

Seis ideas (y media) para rediseñar premios de diseño

Por Alfredo Gutiérrez Borrero

¿Para qué organizamos premios de diseño? Por supuesto: ¡para premiar buen diseño! Pero... ¿y por qué no también para diseñar?

Admítaseme, desde el solidario cariño que profeso a quienes integran la comunidad colombiana de diseñadores, en la cual resido, un arranque de insatisfacción: voy a criticar eso sin lo cual vivir me resulta impensable. Eso de lo que vivo. Como el amigo sincero quien te dice con franqueza, en medio de una reunión, que retires de tu nariz ese «moco» inadvertido que desvirtúa tu imagen frente a eventuales interlocutores al balancearse sobre tus fosas nasales; o como quien te hace notar que llevas abierta tu bragueta cuando piensas tener bien puestos los pantalones. Como tal camarada, creo, nobleza obliga, que si es para común beneficio vale incomodar durante la fiesta.

1. Lecturas pecaminosas

Declaro empero, que si alguna usabilidad reviste lo que comunico, en mucho es cuestión de lectura; y mérito de Nicholas Spencer, Kevin Hilton, John Thackara, Keith Russell, Rabah Bousbaci, Donald Schön, Bryan Lawson, John Christopher Jones, Mihály Csíkszentmihályi y, en especial, Donald Norman (nombrándolos en ráfaga aspiro a mitigar la transgresión al protocolo que en nuestro medio parece acarrear el empleo de fuentes). Si leer es delito. Me confieso delincuente. Si filosofar es pecado, me declaro pecador. Si reflexionar es tóxico, soy un intoxicado redomado, empedernido. De todos modos, poco importa mi habilidad para anticipar futuros (si la tuviere) pues nadie me cree: como a Casandra, aquella princesa troyana que, por amores borrascosos con el lujurioso Apolo (a cuyas demandas carnales no accedió), recibió simultáneamente el don profético y la maldición que lo invalidaba.

Al aproximarse la XV versión 2012 de entrega de los Premios Lápiz de Acero (PLA) retomo, como disco rayado, lo que planteé durante la XIV versión 2011, inspirado ciertamente por lo que revivió, hace poco en FOROALFA, mi colega José Machado¹; más que examinar resultados y desenlaces, me ronda la noción de «inercia cognitiva»: la cual acontece cuando, en razón de economías conformistas, caemos en la estupidez de la generalización (que si descuidamos conduce a la generalización de la estupidez) e igualamos situaciones omitiendo detalles: un proyecto es similar a otro y una entrega de premios de diseño semejante a su siguiente versión. Tal vez porque en los XVPLA-2012 se anuncian cambios, y acaso porque puede ser útil para similares emprendimientos en otras partes del continente, reitero lo que anoté, el año pasado, en mi columna de la revista *proyectodiseño*² y es que, tratándose de concursos, premios y proyectos, cabe recordar como bien apuntó Reinaldo Leiro³, también en

FOROALFA (hace seis años, y sobre ideas de Herbert Simon): diseñar, más que ocuparnos de «como son las cosas» —tal como en las ciencias naturales—, es interesarse en «cómo pueden ser las cosas» (incluidos los premios, mejor que los concursos). Si transitamos por la ruta de la experiencia más sencilla evitamos desafíos; y por ingenuidad, negligencia o comodidad, dejamos de prever secuelas indeseadas. Mi argumento, sin desautorizar a quienes llevan década y media concursando, ganando, evaluando u organizando los PLA; solo busca aportar a quienes harán lo propio en el porvenir.

2. Premiar pensamiento

Tras haber estado presente en las XIV entregas previas de los premios Lápiz de Acero, pienso en Jeff Albertson, ese inteligente gordinflón que por *Los Simpson* conocemos como El hombre de la tienda de cómic⁴ y su costumbre —propia de aficionados estadounidenses a ciertas artes menores (cine, historieta, música)— de mantener productos y objetos promocionales empacados, sin estrenar y con envolturas originales para elevar su valor (la revista #1 de *Superman*,⁵ la versión original del sable de luz⁶ de *Star Wars*, etc.). Aunque, insisto, generalizar es injusto en cierto grado, observo que a menudo se premian «momentos artísticos». Fotos bien logradas. Muestras sin usar. Lo cual, presumo, priva al gremio y al público de los intensos aprendizajes que traería evidenciar errores, cambios y decisiones acaecidas durante los procesos; o explorar la vida de los artefactos en las realidades de quienes interactuaron con ellos al usarlos efectivamente.

