



EIXO TEMÁTICO:

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ambiente e Sustentabilidade | <input checked="" type="checkbox"/> Crítica, Documentação e Reflexão | <input type="checkbox"/> Espaço Público e Cidadania |
| <input type="checkbox"/> Habitação e Direito à Cidade | <input type="checkbox"/> Infraestrutura e Mobilidade | <input type="checkbox"/> Novos processos e novas tecnologias |
| <input type="checkbox"/> Patrimônio, Cultura e Identidade | | |

Histórias da técnica. Archigram, 1961-1974

Stories of technique. Archigram, 1961-1974

Historias de la técnica. Archigram, 1961-1974

CABRAL, Cláudia Costa (1)

(1) Professora Doutora, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS – Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura, PROPAR; Porto Alegre, RS, Brasil; e-mail: cabralfendt@terra.com.br

Histórias da técnica. Archigram, 1961-1974

Stories of technique. Archigram, 1961-1974

Historia de la técnica. Archigram, 1961-1974

RESUMO

Dois aspectos distinguem a produção autoral de Archigram. O primeiro refere-se ao *modus operandi*: Archigram foi um coletivo. O segundo refere-se à natureza desta produção: Archigram não foi o autor de obras construídas, mas de uma arquitetura que existiu apenas no papel. Este texto propõe um deslocamento, que passa da consideração de Archigram como autor de um conjunto de desenhos, para a consideração de Archigram como autor de uma narrativa. Antepõe, às unidades naturais de organização desta produção - magazines, projetos -, o modo como se integram entre si desenhos, projetos, imagens, identificando nesta articulação o fio de uma narrativa. Ao contrário do que a apreciação superficial sugere, essa narrativa não tratou de futuros apenas imaginados, mas de realidades vigentes, que tinham relação com a experiência da técnica nas sociedades industriais e pós-industriais. Poderia a tecnologia deixar de constituir uma alternativa da arquitetura, para converter-se, finalmente, em uma alternativa à arquitetura?

PALAVRAS-CHAVE: Archigram, consumo, mobilidade, imaterialidade

ABSTRACT

Two aspects singularize Archigram's authorial production. The first refers to a modus operandi: Archigram was a collective. The second relates to the nature of this production: Archigram was not the author of constructed buildings, but of paper architecture, that existed only through drawings. This text proposes a shift from the consideration of Archigram as the author of a group of separate drawings to the consideration of Archigram as the author of a narrative. It confronts the natural units that comprised Archigram's work –magazine issues, single projects - with the way in which those drawings, projects and images were related to each other, recognizing there the thread of a narrative. Against superficial accounts, the text argues that this narrative was not just about imagined futures, but current realities, related to the experience of technology in both industrial and post-industrial societies. Technology had always been a tool for architecture; could it be now standing in the place of architecture, rendering it superfluous?

KEY-WORDS: Archigram, consumption, mobility, immateriality

RESUMEN:

Dos aspectos distinguen la producción autoral de Archigram. El primero se refiere al modus operandi: Archigram fue un colectivo. El segundo se refiere a la naturaleza de esta producción: Archigram no fue autor de obras construidas, sino de una arquitectura que sólo ha existido en el papel. Este texto propone un desplazamiento, que pasa del examen de Archigram como autor de un conjunto de diseños, a la consideración de Archigram como autor de una narrativa. Opone a las unidades naturales de organización de dicha producción - magazines, proyectos - la forma en que se integran entre sí dibujos, diseños, imágenes, identificando en esta articulación el hilo de una narrativa. Contrariamente al que sugiere la valoración superficial, esta narrativa no trató de futuros imaginados, sino de realidades en curso, que se relacionaban con la experiencia de la técnica en las sociedades industriales y post-industriales. ¿Dejaría la tecnología de constituir una alternativa de la arquitectura para convertirse, finalmente, en una alternativa a la arquitectura?

PALABRAS-CLAVE: Archigram, consumo, movilidad, inmaterialidad

Figura 1: ARCHIGRAM, capas, 1961-1974.



Fonte: Montagem da autora.

1. INTRODUÇÃO

Listen:

Billy Pilgrim has come unstuck in time.

Billy has gone to sleep a senile widower and awakened on his wedding day. He has walked through a door in 1955 and come out another one in 1941. He has gone back through that door to find himself in 1963.

He has seen his birth and death many times, he says, and pays random visits to all the events in between. He says.

