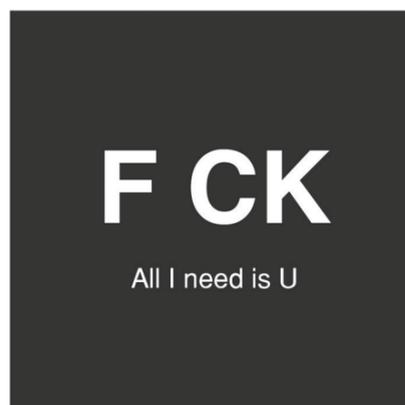


FuckUp Nights

La exhibición del fracaso

Entrevista con
Luis López de Nava y Carlos Zimbrón

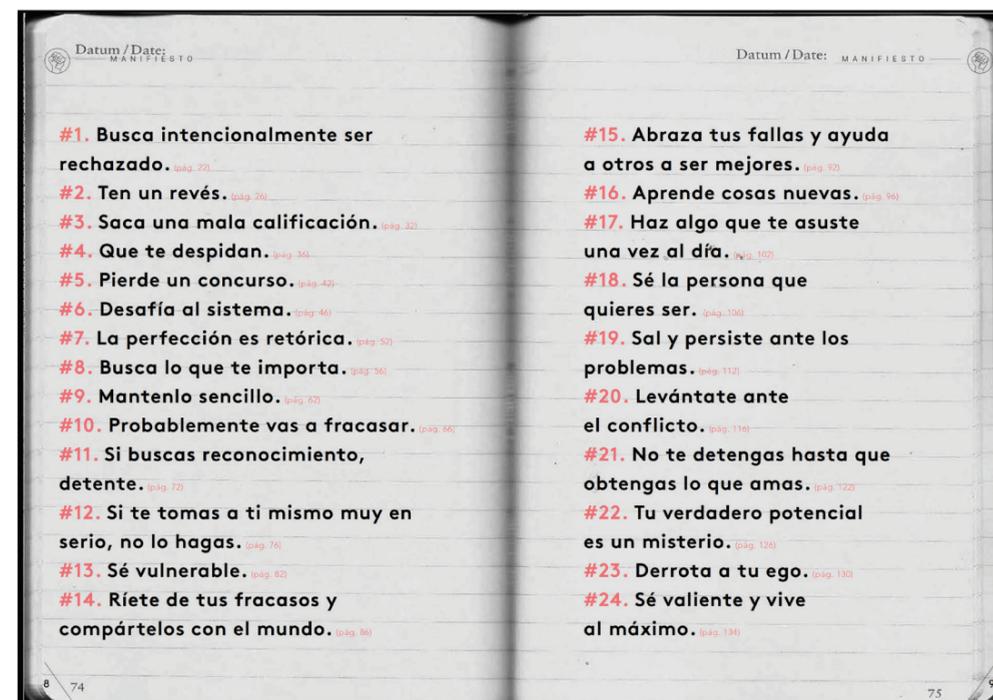
Erandi Paula Barroso Olmedo



Una derrota difícilmente se exhibiría hoy en día, a menos que fuera para ridiculizarla, sobran ejemplos; en el periodismo sensacionalista y amarillista se encuentran los más descriptivos. Alain de Botton, filósofo y psicólogo, realizó un ejercicio bastante divertido acerca de la ridiculización actual del fracaso. Se preguntó, ¿cómo titularía el periodismo sensacionalista los argumentos de las más famosas tragedias en la literatura? Así, Otelo sería: “inmigrante loco de amor mata a hija de senador” y Madame Bovary: “adultera despilfarradora toma arsénico después de fraude crediticio.” Con esta prueba intenta, por un lado, evidenciar la tendencia de la sociedad actual a la simplificación de los procesos, al enfocarse únicamente en los objetivos alcanzados y en el logro del éxito y, por otro lado, busca exponer la propensión de nuestras sociedades a parodiar lo no logrado: el fracaso.

