

LAS IDEAS PRECISAN UN LUGAR PARA TENER SEXO

Siete puntos de vista sobre los próximos espacios de trabajo



Conscientes de que “no podemos prever cómo será el futuro, pero lo podemos diseñar”, se convocó en el Arts Santa Mònica de Barcelona a diferentes expertos para debatir un “know how” transversal en la primera de las jornadas de debate #nextworkplace, en el marco del Congrés d’Arquitectura, de la mano del COAC y Envatech. Este artículo recoge algunas de las intervenciones más interesantes.

TEXTO MIQUEL ÀNGEL JULIÀ
FOTOGRAFÍA #NEXTWORKPLACE Y ARCHIVO DO

Creando un Think Tank de conocimiento alrededor del workplace. Diferentes puntos de vista de expertos en espacios de trabajo, procedentes de diversos ámbitos profesionales sirvieron de preámbulo para iniciar una mesa redonda interdisciplinar en la que se debatió qué está pasando y hacia dónde se encaminan los nuevos espacios de trabajo. En el diseño interior de las oficinas ya hace algún tiempo que se utiliza el término *workplace* que, como tantos otros anglicismos, hemos incorporado a nuestro vocabulario de una manera totalmente natural.

¿Pero qué es realmente el *workplace*? Si lo traducimos literalmente del inglés, significaría ubicación física donde alguien trabaja, de manera, que esta acepción no se circunscribe exclusivamente al mundo de las oficinas. Tienen cabida la casa, la cafetería, el parque, la cama... El *workplace* incluso puede definirse como un lugar virtual.

¿Vivimos en una sociedad moderna líquida? Creíamos que nuestra sociedad era sólida y estable. Los humanos, hasta no hace mucho, tras nacer, sabían cuál iba a ser su entorno familiar y laboral futuro y acababan muriendo en ese mismo entorno.

La extensa obra del sociólogo y filósofo Zigmunt Bauman (1925-2017), premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades 2010, nos habla de una sociedad moderna líquida, en la que “*las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consoliden*”

Vivimos una época nada estable, de cambios permanentes, de transformaciones profundas y rápidas, con estructuras organizativas interdisciplinares alejadas de los clásicos organigramas piramidales fijos... Las estructuras organizativas son cada vez más “líquidas”, más relacionadas con lo que uno sabe hacer que con un estatus de poder adquirido. Las empresas modernas generan equipos de trabajo por proyectos en lugar de buscar proyectos adecuados para unos equipos preestablecidos.

Por ello, en la actualidad, de un modo irreversible, nos dirigimos a una “sociedad gaseosa”. Porque sabemos dónde estamos hoy, qué hacemos, con quién estamos, pero no sabemos en qué nuevo proyecto estaremos involucrados mañana mismo. Vivimos en un entorno incierto y en constante cambio, que se acelera de modo exponencial gracias, sobre todo, a las nuevas tecnologías. Los cambios en la sociedad, donde más se evidencian es, justamente, en los espacios de trabajo.

La primera oficina moderna. ¿Cómo era el workplace en sus inicios? Josep Ferrando (arquitecto), nos habla del Larkin Administration Building de Frank Lloyd Wright (1903-1905), como el primer edificio de oficinas que podemos considerar moderno. Tenemos que recordar que el concepto de oficina moderna es bastante reciente, no tiene mucho más de cien años. Y por tanto, hace bien poco que dejó de ser un mero subproducto asociado a la fábrica.

En el centro del edificio administrativo para Larkin, desgraciadamente derribado en 1950, había un gran patio

interior de veintitrés metros de altura que proporcionaba luz natural desde arriba a todos los pisos inferiores. Esto creaba un ambiente de comunidad, muy idóneo para la cantidad de personas que allí trabajaban. Era un gran espacio central al estilo de las grandes catedrales góticas.

En la planta baja, aparece la planta diáfana. Todas las personas trabajan en línea, como si fuera una gran máquina. La luz no pertenece al lugar de trabajo individual, sino que construye una especie de falso techo virtual de luz artificial. Se construye un techo más pequeño dentro de uno mucho más grande de luz natural. En realidad, era un edificio cerrado e introvertido respecto la ciudad exterior.

Este espacio era muy útil para los directivos porque, al no tener paredes, podían supervisar a sus trabajadores y vigilarlos desde las alturas. Se trataba de un modo de ejercer el control del trabajador, el control de la maquinaria.

