

OFFICE-PARTY

BRITTANY UTTING

Profesora asistente, Rice University,
Houston, Texas, EE.UU.

DANIEL JACOBS

Profesor de arquitectura, University of Michigan,
Ann Arbor, Michigan, EE.UU.

Palabras clave

Resistencia
Oficina
Trabajo
Administración
Proyecto

Cuando los espacios de trabajo ya se han apropiado de la estética del ocio como una forma de aumentar la productividad, la pregunta resulta ineludible: ¿queda alguna posibilidad de resistencia? Este proyecto apuesta por una desviación de las reglas de la arquitectura de los espacios de trabajo resistiendo por medio de una alteración de los códigos, es decir, como un *hackeo* arquitectónico.

La forma actual de las oficinas es el resultado de una tradición de ajustes espaciales, experimentos organizativos y luchas laborales realizadas por corporaciones, investigadores y trabajadores. Esta multiplicidad de actores (desde diseñadores industriales perfeccionando la ergonomía entre el cuerpo y la estación de trabajo, psicólogos probando el impacto de factores ambientales en la productividad, sociólogos manipulando la dinámica de grupo, hasta planificadores espaciales optimizando las plantas basadas en modelos económicos) ha provisto los datos utilizados para justificar los regímenes espaciales y estéticos del trabajo. Su análisis y síntesis se materializa en tres estructuras principales: nuevas lógicas espaciales, sistemas de mobiliario y plataformas tecnológicas. En conjunto, este suave disciplinamiento del cuerpo del trabajador constituye un *nomos*, un terreno de reglas y leyes latentes que rigen el ambiente de oficina ‘ideal’.

La lógica espacial despliega la relación recíproca entre mobiliario, estructura y arquitectura para organizar socialización y procesos de trabajo. Tradicionalmente, el sistema espacial imperante era una negociación entre áreas abiertas y oficinas privadas, que jerarquizaban a trabajadores y gerencia. Una de las narrativas espaciales más radicales contra este sistema fue el modelo de planificación *bürolandschaft* (paisaje de oficina). A fines de la década de los cincuenta, Eberhardt y Wolfgang Schnelle – entonces planificadores de la compañía de muebles Velox – formaron una organización de planificación e investigación de oficinas llamada Quickborner Team. Inicialmente, el sistema *bürolandschaft* parece un conjunto de escritorios orgánicos dispersos en una planta libre. Pero el Quickborner Team utilizaba principios de organización cibernéticos (*organisa-*



tionskybernetik), analizando y tabulando los flujos de información de la oficina, y organizando de manera sistemática y precisa muebles, separadores, plantas, almacenamiento, circulación, espacios de ocio y condiciones atmosféricas. Los datos resultantes servían a un sistema logístico que reestructuraba constantemente la relación trabajador-entorno, manteniendo una espacialidad inestable regida por el proceso mismo del trabajo. Contraria a las jerarquías visibles establecidas por la arquitectura de oficina privada o abierta, el *bürolandschaft* suavizaba estas diferencias de clase, combinando estructuras de poder en un proceso cibernético indiferente. La abstracción del entorno de la oficina se convirtió en la máquina gobernante, adaptándose incesantemente a las necesidades cambiantes de la empresa (Rumpfhuber, 2011).

La ideología tras el modelo de *bürolandschaft* no era simplemente aumentar la eficiencia y la productividad, sino superar las tradicionales estructuras de organización jerárquica creando una oficina 'plana'. Este proceso cibernético para orquestar el entorno llegó a simbolizar la creciente fe en la promesa de la futura automatización del trabajo administrativo. Como señaló Andreas Rumpfhuber (2017), esta creencia condujo a que el espacio de ocio se convirtiese en uno de los más importantes del paisaje de oficina, ya que los sistemas de automatización redujeron el tiempo de trabajo necesario. Cualquier avance en la eficiencia del motor cibernético acercaba el entorno de oficina hacia este ideal y el régimen estético del *bürolandschaft* fue simplemente un subproducto de esta automatización tecnopositivista.

Los sistemas de mobiliario también juegan un papel fundamental en el desempeño del trabajo en la oficina.