Encuentro pertinente empezar, en nuevas categorías, a premiar textos de diseño que consignen pormenores históricos (trayectos) proyectuales. Investigaciones escritas que estimen la existencia útil de los artefactos (objetos, espacios, gráficas, servicios) en la cotidianidad de quienes los emplean. Galardonar un «momento» de diseño. Un hoy artificioso. Sin ayer o mañana. Reconocer algo artístico y escultórico, es ajeno a las vidas de las multitudes humanas por cuyo bienestar trabajamos los diseñadores. Conviene abandonar el halago e ir tras verdades enfadosas. Los profesionales reflexivos podríamos buscar nuestra propia insatisfacción como condición práctica de un diseño creativo y exploratorio. Si quienes diseñamos nos jactamos de solucionar problemas complejos, rediseñar permanentemente premios (como el Lápiz de Acero) es uno de ellos: debemos perfeccionar tales eventos para que sirvan cada vez más a la gente que integra la sociedad (aunque exalte el diseño nacional, el alcance general del PLA es aún minúsculo). Propongo encararlo con insatisfacción vigilante, entre curiosa, crítica e innovadora.

3. Donde los concursos fallan

En 2010, Donald Norman escribió un artículo cuyo título en español traduce «Por qué los concursos de diseño son malos»⁷ (no como pregunta, sino como afirmación). Mundialmente hay muchos concursos de diseño industrial; y Norman, evaluador en bastantes, expresa su desencanto pues para él (y para mí) donde habrían de premiar buen diseño, no lo consiguen. «Creo que hacen daño a la profesión. Recompensan las partes visibles —la estilización— e ignoran las más importantes y vitales: interacción, experiencia, satisfacción probada de

necesidades e incluso el éxito económico»⁸. Según el autor los concursos perpetúan dos mitos: que el diseño industrial es cuestión de estilo, y que brillantez estilística corresponde a éxito mercantil. Ambas cosas, dice, son falsas. Se premia el artefacto (por valoración subjetiva del jurado) sin tener en cuenta ni los diversos significados que quienes se involucran con él le atribuyen, ni sus vivencias específicas al usarlo.

Naturalizar patrones y tendencias es algo riesgoso: el punto no es «así premiamos en la versión anterior, luego así premiaremos en ésta»; sino «bien, ¿qué requiere puntualmente esta entrega?». Si quienes diseñamos nos entusiasmos con crear mejores mundos y mejores artefactos ¿qué tal mejores dinámicas de premiación? Es tan aguafiestas como sincero decirle a los vencedores: «Sí, triunfaste pero ¿observaste que la dinámica evaluativa está estancada?». En consonancia con Norman: los jurados valoran materiales engañosos, aún si son los propios productos: al no examinarlos en contexto, ni experimentarlos usándolos, ni verificar cómo los emplean sus potenciales actores implicados (empresarios, vendedores, transportadores, usuarios, etc.) acaban premiando sus meras «realidades» hipotéticas. Así, jurados calificados y organizadores con intenciones nobles resultan engañados por un sistema viciado. Fallan por carecer de información relevante para seleccionar con tino. Conceptúan sobre apariencias y simulaciones, pues el diseño —desde joyas hasta estructuras organizativas— fracasa o triunfa en escenarios de expectativas, interacciones con el producto o servicio, mediante sostenibilidad económica y ambiental validada, o beneficio y placer colectivos, por personas de carne y hueso en contextos específicos. De casi todos los concursos, Norman asevera algo que, en algún grado, aplico al Premio Lápiz de Acero: los veredictos del jurado son engañosos pues dichos eventos carecen de estructura para proporcionar evidencias fidedignas⁹. Las fotografías, los videos y las muestras son valorables en una jornada, pero ¿la sostenibilidad ambiental o la económica?, ¿la trayectoria en el mercado?, ¿el beneficio general?, ¿el tiempo de vida útil?, ¿la disposición final? Habría que filmar servicios y experiencias, y permitir que fueran analizadas por organizaciones independientes, mediante procedimientos que disminuyan el sesgo mediante protocolos de comprobación. Eso demanda mucho tiempo y dinero.

