

1. Qué es el proyecto Obsoletos.

Obsoletos es un proyecto de investigación, creación y difusión de sistemas creativos de transformación de residuos tecnológicos, entendiendo como tales todo aparato electrónico, soporte de almacenamiento o hardware que con el tiempo ha quedado en desuso o deteriorado: ordenadores, periféricos, cintas magnéticas, placas base, etc.

Este proyecto comenzó oficialmente en mayo de 2008, con la concesión de una subvención del Ministerio de Cultura. Desde entonces los colectivos Basurama, El club del ocio y Meipi trabajan en su desarrollo, aunque ya existían colaboraciones informales entre los tres colectivos entorno a la reutilización creativa de basura electrónica desde hace unos años.

El proyecto Obsoletos parte de nuestra visión del panorama de la sociedad tecnológica actual: la industria de la tecnología ha introducido de un modo directo o indirecto el concepto de obsolescencia en los productos que fabrica y vende. Ya sea su rápido y planificado deterioro, su pérdida de vigencia al surgir un producto más evolucionado o simplemente la influencia de la publicidad en los hábitos de consumo. Por otro lado la falta de protocolos claros que expliquen como desechar y recuperar este tipo de objetos produce una sobrecumulación de tecnología en desuso, produciéndose así un problema que afecta tanto a los usuarios domésticos como a las instituciones públicas y empresas.

El objetivo del proyecto Obsoletos es aprovechar la existencia de este fenómeno para explorar las posibilidades de transformación, reconfiguración o reprogramación que la tecnología permite y crear nuevos dispositivos tecnológicos con nuevas cualidades, para posteriormente hacer una labor divulgativa en diversos formatos: talleres, exhibiciones en espacios públicos y sesiones críticas.

Básicamente las cualidades que buscamos en estos dispositivos son:

- Que surjan de un proceso de transformación estandarizado: es decir, que no sean objetos únicos, sino reproducibles en serie.
- Que modifiquen las cualidades originales del objeto de partida o que las empleen de un modo diferente.
- Que puedan ser ejecutados con el mínimo nivel tecnológico posible, lo cual permite definir sistemas de creación fácilmente transmisibles a otras personas.
- Que sea didáctico y autoreferente, es decir que cada objeto creado nos hable de su origen residual.

Pero Obsoletos no es sólo un proceso de investigación, sino también de creación y producción, ya que el proceso no puede entenderse sin la consecución de un objeto. Por tanto cada investigación debe ir orientada a encontrar un sistema de transformación y cada sistema debe dar lugar al menos a un objeto acabado y unas instrucciones fácilmente descriptibles y transmisibles.

Además el concepto de difusión es realmente importante en el proyecto Obsoletos, ya que no encontramos valor a un proceso de generación de conocimientos si éstos no van a ser compartidos. El proyecto necesitará por tanto pasar por una fase de transmisión de conceptos y sobre todo tendrá que ser puesto en crítica para poder dar por cerrado el ciclo.

Esta puesta en común de los conocimientos, si se gestiona adecuadamente, puede propiciar la generación de una red de personas y colectivos con intereses comunes en torno a la reutilización creativa de tecnología obsoleta, en la que no existen tanto "creadores" y público, como la generación de un conocimiento y una creación colectivas en la que participan "artistas", pero también "informáticos", "desarrolladores", "frikis", etc.

Actualmente el proyecto Obsoletos está a punto de comenzar su primera etapa de difusión, con unos talleres en la Facultad de Físicas de la Universidad Complutense de Madrid y otro en la Escuela de Informática de la Universidad de Castilla-La Mancha. Posteriormente comenzará una nueva fase de investigación, difusión y crítica en colaboración con el centro Medialab-Prado de Madrid. Y para finales de 2009 está previsto realizar en Santiago de Chile un proyecto en colaboración con la AECID (Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo).

Toda la información generada por el proyecto está en un blog: www.obsoletos.org incluyendo los presupuestos y gastos que el proyecto maneja.