Billy is spastic in time, has no control over where he is going next, and the trips aren't necessarily fun. He is in a constant state of stage fright, he says, because he never knows what part of his life he is going to have to act in next. (VONNEGUT, Jr., 1969, p: 23)

Na primavera londrina de 1961 os jovens Peter Cook (1936) e David Greene (1937) colocaram em circulação um panfleto composto de duas folhas, cujo nome vinha da junção entre as palavras arquitetura e telegrama: Archigram. O grupo Archigram formou-se em torno deste pequeno magazine. Warren Chalk (1927-1987), Ron Herron (1930-1994), Dennis Crompton (1935) e Michael Webb (1937), os demais componentes de Archigram, associaram-se a Cook e



Greene para a preparação de um segundo número, publicado no ano seguinte (COOK, 1994, p: 6; CROMPTON, 1999, p: 11). Entre edições domésticas e técnicas de impressão econômicas, com poucos recursos e muitos desenhos, o magazine alcançou dez números publicados em Londres entre 1961 e 1974, convertendo-se em veículo de exposição e discussão das investigações arquitetônicas dos membros de Archigram e seus eventuais colaboradores.

Há dois aspectos iniciais que distinguem a produção autoral de Archigram. O primeiro refere-se ao modo de operar: Archigram foi um coletivo. A sua produção envolveu projetos realizados ora em grupo, ora individualmente, mas que sempre implicaram a existência de um diálogo comum entre os membros do grupo, sustentado através destes projetos. O segundo refere-se à natureza desta produção: Archigram, como grupo, não foi o autor de obras construídas, mas de uma arquitetura de papel. Archigram foi o autor de projetos, proposições arquitetônicas, cujos documentos são um vasto conjunto de imagens, modelos, e principalmente, desenhos.¹

Considerados muitas vezes como fantasias tecnológicas, meros exercícios gráficos francamente marginais com relação à produção de arquitetura da segunda metade do século, esses projetos tiveram uma inesperada repercussão na cultura arquitetônica dos anos sessenta, e uma intrigante ressonância sobre uma certa gama de arquiteturas contemporâneas, do expressionismo tecnológico do fim do milênio às mais recentes especulações sobre arquitetura na era digital. Para uns, estes projetos foram utopias transformadoras. Para outros, não foram mais que exercícios acrílicos, apenas afirmativos com relação a uma sociedade de consumo demasiadamente confiante nas virtudes do progresso e da técnica.

Este texto propõe um deslocamento, que passa da consideração de Archigram como autor de um conjunto de desenhos, para a consideração de Archigram como autor de uma narrativa. Antepõe às unidades naturais de organização desta produção – a unidade de cada revista, a unidade temática de cada projeto - o modo como se integram entre si todos esses desenhos, projetos e imagens, identificando nesta articulação o fio de uma narrativa.

É através do sentido desta narrativa, e não apenas de seus episódios independentes, que se pode problematizar as interpretações correntes sobre a produção de Archigram. Nem radicalmente utópica, nem puramente afirmativa, essa narrativa não tratou de futuros apenas imaginados, mas de realidades vigentes. Este texto defende a ideia de que Archigram não figurou visões de um futuro utópico, mas a crítica de um presente concreto.

O contexto desta narrativa foi a reestruturação do capitalismo fordista, o giro de pós-guerra em direção às novas tecnologias da comunicação, e a transformação de uma cultura predominantemente industrial, produtora de objetos, numa cultura eletrônica, consumidora de imagens e informação. De fato, a emergência de Archigram como grupo coincidiu com uma época de afluência econômica sem precedentes para o bloco ocidental de países industrializados, alinhados desde a guerra sob a liderança econômica e militar de Estados Unidos. Os economistas referem-se ao período entre 1950 e 1973 como uma espécie de idade de ouro do desenvolvimento capitalista, marcada pela convergência nos altos níveis de renda *per capita* e produtividade nos países industrialmente avançados. Nestes países, esses anos correspondem à ascensão e crise do estado do bem estar e seu modelo fordista-keynesiano de sustentação, difundido a partir da segunda guerra.

¹ Os arquivos de Archigram estão disponíveis para consulta online através do Archigram Archival Project: <http://archigram.westminster.ac.uk/>



Existem várias interpretações - e também diferentes denominações - para essa etapa de flexibilização ou reestruturação do modelo fordista, conforme os rasgos desse processo que se pretende enfatizar. O economista John K. Galbraith falava já em 1967 de um “novo estado industrial” no qual uma tecnoestrutura burocrática substitui o capitalista individual, cujo paradigma havia sido Ford, na tomada de decisões; do ponto de vista sociológico, Daniel Bell identifica a passagem de uma sociedade industrial, produtora de bens, a uma sociedade pós-industrial, produtora de serviços; Coriat parte de uma análise interna à organização do trabalho; David Harvey considera que existe uma passagem do fordismo a um regime de acumulação flexível, que estaria por detrás das transformações culturais pós-modernas (GALBRAITH, 1967; BELL, 1976; CORIAT, 1993; HARVEY, 1993).

