

Terceira Parte.
On-off. Por uma arquitetura da ausência



Pacote de sementes que acompanhava *Archigram 9*, 1970.

“The Trafalmadorians 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.” Kurt Vonnegut, Jr., *Slaughterhouse-Five*, 1969

3.1. CONJUIROS TECNOLÓGICOS

3.1.1. Computer City

“Na trajetória de Archigram, por exemplo, a linha é traçada do gigantismo e do heroísmo estático à invisibilidade, ao telefone no tronco da árvore. É um argumento corajoso, que reconhece a verdadeira consequência espacial das redes tecnológicas, sua real ageografia, muito mais sucintamente que qualquer recapitulação *high Victorian*. Mas é também suicida.” Michael Sorkin¹

Até a segunda metade dos sessenta, como visto nas duas primeiras partes desta tese, Archigram havia reunido um certo número de experiências que tratavam de responder às questões que consumo e obsolescência, mobilidade e nomadismo, colocavam para a arquitetura. Em resultado destas experiências, emerge uma ampliação de repertório formal, a partir de uma continuidade seletiva com respeito às vanguardas históricas, fertilizada por imaginários próprios da cultura industrial urbana. O quarto magazine produzido pelo grupo, *Amazing Archigram* (1964), sem dúvida o mais impactante, e afinal, o mais conhecido de todos, demonstrava claramente este tipo de cruzamento, em que se combinam múltiplas referências às vanguardas construtivistas, ao futurismo italiano e ao expressionismo alemão, ao lado da linguagem dos *comics*, dos modelos da ficção científica e da corrida espacial.²

Termos como *plug-in* e *clip-on*, oriundos destas primeiras etapas, ainda que referidos a estratégias projetuais e portanto também a conceitos, sem dúvida engendraram um vocabulário de elementos arquitetônicos que até certo ponto poderia ser tomado de forma independente com relação a estes conceitos, e que continha uma evidente preocupação com o problema da expressão arquitetônica.

Por outro lado, uma parte significativa da investigação a que se dedicou Archigram a partir da segunda metade dos anos sessenta, diferenciava-se com relação aos pressupostos anteriormente colocados, no sentido de estar menos ocupada na renovação de um vocabulário arquitetônico, como havia ocorrido com as megaestruturas e as arquiteturas móveis, e mais dirigida a um deslocamento conceitual do interesse na noção de arquitetura como artefato material para o interesse em processos e estratégias relacionados ao impacto das tecnologias da automação e da comunicação sobre o ambiente.

“O infame *plug*. *Plugging-in* é um termo que tem sido consistentemente mal utilizado como a descrição de um estilo arquitetônico” - explicaria Greene em 1972 - “*Plugging-in* entretanto define uma atitude, não um estilo; um modo de pensar que demonstra um deslocamento do edifício para dispositivo. Um deslocamento da estética à

¹ Michael Sorkin, Richard Rogers, Lloyd's and after, em *Exquisite Corpse: writing on buildings*, New York, Verso, 1991, p. 325.

² Ver primeira parte da tese, pp. 101-104.

maneira pela qual o *hardware* portátil reestrutura o nosso comportamento.”³ E um dos recursos que usa Greene para explicar esta transformação, em que as experiências de conexão e circulação de matéria e energia assumem um caráter central, é a imagem da cidade comparada a uma gigantesca tomada de força - “*a giant socketry*”-, anunciando o passo a uma situação em que “a arquitetura deixa de carregar qualquer valor simbólico e se torna irrelevante, exceto talvez como uma tecnologia de contentores de algum tipo. *Declara-se moratória à arquitetura.*”⁴

Que significa essa afirmação decididamente retórica, ao final dos anos sessenta? Que Archigram seguia implicado em retomar uma das questões críticas para a cultura arquitetônica do pós-guerra e sua revisão do movimento moderno, que consistia em uma certa ansiedade quanto à capacidade disciplinar da arquitetura para seguir respondendo aos desafios e às circunstâncias colocadas por uma sociedade inundada por desenvolvimentos científicos e tecnológicos que aceleravam-se em ritmo exponencial. O avanço tecnológico e o otimismo nutrido pelo *boom* econômico do auge dos anos dourados, ao mesmo tempo em que haviam gerado expectativas por um *mundo melhor*, também haviam contribuído para fazer crescer a ansiedade quanto às possibilidades da cultura arquitetônica para adequar-se às novas perspectivas abertas por este mundo.

De uma certa maneira, esta combinação de otimismo e ansiedade também havia sido um fundamento comum a muitas daquelas posições arquitetônicas que propuseram uma revisão crítica do movimento moderno, dos anos de pós-guerra ao final dos sessenta. Sejam estas posições distintas entre si como os metabolistas japoneses, os Smithsons, Cedric Price ou Archigram, todas tem relação com o que Sarah Goldhagen e Réjean Legault chamam *modernismo ansioso*, pois compartilhavam a convicção de que a sociedade de pós-guerra propunha uma agenda de problemas e uma circunstância cultural e social distinta com relação ao mundo que havia produzido as vanguardas de princípio de século, e a renovação dos propósitos e do idioma moderno deveria passar por este reconhecimento.⁵

Por parte de Archigram, o esforço de representação dessa transformação acaba envolvendo uma situação limite: a tecnologia é uma *alternativa da arquitetura*, ou mesmo poderia chegar em converter-se em uma *alternativa à arquitetura*? A tentativa de colocar esta questão passa por uma série de projetos cujo ponto comum é a ênfase na integração entre produtos materiais - artefatos arquitetônicos ou objetos concretos - e circunstâncias tecnológicas que, progressivamente, parecem depender cada vez menos de suportes materiais.

³ David Greene, Video notebook (1972), em *Archigram*, Londres, Studio Vista, 1972, p. 118.

⁴ Greene, op. cit., p. 118; grifo meu.

⁵ Ver a interpretação destas autoras em Sarah Williams Goldhagen, Réjean Legault, Introduction: Critical Themes of Postwar Modernism, em Goldhagen e Legault (eds.), *Anxious Modernisms. Experimentation in Postwar Architectural Culture*, Montreal, Canadian Centre for Architecture, 2000, pp. 11-24.

Computer City: Dennis Crompton, 1964

“*Plug-in City* necessitava a *Computer City* como sua sombra, de outra maneira não poderia funcionar” - afirmava Cook ao comentar o intrigante desenho de Crompton para uma cidade servida por um sistema de infra-estrutura computadorizado, na pré-história de nossa atual era digital.⁶ Contemporânea a *Plug-in City* de Peter Cook e a *Walking City* de Ron Herron, a *Computer City* de Crompton havia sido publicada por primeira vez juntamente com estes outros dois esquemas, em 1964, no magazine *Archigram* número 5 - *Metropolis* -, dedicado à megaestrutura.⁷ Entretanto, não continha cápsulas nem tubos, e indicava, prematuramente, o caminho da invisibilidade que caracterizaria este último movimento da trajetória de Archigram.

Inclusive, se poderia dizer que estava para as megaestruturas assim como os subsolos parisienses haviam estado para os Boulevares de Haussmann. Para Haussmann, as galerias subterrâneas de Paris eram “os órgãos da grande cidade”, e portanto, deveriam funcionar como os órgãos do corpo humano, ocultos, “sem revelar a si mesmos à luz do dia”: “Água pura e fresca, luz e calor circulariam ali como os diversos fluidos cujo movimento e manutenção suportam a vida. Misteriosamente, as secreções ocupariam seu lugar e manteriam a saúde pública sem perturbar a boa ordem da cidade e sem danificar sua beleza exterior”.⁸

Porém, onde Haussmann recorria a uma metáfora orgânica da cidade baseada na biologia do corpo humano, a metáfora de Crompton para a fisiologia da metrópole contemporânea era basicamente uma metáfora tecnológica. *Computer City* poderia ser interpretada como uma espécie de alma invisível para qualquer dos esquemas megaestruturais que Archigram estava desenhando ou publicando naquele momento, porque não implicava a definição formal de componentes arquitetônicos, nem a articulação entre estes e os espaços urbanos.

Dito de outra maneira, mesmo incorporando temas como indeterminação e metamorfose, as megaestruturas envolviam a definição tipológica de seus componentes, e produziam morfologias urbanas concretas. Já *Computer City* unicamente especulava com uma noção infra-estrutural. Aqui o que era desenhado era a representação de um sistema tecnológico altamente sofisticado, que permitiria nutrir e equilibrar uma metrópole moderna, em permanente atividade e contínua transformação.

A justificativa para o projeto colocava em evidência a relação entre cidade e concentração de energias; destacava a idéia da metrópole como uma estrutura de

⁶ Peter Cook, Hard-soft, em *Archigram*, Londres, Studio Vista, 1972, p. 76.

⁷ Dennis Crompton, *Computer City*. A synthesised metropolis with electronic changeability, Magazine *Archigram* n. 5, *Metropolis*, novembro de 1964, s/p. Sobre esta quinta edição do magazine ver primeira parte da tese, pp. 127-130.

