

ARQ

105

RESISTENCIA / RESISTANCE

CASALS & URIBE

FERNANDO CASTILLO VELASCO

ALEJANDRO CRISPANI

SOPHIE HOCHHÄUSL

DANIEL CONCHA

CARLOS MÍNGUEZ

WAGEMANN, D'ALENÇON, GREENE

FAR

HOME-OFFICE

GILSANZ, GUTIÉRREZ, PARRA

DE SOUZA & CYMBALISTA

ADJAYE ASSOCIATES

ROZAS-KRAUSE / BREVIS



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA,
DISEÑO Y ESTUDIOS URBANOS
ESCUELA DE ARQUITECTURA

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

Keywords

Resistance
Office
Work
Management
Project

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-*

When workspaces have already appropriated the aesthetics of leisure as a way to increase productivity, the question becomes inescapable: is there any possibility of resistance? This project bets for a deviation from the rules of workspace architecture, resisting by means of an alteration of the codes, that is, as if it were an ‘architectural hack.’

The current form of the office environment is the result of a lineage of spatial adjustments, organizational experimentations, and labor struggles performed by corporations, researchers, and workers. This multiplicity of actors (from industrial designers perfecting the ergonomic relationships between body and workstation, psychologists testing the impact of environmental factors on productivity, sociologists manipulating group dynamics, and space planners optimizing floor plans based on economic models) has contributed to data sets used to justify labor’s spatial and aesthetic regimes. Analysis and synthesis of this data finds reification through three primary structures: new spatial logics, furniture systems, and technology platforms. Together, this soft disciplining of the worker’s body constitutes a *nomos*, a terrain of latent rules and laws that govern the ‘ideal’ office environment.

Spatial logics deploy the reciprocal relationship between furniture, structure, and architectural elements to organize social interaction and labor process. Traditionally, the governing spatial system of the office was a clear give-and-take between open desk areas and private offices, establishing a hierarchy between workers and management. One of the most radical spatial counter-narratives against this dominant system was the *bürolandschaft* (office landscape) planning model. In the late 1950s, Eberhardt and Wolfgang Schnelle – then planners at the Velox furniture company – formed an office planning and research organization called the Quickborner Team. Initially the *bürolandschaft* system appears to be an organic, scattered, and random array of desks in an open plan office. However, the Quickborner



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.

Team used organizational cybernetic principles (*organisationskybernetik*) – thoroughly analyzing and tabulating information flows within the office – to systematically and precisely organize furniture, partitions, plants, storage, circulation, leisure spaces, and atmospheric conditions. The resulting data fed into a logistical system that constantly restructured the relationship between worker and environment, establishing an unstable spatial condition controlled by the process of work itself. In opposition to the visible hierarchies established by the architecture of the private versus open office, the *bürolandschaft* smoothed these class differences, blending structures of power through an indifferent cybernetic process. The abstraction of the office environment itself became the governing machine, incessantly retooled to fit the changing needs of the corporation (Rumpfhuber, 2011).

The ideology underpinning the *bürolandschaft* model was not merely to increase efficiency and productivity, but also to overcome traditional hierarchical organizational structures by creating a ‘flat’ office. This cybernetic process orchestrating the office environment came to symbolize a growing belief in the promise of the future automation of administrative work. As noted by Andreas Rumpfhuber (2017), this belief led to the idea that made the space of leisure one of the most important spaces in the office landscape, as automation systems reduced the amount of necessary labor time. Any advances in the efficiency of the cybernetic engine would bring the office environment a step further towards this ideal, and the aesthetic regime of the *bürolandschaft* was merely a byproduct of this techno-positivist automation.

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 del *bürolandschaft*, la división