Por ello, conociendo este panorama de rechazo social al fracaso, hace aproximadamente cinco años, me pareció extrañísimo recibir una invitación para asistir a una sesión destinada a exponer el fracaso profesional de otros. Alrededor de 12 personas nos reunimos, en el patio trasero de una antigua casa de la colonia Roma, con el objetivo de escuchar cómo, paso a paso, y a pesar de todos los esfuerzos por evitarlo, las cosas salieron mal. La valentía, acompañada de cierto grado de vergüenza, de los tres presentadores y la presencia de algunos espectadores fueron suficientes para iniciar las FuckUp Nights, una serie de eventos destinados a compartir historias de fracasos profesionales.

En conversación con dos de los fundadores de este proyecto: Carlos Zimbrón y Luis López de Nava –ambos arquitectos y miembros del colectivo We Are Todos, dedicado al diseño creativo– buscamos explorar las ideas en torno a la percepción,



la exposición y la aceptación del fracaso, así como las posibilidades que ofrece para cualquier ejercicio creativo.

Generalmente el error es visto como un tabú, como algo que debe esconderse. En las FuckUp Nights, se hace todo lo contrario: se exhibe. Me interesa saber cuáles elementos consideran valiosos al escuchar a otras personas exponer su error.

Luis: Es muy bueno tener información del error y que sea de primera mano. Lo platicaba con un amigo que es psicólogo, él decía: “en los momentos más dolorosos o en los más álgidos de tu vida, cuando cometes un error o padeces una desilusión, tu proceso cognitivo es más perceptivo, de alguna forma tu química cerebral hace que lo que estás viviendo en ese momento se te quede bien grabado, con la finalidad de no volver a experimentarlo.” Él enfatizaba la importancia de aprovechar ese momento químico-corporal para comprender lo que en verdad se tiene que aprender. Eso es ya un aspecto positivo de este proyecto: abrir un espacio en donde podemos reflexionar y asimilar los momentos complicados. Hemos tenido casos de fracasos ocurridos hace algunos años y otros apenas, hace un par de semanas atrás.

Carlos: Se han expuesto fracasos que estaban sucediendo en ese momento, en esos casos la sensación generada resulta diferente de lo experimentado con otros expositores, cuyas desilusiones fueron hace tiempo. En los casos donde la frustración es muy reciente no está permitido reír, porque todavía no ha pasado el momento de duelo, a diferencia de casos donde el

fracaso fue hace 10 o 15 años. La percepción del fracaso cambia según el momento en que lo estás viviendo, por ello la premisa de contarlo lo vuelve un evento disruptivo, es decir, narrarlo interrumpe su efecto trágico y negativo, por ello resulta relevante a nivel de autopercepción. Yo creo que eso es lo más importante del proyecto, es la chispa que enciende todo, ya después la gente va haciendo comunidades, conexiones o grupos.

Me interesa el error visto como semilla. A través de todo lo que han conocido, también han visto chispas de algo más, tal vez de otros fracasos que se transformaron en semilla de algo exitoso o de diferentes fracasos. En ese sentido, ¿creen que el error pueda ser una especie de detonante?

Luis: El exponer un fracaso reciente es, de alguna forma, liberador. Recuerdo que en la primera edición de FuckUp Nights, estaba un amigo cuyo sitio de subastas por internet, en el que invirtió todo su dinero, acababa de quebrar; el sitio funcionaba bastante bien, pero el negocio fracasó. Me costó mucho trabajo subirlo al escenario, tuve que insistirle porque

El exponer un fracaso reciente es, de alguna forma, liberador

me estaba cancelando a la hora de iniciar el evento. Era la primera edición y nadie sabía cómo iba a ser. Una vez que contó su fracaso, todo mundo le aplaudió, vino hacia mí, me abrazó y me dijo: "muchas gracias por obligarme a subir porque me sentí liberado."

En *El libro del Fracaso*, escribí que el monstruo del fracaso se alimenta en lo oculto, en la soledad, en la vergüenza de reconocerte en él. Es un monstruo que vas generando y que vas alimentando de tu propio imaginario. Cuando lo cuentas en público y lo sacas a la luz, lo puedes ver reflejado en los demás, porque otros también han cometido errores como tú, o se han sentido como te estás sintiendo, al mismo tiempo te das cuenta de que no pasa nada; eso te obliga a bajar el volumen y a recuperar las cosas valiosas y detonantes de esa experiencia.