⁸ Baron Haussmann, *Mémoire sur les eaux de Paris* (Paris, 1854); conforme citado em David Bass, *Towering Inferno: The metaphoric life of building services*, *AA Files*, n. 30, Outono, 1995, p. 34.

relações comparável a um “campo de força” muito complexo, uma cadeia de eventos em equilíbrio dinâmico, em que as zonas de máxima densidade seriam também aquelas de “máxima exposição de energia”. Na *Computer City*, “esta área energizada é sintetizada com uma sensibilidade muito mais afinada, e está programada para responder a mudanças de atividade. Escalas de tempo e câmbio são inseridas no computador de modo que a reação siga a causa natural a uma razão ótima”.⁹ O que *Computer City* prometia, portanto, era oferecer à metrópole a “habilidade eletrônica para transformar-se” - “*eletronic changeability*” era o desafio - como resume a legenda do projeto, tal qual publicado no magazine *Archigram*.

Caráter metafórico e retórica cibernética

A idéia era desenvolvida através de um único diagrama, o desenho minucioso desta rede de sensores eletrônicos por onde circulam fluxos invisíveis de eletricidade e informação, percebendo as transformações na estrutura urbana ao ritmo cotidiano de uma cidade, e respondendo a estas mudanças conforme se fizesse necessário.

Embora Crompton desde o início tenha sido o mais pragmático entre os membros de *Archigram*,¹⁰ se tratava de um esquema cujo funcionamento era muito mais visionário que as demais megaestruturas suas contemporâneas. À despeito disto, a apresentação gráfica do projeto e a pequena memória explicativa evocavam o rigor matemático, a retórica e a linguagem da engenharia de sistemas e dos programas cibernéticos. Assim, *Computer City* tem relação com o tipo de apelo que a cibernética estava produzindo neste momento no contexto britânico. David Mellor, referindo-se ao contexto artístico inglês nos anos sessenta, explica como este apelo estava sendo traduzido no âmbito de uma “imaginação visual”:

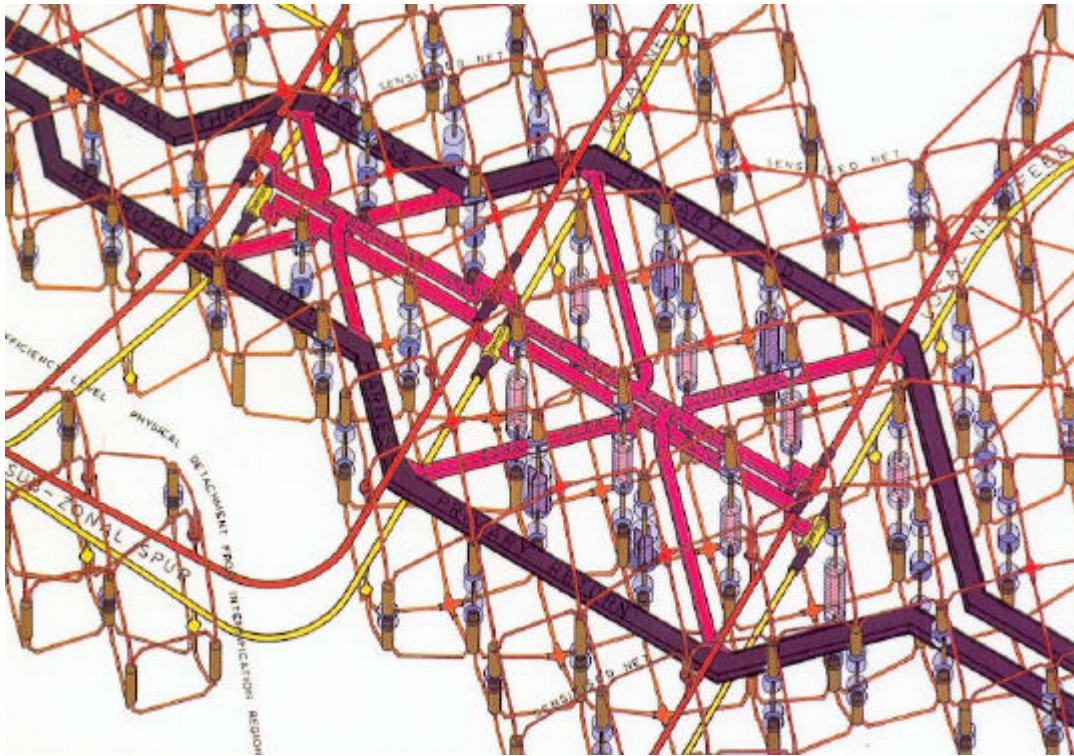
“Um sonho de controle técnico e informação instantânea transmitido a velocidades impensáveis assombrou a cultura dos sessenta. O perfil eletrônico e conectado de uma sociedade cibernética revelou-se à imaginação visual - um futuro imediato no qual a Grã-Bretanha seria drasticamente modernizada pelo impacto da ciência da computação.”¹¹

O tipo de aproximação à cibernética que se dá durante os sessenta em Londres, no campo da arte e também no campo da arquitetura, estava permeado por esta percepção relativamente superficial do ponto de vista de um conhecimento tecnológico, mais “cientificista” que científica, mas que era até certo ponto compatível com a exploração de um discurso político pró-tecnológico, especialmente durante os anos de Harold Wilson como primeiro ministro trabalhista.

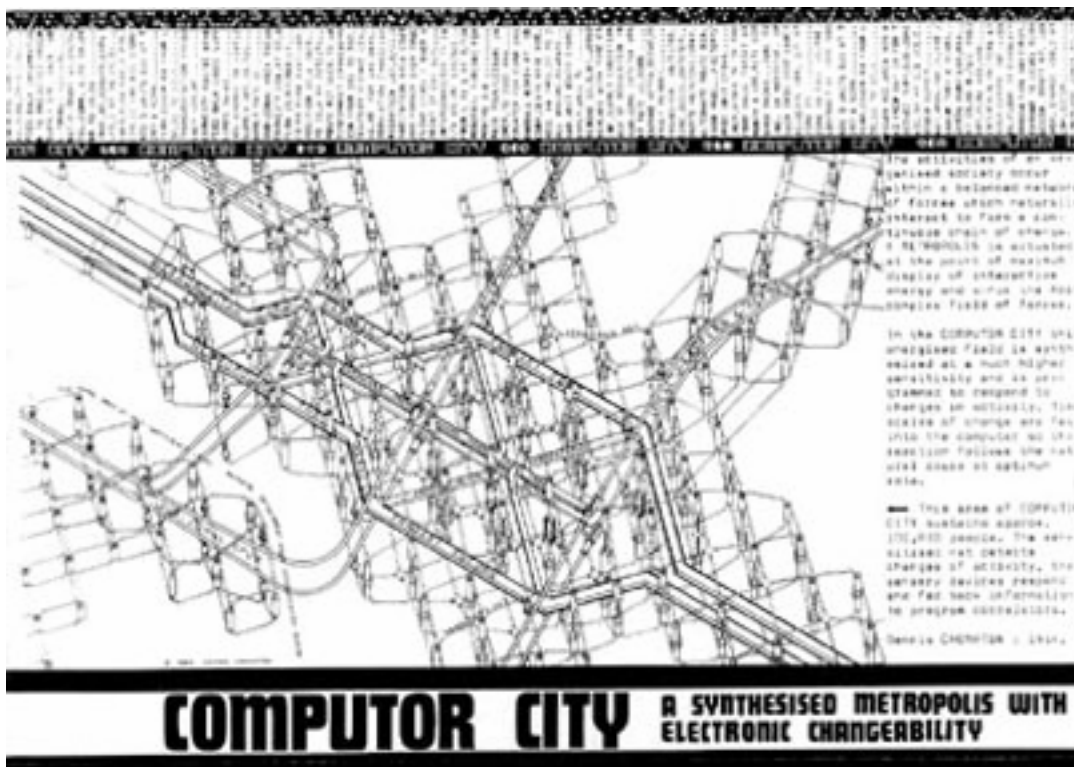
⁹ Crompton, op. cit., s/p.

¹⁰ Segundo Cook: “Para nós, Dennis Crompton emergiu rapidamente como a pessoa que poderia levar-nos a realizar a coisa toda - isto é, realmente *fazer* algo.” Ver Peter Cook, *The Beginning*, em Dennis Crompton (ed.), *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, p. 17.

¹¹ David Mellor, *The Sixties Art Scene in London*, Londres, Phaidon, 1993, p. 107.



1. Dennis Crompton. Computer City, 1964.



2. Página do Magazine Archigram n. 5 com Computer City, novembro de 1964.

A interpretação de Archigram dos temas cibernéticos, principalmente em seus projetos, estava orientada por esta perspectiva antes artística e especulativa que científica. Essa perspectiva buscava uma *representação* convincente dos impactos das tecnologias eletrônicas e das teorias cibernéticas através do projeto, mais que aprofundar-se em como tais modelos poderiam interagir com os temas do planejamento urbano funcionando como ferramentas de desenho.¹²

A relação entre dispositivos eletrônicos e a organização da arquitetura e da cidade seria um dos temas com os quais estaria ocupado Archigram na última etapa de suas investigações, e este seria um outro aspecto pelo qual *Computer City* pode ser vista como “a sombra de *Plug-in City*”, na medida em que antecipa a tensão entre sistemas invisíveis de suporte energético e arquitetura como espaço material. Dos esquemas desenhados por Archigram, *Computer City* é talvez aquele que expressa de forma mais sucinta, e ao mesmo tempo mais eloquente, o potencial descentralizador das novas tecnologias do pós-guerra, basicamente as tecnologias eletrônicas e a tecnologia da informação.