4. Premiar (también) por el uso

Mejorar un premio como el Lápiz de Acero, implica rediseñar permanentemente su modus operandi. Citar un grupo de jurados para que en cada versión, revisen más material del que pueden asimilar durante un día de evaluación, ofrece pocas garantías. Un análisis profundo involucra gruesos presupuestos y detallados cronogramas. Norman¹⁰ propone métodos como los que la Unión de Consumidores Estadounidenses¹¹ publica en el magazine mensual *Consumer reports*¹² en los cuales la inspección procede sobre unidades del producto adquiridas aleatoriamente en diversos puntos de venta, con total desconfianza de la muestra del fabricante (la misma que este envía «muy acicalada» a concursar, irónicamente, de acuerdo a lineamientos de «maquillaje» dados por los propios organizadores). Es preciso realizar pruebas meticulosas en laboratorios y con diversos usuarios. Todo parece indicar que diseñadores y consumidores hacen valoraciones desde criterios de evaluación distintos sobre los mismos productos, las cuales, sin embargo, podrían complementarse.

Como apuntan Uta Brandes, Sonja Stich y Miriam Wender¹³, cada producto habría de ser investigado desde al menos dos perspectivas distintas: la de quienes lo diseñan, y la de quienes en algún grado se relacionan con él (al almacenarlo, venderlo, comprarlo, usarlo, desecharlo, etc). Los diseñadores llevamos un proceso de concreción que nos conduce de una idea, a partir de un concepto abstracto, a la configuración artefactual (producto), que bajo nuestro criterio, más se adapta a la formalización específica del concepto; las otras personas involucradas hacen diametralmente lo opuesto, diversifican sus posibilidades de uso, por eso una silla-silla, muta a silla-tendedero, silla-escalera, silla-maceta, etc.¹⁴ En los concursos solemos pasar por alto, que toda situación de uso es también potencial situación de diseño; toda vez que, tal como hay diseño durante el proyecto («en tiempo del proyecto»), hay también diseño en el uso («en tiempo del uso»). De esta suerte, hay diseño (en el uso) después del diseño (en el proyecto de diseño).¹⁵

Para hacer evidente eso, durante una edición del concurso anual IDEA¹⁶, entonces patrocinado por IDSA-BusinessWeek,¹⁷ Don Norman propuso pre-examinar muestras¹⁸. De esta suerte, cada proyecto participaría con una valoración de durabilidad, funcionalidad, facilidad de uso e impacto de mercado, garantizada por una certificación previa dada por una entidad calificada distinta a los organizadores del concurso. Dentro de tal esquema, el incremento en los gastos sería distribuido de modo razonablemente bajo y equitativo entre los propios participantes.

5. Utilizar la historia del premio

Adicionalmente, quienes integran el jurado han de conocer y haber estudiado en perspectiva histórica lo acontecido en cada categoría de productos para evaluar con criterio amplio la contribución de un proyecto dado a la evolución de la misma. Pensar que los conocimientos de los miembros de un ocasional jurado cubran todas las categorías es casi imposible. En el caso del Premio Lápiz de Acero, Muebles, empaques, artesanías, POP, productos de consumo (solo en el área de producto) resultan excesivos, aún para tres expertos competentes. Sugiero que anualmente, la organización del PLA entregue, semanas antes de la jornada de evaluación, un documento a cada jurado en el cual esté consignado el estado del arte por categoría para fortalecer el proceso equitativo de toma de decisiones. Suministradas por los organizadores del concurso —como aconseja Norman¹⁹—, dichas sinopsis históricas categoriales, con detalle de lo presentado a participar (y lo premiado) en ellas, desde el principio, dentro del mismo concurso, impedirían, de ser revisadas por el jurado, repeticiones y galardones para proyectos similares a otros anteriormente distinguidos, y suministrarían perspectiva. Disponer de la sinopsis o reseña históricas en cada categoría de un premio (desde 1998 hasta este 2012 en el caso del PLA) es, pues, un asunto imprescindible en aras de fortalecer la capacidad del jurado de turno para premiar auténticas novedades proyectuales dentro de cada nueva versión del certamen. Sin la verificación de tal requisito; grupos de dos o tres personas (lo usual en el PLA según diversas áreas: Producto, Vestuario, Digital, Gráfica, Espacio y Concepto, cada una con múltiples categorías)²⁰ serán desbordadas por proyectos de todos los ámbitos imaginables. Por suerte, en lo que al PLA se refiere, el

equipo de la revista proyectodiseño,²¹ que organiza dicho evento, posee tal información, ordenada y actualizada, e incluso la publica cada año (pero una vez pasado el concurso, cuando lo recomendable, al menos con los jurados, sería difundirla antes de celebrarse cada edición del mismo).