Carlos: El fracaso es percibido como parte de nuestro lado oscuro. Una ambición que siempre hemos tenido en el fondo de nuestras cabezas es que no sea percibido como algo negativo, porque esa es la base para decir que eres fracasado y listo: un insulto. Pero no necesariamente es negativo, existe, y es algo que está ahí. El hecho de que se cargue más hacia el lado negativo de la balanza no ayuda a que lo positivo que tiene el error se viva, se vea y se aproveche. Considero que ese trabajo, realizado durante el proceso, porque inicialmente ni la gente ni nosotros lo entendíamos, ha sido bueno. Tampoco entendíamos si realmente era positivo o, si por el contrario, nos estábamos cargando de energías negativas al hablar sólo de fracasos; eso fue una de las cosas que poco a poco fuimos comprendiendo.

Luis estuvo una vez en una entrevista en la radio, en la cabina también estaba una mujer promoviendo un libro acerca de los errores, ella decía: "es que no puedes hablar de los asuntos negativos de la vida todo el tiempo, porque atraes negatividad," pero justo ese es el punto, no estamos hablando de algo negativo, estamos hablando de temas totalmente naturales, existentes.

Luis: De hecho, la mujer aseguraba: "sí, está muy bien hablar de tus errores, pero ¿y luego qué?, no los puedes dejar ahí en el fracaso, tienes que rescatarlos," y yo le respondí: "no, justo no, no los tienes que rescatar de ningún lado."

Carlos: Tal vez la cuestión es justo no rescatarlos, pues te llevan a otros lugares: suelen ser el inicio de otros caminos, pueden ser los detonadores de nuevos proyectos, porque ese ya llegó a su fin, o pueden retomarse y mejorarse, hay muchas variantes en el proceso. Por ejemplo, el hecho de fracasar a nivel corporativo seguramente nos llevará a otro lugar que posiblemente no esté en el mundo oficinista. La semilla está en aceptarlo. El hecho de ponerlo sobre la mesa ya genera un cambio. Un oficinista fracasado no se va a enterar de que ha fracasado hasta que lo pronuncie. Ese es otro hallazgo, en las FuckUp Nights se narran los fracasos y al hacerlo se cae el peso negativo de esa experiencia. Te decimos "cuéntame un fracaso," entonces si nunca lo has contado, tu cabeza va a girar alrededor de eso y te vas a dar cuenta de que sí has tenido fracasos, porque es lo más natural, y vas a narrarlos y te vas a librar de lo que traías guardado.

Invitamos a muchas figuras exitosas y les sorprende mucho la temática, de entrada, desde que formulamos la pregunta: "¿quieres venir a hablar de algún fracaso?," las personas suelen reaccionar diciendo: "oye, yo no tengo fracasos," esa es su primera respuesta, después hay quienes lo empiezan a analizar y dicen: "tal vez sí;" hay otros que muy seguros conestan: "sí, tengo muchos fracasos."

Luis: En una de las primeras ediciones participó una amiga que estudió danza contemporánea. Un día antes de su primera presentación en Nueva York se rompió la rodilla; este hecho la afectó emocionalmente, aunque en realidad fue un accidente, ella lo percibía como un fracaso. Después se recuperó e hizo un colectivo de danza contemporánea donde realizó un proyecto que partía de los momentos del error en el baile. Decía que entre una postura bien hecha de ballet y otra, hay un error, un intermedio, ella quería rescatar esos intermedios y hacer una nueva pieza con ellos, entonces cuando la veías bailar era extrañísimo, pero al mismo tiempo tenía una estética asombrosa.

Carlos: Esta pieza, por ejemplo, conecta muy bien con todas las personas que tienen problemas de coordinación corporal, que no necesariamente eran buenos bailarines, se les transmitía el mensaje: "de acuerdo, estamos tomando esos fallos que no son permitidos en el canon del buen baile y los estamos convirtiendo en algo súper nuevo y liberador."

Luis: Nosotros soñamos con que algún día la gente incluya sus fracasos en su currículum, porque son valiosos, porque nosotros sabemos que esa experiencia es valiosa.

Carlos: Sí, pero me parece que el error y el fracaso son dos unidades diferentes. Muchos errores te llevan al fracaso, son como las partículas del átomo.

Luis: Yo creo que el error indudablemente existe. El fracaso para mí es un sentimiento, es algo que tú te crees y te creas.