Cibernética no contexto londrino: o papel de Gordon Pask

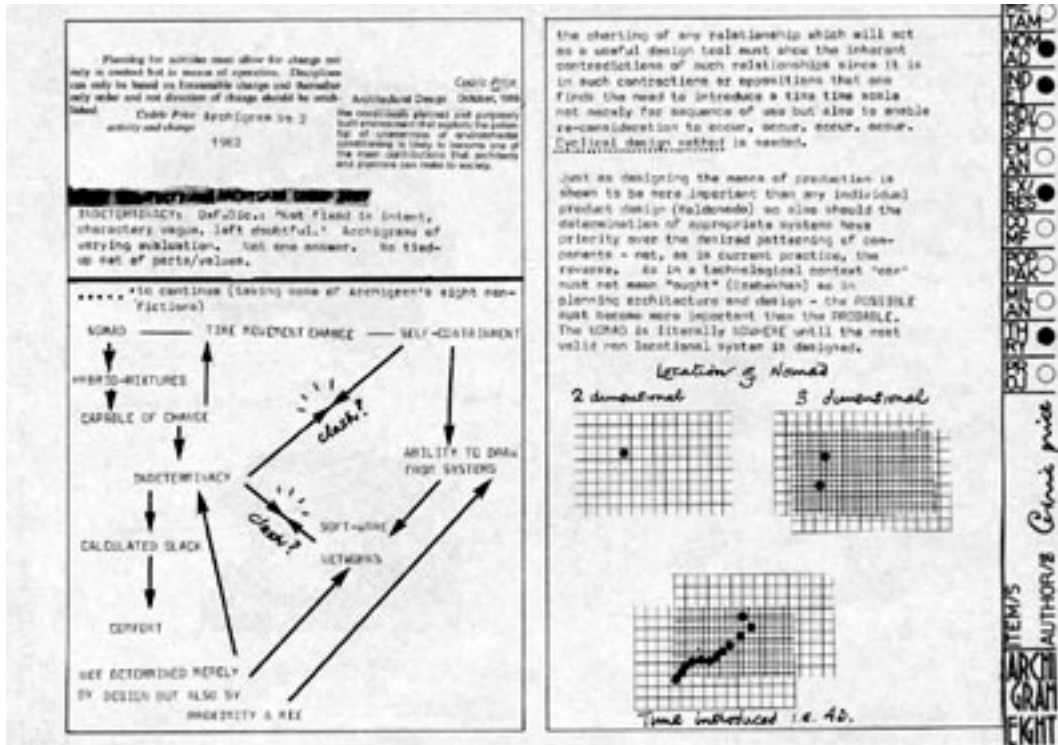
Como visto, o oitavo magazine *Archigram*, publicado em 1968, trazia um dicionário de termos relativos ao trabalho que vinha desenvolvendo o grupo, através do qual se tentava precisar os principais conceitos e noções que haviam sustentado este trabalho. As entradas *metamorfose*, *emancipação* e *indeterminação* já se referiam à questão arquitetura e consumo, enquanto *nomadismo*, *conforto*, *intercâmbio* e *reação*, eram noções que se relacionavam principalmente ao tema da mobilidade.¹³ O seguinte conceito, que Archigram chamou *hard-soft*, é o que melhor distingue os últimos rumos no trabalho do grupo.

No entorno imediato de Archigram, duas figuras desempenharam papel importante na consideração da cibernética como um tema pertinente para a arquitetura. A primeira, o próprio Cedric Price, como colaborador freqüente do magazine *Archigram*, e cuja relação com o grupo já foi várias vezes mencionada; e a segunda, Gordon Pask, o consultor de sistemas que havia assessorado Cedric Price e Joan Littlewood no projeto para o Fun Palace, no início da década.

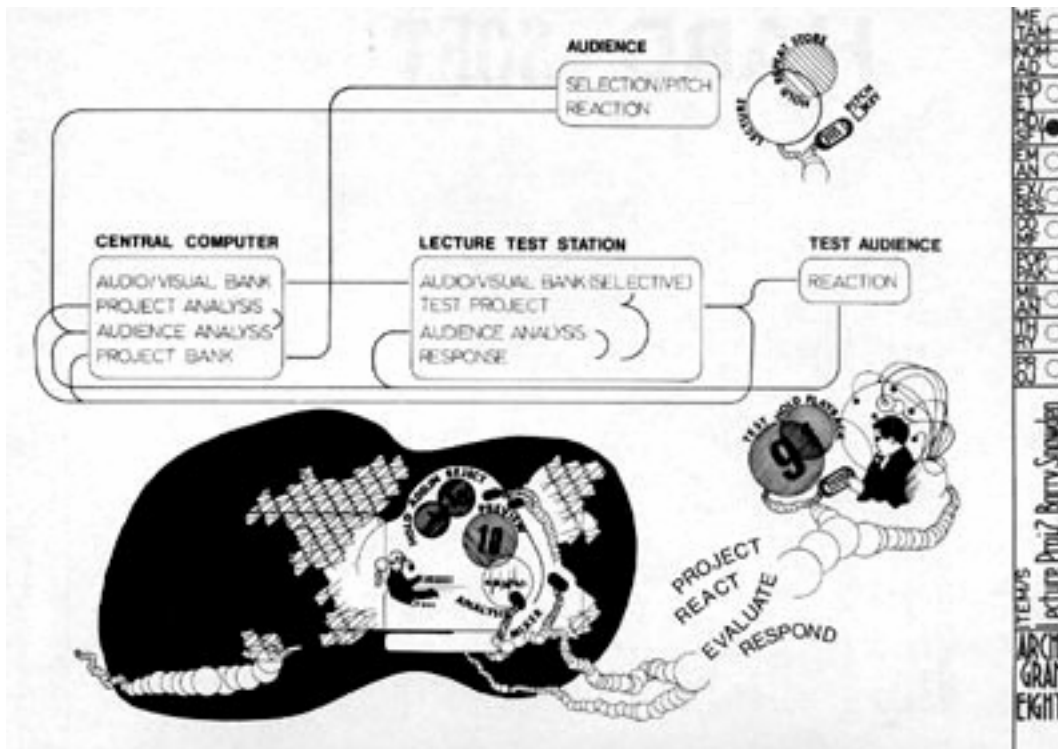
¹² No sentido de que existia distinção entre, por um lado, incorporar a cibernética como método de desenho, e por outro, produzir desenhos refletindo os temas cibernéticos como realidades emergentes, como era a questão principal para Archigram. De um modo geral, um resumo deste interesse pela cibernética no contexto britânico pode ser encontrado no número especial sobre teoria dos sistemas que *Architectural Design* organiza ao final da década, editado por Roy Landau e com artigos de Karl Popper, Imre Lakatos, Cedric Price, Gordon Pask, Nicholas Negroponte, da qual também participam Chalk e Greene. Roy Landau (editor convidado), Despite popular demand...AD is thinking about architecture & planning, *Architectural Design*, setembro de 1969.

¹³ O primeiro grupo de conceitos foi tratado na primeira parte desta tese; o seguinte grupo foi discutido na segunda parte.

Com relação a Archigram, o papel de Pask foi facilitar a divulgação e promover a



3. Cedric Price, colaboração no Magazine Archigram 8, abril de 1968.



4. Barry Snowden, colaboração no Magazine Archigram 8, abril de 1968.

Os diagramas de Price e Snowden que publica Archigram demonstram a ansiedade por incorporar os modelos e sistemas da cibernética como área emergente, ainda que isso se fizesse através de um conhecimento apenas epidérmico do tema.

familiaridade com os temas cibernéticos, a partir de sua relação com Price e com a *Architectural Association* durante os anos sessenta.¹⁴ Pask também colaborou com o magazine *Archigram*. Concretamente, participou desta oitava edição em que *Archigram* explica seu conceito de *hard-soft*. O artigo de Pask, intitulado ‘A Plan for an Aesthetically Potent Social Environment’, refere-se a um plano de execução para uma espécie de *mobile* eletrônico, onde se poderia observar o comportamento de um sistema cibernético.

Nesta ocasião, o editorial de *Archigram* pretendia destacar essa fertilização interdisciplinar como algo que poderia representar o passo para um território “mais além da arquitetura”; assim, além da colaboração de Pask, *Archigram* 8 trazia propostas de programadores de audio-visuais, como Jonh Bowstead, Roger Jeffs, Tony Rickaby e Ron Sutherland. Estas participações, como reforçava o editorial, compartilhavam valores e uma forma de expressão exteriores à disciplina arquitetônica, e *Archigram* usou a sua maneira essa nova linguagem para veicular suas preocupações e interesses.

Em sua definição clássica, de acordo com o livro pioneiro de Norbert Wiener, *Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948), a cibernética é o estudo de como os sistemas se organizam, como se transformam para adaptar-se e lograr sobreviver. Um sistema cibernético é portanto um sistema auto-regulável. Gordon Pask, em sua interpretação da relevância da cibernética para a arquitetura, propõe o conceito de *mutualismo*, derivado da definição de sistema cibernético, como um refinamento do conceito de funcionalismo.