2. Apuntes sobre obsolescencia.

Por qué he tenido tantos móviles.

Mi primer teléfono móvil fue un NEC DB 2000, un cacharro bastante interesante en su día. Era aceptablemente pequeño, me permitía hablar, enviar y recibir mensajes de texto; tenía una batería de ión de litio que duraba tres o cuatro días, y alarma, con lo que lo podía usar como despertador. Hablamos de 1999.

Mi segundo móvil fue un efímero Ericsson, mucho más grande, feo e incómodo, pero con carátulas intercambiables. No recuerdo exactamente cómo acabó el NEC, pero todavía lo tengo en un cajón, así que debió estropearse. El Ericsson se lo regalé a mi hermana para comprarme un Motorola grandote que tenía una curiosa función: podía grabar las conversaciones con sólo apretar un botón. Como tampoco me convenía, acabé volviendo a NEC, con el hermano moderno de mi primer móvil, el DB 4000.

Pasó el tiempo. Una noche de copas se me cayó de la camisa y no volví a saber de él. Me compré otro igual por eBay, porque me gustaban mucho los menús y la tapa que sólo ocultaba las teclas pero no la pantalla.

Al cabo de algunos años, mi móvil empezó a dar problemas. Se apagaba solo. Se apagaba en medio de una llamada. Muchas veces no podía leer la tarjeta SIM y por tanto no me daba acceso a los mensajes o los números de la agenda. Así que me puse a mirar móviles otra vez. Pero ahora algo había cambiado: los nuevos terminales tenían pantalla a color, podían ejecutar pequeños juegos en java y algunos hasta conectarse a internet. Yo no necesitaba nada de eso. Me venía bien algo más de batería y de memoria (el NEC no tenía, con lo que los SMS se guardaban en la SIM, en la que cabían... 12 mensajes), pero todos tenían ahora memoria y ninguno una batería novedosa, por lo que mis preferencias no me servían para elegir. Además, NEC, a cuyos menús ya me había acostumbrado, ya no vendía móviles en España.

Me compré un Nokia 6100, del que sólo pude averiguar que era pequeño, robusto y fiable. En efecto, hace ya cuatro años que lo tengo. No me ha fallado nunca, pero tampoco me ha enamorado. Se comporta de manera gris y fiable, como un funcionario eficiente y callado. Tiene, en efecto, pantalla en color y puede correr aplicaciones sencillas, lo que me ha servido para poner una foto de McGyver de fondo e instalar un juego de pesca. Se supone que también puede usarse como modem GPRS, pero nunca he conseguido conectarme.

En resumen: sigo haciendo con mi teléfono actual lo que hacía con mi primer móvil, que tenía muchas menos funciones. Y al igual que yo, la gran mayoría de la gente no ha usado nunca su móvil para conectarse a internet ni para enviar mensajes MMS. Sin embargo, los fabricantes de teléfonos no dejan de presentar nuevos modelos con nuevas funcionalidades: cámaras de fotos y de vídeo, flashes LED para las cámaras, conexión 3G, GPS, dos pantallas para previsualizar el remitente de la llamada sin tener que abrir el aparato, bluetooth, programas de ofimática, teclados QWERTY, reproducción de MP3, radio, vídeo, ranura para tarjetas de memoria, pantalla táctil, y mil movidas más.

¿Qué sucede aquí? ¿Por qué he tenido tantos móviles en apenas diez años, si soy una persona cuidadosa con sus cosas? Mi reloj está aproximadamente igual que hace una década. Tengo una pantalla de ordenador que ha sobrevivido todo este tiempo con mucha dignidad, por no hablar del montón de chaquetas, pantalones y zapatos que me quedan de aquel tiempo, aunque les haya pasado la moda por encima. Sin embargo, al igual que he usado seis teléfonos en este tiempo, también he podido ser poseedor de cinco cámaras digitales distintas, media docena de ordenadores, una PDA, tres o cuatro impresoras... mi huella ecológica en este aspecto parecería la del yeti si no fuera por mi costumbre de meter las cosas en cajones antes que en el cubo de la basura. Quiero creer que es la influencia de mi padre, niño de posguerra y vehementemente cuidadoso con sus propias posesiones. Con el tiempo, la reutilización de esos aparatos o piezas que guardábamos en los armarios ha desembocado en el proyecto Obsoletos, de hacking creativo y activista. Pero ése es otro tema, quedémonos de momento con la situación actual.