Porém, todos estes autores coincidem em que estas modificações começam a cristalizar-se pela metade dos anos sessenta. No plano cultural, relacionados a esse momento econômico em que se reforçam os grandes sistemas tecnológicos, cada vez mais independentes de fronteiras e nacionalidades, e ao contexto político da guerra fria, de uma paz armada e hiper-tecnológica, existe uma crescente tendência a desconfiar da possibilidade de submeter a técnica a um projeto crítico, e a sensação de que essa dificuldade teria que ver com uma crise de temporalidade e de razão explicativa, ou com uma crise do conceito mesmo de história. Sobretudo, estas interpretações reforçam a ideia de que uma nova experiência da técnica podia colocar em suspenso a estrutura de um tempo histórico organizado conforme um antes e um depois, e de uma causalidade irreversível entre este antes e este depois.

O sentido da narrativa produzida por Archigram revela um curso conexo a estas transformações. A estrutura deste texto expressa o movimento desta narrativa, em seu esforço de assimilação e representação da técnica, através de três pautas principais: tecnologia e consumo; tecnologia e lugar; tecnologia e ausência.

1. PLUG-IN: POR UMA ARQUITETURA DESCARTÁVEL

“You sound to me as though you don’t believe in free will,” said Billy Pilgrim.

“If I hadn’t spent so much time studying Earthlings”, said the Tralfamadorian, “I wouldn’t have any idea what was meant by ‘free will’. I’ve visited thirty-one inhabited planets in the universe, and I have studied reports on one hundred more. Only on Earth is there any talk of free will. (VONNEGUT, Jr., 1969, p: 86)

Entre os projetos de Archigram, *Plug-in City* (Peter Cook, 1964-66) constitui a mais completa demonstração em favor de uma arquitetura descartável. Sua primeira versão, a megaestrutura desenhada por Cook para o magazine *Archigram 4 – Amazing Archigram* (1964), está entre as imagens mais emblemáticas da produção de Archigram na primeira metade dos anos sessenta. “A grua está sempre ali” – diz a legenda – “de modo que a cidade pode continuamente construir e reconstruir a si mesma” (ARCHIGRAM 4, 1964).

No contexto inglês, uma arquitetura estatal concebida como serviço público havia em parte realizado as ambições de cunho social do movimento moderno. Havia utilizado a industrialização e a pré-fabricação para colocar em marcha uma política habitacional capaz de produzir as quantidades esperadas de casas ao ano, e resolver com a standardização de soluções o problema da relação entre quantidade e custo. Mas, nem a versão inglesa de realismo social praticada nas *New Towns*, nem os grandes blocos de habitação executados com a pré-fabricação pesada do esforço de reconstrução de pós-guerra pareciam lograr a imagem que expressasse de forma convincente esta sociedade emergente, que parecia rapidamente

transformada pela explosão da cultura de massas e pela obsolescência como norma. Por outro lado, a indústria automobilística havia deixado claro que nem todo Ford precisava ser preto, como nos tempos das primeiras cadeias de montagem. Archigram pensou que era possível conciliar consumo diferenciado e produção massiva, e que a grande máquina *Plug-in City*, o sítio da reconstrução continua, sempre inacabado e entretanto repleto, idêntico e previsível nas pequenas partes, indeterminado e variável no conjunto, era finalmente a representação destas novas lógicas, impugnando repetida e obstinadamente qualquer ideia de cidade como forma histórica permanente.

Publicado por Warren Chalk em 1966, o artigo *“Housing as a consumer product”* foi tanto um manifesto em favor de uma arquitetura como produto de consumo - como o carro ou a geladeira -, quanto a defesa de uma arquitetura como produto do consumidor, no sentido de convocar a ampliação da participação do indivíduo na organização de seu espaço de vida. O texto continha ideias que Archigram vinha desenvolvendo desde o magazine *Archigram 3, Towards through-away architecture* (1963), número temático sobre arquitetura descartável. Tecnologia e industrialização não precisavam ser incompatíveis com a expressão individual, ao contrário, deveriam estar implicadas nos modos pelos quais as pessoas poderiam “ser liberadas das restrições sobre elas impostas pela atual situação caótica, na casa, no trabalho e em todo o ambiente construído” (ARCHIGRAM, 1972, p: 16).

Produtividade, desigualdade e insegurança haviam sido até então os problemas básicos com que lidava a economia (GALBRAITH, 1969, p: 106). A técnica evidentemente contribuiu para solucionar o primeiro. Keynes ofereceu uma resposta nova ao último a partir da observação da crise provocada pela grande depressão de trinta, preconizando como remédio a entrada do Estado como regulador da demanda através da política salarial e da segurança social. Na receita de Keynes, entre “poupar ou gastar”, o segundo (CORIAT, 1993, p: 95). Quanto à diminuição da desigualdade, contava-se que isto seria, até certo ponto, subproduto do estado do bem estar. Como Ford já se havia dado conta, a produção em massa necessitava alguma distribuição de poder aquisitivo em forma de salário para garantir a norma de consumo. O mito da produtividade pode explicar porque a terceira edição do magazine *Archigram* equacionava progresso com consumo, e considerava o contrário disto como estagnação. Mas, por que a afluência poderia converter-se ela mesma em problema, e por que Chalk crê necessário liberar os indivíduos?