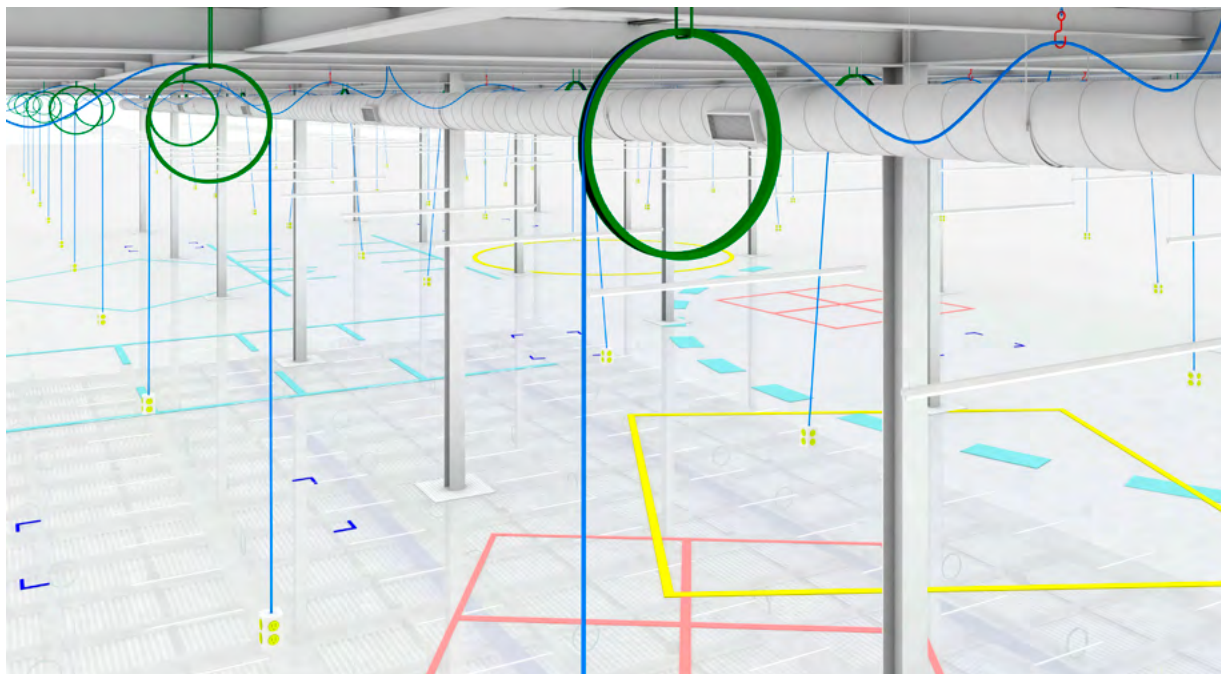
1 Plantas / Plans
S. E. / N. S.

«Esta integración del internet de las cosas (IoT) fue un paso inevitable para que las empresas recopilaran datos de la fuerza laboral minuto a minuto. Con un mayor acceso a estos sistemas de vigilancia biopolítica, mayor es el control de los operadores invisibles sobre el trabajo y la productividad.»

En la estación de trabajo hay una doble naturaleza de uso individual privado y un generalizado control gerencial, sirviendo de microarquitecturas que definen y controlan con precisión la subjetividad del trabajador respecto a sus rutinas. La evolución de la estación de trabajo – especialmente en sistemas de mobiliario por encargo de fabricantes como Steelcase, Knoll y Herman Miller – se basa en el deseo de que el trabajador reclame la propiedad privada y afirme su identidad en un entorno homogeneizador e indiferente. Las interfaces personalizables, combinatorias y basadas en componentes proporcionan una satisfacción ilusoria a diversas necesidades personales, mientras discretizan al trabajador dentro del espacio interior de la oficina.

El ejemplo más revelador y preciso sobre esta doble naturaleza es el sistema *Action Office* de Herman Miller. Inspirada en la ideología de *bürolandschaft*, la división





3 Instalaciones
en cielos / Ceiling
systems

de investigación de Herman Miller experimentó con sistemas de muebles que reconocieran la necesidad de adaptabilidad para modular los flujos de información y los procesos de trabajo. En 1964, los diseñadores Robert Propst y George Nelson desarrollaron la *Action Office* con una gran variedad de módulos incluyendo escritorios, estanterías, sillas y mesas desplegables en cualquier orientación y ángulo. A pesar de su intención cibernética, por un análisis de costos y un cambio en el código tributario, el sistema dio paso al rígido paisaje de cubículos que constituye nuestro imaginario laboral. Las compañías de mobiliario aún producen estos sistemas, renombrándolos con nuevas paletas de materiales y diversos arreglos espaciales como ‘colmenas’, ‘clusters’, ‘foros’ y ‘calas’ para referirse a espacios optimizados de socialización y ‘colaboración’. Tal jerga de productividad, diversidad, colectividad y privacidad personal atrae tanto a trabajadores como a corporaciones, sirviendo para naturalizar una multiplicidad de interacciones humanas que se esperan en los espacios de trabajo inmaterial.