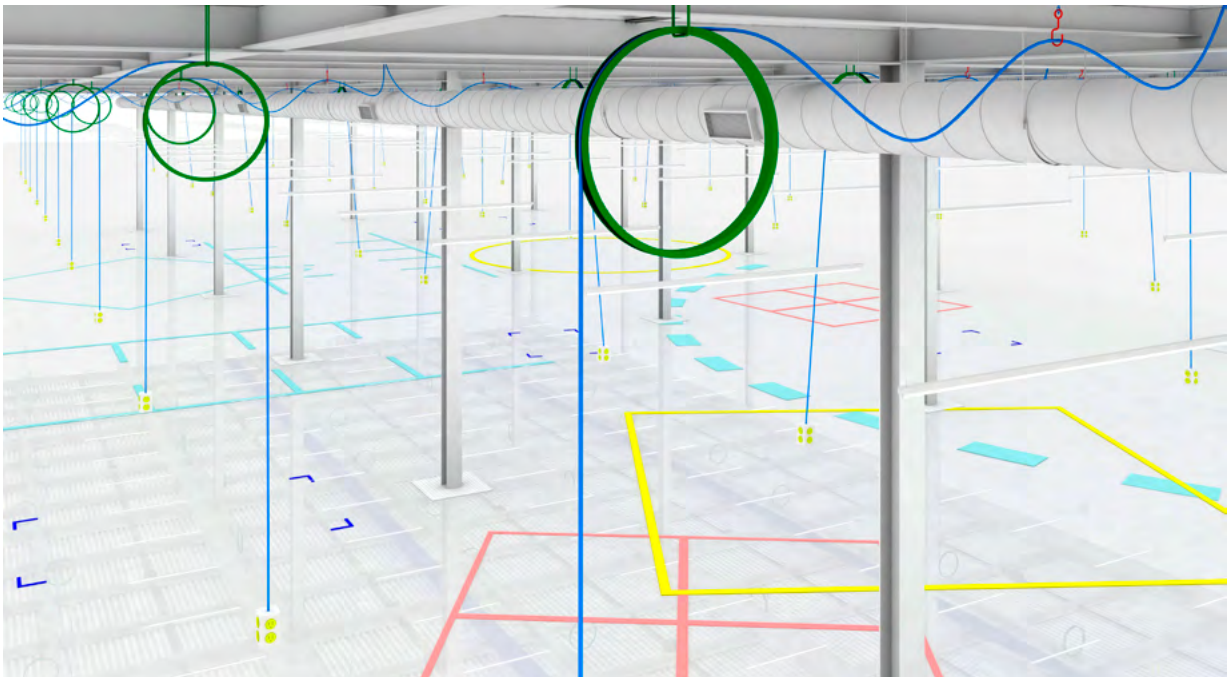
Furniture systems also play a fundamental role in the performance of labor in the office. Embedded in the workstation is a double nature of private individual use and pervasive managerial control, functioning as micro-architectures that precisely define and control the subjectivity of the worker through their daily processes of work. The evolution of the workstation – especially contract furniture systems by manufacturers like Steelcase, Knoll, and Herman Miller – appeals to a deep desire for the worker to stake claim to private property and assert identity in an otherwise homogenizing and indifferent environment. Customizable, combinatorial, and component-based interfaces work to provide the illusion of satisfying diverse personal needs while discretizing the worker within the terrain of the office interior.

The contract furniture example that most precisely reveals this double nature is Herman Miller's *Action Office* system. Inspired by the ideology of the *bürolandschaft*, the research division of Herman Miller began experimenting with furniture systems recognizing the need for adaptability to modulating information flows and working processes. In 1964, designers Robert Propst and George Nelson developed the *Action Office*, consisting of a variety of modules including desks, shelving units, chairs, and tables, deployable at any orientation and angle. Despite its cybernetic intent, due to value engineering and a change in the tax code, the system devolved into the rigid cubicle landscape that constructs our labor imaginary. Contract furniture companies continue to produce these systems but rebrand them with new material palettes and diverse spatial arrangements using terms like 'hives,' 'clusters,' 'forums,' and 'coves,' to demarcate optimized spaces of social exchange and 'collaboration.' Such jargon of productivity, diversity, collectivity, and personal privacy clearly appeals to both worker and corporation but serves to naturalize a multiplicity of human interactions expected in the spaces of immaterial labor.

Underneath this jargon, companies integrate new technologies into the furniture itself to further advance the worker-as-data model. Herman Miller's new Live OS furniture platform contains sensors that "capture space utilization data" and ergonomic preferences of workers, synthesizing this data through an easy-to-use digital interface. The platform is capable of determining when people are at their desks and for how long, helping office managers with space planning decisions and 'energizing' the workplace by helping "individuals gradually achieve activity goals" (Miller, 2018). This Internet of Things (IoT) integration was the inevitable next step for companies to gather minute-by-minute data about their workforce. With increasing access to these biopolitical surveillance systems, the invisible operators of the office have more control over these systems of labor and productivity than ever before.