Quando dizia em 1966 que Archigram buscava “informação profética no mundo da ficção científica” (ARCHIGRAM, 1972, p: 17), Chalk referia-se evidentemente a um imaginário em concreto, vindo das revistas de quadrinhos americanas ou da corrida espacial travada durante a guerra fria. Mas haviam outras relações, talvez menos explícitas. Entre os anos cinquenta e sessenta, quiçá a ficção científica tenha constituído o terreno onde mais facilmente se podia fazer emergir a ideia de um certo mal estar da afluência, dentro do estado do bem estar. Embora esses temas tivessem larga tradição na fantasia científica, não havia que pensar necessariamente em Orwel e suas metáforas do totalitarismo; esse mal estar podia dever-se a algo bastante mais sutil. Tinha relação com aquela ficção em que o homem aparecia liberado de toda restrição pela técnica, mas ao mesmo tempo infantilizado por um aparato social protetor. Essa era a imagem de Billy Pilgrim (personagem de Vonnegut em *Slaughterhouse-five*) protegido e alimentado sob uma cúpula geodésica fullleriana, formando o casal de humanos observado permanentemente por cidadãos de um planeta longínquo.

Essa imagem poderia muito bem aplicar-se às expectativas ideais do estado do bem estar administrativo e neutro que correspondia ao capitalismo avançado. Nestes anos de guerra fria, um dos problemas do pensamento liberal seria equacionar a ideologia do individualismo e da liberdade de eleição com um sistema capitalista que prosperava graças a um alto grau de racionalização e controle, tão onipresente quanto o estado comunista totalitário, que supostamente seria seu reverso, do outro lado da cortina de ferro.

A saída de Archigram seria justamente a hipotética fusão entre dois conceitos - uma arquitetura que fosse um produto de consumo, mas que fosse ao mesmo tempo um produto do consumidor:

Se acudimos ao verso das páginas da imprensa popular encontramos anúncios de ampliações de sala de estar ou *kits* instantâneos de garagem do tipo faça-você-mesmo. Vamos aceitar isto, não podemos mais dar as costas ao duro fato de que todos em uma comunidade possuem instintos criativos latentes e que nosso rol será eventualmente dirigir estes instintos em alguma forma tangível e aceitável. O abismo atual entre as pessoas, entre a comunidade e o designer pode ser eventualmente salvado pelo intercambiável *kit* de partes faça-você-mesmo (ARCHIGRAM, 1972, p: 17).

Archigram procurava articular alguns dos grandes temas culturais do período que vai do pós-guerra ao final dos anos sessenta, que indicam um certo deslocamento da ênfase nas demandas sociais e coletivas que haviam sido centrais para as vanguardas, para a questão da expressão e da liberdade individual, no marco de uma sociedade de massas e de um estado tecnocrático. A insistência na participação individual e na noção de uma arquitetura como produto de consumo, mas também como produto do consumidor, era uma resposta a um dos dilemas básicos no contexto da sociedade da afluência: o problema da autonomia individual perante os grandes sistemas tecnocráticos, em uma sociedade homogeneizante e um estado protetor. Estratégias de projeto como o *plug-in* foram recursos para conferir ao indivíduo a possibilidade de exercer por si mesmo controle sobre seu ambiente de vida. O cerne da crítica de Archigram à cultura arquitetônica vigente era a resistência por parte desta cultura a incorporar as novas tecnologias de uma maneira que favorecesse esse tipo de controle individual, a passar da pré-fabricação pesada ao investimento em sistemas de projeto e produção que pudessem oferecer opções de controle por parte do ocupante. Essa era a idéia da megaestrutura como um sistema genérico basicamente indeterminado, cuja organização, em cada momento dependeria da soma de múltiplas decisões individuais.

