como instrumento para conectar las necesidades de los usuarios con las soluciones que ofrecen las empresas.

5.2 Tipos de obsolescencia

Podemos discernir entre tres formas de obsolescencia programada, la primera como dice Slade (2006) denomina “Obsolescencia Tecnológica” a la forma de obsolescencia más antigua, en la cual luego de adquirir un dispositivo tecnológico nos encontramos que la empresa saca al mercado una nueva versión con mayores funcionalidades. Esto aplica tanto a hardware como al software. Esta estrategia excede también lo tecnológico ya que podríamos hablar de ropa y otros productos que pueden resultar obsoletos con el correr del tiempo.

Como ejemplo de esta obsolescencia vemos que la industria del software, recurre regularmente a estrategias para que los usuarios no usen la misma versión de un programa eternamente. Consecuentemente, cobran licencias temporales para decidir por

cuanto tiempo el software es válido. Además, el soporte técnico deja de existir para las versiones más antiguas y si se detectan problemas de seguridad en el sistema operativo no se desarrolla la solución. También desarrollan requerimientos de hardware más estrictos y más actuales que obligan al consumidor a comprar nuevas licencias.

La Segunda se denomina Obsolescencia de Calidad y es cuando un producto de manera planeada, se gasta o queda inútil en un tiempo determinado, generalmente corto. Son las empresas que venden los productos con una vida útil mucho más corta, sabiendo que podría ofrecer al consumidor un producto con mayor vida útil.

Como ejemplo, encontramos que en el año 2003 un grupo de productores audiovisuales realizaron una campaña mediática denunciando a los iPod's de Apple. Una vez terminada la garantía del aparato, la batería dejaba de funcionar obligando al consumidor a comprar un nuevo equipo completo ya que tampoco había repuestos del mismo. La empresa había planificado la vida corta del aparato y la falta de repuestos era una clara estrategia de mercado. Finalmente la justicia estadounidense obligó a cambiar este comportamiento de la empresa.¹

Hace años la empresa Epson lanzó al mercado un modelo de impresora con un chip contador de impresiones que bloqueaba el aparato al llegar al número preestablecido por el fabricante para que dejara de funcionar. Al llevarla al servicio técnico resultaba difícil encontrar repuestos o el costo de reparación era tan elevado que era más conveniente comprar un aparato nuevo².

En tercer lugar, encontramos una de las formas de obsolescencia más complejas, eje central de la presente investigación, llamada Obsolescencia psicológica o percibida. Las empresas, mediante el marketing y la publicidad motivan a la sociedad a comprar, desechar y reemplazar sus bienes de consumo a un ritmo cada vez más acelerado. Como cita Borja Vilaseca ³“el objetivo es infundir en los consumidores el deseo de poseer productos más nuevos, un poco mejores y un poco antes de lo necesario”. El autor sigue explicando como “curiosamente, la propaganda de la sociedad de consumo actual ha llegado a convencernos de que, llegado el caso, desechemos objetos que todavía son perfectamente útiles. Es decir, de que tomemos decisiones alineadas con nuestros caprichos y deseos, dejando en un segundo plano el sentido común, que es el que nos permite utilizar el dinero para saciar nuestras verdaderas necesidades humanas.”

El éxito de esta forma de obsolescencia en la cual se induce a la sociedad a comprar provoca que los consumidores naturalicemos el consumo frecuente de objetos y compitamos por tener el último modelo.

Jean Baudrillard (1970) , en los estudios del post estructuralismo francés, hace un análisis de la sociedad de representación desde un punto de vista marxista, de las necesidades de

¹ iPod's Dirty Secret <http://www.youtube.com/watch?v=xkrRCgFZhGo>

² The Dirty Little Secret of Inkjet Printers http://www.atomicshrimp.com/st/content/inkjet_printer/

³ Artículo el País -> Consumo Insostenible
http://elpais.com/diario/2011/02/20/negocio/1298213248_850215.html

consumo, concretamente cuando habla del objeto “como parte de un sistema, en el cual no son sólo satisfactores de necesidades primarias, sino signos que pueden comunicar status, feminidad, tradición, modernidad, elegancia, etcétera”. Su análisis parte de la distinción entre valor de uso (utilidad con respecto a satisfacer determinadas necesidades) y valor de cambio (valor de un producto en el mercado), que son categorías establecidas por Marx como constitutivas del objeto. Baudrillard añade una nueva dimensión a la crítica de este autor: la teoría del intercambio simbólico, destacando de esta manera “el valor de signo” de los objetos. Baudrillard argumenta que ningún objeto existe aislado de los demás ya que es su aspecto diferencial el que permite entenderlos. En una sociedad de consumo, los objetos no se producen tanto para satisfacer una necesidad como para indicar una condición, y ello es posible sólo por la relación diferencial entre objetos. En consecuencia, en una sociedad de consumo, los objetos se convierten en signos y el ámbito de la necesidad queda relegado.”En la lógica de los signos como en la de los símbolos, los objetos ya no están vinculados en absoluto con una función o una necesidad definida. Responden a algo muy distinto que es o bien la lógica social, o bien la lógica del deseo, para las cuales operan como campo móvil e inconsciente de significación”.

Para Baudrillard (1969), el consumo es un modo activo de relacionarse, no solo con los objetos, sino con la comunidad. Es un modo de actividad sistemática y de respuesta global en el cual se funda todo nuestro sistema cultural. Además este autor muestra como las grandes corporaciones tecnocráticas provocan deseos irreprimibles y crean nuevas jerarquías sociales que han reemplazado las antiguas diferencias de clase.