A medida que se ascendía a las plantas superiores, aparecían los despachos cerrados. La sección del edificio era el equivalente al organigrama de la empresa. Los pisos superiores eran ocupados por los cargos de mayor poder. Al final, como dice Josep Ferrando, se visualiza el conjunto como si fuera una “*imagen de Ben-Hur, de galeras, con todos los trabajadores remando en la misma dirección*”.

Open Plan. El mundo de la oficina va íntimamente ligada a la luz eléctrica. Cristina Camps (Erco) habla del diseñador de iluminación Richard Kelly (1910-1977) y de su “Gramática de la Luz”, donde describe que en un buen proyecto de iluminación siempre deben coexistir tres tipologías en proporción y balance adecuados: luz para ver o para realizar tareas, luz para mirar o para explicar el entorno y los contenidos de los espacios, y luz para contemplar o para crear efectos y emociones por sí misma. Todo radica en la justa medida de los tres conceptos. Estos principios son aún válidos porque hablan de los principios cualitativos del proyecto y no de cantidad.

Si hablamos del Open Plan, la mejor imagen que nos viene a la mente es alguna de las escenas de la película “The apartment” (1960) de Billy Wilder. Vemos al Gran Jefe encerrado en un cubículo desde donde controla el gran espacio abierto. Pero el lugar de trabajo no deja de visualizarse como una gran retícula aburrida e infinita de luz artificial sobre unas mesas “militarmente” ordenadas sin ningún tipo de diferenciación ni contraste lumínico.

The Action Office. Como cuenta Roger Vancells (diseñador industrial), el diseñador-inventor Robert Propst (1921-2000), “*intentaba innovar desde las necesidades humanas y a partir de aquí generaba discursos que después podían ser aplicados al producto*”. Trabajó para Herman Miller, donde se le encargó encontrar problemas fuera de la industria del mueble y concebir soluciones para ellos.

Fue el creador de *The Action Office* que después evolucionó hacia el sistema de mobiliario de oficina de cubículos. Según Propst, el trabajo que no vemos está fuera de nuestras cabezas



y así podemos concentrarnos en lo que es esencial. Pero llamarle "Padre del Cubículo" no es del todo acertado. Porque justamente su propia investigación para desarrollar *The Action Office* filosóficamente fue contra el cubículo de muchas maneras.

Las innovaciones tecnológicas afectan mucho a lo que son las superficies de trabajo. "El trabajo cada vez es menos físico y más mental", nos recuerda Roger Vancells. Evidentemente era necesario mejorar la ergonomía y por ello Propst veía indispensable el movimiento en el lugar de trabajo, sobre todo por las largas horas que los trabajadores estaban sentados en la misma posición. Su sistema fue diseñado para promover la productividad, la privacidad y la salud.

Citizen Office. Años más tarde, en 1992, debemos hablar de una de las evoluciones más notables que se han producido en las oficinas: el proyecto Citizen Office.

Esbozos (págs. 078 y 081) e imágenes (drcha.) de la instalación La Passeggiatta de Michele de Lucchi en el Salon Workplace de Milán, en 2015.

Vitra Design Museum propuso a tres grandes maestros de la arquitectura y el diseño, Andrea Branzi, Michele De Lucchi y Ettore Sottsass, un encargo que consistía en un estudio y análisis que permitiera diseñar estrategias para iniciar un cambio en el modelo vigente. Como dice Michele De Lucchi, "el problema ya no es diseñar oficinas, sino comprender el estilo de vida cambiante dentro de las oficinas".

El proyecto partía de una investigación sobre el mundo de la oficina y los espacios de trabajo. Se detectaron así las siguientes megatendencias: digitalización, globalización, diversidad, sostenibilidad, economía del conocimiento y la guerra por la captación y retención de talento. Fruto de este trabajo, se desarrolló una colección de producto que lo que hacía era generar pequeños espacios dentro de un gran envolvente.

Se definieron los nuevos puestos de trabajo desde un acercamiento a la vida urbana, fijando un nuevo concepto de oficina cambiante que facilitara la interacción entre los trabajadores y que no estableciera diferencias entre trabajo y el resto de vida diaria. Se diseñó el espacio como si de un "esquema

de ciudad" se tratara. La oficina respondía a las diferentes necesidades de sus "habitantes", variando sus configuraciones espaciales y convirtiendo los espacios comunes en el centro neurálgico de su actividad. No se trataba, por tanto, de amueblar, sino de estructurar funcionalmente el espacio dotándolo de identidad propia.