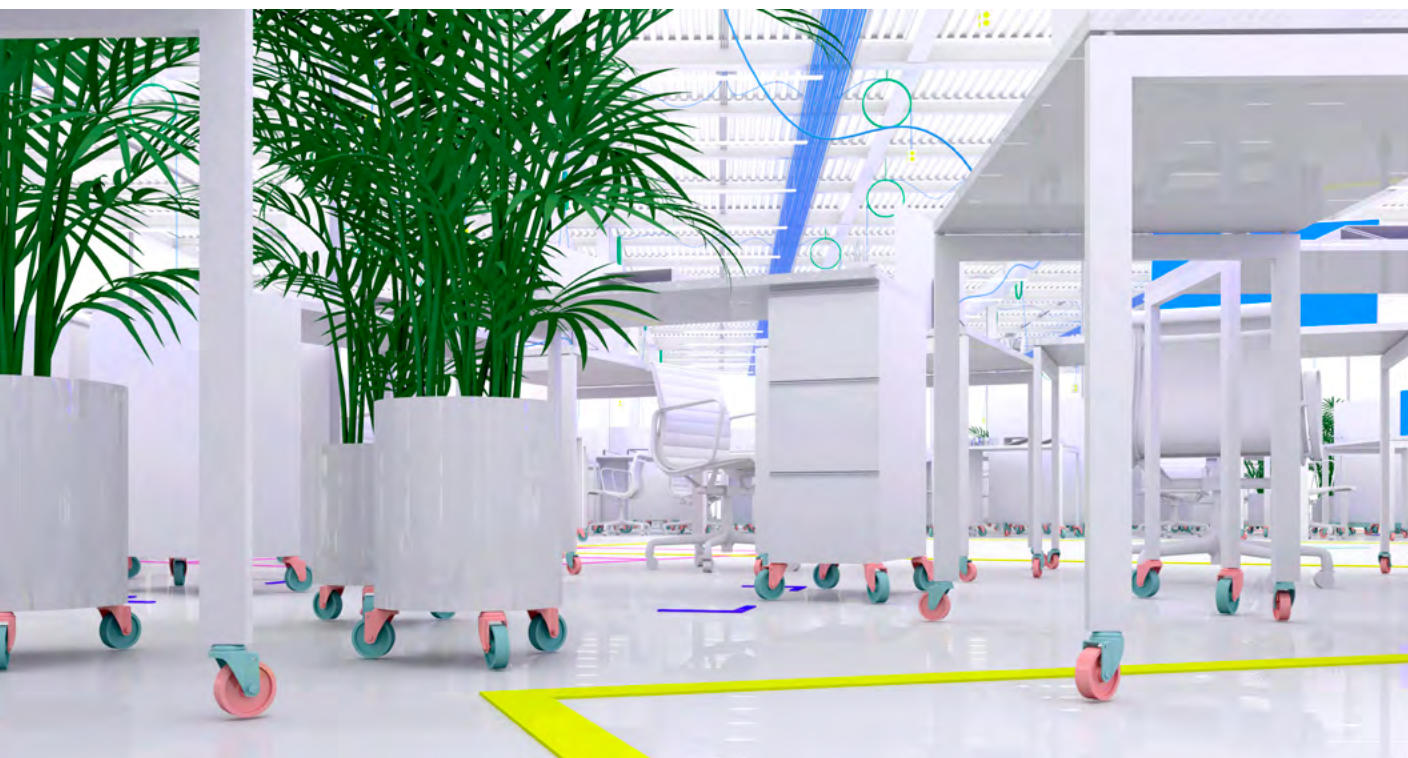
Tras esta jerga, las compañías integran nuevas tecnologías en los muebles expandiendo el modelo del trabajador-como-dato. La nueva plataforma de muebles Live OS de Herman Miller contiene sensores que «capturan los datos de utilización del espacio» y las preferencias ergonómicas de los trabajadores, sintetizándolos en una sencilla interfaz digital. La plataforma puede determinar cuándo y por cuánto tiempo las personas están en sus escritorios, apoyando las decisiones gerenciales de planificación espacial y ‘dinamizando’ el espacio de trabajo al ayudar a «las personas a alcanzar gradualmente los objetivos laborales» (Miller, 2018). Esta integración del internet de las cosas (IoT) fue un paso inevitable para que las empresas recopilaran datos de la fuerza laboral minuto a minuto. Con un mayor acceso a estos sistemas

de vigilancia biopolítica, mayor es el control de los operadores invisibles sobre el trabajo y la productividad.

¿Qué formas de resistencia espacial y arquitectónica son posibles ante tales regímenes integrados y penetrantes de subjetividad vigilada, homogeneidad estética y control social? ¿Cómo podríamos desafiar conceptualmente estos procedimientos refinados? O como John Harwood (2014) pregunta en su ensayo «Corporate Abstraction»: «¿cómo puede la arquitectura remediar a la corporación?» ¿Puede la arquitectura ayudar a cambiar nuestras expectativas del trabajo en sí? Aunque son tentadoras, las posturas revolucionarias en base a frases hechas como el «preferiría no hacerlo» de Bartleby o el «destrabajo» del *Manifiesto SCUM* de Valerie Solanas, si bien ofrecen modos legítimos de revolución personal y colectiva, no proveen una propuesta espacial que resista los regímenes de trabajo y sus subsecuentes espacios de ejecución.

Una política aceleracionista como la de Nick Srnicek y Alex Williams (2014: 357) también es tentadora: llama a «la izquierda a desarrollar una hegemonía socio-técnica: tanto en la esfera de las ideas como en la de plataformas materiales». Si bien la automatización completa y la evolución tecnológica aplicada junto a un cuidadoso análisis sociopolítico podrían disminuir el trabajo y aliviar las dificultades, ¿cómo asegurarnos de que las corporaciones y las infraestructuras que generan el desequilibrio de poder no la coopten? Quizás sea pertinente algo más extremo: un taylorismo inverso regulado por los mismos trabajadores, confrontando colectivamente nuestros horarios laborales con formas contemporáneas de vigilancia tecnológica. ¿Podría tal *ethos* generar nuevos sistemas espaciales, mobiliarios y tecnologías? Una oficina de vacíos y ausencias: espacios para una forma más radical de improductividad.

