

# Design and Violence - Paola Antonelli y Jamer Hunt, MoMA

Santiago Lucendo  
Universidad Europea



Retrato de Henry Ford, Keystone View Co., Inc., of N.Y. Library of Congress (Acceso Diciembre 2015)

*It is a shock when the mind awakens to the fact that not all of humanity is human—that whole groups of people do not regard others with humane feelings.*

Henry Ford [1]

Durante año y medio, cada semana, el MoMA de Nueva York expuso, a través de una plataforma web, un diseño –objeto, aplicación informática, proyecto, diseño especulativo, etc. – relacionado con la violencia junto a la respuesta por escrito de una persona afín al mismo. A partir de un breve ensayo se abría el debate a cualquier espectador-internauta que quisiera tomar parte. Se conforma así un archivo en torno a la relación diseño/violencia basado en cuatro ejes: Hack, Control, Trace y Annihilate.

Archivo – [Design and Violence](#)

La presente reseña es antes una breve mención a ese proyecto expositivo Design and Violence que la revisión del libro homónimo, publicado a modo de epitafio en 2015. Además del interés y la

reflexión que se desprenden de los múltiples diseños y ensayos que componen *Design and Violence*, quiero sobre todo llamar la atención sobre la forma de organizarlo y a la adecuación del medio digital escogido.

El entorno expositivo virtual, además de facilitar el acceso a las publicaciones en red, permite la unión de diversos materiales, múltiples lecturas y la participación necesaria para abordar un tema tan complejo como es la relación entre diseño y violencia. Aunque lejos de haber llegado a una solución completamente satisfactoria o alejada del espectáculo, *Design and Violence* es al menos una alternativa al comisariado tradicional, mostrando las posibilidades de la edición digital de cara a otras prácticas curatoriales o editoriales, como *Re-visiones*, más allá del espacio físico del museo o el papel.

En cuanto al hilo conductor de *Design and Violence*, la frase de Victor Papanek (1971) “hay profesiones más dañinas que el diseño industrial, aunque solo unas pocas” (Antonelli y Hunt, 2015 p. 10), referida por los comisarios en la presentación del proyecto, es quizá la que mejor resume una posible conexión.



**Serpentine Ramp, de Temple Grandin**

Entre los diseños que componen la muestra, apenas citaré un par de ejemplos. Serpentine Ramp , de Temple Grandin, uno de los más controvertidos, consiste en el rediseño del circuito del ganado hacia el matadero, ocultando de la vista el final, suavizando el tránsito e intentando ahorrar sufrimiento a las reses. Pero además, parece que así la carne sabe mejor, gracias a este sistema *low-stress handling*, –¡bonito eufemismo!–. Al igual que en [la inyección letal](#), también incluida en D&V, la supuesta atenuación del proceso no deja de plantear serias dudas sobre la ética de sus diseñadores, y los efectos apaciguadores de la conciencia sobre los proveedores, consumidores y cómplices de las ejecuciones.

A partir de *Serpentine Ramp* no he podido dejar de acordarme de Henry Ford, quien debería ocupar un lugar de honor en *Design and Violence* si no se centrara en el periodo post 2001, y por eso he querido

comenzar la reseña con su imagen. Ford revolucionó el diseño industrial a través una cuidadosa optimización de la cadena de montaje, la especialización, el abaratamiento de costes por medio de la estandarización y un taylorismo aplicado al límite, dando el nombre a toda una época. Lo que no es tan conocido –o quizá olvidamos– es que Ford se inspiró en el sistema de trabajo de los mataderos y aplicó a la producción de automóviles algunas de las técnicas utilizadas en la industria cárnica. Leyendo en sus [memorias](#) la descripción de las piezas del Ford T colgadas de ganchos, como si de costillares se tratara, no es difícil de imaginar.

Every piece of work in the shops moves; it may move on hooks on overhead chains going to assembly in the exact order in which the parts are required; it may travel on a moving platform, or it may go by gravity, but the point is that there is no lifting or trucking of anything other than materials. Materials are brought in on small trucks or trailers operated by cut-down Ford chassis, which are sufficiently mobile and quick to get in and out of any aisle where they may be required to go. No workman has anything to do with moving or lifting anything. That is all in a separate department—the department of transportation. (2005)

Así, uno de los elementos destacados de D&V es lo que sugiere, donde te lleva, y la posibilidad de seguir algunos de los hilos propuestos. Por ejemplo, el [catálogo](#) al que llegué desde el vínculo facilitado por la entrada dedicada al diseño de [blancos](#), vale tanto o más que los propios comentarios sobre el diseño básico analizado: un vampiro, un atraco en una licorería, un terrorista con una bomba en los brazos... son solo algunos ejemplos.