Cambios tecnológicos.

David Edgerton, historiador de la tecnología, afirma que nuestra idea de que vivimos en una época de superación tecnológica constante es exagerada. En el mundo del siglo XXI son tan importantes internet como el caballo. Es una manera de bajar los humos a la positivista civilización occidental, que convive en este pequeño planeta con otros mil millones de seres humanos que pasan hambre. Tal vez sea cierto que la trascendencia social global de tecnologías como internet, los ordenadores personales o la telefonía móvil todavía no ha superado a la de otras que llevan cientos de años con nosotros, como la imprenta. Yo creo firmemente en que llegará el día. Un teléfono móvil en una aldea africana es una poderosísima herramienta de comunicación, comercio y seguridad. Un solo ordenador en una escuela posee más potencial que una carretilla de libros. Sin embargo, esta maravillosa tecnología es un regalo envenenado: algo falla en el modelo. El proceso productivo de la electrónica actual arrasa por tres veces los países que podría ayudar a avanzar. Primero, las guerras del coltán devastan regularmente el Congo, Ruanda y Uganda, con señores de la guerra arrebatándose las minas de un material vital para la fabricación de un tipo de condensador. Luego, en lugares como la ciudad china de Shenzhen, la fabricación de los componentes electrónicos genera un enorme impacto ambiental en forma de metales pesados y lluvia

ácida. Por último, tras haber disfrutado de nuestros teléfonos, ordenadores y electrodomésticos, los europeos y americanos llenamos con ellos enormes barcos que mandamos muy lejos, a sitios como Bangalore o Kenia. Allí, legiones de personas descalzas y hambrientas se dedican afanosamente a romper, rascar y quemar la basura electrónica para arrancar minúsculas porciones de metales valiosos como el cobre. En el proceso se dejan sus pulmones, algunos otros órganos internos y el medio que les rodea, envenenados todos por metales pesados que se difunden con el humo de las fogatas. Por cada dos personas con acceso a internet del mundo, puede haber otra sufriendo en sus carnes los fallos del modelo productivo que permite el disfrute masivo de la red de redes. Las cifras, como siempre cuando hablamos de personas que viven en el subdesarrollo, oscilan decenas de millones. En realidad, nos importan poco. Ha habido guerras entre seres humanos que se disputaban el derecho a vendernos un metal que se usa para hacer un puñetero tipo de condensador, y no hemos hecho nada.

Comencemos por nuestros bolsillos: ¿cuántos aparatos electrónicos personales usamos? Uno o dos ordenadores, móvil, MP3, cámara fotográfica, tal vez un GPS o una cámara de vídeo, o una PDA, o una videoconsola. Sumemos la tele y el reproductor de vídeo que haya debajo, el teléfono, docenas de circuitos escondidos en nuestras lavadoras y aires acondicionados, despertadores, radios, reproductores e instrumentos musicales, vehículos, etcétera, etcétera. Algunos de estos circuitos envejecen bien a nuestro lado. Los buenos electrodomésticos pueden trabajar décadas sin problemas, así como los vehículos o un televisor. Otros, como los ordenadores, los móviles, y en general cualquier aparato electrónico personal, no suelen quedarse mucho tiempo a nuestro lado, tal vez tres o cuatro años como máximo. Comienzan dando fallos incomprensibles, errores de software que pueblan de mensajes misteriosos sus pantallas, o directamente pantallas negras o azules, o pérdidas de funciones, o botones atascados o circuitos quemados por sobretensiones. Cuando intentamos reparar nuestro querido pequeño objeto electrónico personal, descubrimos que es más barato comprar uno nuevo y con mejores funciones. Si nunca nos ha dado un fallo, será el envejecimiento de la batería el que recorte poco a poco la autonomía y la usabilidad del aparato. En cualquier caso, lo más probable es que antes de que se vuelva inservible hayamos comprado otro más a la moda. Si, contra viento y marea, consiguiéramos conservar ese aparato tan especial, al cabo de unos años su tecnología sería incompatible con la que se usa a nuestro alrededor. De una manera u otra, un objeto electrónico personal está abocado a la obsolescencia. Y nosotros, a tirar muchos a la basura. Nos lo hemos montado así entre todos.