What forms of spatial and architectural resistance are possible given such embedded and pervasive





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 despleables 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

regimes of surveilled subjectivity, aesthetic homogeneity, and social control? How can we begin to conceptually challenge these ever-refining procedures? Or, as John Harwood (2014) asks in his essay “Corporate Abstraction”: “how can architecture remediate the corporation?” Can architecture help rebrand our expectations of labor itself? Although tempting, a revolutionary stance of rehearsed appeals to Bartleby’s “I would prefer not to” or “unworking” *à la* Valerie Solanas’ *SCUM Manifesto*, offering legitimate modes of personal and collective revolution, although failing to offer a sufficient spatial proposition that resists regimes of work and their attendant spaces of labor.

An Accelerationist politics, like that promoted by Nick Srnicek and Alex Williams (2014:357) is also tempting: calling for “the left [to] develop [a] sociotechnical hegemony: both in the sphere of ideas, and in the sphere of material platforms.” While full automation and applied technological evolution in tandem with careful socio-political analysis may diminish work and ameliorate struggle, how can we ever ensure that it won’t be co-opted by corporations and infrastructures that generate the imbalance of power? Maybe something even

“This Internet of Things (IoT) integration was the inevitable next step for companies to gather minute-by-minute data about their workforce. With increasing access to these biopolitical surveillance systems, the invisible operators of the office have more control over these systems of labor and productivity than ever before.”

3 Instalaciones en cielos / Ceiling systems

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

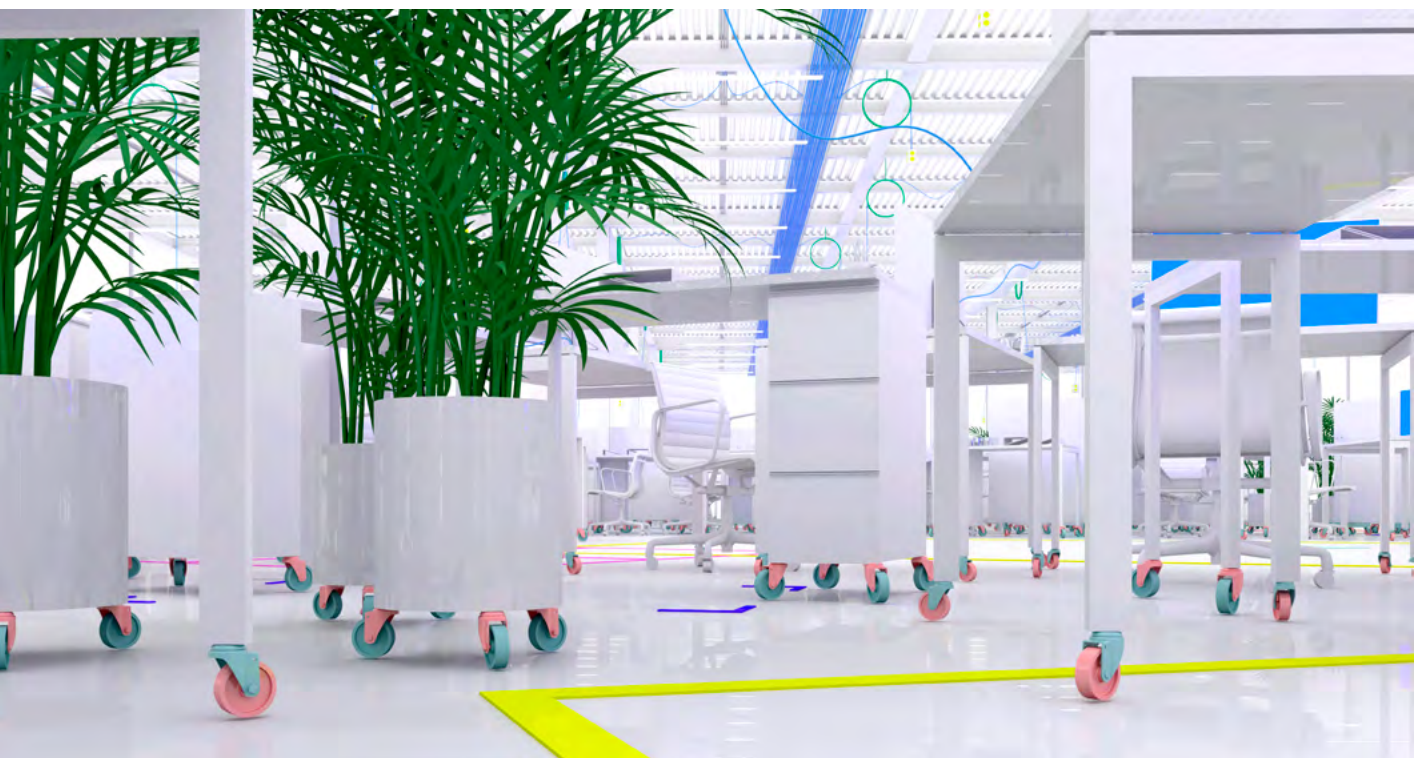
¿Qué formas de resistencia espacial y arquitectónica son posibles ante tales regímenes integrados y penetrantes de subjetividad vigilada, homogeneidad estética y control social? ¿Cómo podríamos desafiar conceptualmente estos procedimientos refinados? O como John Harwood (2014) pregunta en su ensayo «Corporate 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.