Mutualismo - entre estruturas e homens ou sociedades - teria que ver com o desenho de estruturas arquitetônicas dinâmicas, capazes de realizar esse tipo de comportamento interativo que realizam os sistemas cibernéticos. Segundo Pask, se no conceito funcionalista da casa como máquina para habitar a casa agia como “uma ferramenta que serve seu habitante”, essa noção poderia ser refinada através do conceito de mutualismo, e a noção de casa como ferramenta estendida à noção de um “ambiente com o qual o habitante coopera e no qual ele pode externalizar seus processos mentais”.¹⁵

¹⁴ Conforme contou Peter Cook, em uma das conferências que acompanharam a exposição retrospectiva de *Archigram*, em 1994: ‘*Plug-in City* talvez em seus primitivos tempos fizesse referência a tais coisas como a cibernética, embora seu autor (quer dizer eu mesmo) não sabia muita coisa sobre isso. Havia um sentido de que estas coisas estavam ali, mas de nenhum modo eu possuía o conhecimento matemático necessário, ou mesmo o interesse, sejamos honestos, para ler uma porção de livros sobre isto até altas horas da noite. Um par de drinques com Gordon Pask era provavelmente muito mais útil.’ Peter Cook, *Genaue Erinnerungen / Accurate reminiscences*, em Eleonora Louis e Toni Stooss, (eds.) *Archigram, Symposium zur Ausstellung*, Viena, Schriftenreihe der Kunsthalle wien, Ritter Verlag, p. 27.

¹⁵ Gordon Pask, The architecture relevance of cybernetics, em *Architectural Design*, setembro de 1969, pp. 494-495. Estes conceitos haviam sido discutidos por Gordon Pask em seu livro, *An approach to cybernetics*, Londres, Hutchinson, 1961.

Archigram moveu-se nesta onda de entusiasmo cibernético, embalada por uma grande expectativa quanto ao que poderia representar a eletrônica e a incipiente era da computação para a arquitetura. A própria natureza superficial do conhecimento que tinham destes temas contribuía para incrementar esta expectativa, e gerar a sensação de superação próxima de um limiar, a partir do qual a arquitetura estaria libertada de todas as suas restrições de peso e materialidade, podendo converter-se em pura experiência interativa, como prometia a teoria do mutualismo de Pask.

O significado da oposição *Hard-soft* para Archigram

Hardware e *software* eram palavras ainda novas. Como explicava Archigram naquela ocasião, termos retirados de um incipiente jargão da computação, que ainda não havia passado aos dicionários ingleses.¹⁶ Embora *intercâmbio e reação* também possam ser interpretados como conceitos relativos aos temas cibernéticos, a oposição *hard-soft* é sem dúvida aquele conceito que remete de forma mais direta à uma realidade puramente científica e tecnológica.

O fato de que Archigram recorra a um par de palavras como *hard-soft*, que, a princípio, não tem qualquer relação prévia com uma cultura propriamente arquitetônica, e que, ao contrário de palavras como *metamorfose*, *emancipação*, *nomadismo* ou *indeterminação*, tampouco derivam da experiência humana em sentido biológico, psicológico ou artístico, tem como primeira e mais evidente explicação o desejo de atualização das demandas arquitetônicas perante um salto tecnológico que parece estar desafiando seu campo de atuação.

Porém, mais que isso, assim como ocorreu com a figura do astronauta, ou a imagem macluhanesca da aldeia global, a oposição *hard-soft* emerge, ao final dos anos sessenta, como um certo tipo de configuração sintética que, além de destacar a presença crescente dos sistemas de comunicação e informação, permite extrapolar um novo padrão de interação entre uma realidade objetiva e uma realidade cibernética ou eletronicamente produzida. Naquele momento, para Archigram, o aspecto mais intrigante deste par de palavras, com relação à arquitetura, era sua capacidade para problematizar justamente a distinção entre tudo aquilo que podia ser identificado como “objeto tangível, que se pode tocar” - ou *hardware* -, e aquilo que é “sistema, programa, ou mensagem, que pode ser transmitido, mas não pode ser tocado” - ou o *software*.¹⁷

O que Archigram pretendia com este conceito era destacar o tipo de implicação que o giro tecnológico do pós-guerra, em direção aos sistemas cibernéticos, podia ter para a arquitetura, cuja tradição disciplinar naturalmente tinha que ver com a produção de objetos tangíveis. Neste caso, a noção de *software* é que introduzia a diferença, quando era usada para sugerir um tipo de *relação invisível*, porém suficiente para controlar a posição e a organização dos elementos e artefatos físicos

¹⁶ Quando se publica o livro *Archigram*, em 1972, ainda não estavam no Oxford Dictionary, ver *Archigram* (livro), op. cit., p. 76.

¹⁷ Hard Soft, editorial, Magazine *Archigram*, n. 8, op. cit., s/p.

de que se compõe um ambiente real, de modo que “*o mundo visível passaria a ser dependente de uma motivação invisível.*”¹⁸

O uso que propõe Archigram para estas palavras está fundado neste confronto entre o que corresponde à super-estrutura material do ambiente, e o tipo de infra-estrutura técnica que produz distintas experiências de caráter ambiental, sem contudo necessitar evidenciar uma presença física:

“Eletrônica e motivação invisível. Deliberada contração visual de ‘Hard’ e.g.: Monumento, New York, parede, máquina, metal, plástico, etc. Contra ‘Soft’ e.g.: programa, cabos, mensagens, instruções, sinopses gráficas, equações, humores, abstrato.”¹⁹

A relação entre *hardware* e *software*, originada na análise de sistemas e na cibernética, funcionou como um modelo para a integração do novo *arsenal tecnológico* de pós-guerra ao território arquitetônico. Se todo este arsenal tecnológico derivado da guerra e da corrida armamentista servia para levar o homem à lua, era de se esperar que isso encontrasse alguma repercussão, ou pelo menos alguma correspondência, nas casas em que este mesmo homem habitava na terra.

É oportuna a percepção de Archigram quanto a um possível paralelismo com o sentimento futurista pela máquina. O tipo de simplificação que envolve a polarização *hard-soft* tem, conforme a explicação de Archigram, “o ar e a necessidade de retórica, em um momento histórico particular”; da mesma forma que em seu tempo, o Futurismo havia perseguido uma retórica arquitetônica que permitisse a apropriação da velocidade da máquina.²⁰

Seqüência *Metamorphosis*: a casa de 1968 a 1985

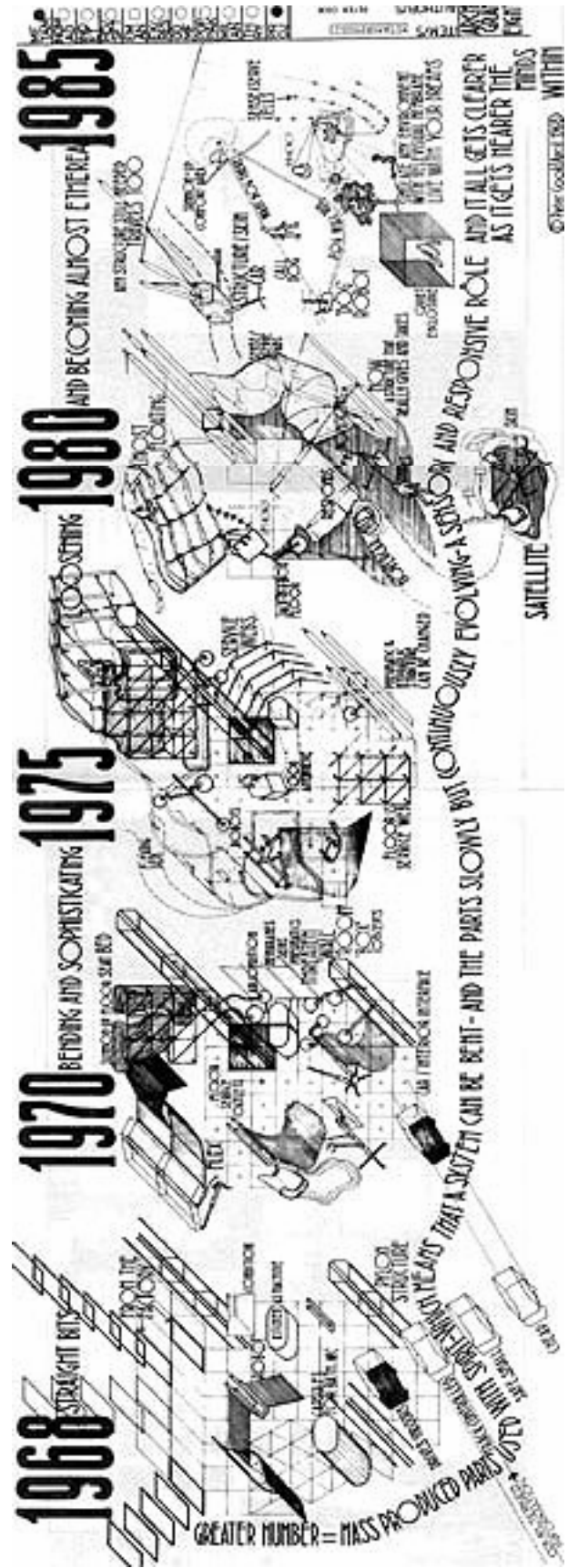
No que se refere ao âmbito doméstico, o modelo de integração *hard-soft* começou a ser testado por Archigram em projetos como *Control and Choice* e *Living 1990*. Como visto, esses projetos haviam arrancado da discussão em torno à cápsula e à arquitetura desenhada para a lógica da produção e do consumo massivos, e sugeriam que o passo seguinte seria a incorporação da automação e dos artilhijos eletrônicos ao âmbito doméstico. Os resultados apontam arranjos híbridos entre elementos arquitetônicos e sistemas tecnológicos, em que a casa surge como uma espécie de encruzilhada entre componentes materiais e meios efêmeros.²¹ Os limites deste modelo voltam a ser explorados por Peter Cook em uma seqüência desenhada em 1968, que tem por objetivo imaginar qual seria o prognóstico de evolução para uma situação do tipo proposto em *Control and Choice*.