Siento parecer tan categórico. Lo sorprendente de todo esto es que mis padres, así como la inmensa mayoría de la gente con algún poder en el mundo, no se criaron entre aparatos electrónicos. Hace veinte años el teléfono móvil no tenía impacto social. Hace treinta, el ordenador personal se construía en garajes a base de kits de piezas con soldador y estaño, y servía para poco menos que demostrar que funcionaba. Hace cuarenta, los televisores eran muebles enormes que duraban décadas y no existía un mercado doméstico de vídeo; toda la información del mundo estaba escrita en papel. Y, sin embargo, los cincuentones conviven con bastante normalidad entre nosotros: usan sus móviles como símbolo de categoría social, trabajan con ordenadores y fotografían sus viajes con cámaras digitales. La alfabetización tecnológica en la edad adulta es un fenómeno que sucede ahora mismo en todo el mundo con bastante normalidad. Todavía es noticia -local- que un nonagenario escriba un blog, pero mi abuelo usa el email a sus ochenta y ocho años y no creo que vaya a salir en el periódico por ello.

Así pues, caminamos hacia una sociedad informáticamente alfabetizada. La edad dejará en el futuro de ser un factor determinante de alfabetización digital, para ocupar su lugar el nivel socioeconómico. La brecha digital divide a los ricos y a los pobres; un ordenador no es un lujo, pero requiere dedicación temporal y económica. Eso podría cambiar en un futuro, dado que la informática es cada vez más barata y potente, e internet eleva exponencialmente las posibilidades de aprendizaje autodidacta. De hecho, hay casos interesantes, como los gold farmers chinos, que se turnan delante de un ordenador jugando veinticuatro horas al día con un personaje del juego online World of Warcraft, para vender los objetos virtuales que ganen en el juego a cambio de dólares reales. Las cartas nigerianas, spam que busca convencer al destinatario que un importante personaje necesita su ayuda para sacar de su país africano millones de dólares, dan de vivir a alguien, en algún lado. Si no, no existirían. Lo que quiero decir con esto es que la sociedad de internet reproduce los mismos patrones que la sociedad de piedra y asfalto: hay élites sociales, hay grupos mafiosos e ilegales, hay foros de conejos enanos y de cocina, a un click de otros de tuning o de peñas ciclistas. La gente no busca en la tecnología nada diferente a lo que siempre ha perseguido: triunfar socialmente, ganar dinero, ligar, informarse de los temas de interés, disfrutar de la música o el cine. Lo único que cambia es la manera de hacerlo.

Y la manera de usar la tecnología digital cambia mucho. De hecho, todos los días, porque todos los días recibo en mi lector de RSS media docena de noticias de un blog de gadgets. Entre ellas siempre hay alguna que no hace referencia a un aparato, sino a una tecnología, una patente o un componente novedoso. Puede ser un nuevo modelo de microprocesador, o un sensor fotográfico, o la nueva manera en que esta empresa va a colocar este botón en todos sus aparatos. Son partes pequeñísimas de aparatos que algún día usaremos, y los planos de docenas de esos aparatos se dibujan y renuevan cada día. Sony fabricó su primera cámara digital en 1997, y desde entonces ha engordado su catálogo con más de 100 modelos distintos. Nokia saca entre 40 y 50 modelos nuevos de móvil cada año. Samsung presentó 53 modelos de teléfono móvil en los cuatro días que duró la feria CommunicAsia en junio de 2007. Quiero resaltar que todos estos aparatos son diferentes entre sí, en detalles que probablemente parezcan ínfimos pero que van más allá del color o la forma de la carcasa. Son aparatos distintos con distintas funciones, aquéllas que leí hace unos dos años en mi lector RSS y que se implantan paulatinamente en los productos que se lanzan al mercado, cubriendo todas las combinaciones posibles.