more extreme is in order: a reverse Taylorism enacted by workers themselves, collectively confronting our own labor time through contemporary modes of technological surveillance. Could such an ethos subsequently generate new spatial systems, furniture, and technologies? An office of voids and absences: spaces for a more radical form of unproductivity. As *precariat/cognitariat* workers become dispersed and diffused through the seamless imbrication of spaces of work and life, is it possible to define a new ethos for the office interior to challenge this dominant condition?

OFFICE-PARTY is situated within this data-driven delirium of immaterial labor – flows of information, surveillance, and efficiency analytics demanded by corporate interests, managerial consultancies, and new technologies of production. In what ways can these digitally analyzed and arranged terrains of labor be reframed to deny work, encourage unproductivity and play? Co-opting contemporary technologies that track flows of efficiency and logistics in the office landscape, the workers can remake the frenetic jumble of desks and filing cabinets, punching out on their fit-bit timesheets and reassembling space to subject the office to a new regime of diversion and distraction.

The project puts into play architecture's ability to embolden the hidden conditions within the performance of work, a secretive game of counter-productivity measures that undermine corporate desires for order. By re-designing the office through a counter-BIM – a condition that exists parallel to the regimes of data-driven productivity and performance – this proposal seeks to co-opt tactics of digital management to support an alternative ethos of work, one of anomic abandon – a condition of lawlessness, disobedience, and disorder. Through a simple enhancement of the

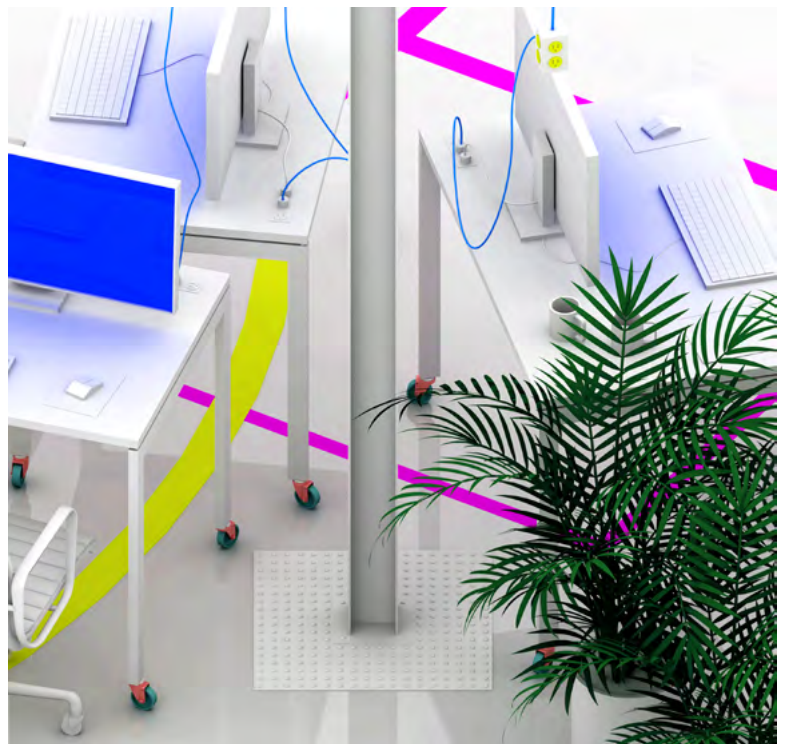


Mientras los trabajadores *precariat/cognitariat* se dispersan y difuminan a través de la imbricación continua de espacios de trabajo y vida, ¿podremos definir un nuevo *ethos* del interior de la oficina que desafíe esta condición dominante?