6. Nombrar jurados por varios años

La sugerencia final que tomo de Don Norman²² es robustecer la competencia evaluativa del jurado extendiendo su permanencia: sustituir anualmente todos sus miembros es lesivo a la calidad de los veredictos. Dicha práctica implementada, en teoría para garantizar imparcialidad y ampliar participación de personalidades académicas o empresariales, evita que los seleccionados para evaluar aprendan y perfeccionen su labor mediante la práctica. Lo cual se solucionaría con algo viable en el PLA: dejar cada miembro de una terna durante tres años, e ir cambiando por año sólo un integrante de cada tres; eso hasta que en todas las ternas coexistan (para cada área del PLA), una persona evaluadora que lleve tres años en ejercicio (y ya sepa «qué pasa»), otra que repite como evaluador (y esté refinando su habilidad) y una persona novata (que aporte «criterio fresco»). Esto, por supuesto, cabe para muchos otros premios, de diseño o no, cuyos miembros del jurado tendrían, en cada caso, un año para aprender el oficio, otro para practicar lo aprendido, y un último para evaluar como mentores de las personas novatas; esto es, quienes evalúan por vez primera (además, luego del primer año pensarían cotidianamente en el concurso, lo que depuraría llegado el momento de dar un nuevo fallo, su agudeza crítica). Los jueces mejoran al ejercer continuamente. La persona más veterana haría las veces de presidente honorífica de su terna. En diversos casos (como espacios arquitectónicos) esto podría ser complementado con evaluaciones mediante el método de «tercerización masiva» (*crowdsourcing*)²³, en el cual un numeroso e indeterminado grupo de personas aportaría valoraciones representativas de tales proyectos. Asimismo, convendría contemplar la eventualidad de evaluar solo proyectos con un mínimo de un año en el mercado (acerca del cual hubiese reportes, dados por terceros, de desempeño, ventas, quejas, daños, etc.) todo lo cual aumentaría su comprobación en el uso.

6.5 Premios no son concursos

La validación de otra mirada, el matiz de otro entendimiento amplía la validez de un texto. La ida y vuelta de ideas, más que el monólogo, es para mí el gran acto comunicativo. Por ello aludo a dos trabajos, precursores del mío, publicados ambos aquí en FOROALFA y escritos por Luciano Cassisi, sobre un tema asociado con los premios: el de los concursos. Se trata de «[Los porqués de los concursos](#)», donde, entre otras cosas, Cassisi impugna los eventos cuyos organizadores prometen la gloria de la compra de su propuesta a un ganador, mediante un premio económico, mientras aprovechan las propuestas de los perdedores, quienes no reciben nada a cambio, ni por trabajar, ni por invertir tiempo y dinero; genuinas estafas disfrazadas con aires de «espacios de oportunidades participativos y democráticos».²⁴ El segundo, más reciente, es «[Diez ideas para los concursos de diseño](#)» (en honor al cual, he titulado este texto con abusivo calco); comenta allí Cassisi que, todo concurso donde haya aunque sea un participante que deje de ser remunerado por su trabajo (si lo ha sido el

ganador), es un escenario cuyos organizadores, instituciones y medios de aval y promoción, infringen (con la aquiescencia de quienes participan y en algún grado) la *Declaración Universal de Derechos Humanos* en su inciso 2, Art. 23, donde reza: «Toda persona tiene derecho, sin discriminación alguna, a igual salario por trabajo igual».²⁵ Tras leer esos textos, encuentro algunas de mis ideas desde utópicas hasta impracticables, pero las mantengo y volveré sobre ellas más adelante. Sin embargo, juzgo importante separar «Premios» de «Concursos», en caso contrario no habría discurrido con presunción de profundidad sobre algo que no considero estimable y los Premios Lápiz de Acero (PLA) son una institución del diseño en Colombia, una que requiere ser criticada como deben serlo las iniciativas benéficas para las sociedades en medio de las cuales ejercen alguna influencia. Por ende, concuerdo casi a cabalidad con lo que, palabras más, palabras menos, me escribió Cassisi:

«...encuentro una gran diferencia entre los conceptos de «premio» y «concurso», aunque para muchos no es evidente. Creo que conviene reservar la palabra «premio» y alejarla de «concurso», que es casi lo contrario. Los concursos siempre hacen daño a cualquier profesión y los premios buscan lo contrario, lo logren o no».²⁶

Eso sí, lo veo diferente en algunos aspectos. Pero esa es otra historia. Por ahora baste decir que tal es la mitad de lo que podría ser la última idea, la otra mitad (y a decir verdad casi toda, le pertenece a Luciano).