Un valor importante fue dotar de libertad a los trabajadores en cuanto a elegir cómo y cuándo usar los espacios. La oficina es para las personas y por consiguiente es necesario poder mezclar momentos de alta actividad con otros de mayor relajación. Se buscaba el dinamismo y el confort, para sentirse bien física y emocionalmente. Porque el espacio no sólo se entendía desde la funcionalidad, sino también como espacio "aspiracional".

Fruto de estas investigaciones y de reflexiones previas, Sevil Peach fue la autora material de este concepto que proyectó y construyó en 2001 para Vitra. "El equipo de Sevil Peach cambió

nuestra forma de pensar, trabajar, ser. Creó una oficina con corazón. Una oficina donde las personas pueden divertirse, una oficina con libertad" (Tina Burger, Vitra).

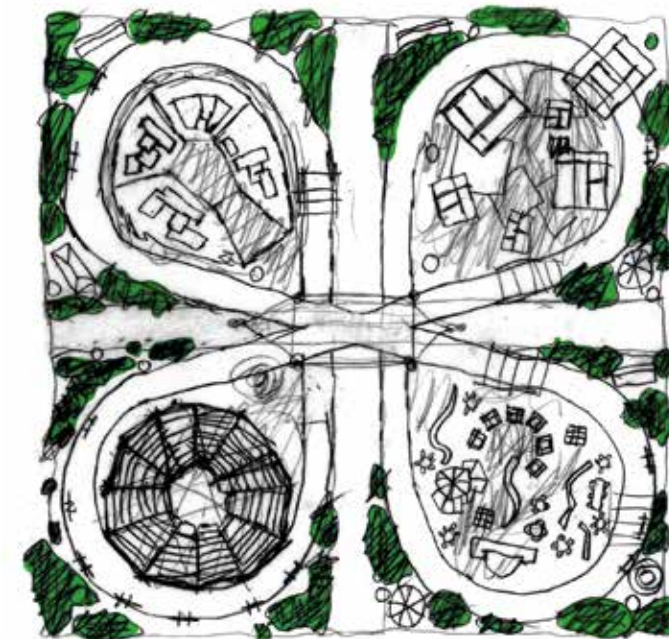
Por todo ello, este concepto, años más tarde, continúa funcionando y siendo implementado en empresas de todo el mundo.

Un mundo VUCA. Workplace, antropología y sociología son disciplinas totalmente relacionadas. Felip Neri (Arquitecto especialista en Facility Management) habla del open plan en la actualidad. Para ello nos hace reflexionar con unas imágenes de la película "El becario" (2015) de Nancy Meyers. En ella, no solo se muestra la oficina actual, sino que se habla de nuestra sociedad, de temas centrales como puede ser la edad de jubilación. La historia gira en torno a la fuerza de sus dos protagonistas, una joven fundadora y directora de una Start-Up en Brooklyn dedicada a la moda, además de madre y esposa, y un veterano director de ventas ya jubilado, viudo y reciclado como becario en dicha empresa gracias a un programa de inserción social.

Maite Moreno (Psicóloga) brinda el punto de vista desde la sociología. Presenta las cinco tendencias que actualmente configuran el futuro del trabajo: los nuevos comportamientos, las nuevas tecnologías, la fuerza laboral de los millennials, la movilidad y la globalización.

Nos habla, para empezar, del mundo VUCA en el que vivimos (Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity); de los millennials, también denominados Generación Y o Generación Peter Pan (nacidos entre 1980 y 2000); y de nuevas conceptualizaciones en el trabajo.

El término VUCA, aunque es de origen militar, ahora se usa en el ámbito de estrategia empresarial. Volátil, incierto, complejo y ambiguo, son los adjetivos que mejor definen nuestro mundo



actual. Es un mundo acelerado, alocado, lleno de distracciones y desafíos. Pero este concepto de nuestro mundo, no debemos tomarlo desde un punto de vista crítico y negativo. Conocer estas características, permite aceptarlas en positivo, como oportunidad, y puede servirnos para despertar, ver la realidad, entenderla y surfear las olas de los cambios constantes.

Porque como explica Maite Moreno "saltamos del café para todos, a la especialización; de la separación del espacio de trabajo en pequeñas unidades, a lo social y abierto; del poder del capital al poder del conocimiento; del control de la productividad a la confianza; de las organizaciones con jerarquía piramidal a un concepto como el de Redarquía (estructuras de trabajo en forma de red)".