2. ZOOM: POR UMA ARQUITETURA MÓVEL

Billy Pilgrim says that the Universe does not look like a lot of bright little dots to the creatures from Tralfamadore. The creatures can see where each star has been and where it is going, so that the heavens are file with rarefied, luminous spaghetti. And Tralfamadoreans don't see human beings as two-legged creatures, either. They see them as great millepedes - "with babies' legs at one end and old people's legs at the other," says Billy Pilgrim. (VONNEGUT, 1969, p: 87)

Archigram 5, Metropolis (1964), mostrava *Walking City* (Ron Herron, 1963) aproximando-se da ilha de Manhathán, contra um fundo de arranha-céus nova-iorquinos. A cidade móvel de Herron era uma família de veículos gigantes, medindo cada um deles aproximadamente 400 metros de comprimento por 220 de altura, enormes contentores abrigando todos os equipamentos de uma cidade convencional: habitações, escritórios, setores de negócios, comércios, serviços públicos e privados. A unidade standard possuía patas e braços telescópicos. Estes últimos formavam corredores extensíveis, que permitiriam a conexão em rede com todas as demais unidades e a comunicação com as cidades em terra, fomentando a

transferência ininterrupta de pessoas e objetos, bens materiais e informação. Estes estranhos veículos, enormes máquinas que se moviam caminhando sobre patas como animais, representavam para Archigram talvez os protótipos de uma “nova capital mundial”, capaz de estar em qualquer lugar a qualquer hora; um pacote de “entorno artificialmente produzido”, de tamanho colossal, “móvel o suficiente para atravessar o mundo” (ARCHIGRAM 5, 1964).

Herron considerava os componentes de *Walking City* máquinas de “aparência amigável” (HERRON, 1994, p: 75). Doxiadis viu os mesmos desenhos e pensou em “distopia tecnológica” (DOXIADIS, 1966, p: 20). Mas a ideia do grande contentor reunindo diversas funções urbanas em seu interior não era nova. As unidades de habitação de Le Corbusier, não por acaso inspiradas nos grandes transatlânticos, também partiam deste conceito, e em tese, também foram propostas como protótipos que poderiam estar em qualquer lugar. Até mesmo sua relação estratégica com o solo através de pilotis (o que segundo Le Corbusier permitia a aplicação deste protótipo a qualquer terreno), poderia sugerir o recurso a um dispositivo de adaptação ao sítio equivalente às patas telescópicas de *Walking City*.

Walking City surgiu a partir das ideias de indeterminação que circulavam a meados dos anos sessenta, entre Archigram e seus interlocutores europeus e japoneses, no tocante ao tema da megaestrutura. A noção de cidade como entidade arquitetônica passível de transmutar-se, em resposta a necessidades imediatas de seus habitantes, correspondia a uma expectativa central das investigações megaestruturais. *Plug-in City* transformava permanentemente a si mesma, descartando e substituindo suas próprias partes, de modo que a noção de indeterminação identificava-se com substituição e consumo. Os projetos metabolistas de Tange, Isosaki e Maki incorporavam a mobilidade das estruturas físicas e a velocidade dos fluxos de transporte, tendo como referência os processos orgânicos de crescimento e regeneração (MAKI; OHTAKA, 1965, p: 116). A arquitetura móvel de Yona Friedman operava através da convertibilidade das formas e usos das construções, e das superfícies e espaços utilizados, sem câmbios na estrutura geral de sustentação (FRIEDMAN, 1978, p: 38).

Substituição (no caso de *Plug-in City*), crescimento (no caso metabolista) e convertibilidade (no caso de Friedman) eram processos que indicavam algum tipo de metamorfose local desenvolvida no tempo, como noção própria da megaestrutura. E ao seu modo, estes processos incorporavam a questão da indeterminação de maneiras que podiam ser consideradas como críticas ao pressuposto funcionalista “um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar”, subjacente às leituras mais rígidas das recomendações da Carta de Atenas. “Eu tomei uma direção levemente distinta” – explicava Herron - “e considerei a ideia da indeterminação do lugar - *Walking City* foi o resultado” (HERRON, 1994, p: 75).

A discussão sobre a arquitetura descartável na obra de Archigram tomava a forma de produzir e consumir o carro como referência. Para a retórica do modernismo progressista, invocar o carro como questionamento de uma monumentalidade tradicional e obsoleta era uma estratégia conhecida. Porém, mais além da obsessão por transferir os princípios da indústria dos transportes à produção da casa, Archigram logo buscou incorporar diretamente a mobilidade também no âmbito privado, em uma série de pequenas arquiteturas nômades, como foram *Drive-in Housing* (Michael Webb e David Greene, 1966), *Living-pod* (David Greene, 1965), *Airhab* (Ron Herron, 1967). As referências para estas arquiteturas vinham do mundo dos trailers e das caravanas, artefatos liberados de qualquer relação estável com o lugar como condição necessária à maneira humana de habitar.