¹⁸ Archigram, op. cit., p. 76.

¹⁹ Magazine Archigram n. 8, op. cit., s/p.

²⁰ Idem.

²¹ Ver primeira parte da tese, pp. 121-122.



5. Peter Cook, Metamorphosis, página do Magazine *Archigram* 8, abril de 1968.

A seqüência refere-se a uma hipotética metamorfose da casa em um período de dezessete anos, explicada através de cinco esquemas, cuja conseqüência última seria a quase desapareção dos elementos arquitetônicos, com os sistemas tecnológicos engendrando um ambiente totalmente interativo, controlado pelo indivíduo.

Com relação à oposição entre *hardware* e *software*, *Metamorphosis* é um esquema que percorre os recursos materiais e compositivos com que Archigram lidou em seus projetos, chegando ao que poderia ser uma situação limite, com a minimização de todas as estruturas físicas. Este limite seria o que Cook chamou de ‘*nothingness*’ *architecture*.²² Conforme estão legendadas as cinco etapas, a metamorfose implicaria: “1968 - partes retas, da fábrica... 1970 - curvando e sofisticando... 1975 - soltando... 1980 - e chegando a ser quase etéreo...1985”.²³

Assim, a seqüência de Cook, com os cinco esquemas de que se compõe, poderia ser entendida como um relato sintético do próprio caminho de Archigram. O primeiro esquema toma a noção de diversidade e flexibilidade de organização no marco da estandardização, seus elementos compositivos são cápsulas pré-desenhadas para cozinhas e banheiros, retilíneos painéis pré-fabricados e delgadas estruturas metálicas, que estão localizados sobre uma grelha racional, previamente definida.

No esquema seguinte, estes elementos se combinam com um repertório de componentes arquitetônicos menos rígidos, como membranas plásticas e estruturas infláveis; a grelha inicial de referência aparece coberta por idênticas placas de piso, dotadas cada uma delas de pontos de serviço, de modo que já não existem configurações preferenciais para os componentes físicos. A disponibilidade de infra-estruturas técnicas, a ênfase na noção de elementos-robô como componentes móveis, que se pode expandir ou recolher, permitiria relativizar os conceitos de ‘parede’, ‘sala’, ‘caixa’ como estruturadores do espaço e definidores de recintos.

No terceiro e no quarto esquema, através de estruturas hidráulicas que permitem deslocar os componentes físicos, os espaços poderiam ser livremente criados, e o resultado seria um ambiente completamente móvel. Por último, desaparecem completamente as estruturas físicas, e a casa é um conjunto de condições viabilizadas tecnologicamente por um mínimo material que se reduzirá a algum tipo de mecanismo de controle.

“*Live with your dreams*”, era a legenda para o último esquema; o conceito moderno de *função*, que sustentava a definição tipológica da casa, daria lugar a expressão de desejos individuais e mundos privados, o que não sugere mais nenhuma configuração formal precisa, apenas a promessa de realização para todo sonho imaginável. A questão era justamente polemizar com os significados da idéia de “*room*” - peça, espaço delimitado - na tradição arquitetônica, a partir do incremento do diálogo com meios puramente tecnológicos.

²² Peter Cook, *Experimental Architecture*, op. cit., p. 125.

²³ Peter Cook, *Metamorphosis*, Magazine *Archigram* n. 8, op. cit., s/p.



6. Peter Cook, Room of 1000 Delights, página de *Archigram 9*, 1970.



7. Peter Cook, What is a room? - página siguiente de *Archigram 9*, 1970.

A legenda para “Room of 1000 Delights”, uma colagem em página dupla, incluindo figuras recortadas de revistas e sinuosos grafismos *pop*, que Peter Cook publica no magazine *Archigram* número 9, corrobora esta perspectiva:

“O que é uma peça?/ O que ela faz? / O *container* foi um recurso central para o jogo da arquitetura. / O que ele pode fazer por você? Pode atuar como hospedeiro para emblemas e mecanismos que realizam alguns de seus sonhos. / Agora nossos sonhos ocorrem através de cabos e ondas e imagens e estimulantes. / A interface é entre o distinto e o desconhecido, o real e o irreal.”²⁴

Desde a perspectiva de otimismo tecnológico que caracterizava *Archigram*, a dúvida não era quanto à possibilidade de realização destes sonhos: parecia que a tecnologia, através de seus “emblemas e mecanismos” não de todo conhecidos, e até por isso mesmo tão idealizados, poderia nutrí-los. A questão era como, ou o quê, poderia ser a arquitetura quando os sonhos humanos estivessem de fato viajando e sendo realizados através de cabos e ondas.

Das artes mecânicas ao conceito de tecnologia: a questão da invisibilidade

“I make no noise, I make no smell. So what tells you I’m there?” *Archigram*, 1968²⁵

O 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 aos 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.

Historiadores da técnica como Leo Marx e Merrit Smith sublinharam esta transformação desde uma perspectiva não determinista, que permite ver o caminho da tecnologia não tanto como um agente autônomo de câmbio, mas sobretudo como parte da história das ações do homem.²⁶ Segundo Leo Marx, este processo se inicia com a transformação das

²⁴ Peter Cook, Magazine *Archigram*, n. 9, 1970, s/p.

²⁵ *Archigram*, inscrição em Milanogram, instalação para XIV Trienal de Milão, 1968; publicado no Magazine *Archigram* n. 8.

²⁶ Merrit Roe Smith e Leo Marx (eds.), *Historia y determinismo tecnológico*. Madrid, Alianza Editorial, 1996. Em oposição a uma postura determinista dura, que concebe a tecnologia em si mesma como agente causal de câmbio histórico, se busca situar a tecnologia com relação a uma matriz social, econômica, política e cultural muito mais variada e complexa. Neste caso, o termo *determinismo tecnológico* é redefinido como “a tendência humana a criar o tipo de sociedade que confere às tecnologias um poder suficiente para ser o motor da história; se há algum tipo de poder humano que tenha

artes mecânicas e a conseqüente “invenção da tecnologia”. Como destaca este autor, ainda que a palavra *tecnologia*, derivada da palavra grega *techne* - arte ou ofício -, exista na língua inglesa desde o século XVII, seu emprego até o século XIX estava reduzido quase exclusivamente a discursos e tratados técnicos.²⁷ Os artefatos, conhecimentos e práticas que, posteriormente, viriam a ser englobados pelo termo *tecnologia*, todavia eram pertencentes a um ramo especial das artes, que podia ser identificado por nomes diversos como *artes mecânicas*, *artes industriais* ou *artes utilitárias*, em oposição às *belas artes*, ou *artes superiores*. Estas *artes mecânicas*, referiam-se sobretudo a um conjunto de saberes e práticas de ofício, representados pela iconografia industrial e mecânica - a máquina a vapor, o tear mecânico, a fábrica ou a locomotiva -, que tinham um caráter manifestamente tangível e prático, reforçando o papel conferido à racionalidade instrumental como agente de progresso social no contexto da Ilustração.²⁸

A superação das *artes mecânicas* pelo conceito muito mais abstrato de *tecnologia*, na interpretação de Leo Marx, se inicia a partir do final do século XIX, e tem que ver com a substituição dos artefatos e máquinas discretos como as plasmações características do poder pelo conceito mais amplo e difuso de *sistema tecnológico*. A aceitação da palavra *tecnologia* se deve portanto a necessidade de passar a uma concepção mais global e científica, que se referisse não apenas à maquinaria e ao saber técnico, mas a suas formas de agenciamento e reprodução.²⁹ Em comparação com as artes mecânicas, é este caráter relativamente abstrato da tecnologia como concepção aceita para designar todo o reino do instrumental, que se identifica com a complexidade dos novos sistemas tecnológicos, em que também a “fronteira entre os componentes materiais e outros componentes, sejam conceituais, institucionais, humanos, se difumina e com frequência é invisível.”³⁰

Price e Pask com o *Fun Palace* em 1961, Crompton com sua *Computer City* de 1964, Archigram e seus companheiros ingleses do ramo audio-visual não foram os únicos dedicados ao experimentalismo nos sessenta envolvidos em tentativas de integrar as tecnologias da automação e as possibilidades da cibernética e da eletrônica à arquitetura. De fato, esta foi uma das aspirações de muitos dos megaestruturalistas. Em dado momento, a cibernética e sua referência implícita a gamas infinitas de combinações chegou a ser identificada como a própria encarnação do conceito de liberdade.

