Los valles

Si imaginamos un lugar donde se pueda jugar al ping-pong, al billar, al futbolín o a los dardos. Donde se pueda comer gratis o relajarse en un sofá o hamaca. No se trata de un elitista club de campo 0 un salón de juegos, ni mucho menos. Es una oficina. Las responsables son las empresas tecnológicas que crean condiciones laborales muy atractivas para captar el talento.
Si nos enfocamos en la bahía de San Francisco, en el conocido como **Silicon Valley**, son innumerables los lugares de trabajo que parecen diseñados para el ocio. Y es que atraer talento hoy requiere unas condiciones distintas a todo lo conocido anteriormente. Una de las compañías pioneras en este sentido fue Google, que cuenta con piscinas climatizadas, pistas de tenis, gimnasios, sillones para siestas, salas de masaje, campos de fútbol, bolera, mesas de pingpong, billares, lavandería, peluquería, guardería, campo de voley playa y bicicletas disponibles para el uso de sus trabajadores. Pero no es el único caso, allí se encuentran empresas como Pinterest, Facebook, Twitter, Apple, Uber, Yahoo, Intel, Advanced Micro Devices (AMD), Hewlett Packard, Adobe, Ebay, Tesla Motors ó Cisco, por citar algunas. Por tanto, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que Silicon Valley no es una región geográfica, sino económica. Este centro mundial de la economía del conocimiento y la tecnología nació en el entorno de la Universidad de Stanford y de la filosofía de las pequeñas empresas creadas por genios en sus garajes. Es el caso de Hewlett Packard, Apple y Google. Hoy, **hemos pasado de esos garajes a espacios lúdicos en los que se trabaja**, y mucho. Pero que han modificado por completo el concepto de **espacio público ligado al trabajo**. Pero no es un parque de diversiones, como algunos creen. Más bien, lo que se aprecia es un esfuerzo por reducir al mínimo los espacios personales en las oficinas, para que los trabajadores/ciudadanos **interactúen y construyan ideas apoyándose entre sí**. Como toda universidad, aquí se respeta la diversidad y se valora la originalidad.

El equivalente a Silicon Valley en Europa son los parques tecnológicos. Sin embargo estos han copiado solo el modelo de agrupación de empresas, principalmente tecnológicas, pero nada tiene que ver la estructura de espacio lúdico y atractivo, diferenciador de los californianos. Pero si analizamos en profundidad el fenómeno, en primer lugar tendríamos que hablar de la ubicación aislada del Valle, lejos del statu-quo de los bancos, de las grandes empresas y de la vida metropolitana, que permitió un crecimiento sano, mayores aspiraciones

y la creación de empresas con aspiración de cambiar el mundo.
El segundo punto de análisis se deriva de la revolución tecnológica y viene propiciada con el cambio de valores que producen las personas que se encuentran al frente de ella. Según Payscale.com, la media de edad de los empleados de Apple es de 33 años, mientras que la edad promedio de los trabajadores de Facebook es de 26 años. Esta mezcla de juventud, ambición y sensación de poder cambiar el mundo, genera un cambio de valores ligadas a la sostenibilidad, la igualdad, progreso, creatividad,… Y es que el mito del garaje transmite una serie de imágenes y valores admirables. Emprendimiento. Generación espontánea de ideas brillantes. Trabajo duro. La libertad de ser tu propio jefe y desarrollar tu propia visión. La ingenuidad de pensar que todo va a salir bien y la humildad de seguir trabajando cuando así es. El garaje no es solo un enclave geográfico. "Es un estado mental. Es el rechazo del statu quo. Es afirmar: 'No necesito docenas de ingenieros con máster para hacer frente a la competencia", como explica Guy Kawasaki, ex empleado de Apple.
El tercer punto es la influencia de las tecnologías de la información que permiten nuevas formas de comunicación entre sus habitantes y generan una nueva concepción sobre las distancias en la misma urbe. **Así podemos decir que los desconectados de hoy, son los excluidos de mañana.** Y es que tenemos en las manos un nuevo mundo que exige una educación asociada a los procesos tecnológicos; niveles de información adecuados producto de poder acceder a las redes sociales y que multiplica la conectividad desde un lugar con cualquier punto del mundo en tiempo real. Un buen ejemplo lo tenemos en la ya no tan reciente primavera árabe y la difusión de lo acontecido, que puso de manifiesto lo innecesario de los medios de información al uso, tal como los conocíamos. Pero esta sociedad virtual esta cada vez más imbricada con la real, y el espacio público tiene que adaptarse a ello.
En España y treinta años después del fenómeno del Silicon Valley existen diversas denominaciones sobre los **Parques Científicos y Tecnológicos**. Así, se habla de Parques de Investigación, de Incubadoras de base Tecnológica, de Tecnópolis, y de Tecnopolos. Todas estas denominaciones es posible reducirlas a dos en función de su tamaño. Una de ellas aglutina a las Incubadoras de base tecnológica, en Europa también denominadas Centros de Empresas e Innovación, y el resto, que llamaremos genéricamente Parques Científicos y Tecnológicos. El hecho de que la nueva sociedad se desarrolle alrededor de las tecnologías de la información y que éstas hayan sido durante muchos años la piedra angular del desarrollo de los parques ha propiciado que los parques científicos y tecnológicos hayan evolucionado y sean de alguna forma el paradigma de esta nueva sociedad del conocimiento.
Los primeros parques tecnológicos se crearon en lugares situados entre diez y treinta kilómetros del centro de las ciudades, en zonas rurales y sin equipamientos residenciales y de ocio. Cuando estos parques han crecido y

alcanzado un cierto número de trabajadores han comenzado los problemas de movilidad. Se atascan los accesos al parque y suelen tener problemas con los aparcamientos. Estos hechos han facilitado la idea de desarrollar alrededor de estos recintos equipamientos residenciales y de ocio de forma que el entorno del parque se ha convertido en un barrio de la ciudad a la que pertenecen.

De la misma forma, zonas degradadas dentro de las ciudades se rehabilitan para desarrollar un nuevo modelo de parque más urbano y orientado hacia las empresas que generan la sociedad del conocimiento, es decir empresas intensivas en talento y donde un trabajador ocupa menos de 10 metros cuadrados en su puesto de trabajo. Apenas necesita una mesa una silla y un ordenador conectado a internet (siempre internet). Edificios de oficinas donde se ubican estas empresas compiten con zonas residenciales en el mismo espacio. El análisis de estos procesos determina un proceso de convergencia donde los parques se convierten en barrios de ciudades y barrios de ciudades se convierten en parques y todos ellos confluyen hacia espacios de actividad mixta y en verdaderos hábitats de la innovación.

La tendencia es que en los próximos años, el mundo estará formado por una red de sistemas locales de innovación donde los valles serán los nodos de esa red.

Red de Espacios Tecnológicos de Andalucía

Asociación de Parques Cientificos y Tecnologicos de España

Piratas de Silicon Valley (Martyn Burke, 1999)

Conferencia TED “The Art of Innovation” Guy Kawasaki