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



componentry of furniture systems that proliferate within the office environment, the furnishings are suddenly moveable and itinerant, able to drift into position or slip quickly into space depending on the moods and desires of the workers. The addition of brightly colored casters with geo-tagged and motorized wheels for increased desk mobility, all integrated into the smart-desk interface of each individual workspace, makes visible the possibility for new arrangements of desks, countering the homogeneity of the typical plan to produce a more provisional, spontaneous, and impulsive context for either production or unproductivity. A software platform allows users/workers to alter and undermine these furniture systems to create absurd proliferations, unfamiliar rearrangements, inefficient clumpings, choreographies, and orchestrations operated in secret by the same employees charged with their maintenance.

In addition to new software protocols and office componentry enhancement, the project also included a patent application, one of the most dominant codes of office planning and desking design. Using the technical language and tone of the patent description, the documents describe an enhancement of the componentry of ready-made, off-the-shelf contract furniture systems that already proliferate within the typical office environment. The implications of these techno-disciplinary devices on the bodies and actions of workers are both performative and aesthetic, and as such can be appropriated to re-empower our quantified selves to produce new capacities for resistance.

The ground and ceiling conditions – the two horizontal datums of the office environment – are further reprogrammed. Covering the slab is a graphic landscape

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.

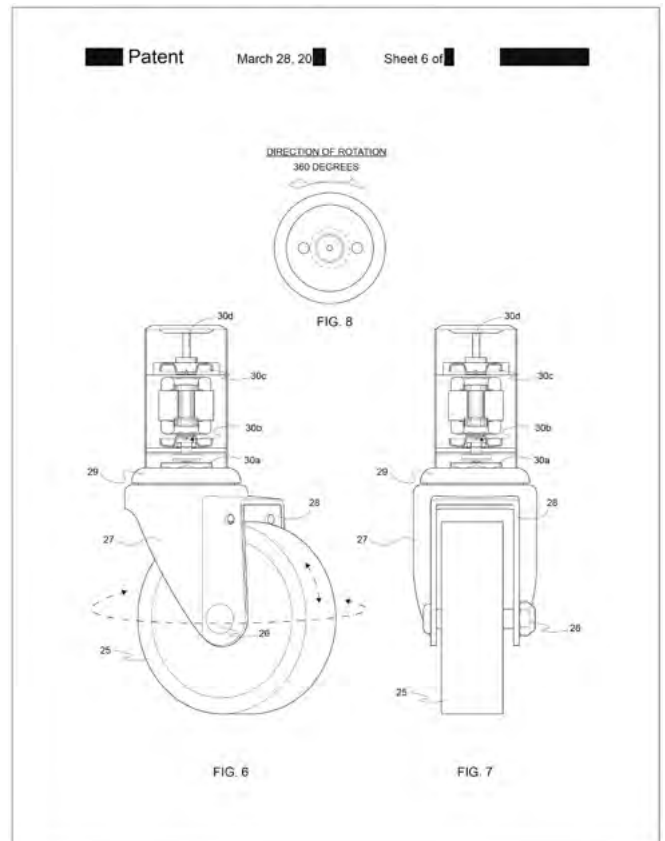
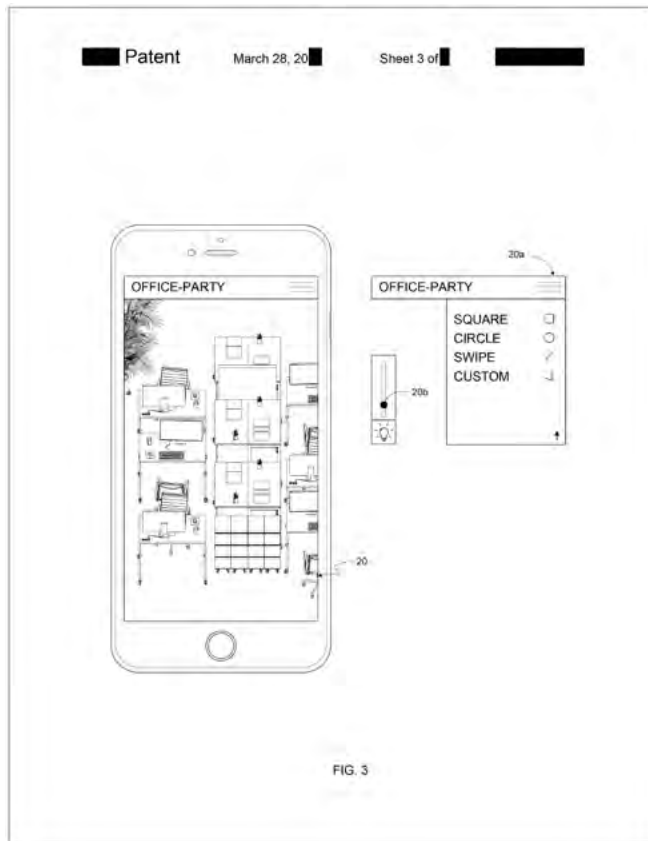
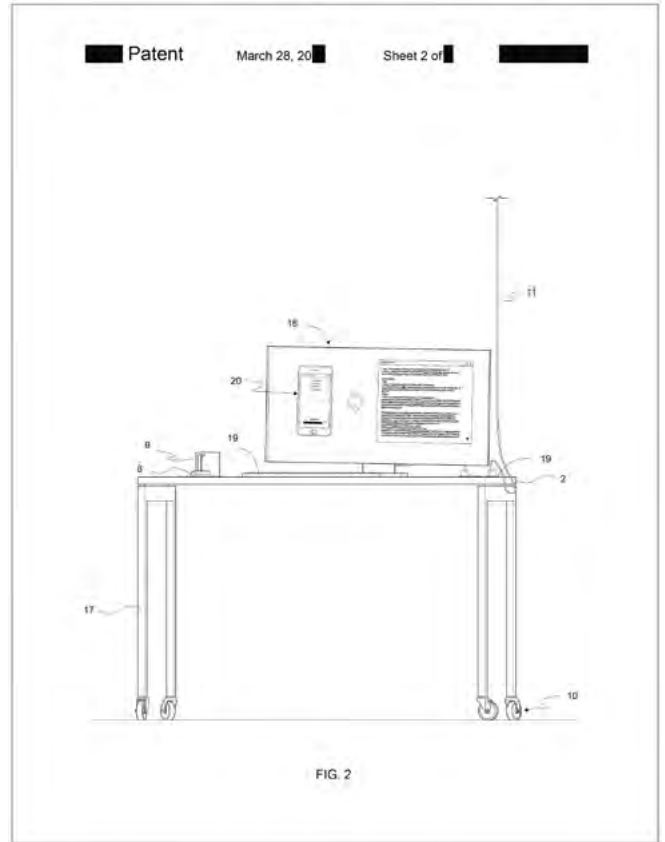
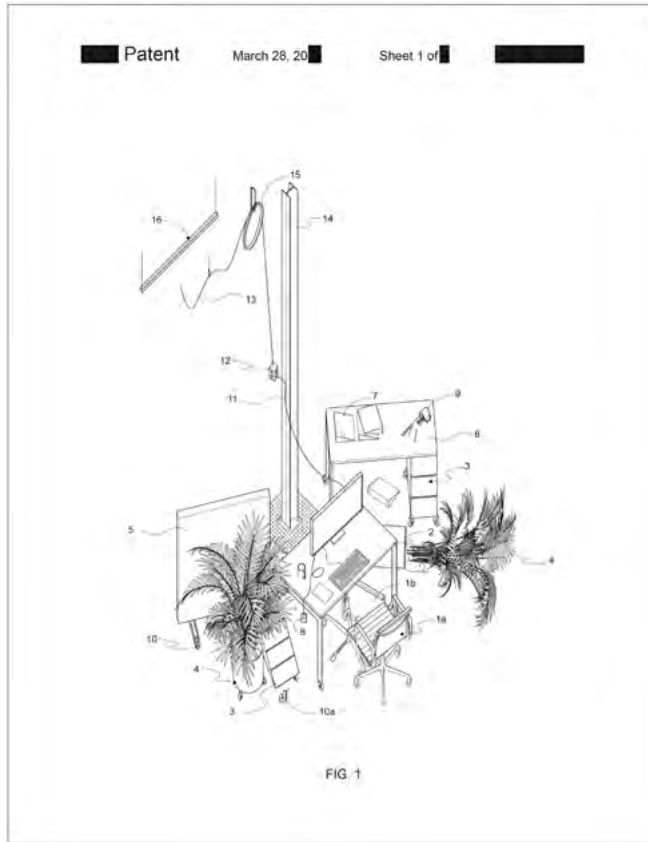
BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