4 Trazados en pisos / Floor patterns

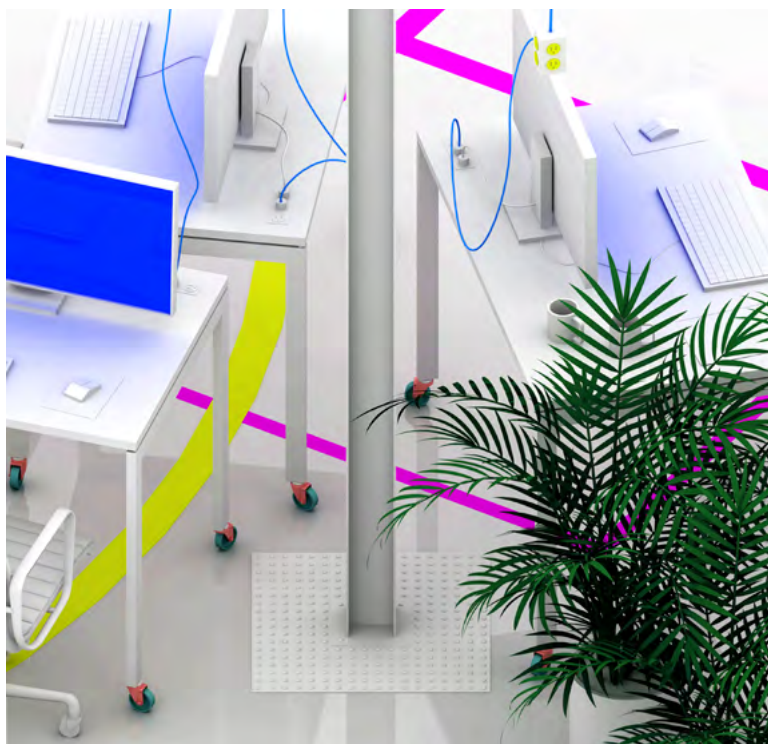


Mientras los trabajadores *precariat/cognitariat* se dispersan y difuminan a través de la imbricación continua de espacios de trabajo y vida, ¿podremos definir un nuevo *ethos* del interior de la oficina que desafíe esta condición dominante?

OFFICE-PARTY está dentro de este delirio de trabajo inmaterial basado en datos: flujos de información, vigilancia y análisis de eficiencia exigidos por intereses corporativos, consultorías gerenciales y nuevas tecnologías de producción. ¿De qué maneras pueden replantearse estos terrenos laborales analizados y organizados digitalmente para negar el trabajo, fomentando la improductividad y el juego? Cooptando las tecnologías contemporáneas que rastrean los flujos de eficiencia y logística en el paisaje de oficina, los trabajadores pueden rehacer el revoltijo frenético de escritorios y archivadores, marcando sus horas de salida y reensamblando el espacio para someterlo a un nuevo régimen de distracción.

El proyecto pone en juego la capacidad de la arquitectura de iluminar las condiciones ocultas en el desempeño laboral, un juego secreto de medidas de contraproductividad que socavan los deseos corporativos de orden. Al rediseñar la oficina a través de un *CONTRABIM* – una condición paralela a los regímenes de productividad y rendimiento basados en datos – esta propuesta busca cooptar tácticas de gestión digital para respaldar un espíritu de trabajo alternativo, de abandono anómico: una condición de anarquía, desobediencia y desorden. Mediante una simple mejora de los componentes de los sistemas mobiliarios que proliferan dentro del ambiente de oficina, los muebles son repentinamente móviles e itinerantes, capaces de desplazarse a su posición o deslizarse rápidamente en el espacio según el estado de ánimo y los deseos de los trabajadores. La adición de ruedas de colores brillantes, geoetiquetadas y motorizadas para una mayor movilidad, integradas en la interfaz de escritorio inteligente de cada puesto de trabajo, visibiliza la posibilidad de nuevas disposiciones, contrastando la homogeneidad de la planta típica, produciendo así un contexto más provisional, espontáneo e impulsivo para la producción o la improductividad. Un *software* permite a los usuarios/trabajadores alterar y socavar estos sistemas mobiliarios, creando proliferaciones absurdas, arreglos desconocidos, agrupaciones ineficientes, coreografías y orquestaciones operadas en secreto por los mismos empleados a cargo de su mantención.

Junto a los nuevos protocolos de *software* y la mejora de los componentes de la oficina, el proyecto incluyó una solicitud de patente, uno de los códigos más dominantes de planificación y diseño de oficinas. Utilizando el lenguaje técnico y el tono de la descripción de la patente, los documentos describen una mejora de los componentes propios de sistemas *ready-made* y *off-the-shelf* de mobiliario por encargo que proliferan dentro del entorno típico de oficina. Las implicancias de estos dispositivos tecnodisciplinarios en los cuerpos y las acciones de los trabajadores son tanto performativas como estéticas y, como tales, pueden ser apropiadas



5 Detalles de conexiones /
Connections details

1

OFFICE-PARTY

RELATION TO OTHER APPLICATIONS

This application is a division of Home-Office Ser. No. 01/5,343,684 filed March 28, 2019, nationalized from Brittany Utting and Daniel Jacobs and applied PCT/US93/0573; the entire disclosure of which is hereby incorporated herein by reference.