Algo que me llama la atención de su labor es que son arquitectos, pero se han abierto a diversos procesos creativos. Me agradó mucho cuando me señalaron que son "expertos en nada," porque me suena a que han interiorizado esto del error. Las FuckUp Nights los ha llevado a una apertura creativa en su trabajo profesional, ¿cómo han impactado estas sesiones su manera de ser y de percibir el error?

Carlos: Lo que cambió fue mi percepción sobre la cultura laboral, porque yo venía de un despacho tradicional, y trabajar con el equipo de FuckUp Nights cambió mi forma de ver los proyectos, el nivel de compromiso. Es importante tener la confianza de que cuando falles no serás juzgado, sólo entonces puedes hacer lo que te gusta. Todo el tiempo buscamos que el proyecto nos haga felices y que estemos bien con nuestras decisiones. A mí

Nosotros soñamos con que algún día la gente incluya sus fracasos en su currículum, porque son valiosos, porque nosotros sabemos que esa experiencia es valiosa

me ha ayudado a no enfocarme en la perfección de las cosas, sino hacer que sucedan con una intención e ir mejorándolas en el camino; sin embargo, he visto proyectos que llegan a un alto nivel de madurez y no duran ni un mes o no salen a la luz porque hay cierta obsesión por la perfección y el éxito.

Luis: Un cambio profundo tiene que ver con el ego que involucra tu parte creativa de arquitecto, o de diseñador; la verdad es que me ha costado muchísimo desprenderme de mis ideas. Cuando yo llegaba a una solución arquitectónica me costaba muchísimo trabajo salirme de ahí, y de alguna forma, ahora me siento un poco menos apegado a esas ideas.

Algo que pasa muy seguido en We Are Todos es que lo que se planea un día se ejecuta casi inmediatamente, de modo que todo sucede muy rápido, porque pronto lo ponemos a prueba, si fracasa o tiene éxito (con parámetros para evaluarlo) se puede perfeccionar. El problema con la arquitectura es que evoluciona muy lento, no tiene la posibilidad de ensayo y error, se queda en los anteproyectos preliminares, antes del proyecto ejecutivo.



En los procesos arquitectónicos el proyecto es visto como algo que debe ser muy puro, algo que no debe sufrir modificaciones al momento de construirlo, para que el resultado sea lo más parecido a éste. En este contexto el error se puede ver como obstáculo, pero también da pie a improvisar, a innovar.

Luis: Sí, siempre mencionamos un proyecto que nos gustó mucho de un amigo español sobre buscar lo que él llamaba "inteligencias colectivas," pero en realidad eran tecnologías improvisadas, por ejemplo, la botella de un refresco que servía para cubrir las instalaciones eléctricas. Lo que hacía era expresar gráficamente todo esto: explicar por qué funcionaba y cómo funcionaba, eran propuestas que ya habían sido puestas a prueba en la realidad. Este proyecto tenía mucho que ver con la experiencia de ensayo y error, pero sin esta pureza del diseñador.

Carlos: Acerca de la improvisación, la oficina de We Are Todos es un buen ejemplo, porque no dibujamos un solo plano. Hicimos un levantamiento, pero nunca dibujamos nada, lo hicimos así al vuelo. Si no hubiéramos pasado por el proceso de FuckUp Nights no hubiera cruzado por nuestra cabeza hacer un espacio como éste, de la manera en que lo hicimos, porque lo diseñamos pensando como el usuario, en la comodidad, en la gente, en las historias, pensamos muy poco como arquitectos y más como usuarios.

Hay un tema que me parece que es paralelo: el hecho de normalizar el error, tomar la responsabilidad y reconocerla a partir de éste. Esto da pie a avanzar, a ser un poco más valiente para ir adelante y no quedarte en la oscuridad.

Luis: Yo me sentía mal por las acciones que me habían hecho fracasar. Sin embargo, en el camino de FuckUp Nights me he sentido abrumado por los fracasos que he escuchado, nos hemos encontrado historias que nos hacen preguntarnos: "¿cómo saliste de esa?" Cuando yo cerré mi empresa tenía deudas muy grandes y sentía que se me acababa el mundo, ya no podía con las llamadas de los bancos, había despedido a 30 personas; esto no era nada comparado con las historias que hemos escuchado de personas súper exitosas, en términos capitalistas, que de alguna forma se han visto en aprietos infinitas veces.