Assim, os projetos de Archigram que investigaram a questão da mobilidade não propuseram tanto um novo modelo de cidade, quanto uma espécie de modelo de convivência (ou mesmo de sobrevivência), que se identificava com uma estratégia de utilização do território, mais que com uma proposta de modificação definitiva do mesmo. Entre *Walking City* e estas pequenas arquiteturas, concebidas para adequar-se aos novos nômades da gasolina, produzidos pelo que McLuhan havia chamado versão automobilística de civilização, em que o carro havia “reconfigurado todos os espaços que unem e separam os homens” (MCLUHAN, 1994, p: 234), o que afinal se depreende é uma certa mudança de foco de interesse, que vai da demarcação construída do espaço à trajetória realizada. Apesar do otimismo implícito com relação ao progresso tecnológico, o esforço principal de Archigram não estava orientado por uma perspectiva utópica, enquanto sustentação de uma atividade de exploração projetual voltada à fundação de um novo lugar para uma nova sociedade. Ao contrário, as explorações de Archigram sobre nomadismo se relacionavam com situações familiares a qualquer homem urbano contemporâneo em uma economia industrializada. Foram os traços fundamentais de uma sociedade que já existia, uma cultura urbana baseada na transitoriedade e na mobilidade, e seu desafio a uma concepção estável e estática de lugar, que estes projetos revelaram.

3. ON-OFF: POR UMA ARQUITETURA DA AUSÊNCIA

The Tralfamadorians can look at all the different moments just the way we can look at a stretch of the Rocky Mountains, for instance. They can see how permanent all the moments are, and they can look at any moment that interests them. “It is just an illusion we have on Earth that one moment follows another one, like beads on a string, and that once a moment is gone it is gone forever.” (VONNEGUT, 1969, p: 27)

“Permanece válida a casa quando qualquer atmosfera vital pode ser conjurada, ao prazo de um instante, pulsando um botão?” – perguntava Archigram no magazine seguinte (ARCHIGRAM 6, 1965). Até aquele momento, o traço autoral distintivo de Archigram havia sido justamente o desenvolvimento de uma iconografia. Derivada da corrida espacial e dos quadrinhos de ficção científica, ou de fontes cultas como o construtivismo russo e a vanguarda expressionista alemã, a produção de Archigram estava relacionada a uma figuratividade exuberante, em geral associada ao maquinário da era industrial. Entretanto, a partir de meados dos anos sessenta, as transformações da técnica, que haviam estado no centro dos interesses de Archigram, pareciam estar tomando uma direção que tornava irrelevante aquela, ou qualquer outra, iconografia. Por parte de Archigram, o esforço de representação destas transformações levaria ao impasse: a tecnologia era uma alternativa da arquitetura, ou estaria convertendo-se em uma alternativa à arquitetura?

A oposição “*Hard-Soft*”, incluída no glossário de conceitos preparado para *Archigram 8*, continha a chave para explicar essa manobra. Archigram tomava emprestado do incipiente jargão cibernético a distinção entre *hardware* e *software* para enfatizar o contraste entre os objetos tangíveis, palpáveis, e a noção de sistemas que podiam ser transmitidos e produzir efeitos, mas não tocados: “HARD e.g.: Monumento, New York, parede, máquina, metal, plástico, etc. Contra SOFT e.g.: programa, cabos, mensagens, instruções, sinopses gráficas, equações, humores, abstrato.” (ARCHIGRAM 8, 1968).

Archigram pretendia com isso destacar o tipo de implicação que o giro tecnológico do pós-guerra, em direção aos sistemas da comunicação e da informação, podia ter para a arquitetura, cuja tradição disciplinar naturalmente tinha que ver com a produção de objetos

tangíveis. Aquilo que Archigram entendeu como interação entre *hardware* e *software*, e o tipo de competência que o segundo oferece ao primeiro, que afinal, do ponto de vista da arquitetura, podia representar um deslocamento da ênfase nos suportes materiais e tangíveis para processos e sistemas invisíveis, está relacionado à transformação do caráter e da representação da tecnologia ao longo do século vinte. Um dos traços cruciais desta transformação é o fato de que a tecnologia foi deixando de estar identificada exclusivamente com artefatos ou objetos técnicos em concreto, e passou a estar cada vez mais identificada com sistemas e processos de controle cuja natureza é potencialmente abstrata e ubíqua (MARX, 1994, p: 237).

Assim, em 1970 Archigram grampeou um pacote de sementes florais na capa de seu nono magazine. O editorial, voltado aos problemas ecológicos, marcava distância com respeito às metáforas produtivistas de princípio da década, e sua ênfase na cadeia sem fim da produção e do consumo (ARCHIGRAM 9, 1970). A ideia de “natureza tecnicamente equipada”, condizente com o sonho de um jardim tecnológico, a “floresta cibernética” que David Greene havia proposto em seu poema “*All watched over by machines of loving grace*” (1969), podiam ser entendidas como contestação à lógica da grua, que construía e reconstruía continuamente *Plug-in City*.