BACKGROUND OF THE INVENTION

The present invention relates generally to the condition of OFFICE-PARTY, and more particularly, to the objects embodied within it. The application describes a set of desking componentry that will enable the workspace to be continuously re-organized through cybernetic processes to promote increased un-productivity. Office desking is typically designed to be easily configured into two types of arrangements. The most efficient organization is a grid of desks equally spaced apart to promote a legible distribution of tasks and authorities. Desking can also be arranged into groupings of different sizes to promote team work and horizontal collaboration amongst workers. The condition of OFFICE-PARTY has the capacity to produce a third type of arrangement into clearings of desking in order to produce a space in which to un-work the labors of the office.

Office chairs and desking units are typically configured to allow for the adjustment of the seat relative to the work surface in order to achieve an ergonomic position for the exercise of immaterial labor. Desk tops are generally supported by four legs that rest evenly on the ground to provide a stable work space and useful surface on which to balance the instruments of production. This series provides for the supplemental installment of motorized caster wheel componentry on each table leg to allow for increased mobility of desking unit. While the addition of wheels decreases the potential productivity of workspace and makes workers less efficient, the wheeled units provide for the arrangement of all office furniture into organizational structures contrary to The Management's desires for productive collaboration in a calm and quiet setting. The arrangement of desking is further enabled through a mobile application available to each employee that provides an interface through which new geometries of desking organization can be implemented. The application functionality is enabled with a digital interface that continuously monitors geo-tagged positions of each workstation and controls motorized casters of all office equipment, directing each mobilized object to destination based on interface input.

To further ensure un-productivity of each worker and enhance the enjoyment of users who desires to leave a given position, it is necessary to provide all office furniture with a motorized set of caster wheels integrated into smart desking interface. To allow for this disobedience while increasing the possibility of disruption, it

2

is also desirable to provide the office space with an infrastructure of movable power cables that allow for the complete rearrangement of the office. Such a feature decreases the effort required to reorganize work spaces after an evening of pleasure and reduces the evidence of misbehavior in order to optimize each act of un-productivity.

SUMMARY OF THE INVENTION

The application for mobile workstation componentry is to increase user's capacity for un-working within the office. Such a feature decreases the effort required to un-work, reduces the pressure for efficiency at each work station, and enhances worker's capacity to reorganize the office counter to the principles of productivity.