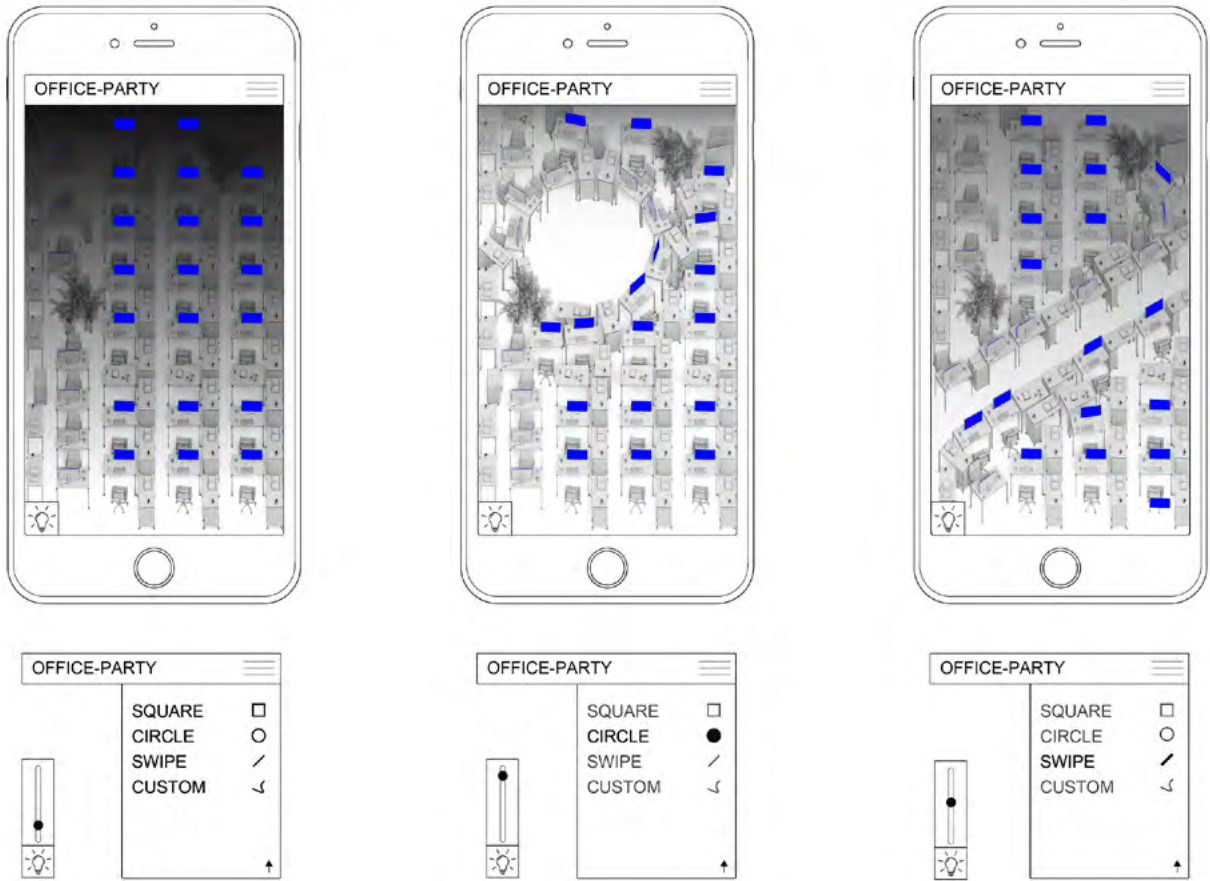
FIG. 1 is an oblique view of a preferred embodiment. FIG. 2 is a front view of the desk with mobile app. FIG. 3 is a front view of mobile application interface. FIG. 4 is a left side and front view of a file cabinet. FIG. 5 is a right view of a planter. FIG. 6 is a left side view of a caster wheel. FIG.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

of brightly colored markings: geometric terrains that suggest alternative compositions, arrangements, movements, and spatial structures for play. The ceiling is littered with a confetti of cord trays, outlet extensions, and retractable power reels, all hanging from mobile ceiling hooks, straps, and brackets that are integrated into an adjustable grid. Supporting the proliferation of desking arrangements below, the infrastructure of cords and cables allows for the most imaginative of configurations, prompting new performances for productivity.

