

# Baja tecnología: ¿moda, manifiesto o nuevo camino? ¿Acerca o aleja al diseño de la industria? ¿Respuesta efímera a necesidades urgentes?

## Limitaciones y posibilidades

*Eugenio Gómez Llambí.* El diseño de baja tecnología es un concepto europeo/norteamericano, importarlo directamente sin tener en cuenta el contexto local, no nos puede llevar en ningún caso a buen puerto. Y aunque nos basemos en buenos ejemplos como los excelentes ejercicios del taller/instituto/laboratorio francés "ECAL", los resultados de importar esta manera de operar, quedarán como objetos/productos estériles perdidos entre las páginas de la revista de turno o en alguna estantería de local de diseño, y en el mejor de los casos, decorando las casas de los guetos cool. Su mercado es muy reducido y su único valor es enunciativo: "se pueden hacer las cosas de otra manera". Ahí también mueren el 95% de los objetos con descartes, que gastan la misma o más energía que otros hechos de cero. Y además no solo no resuelven los problemas de que hacer con la basura, sino que lo invisibilizan permitiendo a las empresas que producen descartes vanagloriarse con su ayuda al medio ambiente por hacer 10 lámparas con botellas.

El contexto productivo nacional tiene grandes limitaciones y a la vez posibilidades.

A nivel local muchas veces se resuelven los problemas de la producción con algunos preceptos del low-tech. Pero es en los casos donde el diseño (como disciplina) logra generar valor agregado a partir de la escasez de recursos, donde toda esta gilda del low-tech cobra un valor realmente interesante.

Con esto digo, el "lo atamos con alambre" es claramente de baja tecnología, el taller que no tiene recursos y resuelve su producción con las mismas máquinas de siempre también. Pero cuando interviene el diseñador inteligente es cuando a partir de las limitaciones se logran posibilidades.

Cuando a partir de un material común se logra algo superior, sin la necesidad de enormes inversiones, y usando inteligentemente los recursos.

Cuando se encuentran nuevas maneras de trabajar los materiales, nuevas terminaciones, nuevos usos.

Cuando es hacer con lo que tenemos al alcance, no solo acerca al diseño a las posibilidades de la industria nacional, sino que también a cierta idea de idiosincrasia nacional. Si a esto le sumamos que lo que fabricamos con pocos recursos, funciona bien y esta hecho para durar, estamos generando contenido, nuevas identidades.

Otro eje más que interesante para interpretar del low-tech, es la sinceridad con la que se muestra el producto en su uso y la manera en la que fue fabricado. Por el contexto económico y político mundial y regional, y por las posibilidades de nuestra pequeña y mediana industria, es un buen momento para volver a ciertos rasgos de las arts and crafts de Morris (que es desde donde el movimiento de low tech europeo se basa para generar su discurso).

Entonces, además de utilizar pocos recursos para la producción, se puede generar un acercamiento con el usuario por esta sinceridad que propone. Los procesos dejan de ser algo misterioso que resuelve la tecnología, para ser algo obvio pero a la vez asombroso y atrapante.

Rescatar los procesos como parte del discurso del producto, es como una vuelta romántica a saber como están hechas las cosas y entender que el producto final es interesante no solo por su forma sino por la forma en que fue transformado.

De otra manera todas estas posibilidades terminan siendo una cuestión formal, solo un estilo.

*Eugenio Gómez Llambí se recibió con honores de diseñador industrial (FADU-UBA), es músico, compositor, y codirector desde 2008 de Grupo Bondi (www.grupobondi.com.ar), un colectivo que diseña y produce en una búsqueda de las posibilidades expresivas de los productos de consumo.*

## Opciones para diseño con baja tecnología

*Por Gui Bonsiepe.* El diseño de baja tecnología no es una moda, ni un manifiesto, ni un nuevo camino para la producción.

No es moda. Es simplemente el resultado del proceso de desindustrialización que comenzó hace más de tres décadas y no se limitó sólo a Argentina. Ofrece una salida para los jóvenes diseñadores cuyas posibilidades de inserción en la industria son limitadas. El público general tiende hoy a identificar el término "diseño" con este campo reducido; resultado, en buena parte, de la influencia de los medios que funcionan como caja de resonancia para este fenómeno.

Tampoco es un manifiesto, dado que los manifiestos tienen dos componentes centrales: una crítica y hasta una denuncia de la realidad tal como es, y declaraciones sobre las intenciones de cambiar el futuro. El punto débil de los manifiestos es la operatividad, es decir, la traducción de las declaraciones en prácticas concretas.

Respecto al acercamiento a la producción habría que preguntarse para qué empresas. ¿Las micro y pequeñas empresas? Probablemente. Pero no existe una relación condicionante entre el tamaño de una empresa y tipo de tecnología que usa para la producción. Habría que ver que universo de productos constituye el grupo de los productos de baja tecnología y tratar de cuantificar mediante estudios empíricos, el aporte económico del diseño de los productos fabricados con baja tecnología.