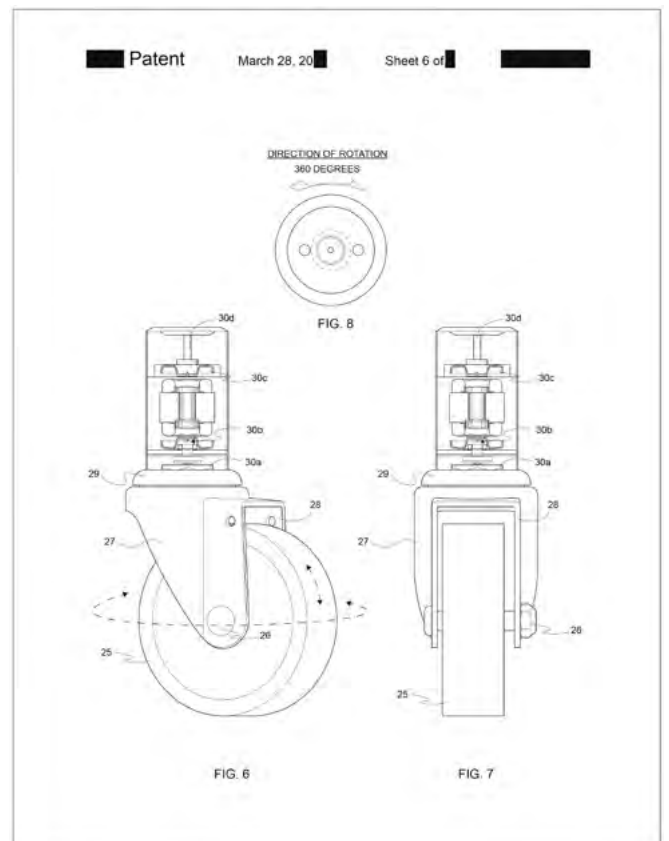
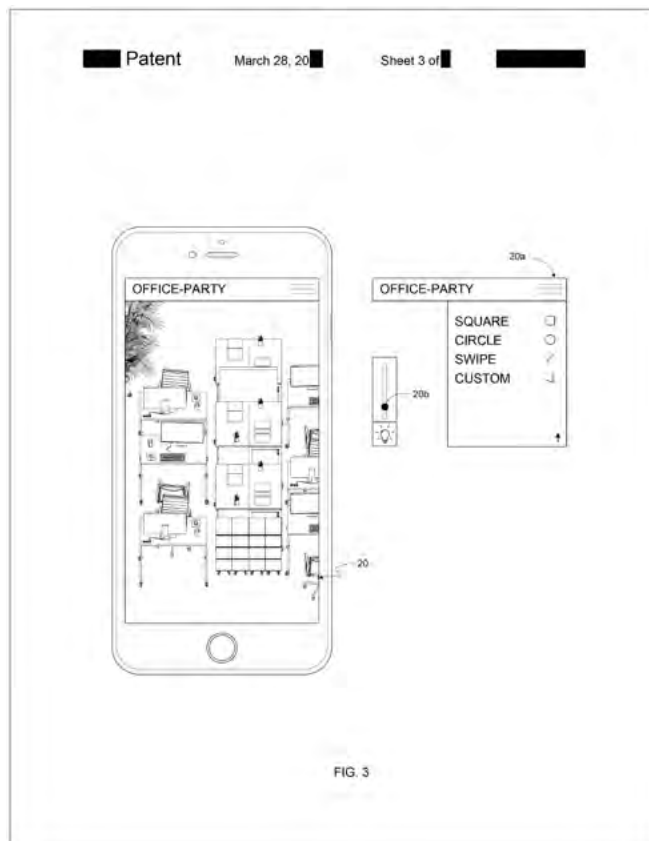
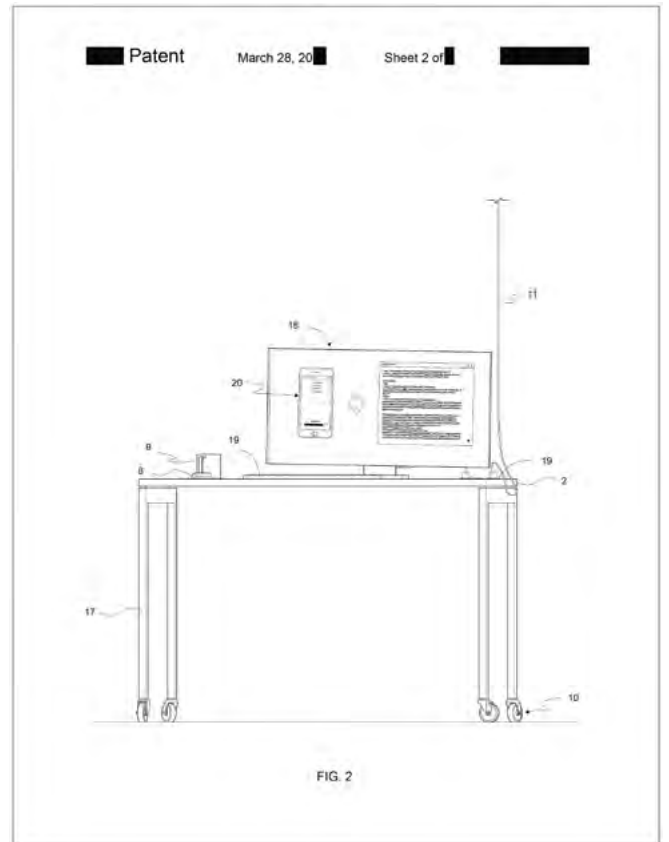
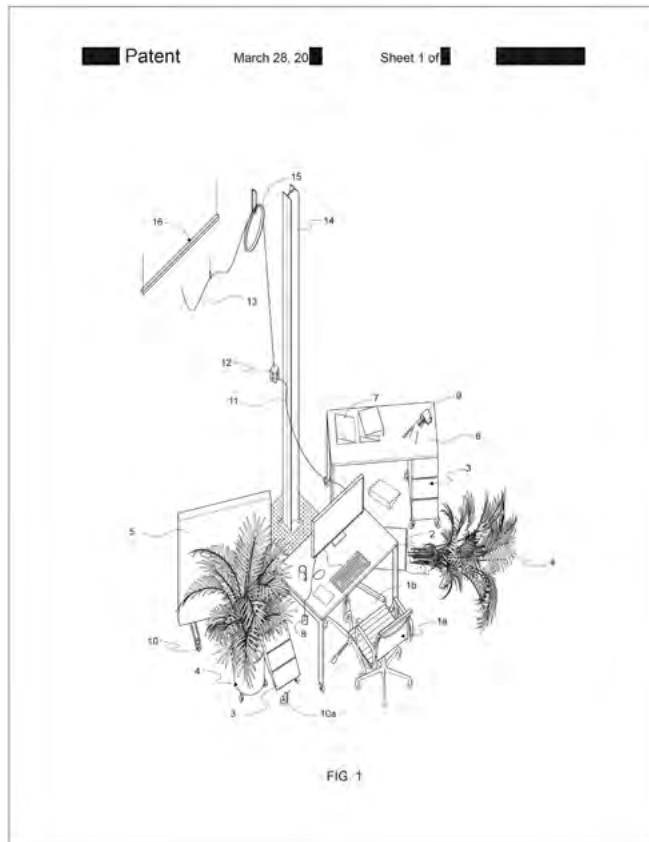
BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