Controlled by a simple phone/desktop application, the office desks and lighting can transform with a simple swipe and toggle. Co-opting the cybernetic project for office landscaping, the project denies the workplace model of top-down supervision and control, instead offering a platform for participatory misbehavior and collective unproductivity. While cybernetic models assumed autonomous, self-directing, and logical actors, we instead assume an irrational user, with an end-game other than productivity, enabling a fundamentally antagonistic act against work. How can we create new rules, using digitally enabled desking componentry to let the desks reconfigure themselves, to allow their users to surrender to their suppressed desire for motion? Countering the goals of the management, the project is an update of the cybernetic vision for

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**

labor, the accessible interface for office re-landscaping creates a new platform for participation, cooperation, and bottom-up organization. Against contemporary appropriations of the *bürolandschaft* as a static and aestheticized arrangement (such as Frank Gehry's design for the Facebook Headquarters – known as MPK 20 – in Menlo Park, California), this new componentry allows for a continuous office-party, an immediate possibility of ‘un-working.’

Adopting the tropes of corporate aesthetics – pop colors, glossy surfaces, playful shapes and irreverent dispositions, even the rhetoric of mobility, collaboration, and adaptability – OFFICE-PARTY functions as a sort of Trojan horse, quietly embedding disruptive protocols within the emerging platforms of corporate surveillance. Tacitly accepting the technologies and aesthetics of corporate utopian ‘playbor’ offices, a radical reformatting of work culture is perhaps possible by un-fixing the spatial conditions of the office environment. Pushed to the extremes between the managed and the deviant, the disciplined and the lawless, the OFFICE-PARTY offers a possibility of play within the already compromised rules of work. **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.

Brittany Utting and Daniel Jacobs are architects, educators, and co-founders of the collaborative HOME-OFFICE. Their work interrogates the relationship between space, labor, and ecology. Brittany Utting is an Assistant Professor of Architecture at Rice University and Daniel Jacobs is a lecturer at the University of Michigan.

ÍNDICE

CONTENTS

- 3 PABLO CASALS AGUIRRE, JOSÉ LUIS URIBE
Reportaje fotográfico
Photographic Report
- 10 FRANCISCO DÍAZ
Editorial
- 12 FERNANDO CASTILLO VELASCO
ENTREVISTADO POR / INTERVIEWED BY
FRANCISCO DÍAZ & HUGO BERTOLOTTI
Una arquitectura de resistencia
An architecture of resistance
- 37 ALEJANDRO CRISPIANI
La vida interior
The interior life
- 40 SOPHIE HOCHHÄUSL
Historias espaciales de disidencia
Spatial histories of dissidence
- 62 DANIEL CONCHA
**El arquitecto como espectador:
una memoria**
*The architect as an observant:
a remembrance*
- 70 CARLOS MÍNGUEZ
Kiruna Forever
- 80 WAGEMANN, D'ALENÇON & GREENE
Resiliencia es más que resistencia
Resilience is more than resistance
- 94 FAR
Edificio Wohnregal
Wohnregal building
- 104 HOME-OFFICE
OFFICE-PARTY
- 114 GILSANZ, GUTIÉRREZ & PARRA
**Black Mountain College:
una agenda irresistible**
*Black Mountain College:
an irresistible agenda*
- 128 DE SOUZA & CYMBALISTA
**Casa 1 y la resistencia LGBTQ+
en São Paulo, Brasil**
*Casa 1 and LGBTQ+ resistance
in São Paulo, Brazil*
- 140 ADJAYE ASSOCIATES
**Museo Nacional Smithsoniano de
Historia y Cultura Afroamericanas**
*Smithsonian National Museum
of African American History
and Culture*
- 150 ROZAS-KRAUSE & BREVIS
Debate