“Poderia o mundo inteiro ser uma esfera-toda-verde-grama?” (GREENE, 1969, p: 506) A resposta era afirmativa, com o dispositivo *LAWUN – Locally-Available-Unseen-Networks*, jogo com a palavra inglesa *lawn* (relva), e anagrama indicando um sistema ubíquo de infraestrutura técnica disposto sob a terra, cuja disponibilidade universal engendraria a “paisagem natural tecnicamente equipada”. Com figuras que representavam situações efêmeras de uso do ambiente natural – homem pescando às margens da água com seu televisor portátil, pessoas fazendo piquenique no parque, etc. – Greene ilustrava o “entorno não especializado e transitório”. Viabilizadas ou favorecidas por algum tipo de disponibilidade tecnológica, e não por estruturas arquitetônicas permanentes, as situações remetiam, para ele, a uma “cidade invisível”, que apenas existia enquanto durasse a ação de seus ocupantes: “assim, tudo é invisível de alguma maneira. O lugar temporário retido apenas na memória. Uma arquitetura que existe somente em relação ao tempo” (ARCHIGRAM 9, 1970). Em oposição à ideia de arquitetura como construção de limites físicos, que implica uma marca definitiva sobre o lugar, a noção muito mais precária do mecanismo transitório na paisagem e sua relação com um tempo descontínuo – “que existe apenas na memória” – é o que permitia a Greene convocar a ideia de “uma arquitetura da ausência” (ARCHIGRAM, 1972, p: 113).

Não era casual que a noção de “arquitetura da ausência” incorporada por Archigram procedesse da obra do artista americano Robert Smithson, personagem vinculado a *Land Art*, e a correspondente atualização da ideia de paisagem na arte dos sessenta. A ideia da arquitetura da ausência é explicada por Greene a partir de um paralelo com *Incidents of mirror - Travel in the Yucatan*, projeto realizado por Smithson em 1969. O trabalho consistia no deslocamento de doze espelhos retangulares, que Smithson foi acomodando de distintas maneiras, diretamente sobre a terra ou utilizando ramos de árvores e outros materiais existentes, em diferentes terrenos naturais, ao longo de uma viagem pelo Yucatan. Fez isso durante nove vezes, gerando nove deslocamentos; em cada um deles seu interesse consistia no modo pelo qual o reflexo dos espelhos trazia “o céu para dentro da terra”. Como artista, seu material passava a ser, efetiva e diretamente, algo tão impalpável como a própria luz; o suporte da sua experiência, algo que se pode fazer e desfazer, que se refere antes a “de-criar” ou “de-compor”, mais que a criar, em suas próprias palavras. Após fotografadas, todas as peças eram



desmanchadas (FLAM, 1996, p: 235).

O traço que Greene tenta recuperar deste trabalho, para relacioná-lo à idéia de entorno ou paisagem transitória, tem ligação com esta passagem da escala do espaço à escala do tempo no trabalho de Smithson, e sua concentração em uma noção de duração - como intervalo de tempo -, que é o que passa a modular a descontinuidade no espaço. Ambos projetos envolvem a disposição temporária de objetos artificiais sobre a cena natural, e sua conseqüente remoção. Para Greene, é essa “dimensão da ausência que resta por ser encontrada” que tem relação com a arquitetura desenvolvida a partir da noção de *hardware* portátil, e que poderia produzir uma arquitetura da ausência (ARCHIGRAM, 1973, p: 113).

4. EPÍLOGO

Among the things Billy Pilgrim could not change were the past, the present, and the future. (VONNEGUT, 1969, p: 60)

O grande movimento da fábula da técnica que Archigram construiu, o fluxo dessa narrativa, foi da monumentalidade à miniaturização; da solução totalizadora à fragmentação; da lógica mecanicista das megaestruturas à invisibilidade e à aspiração de imaterialidade da floresta cibernética. O contexto desta fábula era a emergência da sociedade de consumo de massas e o giro de pós-guerra em direção às tecnologias da comunicação e da informação; a passagem do mundo estável do fordismo e das cadeias de montagem, à condição de entropia e simultaneidade que expressava a metáfora da aldeia global de McLuhan.

O papel que a mecanização havia desempenhado na cultura da modernidade seria assumido pelas tecnologias elétricas e eletrônicas; se o funcionalismo dos anos vinte havia buscado representar a máquina, como uma entidade concreta, e o tempo das cadeias de montagem, como um tempo que podia ser dividido, medido e organizado conforme uma sucessão linear de eventos, o que a fábula da técnica proposta por Archigram procurava assimilar era justamente esta transformação na percepção da tecnologia, e a implicação dessa transformação na própria experiência do tempo do espaço. O fato é que quando a retórica megaestruturalista e a iconografia de Archigram encontraram continuidade no Centro Pompidou de Piano e Rogers (1971-1977), o modelo estrutural de sustentação do estado do bem estar já estava em crise; o mito da sociedade da afluência derrubado pela crescente dificuldade deste mesmo estado protetor em seguir mantendo seu compromisso básico, ou seja, garantir a norma de consumo através das políticas salariais e da segurança social. Ao mesmo tempo, no início dos anos setenta a questão ecológica já era uma referência assumida por várias áreas de pensamento e investigação.