Eckhard Schulze-Fielitz em seu manifesto pela Cidade Espacial de 1960, propunha a utilização de conceitos derivados da cibernética, como a teoria dos grupos e princípios

especial direito hoje em dia a esta distinção, provavelmente seja o poder tecnológico.” Ver p. 16.

²⁷ Leo Marx, *La idea de tecnología y el pesimismo tecnológico*, em Marx e Smith, op. cit., p. 263.

²⁸ Idem, p. 258.

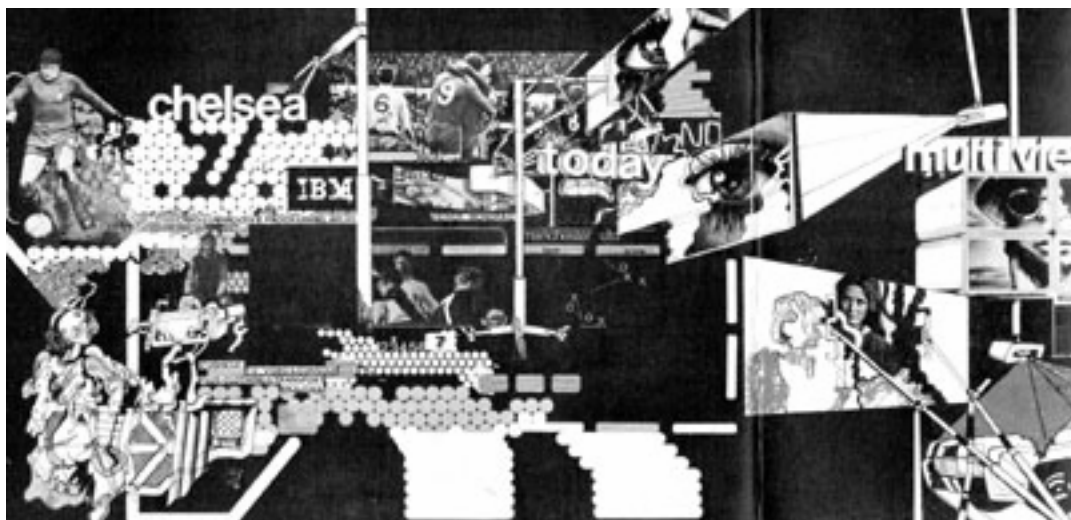
²⁹ Idem, p. 260.

³⁰ Idem, p. 265.

combinatórios, e chegava a afirmar que a “liberdade reside nas infinitas possibilidades combinatórias”.³¹ O ideal da “variabilidade eletrônica” proposto na *Computer City* de Crompton concordaria com a aplicação de Schulze-Fielitz de “centros de cálculo eletrônico examinaríamos as organizações e condições estáticas necessitando alteração”.³²

“Eletrônica, automação, cibernética, viagem espacial, química são os materiais brutos de uma nova forma de vida”. Embora esta afirmação pareça sair de um dos números do magazine *Archigram*, pertence a Constant, e compunha o manuscrito de uma apresentação de *New Babylon* em Essen, em 1960. Mesmo Constant havia estado interessado nos escritos de Wiener, e o emprego da eletrônica e da cibernética converteu-se em motivo central para *New Babylon* ao longo dos sessenta: o trabalho seria automatizado, e também os desejos dos habitantes seriam monitorados e realizados mediante a interatividade eletrônica.³³

Assim como *Archigram*, estes autores tentaram adaptar a arquitetura a uma realidade emergente, a das novas tecnologias da informação e da automação, da qual ou tinham um conhecimento teórico de segunda mão, através de Wiener, ou de Pask (no caso de *Archigram*) ou apenas uma percepção difusa de quais poderiam ser suas reais implicações espaciais. A interpretação de *Archigram* intuitivamente aponta para esse caminho da invisibilidade, do sistema tecnológico que não é mais facilmente identificável com formas concretas, e de uma arquitetura que vai se convertendo apenas no registro de um processo de transformação.



³¹ Eckhard Schulze-Fielitz: *The Space City*, 1960, em Ulrich Conrads, *Programs and manifestoes on 20th-century architecture* (1964), The MIT Press paperback edition, 1990, pp. 175-176.

³² *Idem*, p. 76.

³³ Sobre o emprego da eletrônica em *New Babylon* ver Mark Wigley, *Constant's New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire*, 010 Publishers, 1998, pp. 63-66.

8. John Bowstead e Roger Jeffs, 'Informaison: multi-channel-audio-visual-environmental-output system', publicado em *Archigram* 8, abril de 1968.

3.1.2. The Piped Environment

“Entornos não são apenas *containers*, mas processos que transformam o contexto totalmente. As novas medias são os novos entornos. É por isso que o meio é a mensagem.

Nossa consideração com referência a isto é que os anti-entornos, ou contra-entornos criados pelos artistas e os meios indispensáveis para tomar ciência dos entornos em que vivemos e dos entornos que criamos para nós tecnicamente.” Marshall McLuhan, 1967³⁴

“Assim, não temos aqui nenhum edifício, os limites foram derrubados e deram lugar à pura exploração”.³⁵ Nestes termos, Peter Cook encerrava o editorial para o oitavo número da revista *Archigram*, em 1968. Entretanto, esta afirmação tinha relação com uma pergunta que preocupava *Archigram* desde o sexto magazine, publicado em 1965. “*Questão: Permanece válida a ‘casa’ quando qualquer atmosfera vital pode ser conjurada - ao prazo de um instante - pulsando um botão?*”³⁶

Esta pergunta se tornaria central para *Archigram* durante os últimos anos de existência do grupo, até sua dissolução em 1974. Os principais projetos e investigações deste período, sejam individuais ou coletivos, estão, de alguma maneira, relacionados a esta decantada capacidade da tecnologia para *conjurar qualquer tipo de situação ambiental*. E nesse sentido, o uso do verbo *conjurar* é bastante significativo: não se refere a fabricar, mas a invocar um poder; tampouco indica o esforço e o desgaste necessários para a transformação da natureza pela mão humana ou por intervenção da máquina, mas antes à possibilidade de fazer com que algo apareça e desapareça sem vestígios. E sobretudo, coloca ênfase em uma certa percepção da tecnologia que destaca o caráter instantâneo, ubíquo e imaterial dos sistemas elétricos e eletrônicos.

Mas em que tecnologia estava pensando *Archigram* com “pulsar um botão”? Não exatamente na tecnologia mecânica e nas cadeias de montagem dos anos vinte. *Archigram* estava pensando nas tecnologias da automação, da comunicação e da informação do pós-guerra. Assim como a *tecnologia automobilística* havia sido uma referência para o tema da cápsula e a série *plug-in*, talvez se pudesse apontar o *transistor* como invenção que sintetiza a promessa de transformação da cultura material

³⁴ Marshall McLuhan, *The Invisible Environment: The Future of an Erosion*, *Perspecta* 11, 1967, pp. 165.

³⁵ “So we have no buildings here, the boundaries are down.” Peter Cook, *What it is about*. Editorial, *Magazine Archigram* n. 8, abril de 1968.

³⁶ *Phenomena for now*, colagem de vários projetos, *Magazine Archigram* n. 6, novembro de 1965, s/p.

que Archigram pretende representar nesta terceira etapa de suas investigações, com sua ênfase em miniaturização e invisibilidade, artefato portátil e controle individual.

A arquitetura do *well-tempered environment*, segundo Reyner Banham

No que concerne ao contexto inglês, o deslocamento da questão estética para a questão do desempenho na arquitetura, não é absolutamente uma perspectiva nova. Jencks aponta a continuidade da idéia da *arquitetura como puro serviço* quando se refere àquelas experiências radicais no contexto britânico de final dos anos sessenta, em que a arquitetura parecia estar se dissolvendo em “uma série de prazeres efêmeros e de recursos técnicos”: “Partindo da idéia brutalista de ‘*une architecture autre*’, a idéia do puro serviço, havia abandonado todos seus ornamentos tradicionais da forma e do espaço e estava agora a caminho de chegar a não-casa de Banham, a não-cidade de Weber, ou a não-arquitetura de Archigram, ou ao não-edifício de Price, o Thinkbelt.”³⁷

De fato, a *arquitetura como serviço* era uma das idéias mais arraigadas no contexto inglês, quase uma espécie de consenso que poderia, inclusive, estar na raiz de posições arquitetônicas distintas, ou seja, tanto da arquitetura do “melhor possível” da reconstrução de guerra e das New Towns, como por trás de atitudes radicalmente anti-formalistas, como a que assumiu Price ao longo de toda sua carreira. É consistente com as políticas de vivenda pública implementadas durante o pós-guerra inglês, e o ideal da habitação como um *serviço* prestado pelo estado, que foi um dos pontos importantes na constituição do *welfare* inglês.