Ejemplos de modelos de diana para entrenamiento obtenidos de Action Target™ . Reproducido en <http://www.letargets.com/> Acceso, diciembre de 2015.

D&V transita por un terreno resbaladizo, como no puede ser de otro modo, al querer presentar en el mismo espacio el [tacón de aguja](#) y la inyección letal, o de un software que permite calcular el número de esclavos que trabajan para ti en [Slavery Footprint](#) a balas ecológicas, [Green bullets](#), de casquillos biodegradables *buenos para el medio ambiente*, tomado, literalmente, de la descripción de la bala. Su

exposición virtual invita a jugar al “qué ocurriría si...” típico del diseño especulativo también presente en la plataforma ([Republic of Salvation](#) o [Euthanasia Coaster](#), por ejemplo).



**Ak-47 Mikhail Kalashnikov**

El terriblemente famoso Ak-47, aunque excluido de la colección permanente del MoMA, no podía faltar en la muestra. Un diseño destacado en repetidas ocasiones por su “eficacia” representa lo que para algunos sería el ejemplo de buen diseño, por su bajo coste y alta fiabilidad. Su exhibición en el museo rozaría lo abyecto y sin embargo su presencia en D&V es imprescindible. El testimonio de [China Keitetsi](#) y la descripción de su relación con el arma como “hija de la guerra” complementan la visión complaciente del objeto “bien diseñado”.

When I was there, it meant a lot in my life. It was like my mother. It became a part of me, and me a part of it. It was my identity, like my passport. Like, they ask you at the airport for your passport—at that time, if they had asked me who I was, I would have shown them my gun. It became my mother, it was my friend, my protector, and yet I still felt fear every day [as a child soldier]. (Antonelly y Hunt, 2015, p. 214)

Formado por propuestas heterogéneas, organizadas a modo de archivo, D&V plantea la compleja y diversa relación entre el diseño y la violencia, una relación actualizada pero que se remonta más allá de los tiempos de Ford. El hecho de que la plataforma sea digital no quita que la muestra no pueda tener efectos reales, y quizá esto sea lo más interesante: unir el comisariado a la escritura digital y el texto enriquecido.

Los diseños reales y los testimonios, junto a las distopías y comentarios, interrogan al visitante y, aunque evitan el conflicto de su presencia, siguen mostrando el lado siniestro del dispositivo, preguntando sobre la complicidad entre diseño y violencia. El formato y la temporalidad —sucesivas propuestas en vez de simultáneas— salvan esa distancia entre lo incomparable del sufrimiento individual, las víctimas, y los artefactos. El medio digital facilita nuevos modos de escritura/lectura, o quizá sería más adecuado decir nuevas formas que facilitan viejos modos. La hipertextualidad en el ámbito digital facilita la posibilidad de acceder directamente a materiales diversos, lejanos, y de

desplazarse rápidamente entre-textos. Algo que tiene que ver con el modo de hacer de Re-visiones; por eso creo que *Design and Violence* puede ocupar un lugar aquí, como otro modo de pensar con las imágenes.



Tobe Hopper (1974), *The Texas Chain Saw Massacre*

### Notas

[1] Memorias de Henry Ford disponibles en Proyecto Gutenberg

### Bibliografía

Antonelli, P. (2013), Presentación del proyecto en Festival Eyeo. Disponible en <https://vimeo.com/75599754> (Acceso: diciembre de 2015.)

Antonelli, P.; Hunt, J. (2015), *Design and Violence*. Nueva York: MoMA.

Ford, H. (2005), *My Life and Work*. En The Project Gutenberg, disponible en <http://www.gutenberg.org/cache/epub/7213/pg7213-images.html> (Acceso: diciembre de 2015.)

Papanek, V. (2014), *Diseñar para el mundo real. Presentación del proyecto en Festival Eyeo*. Barcelona: Pol-len. Disponible en <http://pol-len.cat/wp-content/uploads/2014/11/Disenarparaelmundoreal.pdf> (Acceso diciembre 2015)