Esta sensibilidad al fracaso, ¿pasa también durante los procesos arquitectónicos?

Luis: Tuvimos un proyecto con Telecom, donde la misión era desarrollar un espacio de tecnología y de innovación. Lo primero que me vino a la cabeza fue un espacio circular, blanco, etéreo, limpio, muy del tipo de odisea espacial. Al inicio, lo que hicimos fue pensar que la arquitectura no era relevante. Si decidíamos ir por una cubierta orgánica, eventualmente no iba a tener utilidad, el objetivo era crear un espacio tecnológico, así nos centramos en líneas de solución; pronto nos enfrentamos al problema "¿cómo hacemos un espacio de tecnología contando con muy poca de ella?" La capacidad de una pluma para nosotros, los arquitectos, es grande, podemos diseñar y dibujar cosas que después se transforman en algo muy relevante. Queríamos darle al usuario esa pluma y decirle: juega, diseña, construye, y haz del espacio lo que tú creas que tiene que ser. Tú eres el que sabe, tienes estos juguetitos, hazlo.



Carlos: Con elementos muy básicos y casi obvios, como un lego o un mecano, líneas de aluminio con ensambles, tuercas y otros objetos que al verlos puedes pensar: "eso no es muy tecnológico," pero luego ves los diseños que hacen algunas personas con estos recursos simples y te quedas impresionado.

Luis: En vez de tener un objeto arquitectónico que sea fotografiable o presumible, preferimos que fuera útil, no solamente por ser un mantra funcionalista, sino porque realmente queremos que sirva para lo que fue hecho, que sea como una caja de herramientas y que los usuarios jueguen con esas piezas.

Carlos: Generalmente las fotos de arquitectura muestran el espacio vacío, el día después de acabar la obra. Creo que en este caso, el sitio se ve bien cuando está despejado, pero cuando se ve mejor es cuando está lleno, repleto de proyecciones, de gente, de actividades.

No podíamos explicar el proyecto en un plano, teníamos que hacer varios con distintas configuraciones, porque así funcionaba el proyecto. Si ponías el plano tal cual, no podías entender el espacio, lo explicamos entonces como *layout*: si abres esto y le pones sillas es un auditorio; si lo cierras, es una conferencia pequeña; si lo haces más grande es una ponencia con el doble de personas. Es un mercado tecnológico, de tal modo que si bajas del techo otra estructura, puedes exponer algo ahí. Así fuimos mostrando todas las posibilidades a partir de tres elementos: las sillas, las mesas y todos los artefactos que se guardaban en un clóset, como caja de herramientas. Diseñar de esa manera es gracias a esta sensibilidad de la que hablamos, saber que el diseño no puede pasar de moda, no puede fracasar rápido, no puede ser el proyecto con acabado perfecto que se ve bien.

Cuando Luis y yo decidimos juntarnos en una práctica de arquitectura nunca lo vimos como un despacho, desde que lo planeamos nos preguntamos "¿cómo hacemos una agencia creativa que no sea una agencia de marketing o un despacho de arquitectura, sino que sea una mezcla de ambos, que conjugue lo bueno de esos mundos, desde la estructura organizacional de las agencias de marketing a la creatividad de los despachos de arquitectura?"

Al inicio éramos un equipo de siete u ocho personas: había físicos, matemáticos, arquitectos, galeristas, periodistas, gente que trabajó en la BBC, una mezcla rara. Cuando pones a las personas más raras, más improbables y más impredecibles en el mismo lugar algo va a suceder, bueno o malo. Ese grupo fue el que, de alguna manera, nos llevó hacia lo que ahora estamos haciendo, a hacer estrategias, a no enfocarnos en actuar, sino pensarlo muy bien para que cuando lo hagamos sea súper potente.