“Em um mundo mais humanamente arranjado, ou onde os arquitetos mais facilmente reconheçam onde residem suas responsabilidades humanas primárias” - escreve Banham na introdução a *The Architecture of the Well Tempered Environment*, publicado em 1969 -, tal estudo não precisaria existir, porque “aqueles serviços nos edifícios que proporcionam o conforto e o bem estar humanos haveriam sido, desde sempre, parte da história da arquitetura tal qual ensinada nas escolas, estudada por eruditos, e honrada pela profissão.”³⁸ O espírito da afirmação é consistente com as bases do *welfare* inglês; uma das expectativas do intelectual seria contribuir para ampliar não apenas quantitativamente, mas também qualitativamente o suporte oferecido pela política do bem estar. O ideal, que também se encontra nas posições e nos textos de Price, seria engendrar uma espécie de disponibilidade universal de serviços crescentemente mais sofisticados como parte do programa de habitação e assistência, e a conseqüente democratização dos recursos tecnológicos.³⁹

Em *The Architecture of the Well-Tempered Environment*, Banham privilegia uma aproximação anti-formalista, oposta a uma história da arquitetura baseada na

³⁷ Charles Jencks, *Movimientos Modernos en Arquitectura* (1973), Madrid, Hermann Blume, 1983, p. 284-285.

³⁸ Reyner Banham, *The Architecture of the Well-tempered environment* (1969), 2ª edição, Londres, The Architectural Press, 1984, p. 9.

³⁹ Ver contribuição de Price ao Magazine *Archigram* n. 6, dezembro de 1966, s/p.

interpretação de estruturas tipológicas, compositivas ou estilísticas. Com este estudo sistemático e documentado do impacto da tecnologia no desenho dos edifícios, Banham se propõe a dar continuidade ao problema da integração entre sistemas de condicionamento técnico e arquitetura, argumento que havia manejado de uma forma mais polêmica em seu artigo ‘A Home is not a House’, de 1965.⁴⁰ Na verdade, já não está realmente propondo a não-arquitetura, mas criticando a ênfase em questões estritamente formais em detrimento das questões relativas ao desempenho ambiental dos edifícios, considerando a progressiva absorção dos sistemas mecânicos de condicionamento artificial à edificação.⁴¹

Nesta perspectiva, situava seu trabalho como um esforço por seguir a linha de interpretação que Giedion havia iniciado vinte anos antes com *Mechanization Takes Command*.⁴² Esta história anônima das influências da mecanização sobre o homem, seus modos de vida, mobiliários e entornos, no entender de Banham, havia sido, desgraçadamente, um esforço singular no terreno da historiografia arquitetônica. O objetivo de Banham era destacar a necessidade de incorporar toda esta “outra cultura”,⁴³ relativa aos sistemas de serviço e condicionamento ambiental, como uma parte da cultura arquitetônica. Encontrar um lugar para o gerenciamento da mecanização ambiental na história da arquitetura deveria, simetricamente, também ajudar a colocar o problema em lugar adequado no que se referia à prática cotidiana da profissão, que ele via como normalmente divorciada destas questões; na maioria dos casos, estes problemas eram postergados e delegados ao ramo da engenharia.⁴⁴

Aqui, o que interessa destacar da noção de *entorno bem condicionado* de Banham é que, dentro de uma interpretação que privilegia evidentemente a eficácia técnica por cima dos demais valores arquitetônicos, existe um deslocamento de interesse em temas relativos exclusivamente à composição e construção arquitetônica para os temas relativos ao condicionamento artificial do ambiente, que necessariamente integram esta “outra cultura”. E Banham insiste nesta distinção, que aliás, é fundamental no interior de seu discurso, porque é esta distinção que lhe permite propor o seu trabalho como uma crítica à primeira geração de historiadores do movimento moderno, inclusive ao seu professor Nikolaus Pevsner. Segundo Banham, ainda que esta geração tenha incorporado à história geral da arquitetura a consideração de novos procedimentos e materiais estruturais, isso não era o suficiente para produzir um câmbio de perspectiva crítica, porque meramente “ampliava o espectro de técnicas construtivas (carpintaria, alvenaria de tijolos, alvenaria de pedras) que os historiadores de arquitetura haviam

⁴⁰ Ver segunda parte da tese, p. 155.

⁴¹ Como aponta o autor no prefácio a segunda edição de 1984, este estudo recebeu muitas críticas no início dos anos setenta, especialmente após a crise do petróleo de 1973, que forçou, na crítica arquitetônica, a reconsideração dos abusos na utilização das tecnologias.

⁴² Sigfried Giedion, *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*, Oxford University Press, 1948.

⁴³ Banham, op. cit., p. 11.

⁴⁴ Idem, p. 17.

sempre discutido. Se o ferro, o aço e o concreto eram novos tópicos, a sua categoria geral era, em compensação, antiga e familiar.⁴⁵

Porém, não da mesma forma eram familiares a luz elétrica e a ventilação mecânica. E é o impacto destas novas categorias, mais energéticas que estruturais, que pretende reconsiderar. Essa interpretação funciona a partir de dois arquétipos, explicados através de uma pequena “parábola arquitetônica” colocada ao início do texto:

“Mas, acima de qualquer consideração, é preciso observar uma diferença fundamental entre *os suportes ambientais do tipo estrutural* (incluindo roupas) e aqueles dos quais *a fogueira no acampamento* é o arquétipo. Deixemos que a diferença se expresse na forma de uma parábola, na qual uma tribo selvagem (do tipo que só existe em parábolas) chega a um sítio para acampar ao entardecer e o encontra como bem provido de troncos caídos. Existem dois métodos básicos para explorar o potencial ambiental desta madeira: tanto pode ser utilizada para construir um quebra-vento ou um abrigo contra a chuva - a *solução estrutural* - ou pode ser usada para fazer fogo - a *solução energética*.”⁴⁶

No que concerne aos últimos rumos no trabalho de Archigram, é especialmente significativa a idéia da fogueira de acampamento como forma arquetípica para a noção de um *entorno tecnológico*; ou seja, o entorno produzido por tecnologias que podem não ter relação com a tradição construtiva da arquitetura, mas que parecem estar crescentemente implicadas na definição dos ambientes humanos.

A noção de *Piped Environment*, segundo Dennis Crompton

A noção de *Piped Environment*, denominação metafórica para um entorno, ou ambiente, cuja essência depende, progressivamente, cada vez menos das estruturas físicas e mais de infra-estruturas tecnológicas, é utilizada por Dennis Crompton justamente para registrar esta transformação, e sublinhar suas conseqüências para a arquitetura. Necessariamente, não se trata da delimitação física e definitiva de um espaço, mas principalmente da criação ou favorecimento de algumas condições de utilização.⁴⁷

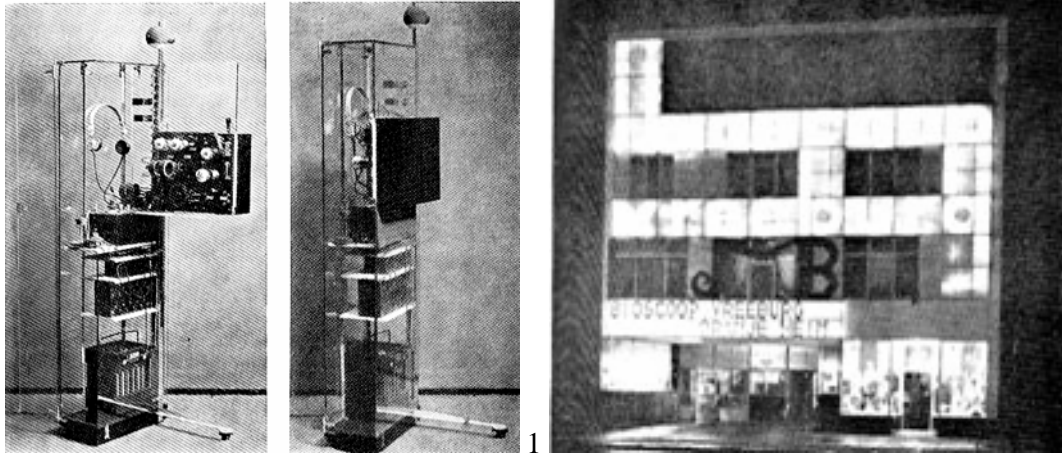
Literalmente, a expressão *Piped Environment* poderia ser traduzida como “ambiente canalizado”. *Piped* vem do inglês *pipe* - tubo, conduto, cabo, canalização -, e é um termo usado na construção para indicar o que está disponível por meio de redes infra-estruturais. Entretanto, o que Crompton busca destacar com este conceito são situações que, embora dependentes de um sistema técnico de distribuição e alimentação, podem ter muito pouca relação com toda a parafernália de tubos e canalizações que havia fornecido a retórica para *Plug-in City*, como uma retórica baseada em repertórios industriais, processos mecânicos e gruas em perpétua diligência.

⁴⁵ Idem, p. 10; especificamente sobre Pevsner ver pp. 84-85.