Obsolescencia planificada.

Este ciclo de novedades-consumo-desechos tiene como motor un fenómeno llamado obsolescencia planificada, que es consustancial a la producción en masa. Ambos surgieron a partir de 1920, cuando los avances tecnológicos permitieron la fabricación de piezas totalmente intercambiables y a su vez las empresas, ya con control total sobre el proceso productivo, comenzaron a planificar el uso y vida útil de sus productos. La gran ventaja de la producción en masa, su bajo coste por producto, obligaba a ajustar la duración estimada de cada pieza a la de la pieza más frágil. Esto es, si el muelle de un reloj barato podía durar quince años en condiciones normales, resultaba poco inteligente fabricar una caja que resistiera décadas. Al fin y al cabo, dentro de quince años el cliente volvería a por otro reloj.

En los años treinta y cuarenta el diseño industrial adquirió un nuevo protagonismo. Diseñadores como Bel Geddes o Raymond Loewy impregnaron de estilo los objetos cotidianos de los americanos tras la Gran Depresión. Desde expendedoras de Coca-Cola hasta coches o paquetes de cigarrillos. La mentalidad de "lo moderno" se alió por primera vez con el consumo de masas. Lo que para los españoles supone Ikea es lo mismo que McDonald's para los vietnamitas. Una empresa grande, multinacional, tiene recursos para vender bien sus productos si lo hace con inteligencia: apelando tanto a la economía como al estilo ¿Es moderno y barato? Un consumidor medio no necesita más. El diseño dotó a la obsolescencia planificada de una nueva fuerza: la que sienten los consumidores por comprar un aparato aunque ya tengan uno que funcione. Y funcionó muy bien: en los años 50 Detroit producía docenas de modelos de automóviles nuevos todos los años, de la misma manera que hoy Samsung fabrica cientos de modelos de móviles. Algunos coches sólo diferían en pocas piezas del modelo anterior, pero todos exhibían enormes carrocerías sembradas de cromados. La moda, en efecto, cambiaba de un año a otro, y si una temporada eran los descapotables, la siguiente eran los alerones. Además, de la misma manera que en los gadgets de hoy, cada año se introducían novedades funcionales, que hacían los coches más cómodos y seguros: desde reposavasos hasta cinturones de seguridad, desde el techo solar hasta la radio, la dirección asistida o los reposacabezas. No quiero decir con esto que cada familia americana se compraba un coche cada año allá en los felices 50. Pero sí se compraban sus coches antes de necesitarlo, y sí se compraban un coche lo más actual posible. La crisis del petróleo de los años 70 afectó a este sistema, cuando las empresas del motor americanas no supieron prever la demanda de coches de menor consumo y mayor duración, y las marcas japonesas entraron en el mercado estadounidense para no volver a irse. Sin embargo, décadas de experiencia empresarial habían afinado el método de la obsolescencia planificada por estilo, y éste pasó a otros sectores como la moda, el ocio... y la electrónica de consumo.

Carrera hacia la obsolescencia.