Las oficinas para las personas son un punto de encuentro e intercambio de ideas más que un lugar donde ir a trabajar

Los knowmads. Existe un neologismo que explica muy bien el concepto del que podríamos denominar "nómada del conocimiento": Knowmad, Es una combinación de dos palabras inglesas, know (conocer, saber) y nomad (nómada).

John Moravec, experto en el futuro del trabajo y la educación, co-director del proyecto Invisible Learning, fundador de Education Futures LLC y editor de Knowmad Society, acuñó por primera vez este término. Lo usó para referirse a los trabajadores nómadas cuyo principal valor es la capacidad de innovar y compartir conocimiento.

Tal vez muchos nos hemos transformado ya en knowmads. En el fondo, somos una especie de *linkers* del conocimiento, ya que trazamos redes, conectamos a personas, ideas, instituciones, independientemente del lugar en el que nos encontremos.

Cómo no, las grandes innovaciones en workplace proceden mayoritariamente de la aparición, desarrollo y evolución de las nuevas tecnologías. Como bien indica Felip Neri, llevamos nuestro despacho a cuestas, pues cabe en una simple mochila. Necesito libreta, lápiz, smartphone, ordenador, ipad, y poco más.

Según el Wall Street Journal, en la actualidad, el 80% de los jóvenes profesionales en NY trabajan normalmente desde la cama. El smartphone les ha convertido en una nueva tipología de trabajador. La cama se convertirá en la nueva oficina de este siglo. Hugh Hefner (1925-2017), fundador y editor de la revista Playboy, se adelantó. Desde 1960, el magnate casi no abandonó su cama redonda, en la Mansión Playboy de Chicago y la convirtió en el centro de su empresa global.

Entonces ¿qué es el lugar de trabajo? ¿Por qué definir y desarrollar proyectos de oficinas? ¿De la oficina paisaje saltamos a hablar de espacio nómada?



↑ De izda. a dcha. Ricardo Guasch, Maite Moreno y Josep Ferrando.



↑ De izda. a dcha. Miquel Àngel Julià y Roger Vancells.



← De izda. a dcha. Cristina Camps y Felip Neri.

Coworking. La producción de productos físicos se está descentralizando cada vez más. Se trabaja en red y las empresas se dedican a producir conocimiento. Ahora las fábricas están desapareciendo, los espacios de oficina son las "máquinas de la empresa" y, como tal, deben funcionar eficazmente. Pero las oficinas también tienen una función simbólica y de cohesión social entre los empleados. Las empresas y los humanos precisan el arraigo a la tierra. La interacción social entre trabajadores y los encuentros con los clientes nos acaban de situar en el mapa. El humano, para serlo, precisa reunirse, socializar. Por ello la oficina ya no es el tan manido "home in office" (que también) sino que es la cafetería o lugar de encuentro entre trabajadores.

Los humanos precisamos interactuar, tal como nos muestra Ricardo Guasch (Arquitecto, Director del Postgrado en Diseño del Espacio de Trabajo de Elisava) con ejemplos como el "social coworking space" de Betahaus, que no parece una oficina. Betahaus es un espacio de coworking para emprendedores y profesionales creativos nacidos bajo el principio de "perpetuo beta". Betahaus es un código abierto, deshecho, inacabado,

incompleto y siempre cambiante. Son espacios con bar, con mesas y sillas espontáneas; áreas con una atmósfera de construcción descarnada, con mobiliario de autofabricación; espacios donde la decoración consiste en dejar la estructura e instalaciones a la vista, donde cada "individuo tiene su propio trabajo, pero también le gusta estar con los demás".

Las oficinas para las personas son, por tanto, más un punto de encuentro e intercambio de ideas que un lugar donde ir a trabajar. Porque para procrear ideas, se necesitan ideas y como diría el escritor científico británico Matt Ridley, "las ideas precisan un lugar para tener sexo".

La microarquitectura del workplace. En workplace, al definir el lugar de trabajo, mesa, silla, armario, estamos realizando lo que Felip Neri denomina microarquitectura. Del mismo modo que la aparición de las pantallas planas produjo grandes cambios en la forma y dimensiones de las mesas, con la aparición de las nuevas tecnologías la miniaturización de ordenadores e incluso la desaparición de los mismos, debemos ir pensando en una

nueva ergonomía. Sillas como la Gesture de Steelcase permiten sentarse y trabajar de modos que antes eran impensables, más cercanos al contorsionismo que a aquello que nos pueda parecer una posición correcta en el trabajo. Esta es la primera silla de oficina pensada para dar soporte a nuestras interacciones con la tecnología actual y la forma en que trabajamos. Por ello se centra y se inspira en el movimiento del cuerpo humano.