Luis: Otra cosa valiosa de las FuckUp Nights es que nos han llevado a revalorar el *design thinking*. Yo me encontré con este mundo emprendedor que prueba prototipos, algo que nosotros en las escuelas de diseño ya practicamos. El modelo para mí era la maqueta, ponerlo a prueba era como la entrega y la crítica del proyecto, esto mismo es lo que hacen ellos. Son procesos de diseño que nosotros no hemos sabido valorar, los emprendedores han usado esos procesos y utilizan la creatividad para su producto, para el proceso, para su diseño, nosotros como arquitectos o diseñadores no hemos valorado o repensado este proceso que tiene que ver con el ensayo y el error. En la escuela el problema es que te dicen: "lo arruinaste, eres un fracasado, vete a estudiar Derecho." A mí me lo dijeron varias veces: "no sirves para eso, eres un inútil." Por otro lado, tendemos mucho a afirmar: "tengo una gran idea y no quiero que nadie la vea." Lo que intentamos hacer aquí es lo contrario: si tienes una gran idea, suéltala, tú no vas a poder desarrollarla tan bien como todos juntos, o no la vas a poder llevar más allá, porque no tienes la capacidad, pero puede ser una muy buena idea. Los diseñadores y los creativos somos muy envidiosos, creemos que nuestras ideas ya por se son el valor, eso, entre otras cosas, es lo que discutimos en estas pláticas.

Carlos: También ha sido muy positivo el hecho de ir contrapunteando, a veces parece que nos estamos peleando, pero últimamente hemos tenido muy claro que tan positivo es decir directamente las cosas. Es muy interesante ver cómo nos podemos ir equivocando en el camino y regresar un segundo y decir: "sí, esto no estuvo bien, vamos a cambiarlo."

Tenemos un buen ejercicio a final de año, en diciembre, contamos los cinco o diez fracasos del propio FuckUp Nights, esta es una práctica que predica con el ejemplo, lo analizamos, lo vemos, lo contamos, lo exponemos.

Si algo hemos aprendido de analizar el fracaso a nivel internacional, es notar que los fracasos en los países del primer mundo son muy similares a los sucedidos en México. La cultura laboral y los proyectos son muy diferentes, pero no es que aquí sean menos creativos, de hecho, hemos visto que en México, aunque parezca un cliché, somos muy creativos, y lo somos porque nos hemos enfrentado todo el tiempo a este estado eterno de crisis. No nos hace falta creatividad, sabemos hacer mucho con muy poco. Tenemos grandes ideas y capacidad de improvisación, pero lo que nos hace falta es llevarlo a la sofisticación de los procesos, algo que no hemos podido hacer como país, en todas las industrias.

Creo que en las escuelas de arquitectura se debe enseñar a absorber el fracaso o el error como son, aprender sobre eso, exponerlos y entender las razones. No hemos podido hacer una FuckUp Night de arquitectura, porque nadie se atreve, esto tiene que ver con que creemos que nos va a desacreditar de alguna forma, pero si le das la vuelta a eso, te puede potenciar, dándote experiencia, al analizar y aprender de eso.

Luis: No hay que pensar en la arquitectura, sino pensar en el sistema. Apostar por un pensamiento más sistémico, que no es que no se diga en arquitectura, pero lo que no se dice es "olvídate de la arquitectura un poquito, piensa en todos los actores en un trabajo en conjunto, piensa quién va a jugar en contra, y cómo usar a esa gente negativa a favor del sistema."

Comencé este documento haciendo una reflexión acerca de la actual ridiculización del error con ejemplos de tragedias de la literatura en parodia sensacionalista. Para cerrar esta reflexión podríamos recordar los inicios de este género en la Grecia antigua. La tragedia griega, representada en hermosos anfiteatros al aire libre, tenía objetivos formativos para una sociedad democrática naciente. En las representaciones se reunían ciudadanos de distintas clases sociales, a quienes las tragedias les recordaban que no importando la condición social, las buenas intenciones, el valor del espíritu o la fortaleza del carácter, las cosas podían salir del todo mal. Hoy en día escuchamos frecuentemente historias de éxito y las asimilamos como la norma, olvidamos que el fracaso es el resultado más probable.

En efecto, vivimos en sociedades reacias a ofrecer empatía por lo inherentemente humano. Valorar el fracaso resulta importante para volver a vincularnos con lo más factible, lo posible y enfocarnos en ello; valorar la exposición del fracaso otorga un valor añadido: aprehender de una experiencia reconociéndote en el otro.

Erandi Paula Barroso Olmedo

Maestra en Arquitectura

Facultad de Arquitectura

Doctorante en Geografía

Universidad Nacional Autónoma de México

✉ erandibarroso@hotmail.com