En 1972 se puso a la venta el primer reloj de pulsera totalmente digital: el Pulsar. Diez años después, había relojes con pantallas LCD, con calculadora, con grabadora, todos ellos mucho más pequeños, infinitamente más baratos y más precisos que el ancestro. La carrera de los relojes de cuarzo a partir de los años 70 tiene bastante en común con otras muchas carreras que apenas han comenzado, como la de los móviles. Ambos productos sustituyen a tecnologías anteriores (la telefonía fija o el reloj mecánico). Comparten ambas un comienzo relativamente largo -los primeros teléfonos móviles son de principios de los ochenta, quince años antes de su éxito masivo- en el que el producto es más caro y de peores prestaciones que aquel al que sustituye. En esta primera fase, la novedad es el principal factor para comprar el aparato, ya que no funciona mejor ni es más barato; sólo los entusiastas (early adopters) consideran gastar dinero en un producto que sólo tiene de bueno su diferenciada tecnología, o tienen necesidades muy específicas que no comparten con el común de los mortales, como tener teléfono en el coche. Sin embargo, estos primeros consumidores proporcionan los recursos financieros y de marketing para comenzar la venta masiva. Debido a la febril actividad ingenieril, es posible prever que dentro de cuatro años se podrá producir un aparato mucho más barato, fiable y usable. Ahora bien, ¿seguirán vendiéndose para entonces? La inmensa mayoría de las tecnologías se gana su obsolescencia en los primeros años. No es el caso de los relojes de cuarzo en general ni de los móviles, pero sí de las distintas variantes que existen para medir la vibración de un cristal de cuarzo o del tipo de red con el que vaya a trabajar un móvil; hace ya algunos años que murió la telefonía móvil analógica en España, engullida por el GSM.

Así pues, tras la aparición de un producto nuevo, normalmente caro y símbolo social, se produce el camino inverso: los costes se reducen y el consumidor medio entra en el juego. Además, en el caso de la tecnología digital, las nuevas funciones son sencillas de implementar: dependen del estado del arte de cada componente, y son bastante lineales. Si se puede meter un microprocesador de tanta potencia y tanta memoria, se puede tener tal función: calendario, alarma, agenda, ofimática, gráficos tridimensionales, etc. Dado que no existen precedentes de mercado, todo lo que se puede añadir se añade. Casio tuvo un enorme éxito cuando a principios de los 80 sacó al mercado relojes baratos con funciones novedosas -calculadora, calendario, mando a distancia- que obviamente no resultan cómodas en un reloj, pero que llegaron al mercado. Cada teléfono móvil es un recolector de tecnología de su tiempo: recordemos que hasta 2003 todos los móviles tenían pantalla monocroma, y desde entonces todos la tienen en color, o que la banda a la que funcionan en Europa es distinta que la de EEUU, o que hubo un intrigante enorme mercado para pequeños gráficos monocromos para poner en la pantalla de los Nokia que murió de la misma manera fugaz en que había nacido (un extraño caso de estandarización no planeada por la empresa). Es el mercado el que decide qué tecnologías se quedan, o cuáles se dejan morir. Puede parecer extraño, porque el mismo día que descubrí el WAP supe que jamás serviría para nada, pero es así como funciona: no dejar un hueco libre, y ya se encargarán los clientes de expresar sus preferencias.

Mientras los costes se reducen, la competencia aumenta y por tanto los márgenes también bajan. De la misma manera que IBM dejó de vender ordenadores hace un par de años, o que Siemens abandonó el proceloso mundo de los móviles, muchas grandes empresas abandonan el barco cuando la tecnología se hace popular y cualquiera puede ir a China, comprar y montar los componentes y venderlo más barato. La consolidación de los relojes de cuarzo llegó unos veinte años después de su aparición comercial: hoy en día, la gran mayoría no usan una pantalla de cristal líquido, sino las clásicas agujas. Las funciones exóticas han desaparecido de la mayoría de relojes, centrándose los argumentos de compra en un diseño atractivo. Por supuesto, los relojes-calculadora todavía se fabrican, pero ahora suponen un nicho de mercado. Hace veinticinco años no sabían si todo el mundo llevaría algún día una calculadora en la muñeca. También los portátiles antiguos vienen con trackball en lugar de touchpad; aunque hoy tengamos claro que preferimos el touchpad -hay motivos psicológicos para ello- el trackball era una tecnología madura hace veinte años y que funcionaba perfectamente, una opción lógica por tanto.