Nada más inspiracional y esclarecedor que visitar las oficinas de Kanawagawa Institute of Technology (2004) en las afueras de Tokio diseñadas por Junya Ishigami. Son unas oficinas sin espacios específicos. El espacio no está subdividido en zonas y compartimentado por paredes. No se define por los despachos cerrados como articuladores de la jerarquía dentro del organigrama de la empresa. Pero tampoco construye un espacio diáfano y libre de elementos estructurales, sino todo lo contrario. Como explica Josep Ferrando, se "dispone la estructura de manera que el cambio de sección, el aumento o reducción de densidad de columnas aisladas, 306 en total, son los que generan diferentes tipos de espacio. Hay momentos que no sabes qué aguanta el espacio, si la vegetación o la estructura, porque ambos tienen el mismo grosor. Es un trabajo que tiene que ver con la gravedad, con el peso de las cosas".

Como decíamos al principio, esa desaparición de lo sólido, nos lleva de modo irreversible a enlazar la oficina al movimiento para explicar los nuevos espacios de trabajo.

La Passeggiata. Lo importante ya no es el espacio, sino no lo que sucede en él. Ricard Guasch, explica la instalación "La Passeggiata" (2015) de Michele de Lucchi que se realizó en el Salone del Mobile Milano. Lo importante de un espacio de trabajo es moverse, circular. Cuando te mueves, el espacio se transforma y por tanto las ideas te vienen a la cabeza. Es necesario potenciar la actividad física interna, el dinamismo, incitar el movimiento y el cambio de posición: "Mens sana in corpore sano".

De Lucchi nos dice que "trabajar sentado es un estado pasado de moda, que no estimula ni el cuerpo ni la mente. Caminar desencadena el pensamiento, ofrece espacio y oportunidades para la reflexión y la creación de habla. El continuo cambio en las condiciones de trabajo engendra nuevos tipos de trabajadores en movimiento".

Steve Jobs creaba paseando y conversando con sus creativos y es por ello que el nuevo headquarter de Apple diseñado por Steve Jobs y Norman Foster, es circular. Porque, a modo de claustro, permite el paseo a través de los diferentes ambientes de trabajo alrededor de un gran bosque central. Es también por ello, que el primer cambio que Jobs hizo al entrar en Pixar, fue simplemente reformar y reubicar los aseos y el espacio destinado a tomar el café. Situándolos en una zona central, los alejaba de los puestos de trabajo, provocando el paseo y sobre todo propiciando el encuentro "casual" entre personas que ni tan solo se conocían. Tenía claro lo importante que es moverse por la oficina, con el objetivo de generar los estímulos esenciales para el proceso creativo. Porque es en ese paseo, en

esa hibridación entre personas de disciplinas o departamentos diferentes de una compañía, donde se consigue la polinización cruzada de ideas y se potencia la creatividad.

Esto es lo que consigue De Lucchi con su instalación El Paseo, una diversa visión, reflexión y metáfora sobre el mundo del trabajo y los procesos creativos que lo rodean. Su objetivo era crear un recorrido circular, una especie de cinta de Moebius que continuara hacia el infinito, un río en cuyos meandros se disponían los diferentes ambientes laborales.

El espacio no es un fin en sí mismo, pero estimula e incentiva la creatividad. Un buen diseño espacial posibilita que pasen cosas. De Lucchi lo sabe bien y nos recuerda que "la filosofía nació andando. Vivir, trabajar, producir, discutir, decidir y evolucionar tiene sentido sólo cuando se sabe hacia dónde se va y si hay buenas razones para pensar que mereces alcanzar ese lugar, ese objetivo".

Como bien sintetiza Michele de Lucchi, "el diseño de la oficina se entiende como una forma de crear una cultura, no necesariamente una forma de crear una marca o una atmósfera estética". El diálogo cruzado entre estos diferentes puntos de vista nos da las herramientas para diseñar un nuevo escenario futuro, que seguro será disruptivo. ¿Escribimos juntos cómo será el #nextworkplace?



MIQUEL ÀNGEL JULIÀ, ARQUITECTO
Máster en Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura y Doctorando. Director de Estrategia y Diseño en Nuklee y Vicepresidente del Retail Design Institute Spain.