Suspendo así y aquí mi ejercicio especulativo. Sé que actué como el Grinch²⁷, robándole algo de encanto al certamen ¡y hasta media idea a Cassisi!; pero soy un Grinch con responsables propósitos, como ayudar a consolidar el prestigio y la utilidad social de un evento respetable como el PLA (y, con su ejemplo, de contribuir a la evolución de diferentes premios de diseño en Iberoamérica) ¡mediante las banderas del rediseño continuo!, lo cual considero viable. La comodidad política, por agradar a los de hoy, no puede prevalecer sobre la innovación que aportarán los de mañana. A las reflexiones de quienes piensen distinto —que en su derecho están— someto lo siguiente: si rediseñar los concursos de diseño es un despropósito ¿no queda en entredicho la trascendencia que, según sus organizadores y ganadores revisten para la disciplina, para la profesión y, sobre todo, para sus participantes?

Para mí, cualquier premio de diseño cuyo propio proceso resulte imposible de ser rediseñado continuamente, bien podrá llamarse premio. Pero, con seguridad, de diseño no es.

Publicado el 19/04/2012

-
1. Machado, José (2012) «[Ser o no ser jurado, he ahí el dilema](#)» en FOROALFA, originalmente en revista *proyectodiseño*, No. 54, Bogotá, febrero de 2008. P. 162.
 2. Gutiérrez, Alfredo (2011) «¿Para qué los premios?» en revista *proyectodiseño*, No. 72, Bogotá, abril de 2011. Pp. 168-169.
 3. Leiro, Reinaldo (2006) «[Investigación de proyecto](#)» en FOROALFA. Publicado el 06/05/2006.

4. Ver «[Jeff Albertson](#)» en Wikipedia.
5. Ver «[Action Comics 1](#)» en Wikipedia.
6. Ver «[Sable de luz](#)» en Wikipedia.
7. Norman, Don (2010) «[Why design contest are bad](#)» en *Core77*.
8. Compárese con Norman, Don, obra citada en [7].
9. Compárese con Norman, Don, obra citada en [7] y [8].
10. Compárese con Norman, Don, obra citada en [7], [8] y [9].
11. Ver <http://www.consumersunion.org/>
12. Ver <http://www.consumerreports.org/>
13. Véase Brandes, Uta, Stich, Sonja y Wender, Miriam (2009). «Design as applied philosophy» en *Design by use: the everyday metamorphosis of things*. Basel: Birkhäuser. Pp. 181-185. [Ver reseña](#)
14. Compárese con Brandes, Stich y Wender, obra citada en [13].
15. Ver Ehn, Pelle (2008). *Participation in design things*. Proceedings of Participatory Design Conference (PDC), Bloomington, Indiana, USA, 2008. Página 5. [Descargar PDF](#)
16. Ver «[International Design Excellence Awards](#)» (IDEA) en Wikipedia.
17. Ver http://images.businessweek.com/ss/07/07/0720_IDEA/index_01.htm
18. Compárese con Norman, obra citada en números [7] a [10].
19. Compárese con Norman, obra citada en números [7] a [10] y [18].
20. Ver <http://www.lapizdeacero.com/XIVPLA2011/nominados2011/ganadores.html>
21. Ver <http://www.proyectod.com/>
22. Compárese con Norman, obra citada en números [7] a [10], [18] y [19]
23. Ver [Crowdsourcing](#) (2012, 13 de febrero) en Wikipedia.
24. Ver y comparar con Cassisi, Luciano. (2007). «[Los porqués de los concursos](#)» en FOROALFA
25. Ver y comparar con Cassisi, Luciano. (2009). «[Diez ideas para los concursos de diseño](#)» en FOROALFA
26. Comunicación personal.
27. Ver «[El Grinch](#)» en Wikipedia.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/seis-ideas-y-media-para-redisenar-premios-de-diseno>