Así pues, llega un momento en que la nueva tecnología ha tenido un gran éxito social, y millones de personas en todo el mundo compran un producto útil y económico. Hay revistas sobre el tema. Cualquiera puede comprarse el más básico de estos productos, puesto que son muy baratos, pero sigue habiendo otros más lujosos. El mercado es progresivo en precios y calidad, pero no en funciones o innovaciones formales. Tomemos por ejemplo las cámaras digitales: a finales de los 90 muchas marcas apostaron por dividir las en dos cuerpos que rotaran entre sí, de manera que los autorretratos y los encuadres originales pasaban a formar parte del vocabulario del fotógrafo aficionado. Así era mi primera cámara digital, una Ricoh 4200 por la que pagué la increíble cantidad de ciento dieciséis mil pesetas, incluyendo la tarjeta Smartmedia de 32 megas en la que cabían... pues eso, 32 fotos. Mi cámara actual tiene mucha más resolución, una incomparablemente mayor calidad de imagen, me costó menos de la tercera parte, y las pilas duran varios días y no varias horas, pero echo mucho de menos aquella lente rotatoria. Me permitía sacar fotos a escondidas, porque el ángulo entre la pantalla y el objetivo podía ser el que yo quisiera. Los autorretratos salían perfectos porque me podía ver en la pantalla. En general, aprendí con aquella cámara a hacer fotos mucho más espaciales y espontáneas que hoy en día sólo puedo intentar a ciegas. Todas las puñeteras cámaras son iguales: versiones pequeñas de las compactas de carrete que llevábamos usando décadas, un paralelepípedo plano con la lente a un lado y la pantalla al otro. Lejos quedó la Agfr ePhoto 1280, una joya del diseño, que innovaba en todos los aspectos que conforman la relación entre el aparato y el usuario, y a cuyo poseedor, mi amigo Txema, envidié durante años.

Salirse de la obsolescencia.

Si miramos las estanterías de la FNAC comprobaremos que, en efecto, todas las cámaras se parecen mucho. Hay tres tipos: pequeñas, grandes y reflex. De cada tipo las hay baratas y caras. La decisión de comprar una cámara suele ceñirse a una de las tres tipologías y a un presupuesto, y luego viene determinada por el acabado, el precio y las expectativas de calidad por la marca, por lo que haya leído el consumidor, o por lo que le cuente el vendedor. Y luego están los nichos. La Ricoh GR Digital es la versión electrónica de las populares cámaras compactas de la serie GR que la marca japonesa vendía en los años 70 y 80. Es bastante llamativa por su aspecto vintage y su carencia de zoom. A cambio, transmite un tacto preciso, lo que promete una mayor duración que "esas cámaras todas iguales", y una óptica muy buena con la que las fotos salen "más de verdad". La GR Digital cuesta el doble que una cámara con las mismas funciones; es el precio por salirse del mercado obsoleto. La Epson R-D1, que apenas tuvo repercusión en el mercado, es una cámara telemétrica digital incluso más vintage que la Ricoh.

Apostar por la calidad y recuperar soluciones del pasado para aportar un toque intemporal es una manera de esquivar el destino obsoleto de un producto. Otro intento es el lujo. Así, a secas. Desde que las élites económicas del mundo no coinciden con las élites culturales, el lujo consiste en forrar de cristales Swarovski un aparato común y vulgar. Así sucedió con un Ericsson que vi hace años en una revista como el colmo del derroche, costaba decenas de miles de dólares. Da la casualidad de que ese teléfono, sin cristales, era el que llevaba mi padre en el bolsillo. Dio problemas desde el primer día y le duró poco más de un año. Lo mejor es que los problemas se centraban en los acabados: el botón lateral para abrir la tapa no duró ni un mes, y mi padre tuvo que meter una puntita de palillo para poder cerrarla. El objeto que vi en la revista era un cacharro desechable forrado de falsos diamantes. No dudo de que se puede producir electrónica de consumo de lujo, pero está por ver que alguien lo consiga.