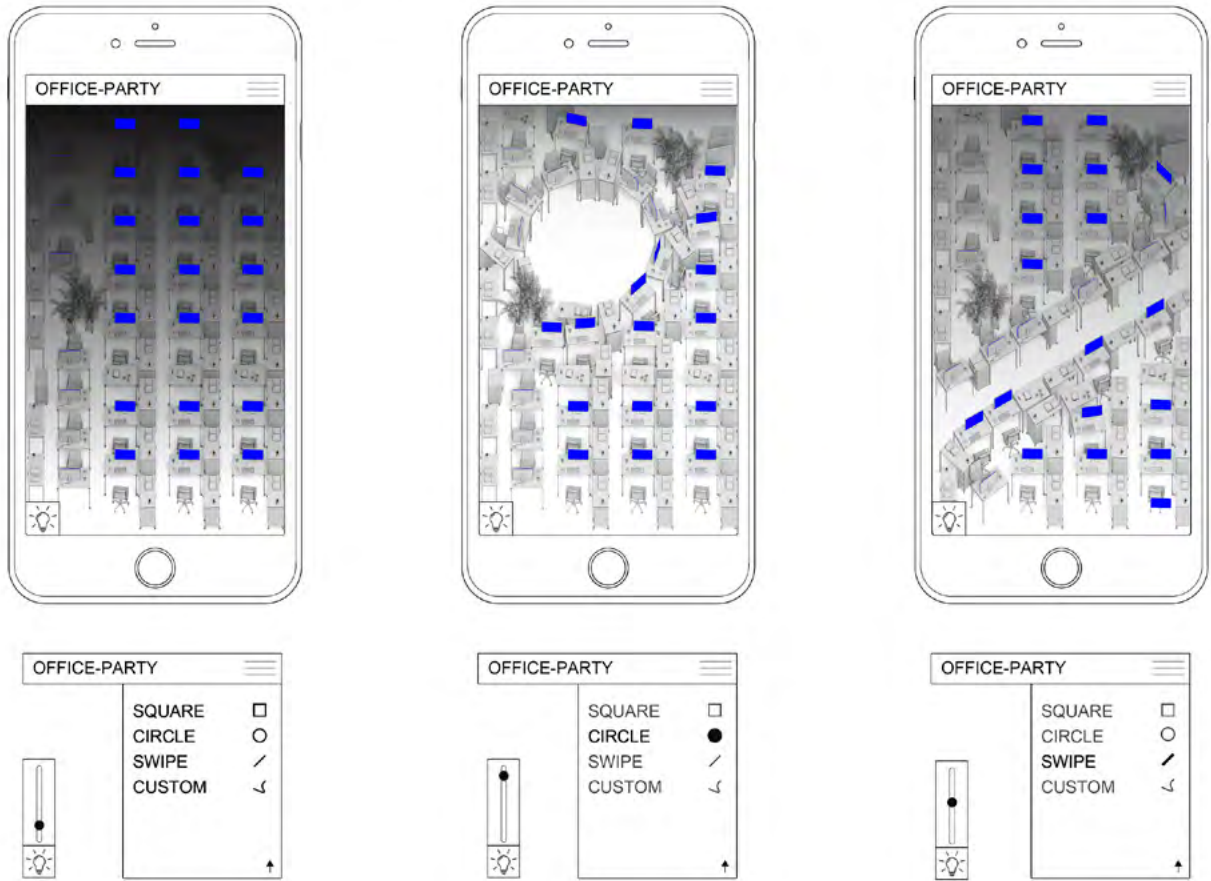
FIG. 1 is an oblique view of a preferred embodiment. FIG. 2 is a front view of the desk with mobile app. FIG. 3 is a front view of mobile application interface. FIG. 4 is a left side and front view of a file cabinet. FIG. 5 is a right view of a planter. FIG. 6 is a left side view of a caster wheel. FIG. 7 is a front view of a motorized caster wheel. FIG. 8 is a top view of a caster wheel motor.

DETAILED DESCRIPTION OF THE PREFERRED EMBODIMENTS

Referring to the drawings, FIG. 1 shows a preferred embodiment of OFFICE-PARTY. The arrangement includes a chair 1a, standing upright and provided by an external manufacturer. Chair 1b has been knocked over by desk 2 as it's cybernetic path was interrupted by a secondary gesture. This particular embodiment is composed of a desk 2, is positioned next to a filing cabinet 3, which sits adjacent to a planter 4. A secondary working table 6, which includes a filing cabinet 3, a spilled cup of pencils 9, and a binder 7, is equipped with motorized caster wheels 10 and is provided as an additional work surface. Mice 8 are not adhered to surfaces and may find themselves removed from their pads. A mobile interface 20 is provided to each employee of the office and can be used to rearrange geo-tagged desks 2 into new figures 20a and to also dim workplace lights for the after-hours party 20b.