Archigram, por seu lado, dedicava-se no mesmo momento a sua primeira oportunidade para passar do papel à obra construída, tendo vencido em 1970 o concurso para um centro de entretenimentos em Monte Carlo, Mônaco (CABRAL, 2011). Porém, ao contrário de Rogers e Piano, Archigram recusou o expressionismo tecnológico e a figuratividade mecanicista em favor de um edifício subterrâneo e uma ideia de paisagem. No projeto de Archigram para Monte Carlo, a interação entre arquitetura e tecnologia finalmente provocava a dissolução da arquitetura na paisagem, e a conversão da paisagem em alguma coisa que parecia natural, mas que na verdade escondia uma rede de energia e informação. A arquitetura invisível que Archigram desenhou para Monte Carlo, devedora da *Computer City* de Crompton (1964) e da paisagem equipada de Greene (1969), é a conclusão da narrativa. A ideia da colina verde em



Monte Carlo, marcada nada mais que por pontos de serviço do tamanho de buracos de golfe, pode ser vista como ponto sem retorno, como rendição da arquitetura perante a lógica autônoma de tecnologias que dependem cada vez menos da matéria. Ao modo de certa ficção científica dos anos sessenta, cujo imaginário Archigram conscientemente incorporou em desenhos coloridos - mas não inocentes -, havia no sentido desta narrativa ideias subjacentes que contaram, talvez, uma história menos otimista, e não tão utópica, quanto geralmente se costuma aceitar.

AGRADECIMENTOS

Este texto baseia-se em minha tese de doutorado, *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica* (2002), realizada em Barcelona, ETSAB/UPC, com bolsa CAPES, Governo do Brasil. Devo especiais agradecimentos a Josep Maria Montaner, orientador da tese, e a Dennis Crompton, membro de Archigram.

REFERÊNCIAS

- ARCHIGRAM n. 3. Towards through-away architecture, 1963.
- ARCHIGRAM n. 4. Amazing Archigram. Londres, 1964.
- ARCHIGRAM n. 5. Metropolis Issue. Londres, 1964.
- ARCHIGRAM n. 6. Londres, 1965.
- ARCHIGRAM n. 8. Popular Pack. Londres, 1968.
- ARCHIGRAM n. 9. Londres, 1970.
- ARCHIGRAM. Londres: Studio Vista, 1972.
- ARCHIGRAM ARCHIVAL PROJECT. <http://archigram.westminster.ac.uk/>
- BELL, D. *El Advenimiento de la sociedad post-industrial*. Madrid: Alianza, 1976.
- CABRAL, C. Archigram en Monte Carlo y la idea del paisaje equipado. *Materia Arquitectura*, abril de 2011, pp. 57-65.
- COOK, Peter. A Quickstart Introduction to the Archigram Group. In: *A Guide to Archigram 1961-74*. Londres: Academy Editions, 1994.
- CORIAT, B. *El Taller y el Cronómetro: ensayo sobre taylorismo, el fordismo y la producción en masa*. Madrid: Siglo XXI, 1993.
- CROMPTON, D. (Ed.). *Concerning Archigram...* Londres: Archigram Archives, 1999.
- DOXIADIS, C. *Between Dystopia and Utopia*. Connecticut: The Trinity College Press, 1966.
- FLAM, J. (Ed.) *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkeley: University of California Press, 1996.
- FRIEDMAN, Yona, *La arquitectura móvil (1957-1970)*. Barcelona: Poseidon, 1978.
- GALBRAITH, J.K. *La Sociedad Opulenta (1958)*. Barcelona: Ariel, 1969.
- GALBRAITH, J.K. *El Nuevo Estado Industrial*. Barcelona: Ariel, 1967.
- GREENE, D. Gardener's Notebook. *Architectural Design*, setembro de 1969, p. 506.



HARVEY, D. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Loyola, 1993.

HERRON, R. *Walking City*. In: BANHAM, R. *The Visions of Ron Herron*. Architectural Monographs n. 38. Londres: Academy Editions, 1994.

MCLUHAN, M. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (1964). Barcelona: Paidós, 1994.

MAKI, F.; OHTAKA, M. *Some Thoughts on Collective Form*. In: KEPES, G. (Ed.) *Structure in Art and Science*. Londres: Studio Vista, 1965, pp. 116-124.

MARX, L. *The idea of "technology" and Postmodern Pessimism*. In: ROE-SMITH, M.; MARX, L. (Eds.), *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. Cambridge: The MIT Press, 1994, pp. 237-257.

VONNEGUT, Jr., K. *Slaughterhouse-five or the Children's Crusade*. New York: Delacorte, 1969.