5.3 Consecuencias ecológicas

Una de las principales consecuencias ecológicas de la obsolescencia programada es la basura electrónica que genera gran contaminación a nivel mundial. Según un informe generado por Greenpeace en Argentina⁴, se estima que cada habitante produce 3 kilogramos de basura electrónica por año y según datos realizados en el 2011 se desecharon casi 10 millones de celulares. En el documental "Comprar, tirar, comprar" (2011) se visualiza como los residuos generados por los países ricos son depositados en los países emergentes como Ghana, en África. A pesar de que hay un tratado que prohibía esto, los envían alegando que son productos de segunda mano. Es decir que además de que los países que más basura electrónica crean son los más industrializados, prefieren contaminar países del tercer mundo.

Sin obsolescencia programada el sistema capitalista se vería gravemente afectado ya que las personas no invertirían con mucha frecuencia y las ventas caerían. Esto no es excusa para ejercer esta técnica que está destruyendo el planeta ya que como afirma Borja Vilaseca⁵ “es precisamente esta acción de compraventa de bienes lo que permite que el sistema monetario se perpetúe. De esta manera, el fin del consumo significaría el principio del colapso del sistema.”

⁴ <http://www.greenpeace.org/argentina/es/campanas/contaminacion/basura-electronica/>

⁵ http://elpais.com/diario/2011/02/20/negocio/1298213248_850215.html

Frente a esto existe un movimiento llamado S.O.P (sin obsolescencia programada) cuyo director Benito Muros tiene como objetivo principal ir en contra de esta estrategia, fabricando objetos con máxima durabilidad para insertarlos en el mercado obligando al resto de las marcas a adecuarse a esta forma de producción. Sin embargo Benito Muros a encontrado muchos obstáculos a su iniciativa siendo amenazado de muerte en varias oportunidades.⁶ Para él, es esta sociedad de crecimiento la que está acabando con el medio ambiente y los recursos de nuestro planeta. Propone ir a un crecimiento sostenible, creando objetos con la máxima durabilidad posible. De esta forma los trabajadores no deberían trabajar tantas horas y se repartiría el trabajo existente. Además plantea la importancia del poder que tenemos como ciudadanos. El 8% de la población está compuesto por los bancos, las grandes fortunas y los fondos de inversión. Este 8% tan poderoso, se encuentra tan bien organizado que saben decirnos que modelo de auto usar, a que bancos pedir créditos, que consumir, y el resto de la población el 92% no estamos organizados, y no sabemos como anteponernos a ese 8 % para que no destruyan el medio ambiente. El creador del movimiento S.O.P propone vivir con sustentabilidad, produciendo para que la naturaleza se vuelva a reproducir.⁷

5.4 Conclusión

La obsolescencia programada es una estrategia poco conocida por la sociedad pero como hemos visto, es central en el sistema capitalista. Además nos influye directamente en nuestro consumos, nuestros deseos y en la forma que tenemos de concebir los objetos como “de usar y tirar”. Esto genera desde la producción un gasto enorme de materia prima como por ejemplo la tala de árboles o la extracción de metales. Desde el consumo, al tirar constantemente nuestros aparatos inservibles generamos consecuentemente desechos que provocan una gran contaminación medioambiental. Podemos pensar que si bien cambiar el sistema económico es muy difícil, hay determinadas acciones individuales y gubernamentales que están logrando concientización sobre el tema. Como ejemplo de esto encontramos lo realizado por el movimiento S.O.P. Además en Argentina, a través del proyecto e-basura, promocionado por el gobierno provincial, se reciclan aparatos eléctricos y electrónicos.⁸ Para cambiar las estrategias de las corporaciones empresariales es imprescindible que primero cambiemos nuestros valores y que nuestra forma de consumo sea responsable.

⁶ Fuente: <http://www.veoverde.com/2013/05/espanol-amenazado-de-muerte-por-crear-productos-sin-obsolescencia-programada/>

⁷ Benito Muros, entrevista: <http://www.youtube.com/watch?v=sgz7UojFpGs>

⁸ Fuente: <http://e-basura.linti.unlp.edu.ar/>

6. Bibliografía

SLADE, G. Made to break: technology and obsolescence in America. Harvard University Press, 2006

BAUDRILLARD JEAN, El sistema de los objetos (1969). Ed. Siglo XXI, México

BAUDRILLARD JEAN La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras (1970). Ed. Siglo XXI, Madrid, 2009

S.O.P Nota: <http://www.veoverde.com/2013/05/espanol-amenazado-de-muerte-por-crear-productos-sin-obsolencia-programada/>

BENITO MUROS Entrevista: <http://www.youtube.com/watch?v=sgz7UojFpGs>

GREENPEACE Artículo:
<http://www.greenpeace.org/argentina/es/campanas/contaminacion/basura-electronica/>

COMPRAR, TIRAR, COMPRAR, Documental: <https://vimeo.com/23524617>

CONSUMO INSOSTENIBLE Articulo El País
http://elpais.com/diario/2011/02/20/negocio/1298213248_850215.html

E-BASURA: <http://e-basura.linti.unlp.edu.ar/>

IPOD'S DIRTY SECRET: <http://www.youtube.com/watch?v=xkrRCgFZhGo>

THE DIRTY LITTLE SECRET OF INKJET PRINTERS
http://www.atomicshrimp.com/st/content/inkjet_printer/