As best shown in FIG. 2, the desk 2 is comprised of shows a preferred embodiment of OFFICE-PARTY. The arrangement includes a chair 1a, standing upright and provided by an external manufacturer. The chair 1a is positioned at a desk 2 backrest 34, and a pair of armrest assemblies 36.





7 Interfaz de usuario / User interface

para volver a empoderar a nuestros seres cuantificados y producir nuevas capacidades de resistencia.

Las condiciones del suelo y el techo (los dos datos horizontales del entorno de la oficina) se reprograman aún más. Cubriendo la losa hay un paisaje gráfico de marcas de colores brillantes: terrenos geométricos que sugieren composiciones alternativas, arreglos, movimientos y estructuras espaciales para el juego. El techo está cubierto con un confeti de bandejas de cables, extensiones de salida y carretes eléctricos retráctiles, todos colgando de ganchos, correas y soportes móviles integrados en una rejilla ajustable. Apoyando la proliferación de disposiciones de escritorio, la infraestructura de cables permite una configuración más imaginativa, lo que genera nuevos rendimientos para la productividad.

Controlado por una simple *app*, los escritorios y la iluminación se transforman con sólo deslizar y alternar. Cooptando las lógicas cibernéticas para la organización de oficinas, el proyecto niega el modelo de supervisión y control vertical, ofreciendo en cambio una plataforma para el mal comportamiento participativo y la impro-ductividad colectiva. Mientras los modelos cibernéticos suponían, actores autónomos, autodirigidos y lógicos, nosotros asumimos un usuario irracional, con un objetivo distinto a la productividad, que permite un acto fundamentalmente antagónico contra el trabajo. ¿Cómo

crear nuevas reglas utilizando componentes habilitados digitalmente para permitir que los escritorios se reconfiguren y que sus usuarios se rindan a su deseo de movimiento suprimido? Contrarrestando los objetivos del *management*, el proyecto actualiza la visión cibernética del trabajo, mientras la interfaz para reajustar oficinas crea una nueva plataforma para la participación, cooperación y organización vertical. Contra las apropiaciones contemporáneas del *bürolandschaft* con su organización estática y estética (como el diseño de Frank Gehry para la sede de Facebook – conocida como MPK 20 – en Menlo Park, California), este nuevo componente permite una oficina en fiesta continua, una posibilidad inmediata de ‘des-trabajar’.

Adoptando los clichés de la estética corporativa (colores pop, superficies brillantes, formas lúdicas y disposiciones irreverentes, incluso la retórica de movilidad, colaboración y adaptabilidad), OFFICE-PARTY funciona como una especie de caballo de Troya, incorporando silenciosamente protocolos disruptivos en las plataformas de vigilancia corporativa. Aceptando tácitamente las tecnologías y la estética de oficinas utópico-corporativas de *playbor*¹, quizás sea posible reformatear radicalmente la cultura laboral al desarmar las condiciones espaciales de la oficina. Empujado a los extremos entre obedientes y disidentes, disciplinados y rebeldes, OFFICE-PARTY ofrece la posibilidad de juego dentro de las reglas de trabajo ya acordadas. **ARQ**

Notas / Notes

- ¹ Nota del traductor: *playbor* corresponde a un juego de palabras entre *play* (juego) y *labor* (trabajo).

OFFICE-PARTY

Arquitectos / *Architects*: HOME-OFFICE, Daniel Jacobs, Brittany Utting

Ubicación / *Location*: No construido / *Unbuilt*

Apoyo institucional / *Institutional support*: University of Michigan

Año de proyecto / *Project year*: 2019

Bibliografía / Bibliography

HARWOOD, John. «Corporate Abstraction». En *Perspecta 46: Error*. Cambridge: MIT Press, 2014.

HERMAN MILLER, INC. «Live OS». Publicado el 7 de julio del 2018 en: <<https://www.hermanmiller.com/products/smart-office/smart-furnishings/live-os/>>.

RUMPFHUBER, Andreas. «Space of Information Flow-The Schnelle Brothers' Office Landscape 'Buch und Ton'». En MORAVANSKY, Akos; KIRCHENGAST, Albert (eds.). *Experiments, Architecture between Science and the Arts*, vol. 2. Berlín: Jovis, 2011.

RUMPFHUBER, Andreas. «Housing Labor». En *e-Flux Journal: Artificial Labor* (2017). Disponible en: <<http://www.e-flux.com/architecture/artificial-labor/140678/housing-labor/>>.

SRNICEK, Nick; WILLIAMS, Alex. «#Accelerate: Manifesto for an Accelerationist Politics». En MACKAY, Robin; AVANESSIAN, Armen (eds.). *#Accelerate: The Accelerationist Reader*. Falmouth: Urbanomic, 2014.

HOME-OFFICE

<brittany.utting@rice.edu> <daniel.p.jacobs@gmail.com>

Brittany Utting y Daniel Jacobs son arquitectos, educadores y cofundadores de la oficina colaborativa HOME-OFFICE. Su trabajo indaga en la relación entre espacio, trabajo y ecología. Brittany Utting es profesora asistente de arquitectura en Rice University y Daniel Jacobs es profesor en University of Michigan.