El diseño de baja tecnología queda afuera de la industria, si se interpreta esta práctica como diseño artesanal. Las micro y pequeñas empresas son las que más necesitan el diseño, pero son las que menos lo integran. Dadas las limitaciones financieras, en general, no sacan ventaja del potencial del diseño. Para los diseñadores trabajar con baja tecnología es un desafío particular, pues contra las apariencias, requiere know-how técnico amplio, y particular competencia proyectual para obtener productos con adecuado nivel de terminación. Por otro lado, el diseño de productos con baja tecnología puede -sobre todo en los programas de enseñanza- reforzar ciertas tendencias a la des-profesionalización de la actividad de diseño. Habría que saber cuál es el porcentaje de productos de baja tecnología que se exporta, o si estos productos se destinan prioritariamente al mercado interno. Los productos llamados "productos de diseño" se limitan, en general, al sector de muebles, lámparas, pequeños objetos para escritorio, accesorios de moda y se dirigen a un mercado restringido de la clase media que visita los boutiques. Dedicarse al diseño de productos con baja tecnología no debería llevar a la renuncia del uso de tecnología más diferenciada y menos aún, a descartar el know-how para manejarse con alta tecnología.

En cuanto a si representa una respuesta efímera a necesidades urgentes o pueden aumentar el valor social del diseño, creo que la respuesta a necesidades urgentes no es un factor condicionante del tipo de tecnología usada. En vez de usar el término "valor social" prefiero usar el término "relevancia social". Obviamente, la relevancia social de un diseño no depende del mercado, y hasta se opone a los criterios unidimensionales del mercado que se ha transformado en un valor en y para sí, casi de forma apoteótica. El diseño de productos con relevancia social se escapa de los criterios del branding al cual tanta importancia y énfasis se ha dado desde los años '90. La relevancia social de un diseño no depende del tipo de tecnología que se usa, sea baja, media o alta.

*Gui Bonsiepe, diseñador (HfG Ulm), docente y teórico. Asesoró gobiernos en políticas industriales (Chile, Argentina, Brasil). Sus últimos libros: "Design, Cultura e Sociedade", "Design como Práctica de Projeto" (Brasil) y "Diseño y Crisis" (España).*

## El diseño en su propia naturaleza

*Por Wustavo Quiroga.* Hablar de diseño con baja tecnología requiere un acercamiento al contexto productivo para dotarlo de mayor precisión y determinar si la tecnología es la adecuada a la creación o uso de un objeto.

Es ineludible discutir sobre baja tecnología cuando en los hechos existe la necesidad de alta tecnología, de lo contrario, contamos con tecnología adecuada. Baja tecnología es un término relativo a alta tecnología; a través del tiempo, la tecnología de avanzada se degrada con innovaciones. Definimos como alta tecnología a sistemas de fabricación afines a la mecanización, automatización, cibernética, nanotecnología u otras innovaciones puntuales.

La producción de bienes no siempre ha mejorado con el avance del tiempo y ha requerido replantear métodos para recuperar la calidad perdida con la mecanización. Aunque, en algunos casos, el aporte tecnológico potenció las creaciones y las convirtió en revoluciones sociales.

Por baja tecnología entendemos una serie de transformaciones, de materias primas en productos que se suplantaban por otros métodos que permiten posibilidades superiores en las etapas de realización y en el funcionamiento del bien para obtener ventajas en su rentabilidad o uso. Abarcamos con este término a la artesanía o manufactura, lo que determina una estética con la utilización de materiales que comunican esta condición.

Debido a su historia, los recursos tecnológicos en Latinoamérica han sido "precarios" en comparación a otras latitudes desde la revolución industrial.

La tecnologización lleva un costo social que debería evaluarse. Los balances económicos no deben cerrarse en costos-beneficios dentro de la esfera empresarial a fin de considerar su efecto social. La incorporación de maquinarias está ligada a la dependencia de insumos y/o materiales que completan el sistema productivo. Esta relación tiene un valor elevado para las economías nacionales que resulta difícil ver en el bajo costo que aparenta un producto. El desarrollo de tecnología debe ser equilibrado entre la producción propia y la externa para no desbancar la economía local; es importante invertir en I+D+T (investigación, desarrollo y tecnología).

En el diseño de baja tecnología vemos un intento de supervivencia en circunstancias desfavorables en la competencia de mercado. Es una respuesta a la falta de recursos compensando el déficit tecnológico con el valor del ingenio.

Esta estrategia de valorización se desplaza a la comunicación y venta de los bienes, donde se posiciona el discurso low tech como filosofía empresarial y postura política, frente a los desmadres de la mega industrialización causados por el capitalismo. Se manipula la comunicación del recurso tecnológico básico asociándolo directamente y en forma superficial con la producción sustentable.

Las políticas nacionales deben ser proteccionistas del valor interno y estratégicas para progresar frente a las grandes potencias sin desentender su historia. Deben fortalecer las áreas principales que componen la industria, buscar variantes y crecer en nuevas áreas pertinentes a los recursos disponibles preparadas para solucionar las problemáticas sociales.

Una industria sin tecnología puede sostenerse con diseño estratégico, pero su futuro está comprometido. El diseño debe ser capaz de dar soluciones a la baja tecnología y a la alta tecnología, tiene la misión de agotar las posibilidades que los recursos disponibles ofrecen.

*Wustavo Quiroga es diseñador industrial, gestor cultural, investigador y editor especializado en arte, diseño y arquitectura. su última publicación "Feria de América, vanguardia invisible".*

# opinanan tres