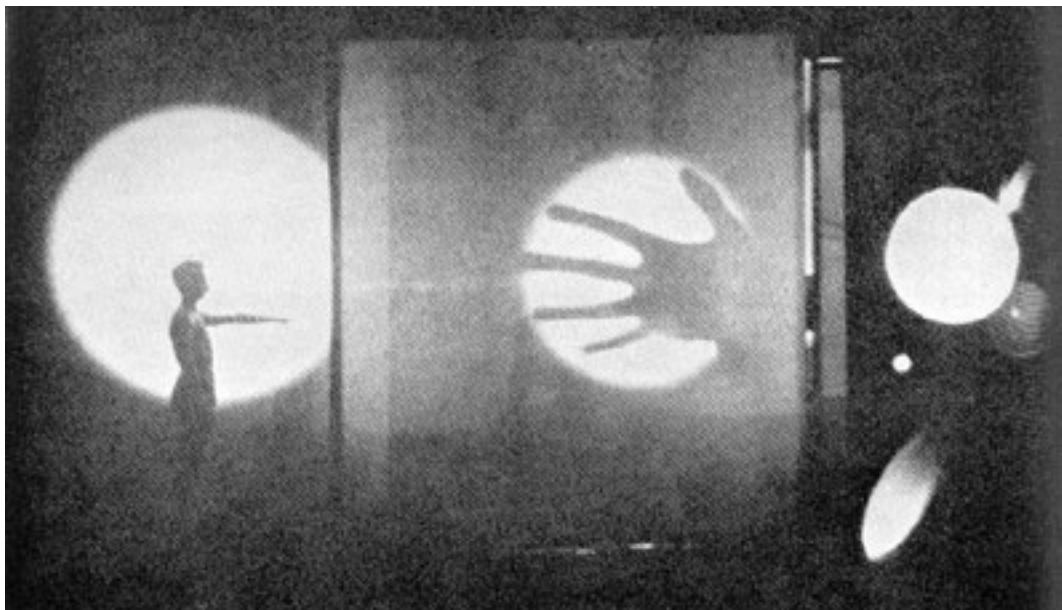
⁴⁶ Banham, op. cit., p. 19. Grifo meu.

⁴⁷ Dennis Crompton, *The Piped Environment*, 1968. Artigo relacionado à participação de Archigram na XIV Trienal de Milão; reproduzido em *Archigram*, op. cit., p. 83-84.

Assim, esta última etapa na trajetória de Archigram caracteriza um ponto de inflexão entre a representação de um mundo industrial centrado na produção e no



1. Gerrit Rietveld, cabine para rádio, 1927.
2. Gerrit Rietveld, Bioscoop Vreeburg, cinema em Utrecht, 1936.



3. Light-play, teatro Bauhaus, 1927.

Imagens que Banham recupera em *The Architecture Well-tempered Environment*, como exemplos de “contribuições ao entorno elétrico e eletrônico”.

consumo de objetos, e a representação de um contexto emergente em que fluxos imateriais de informação e imagem tendem a converter-se nas principais mercadorias. Conforme o sexto magazine *Archigram*, a nova arquitetura teria que ver com “o aproveitamento da energia e uma gramática do fenômeno do câmbio-contínuo; a existência do gravador portátil tem o mesmo sentido para nós que a grua” que reconstruía continuamente a *Plug-in City*.⁴⁸

O conceito de *Piped Environment* serve de sustentação a um conjunto de investigações contemporâneas e posteriores de *Archigram*, que pretendem destacar a questão ambiental como envolvida com toda a extensão da experiência humana, especialmente aquela parte desta experiência submetida à influência dos novos meios de comunicação. Como explica Crompton sobre as origens do *Piped Environment*:

“Parece que tudo começou com Bell, Baird, Faraday e os demais, embora duvido que tenham pensado nisto desta maneira; o que fizeram foi descobrir as facilidades que levaram ao *Piped Environment*. O caráter imediato da resposta elétrica possibilitou a independência do sol para iluminar e aquecer, e liberou muitas outras situações nas quais a defasagem no tempo de reação havia constituído uma forte restrição. Desde então, a transmissão de som para comunicação conduziu à expansão infinita da informação disponível e das facilidades de intercâmbio.”⁴⁹

Faraday descobriu a indução eletromagnética, Baird a primeira demonstração da possibilidade da transmissão televisiva, Bell o aparelho que deu origem ao telefone; as tecnologias que Crompton destaca como base do *Piped Environment* são basicamente a eletricidade e as tecnologias da informação e da comunicação então disponíveis, a televisão e o telefone. A implicação básica do *Piped Environment* para a arquitetura é sintetizada por Crompton em quatro pontos:

- “1 Eles são pessoas
- 2 estendendo sua experiência
- 3 mas isto tem muito pouco que ver com estruturas físicas
- 4 ainda que *plugging-in, turning-on, dropping-out* demande facilidades.”⁵⁰

O *Piped Environment* se refere à prestação de serviços e à disponibilidade de infraestrutura, mas não apenas a isso; refere-se sobretudo a um certo poder de sedução da tecnologia, e a um potencial quase narcótico para interferir com o mundo material. Se o rádio havia sido a primeira emissão do *Piped Environment*, o cinema e a televisão ampliaram o seu grau de “realidade”, observa Crompton, através de uma perspectiva que remete às colocações de McLuhan sobre as novas mídias eletrônicas como extensões tecnológicas dos sentidos humanos: “uma vez estendidas, as coisas nunca

⁴⁸ Phenomena for now, op. cit., s/p.

⁴⁹ Crompton, op. cit., p. 83.

⁵⁰ Idem.

mais voltam a ser as mesmas.’⁵¹ Com isto teria que ver a principal diferença entre um primeiro *piped environment*, que o rádio havia criado, e o último *piped environment*, que o transistor possibilitava: “os fones retornaram com o radio transistor de bolso e o culto do astronauta, de modo que o *hi-fi man* pode agora estar sentado, no esquecimento, estendendo a si mesmo em frequência estereofônica completa sem incluir o quarteirão em sua experiência.’⁵²

Neste mesmo sentido, observa Cook com respeito à miniaturização: “é fácil ver a conexão entre o rádio transistor - que se pode levar na mão, ou guardar no bolso - e a pessoa, em contraste com o tratamento dado ao aparelho de rádio quarenta anos atrás quando este era um dos principais objetos domésticos”; a partir daí, o que sugerem os transistores é que “o nosso ambiente real é uma combinação de artefatos e circunstâncias que podem ter *o efeito da presença, sem entretanto necessitá-la.*”⁵³

O problema de fundo tem relação com a idéia do micro-entorno que havia proposto Webb em *Cushicle* e *Suitaloon*. Entretanto, se neste caso o que se investigava era a idéia de uma “casa” mínima identificada com a vestimenta, agora o que preocupa é a noção de ambiente criado apenas por um conjunto de sensações, independentes de qualquer materialidade arquitetônica. A questão vinha suscitando respostas em um contexto artístico próximo a Archigram. Artistas como Mark Boyle e Peter Sedgley, entre outros, vinham produzindo trabalhos usando apenas luz e do movimento, e Archigram mesmo havia realizado experiências com a simulação de condições espaciais a partir de projeções multi-mídia em um evento artístico, o Hornsey Light/Sound Workshop, que teve lugar Museu de Arte Moderna, em Oxford, em novembro de 1967. O evento consistia em reunir uma série de propostas que envolviam experimentos espaciais com o uso da luz e do som, em geral buscando provocar a participação do espectador e a idéia de que este era completamente envolvido pelo ambiente criado.⁵⁴

Sintonias urbanas, segundo Ron Herron

Tuned Suburb (1968) e *Tuning London* (1972) são uma série de colagens feitas por Ron Herron, demonstrando como ambientes existentes poderiam ser revitalizados mediante um conjunto de dispositivos técnicos e arquitetônicos. O recurso à infiltração em situações urbanas consolidadas, bem como o próprio conjunto de elementos utilizados por Herron nestas colagens, tinham muito em comum com a proposta de Archigram para *Instant City*. Porém, a ênfase do projeto agora estava colocada na noção de “sintonia urbana” como estratégia regenerativa, em vez da idéia de uma metrópole ambulante.

A primeira destas colagens, *Tuned Suburb*, foi realizada para acompanhar a

⁵¹ Idem, p. 84.

⁵² Crompton, op. cit., p. 84.

⁵³ Peter Cook, *Experimental Architecture*, New York, Universe Books, 1970, p. 125.

⁵⁴ Ver: David Mellor, *The Sixties Art Scene in London*, Londres, Phaidon, 1993, p. 181 e p. 185.

participação de Archigram na XV Trienal de Milão, em 1968, da mesma forma que o texto *Piped Environment*, de Crompton. A participação de Archigram chamava-se *Milanogram*, e estava concebida como se fosse um número do magazine: uma síntese de trabalhos do grupo, invenções, desenhos e comentários. O artefato mais chamativo era o *Big-bag*, um grande tubo de plástico inflável, com 29 metros de comprimento e quase 3 metros de diâmetro, em cujo interior estavam organizados os trabalhos conforme um circuito em que se incorporavam seqüências programadas de projeções audio-visuais.⁵⁵

O tema desta Trienal era o “grande número”, e os expositores estavam convidados a oferecer novas hipóteses de reformulação ambiental a partir da consideração deste problema. Archigram assumiu o tema desde uma perspectiva francamente otimista, fazendo com que o problema pivotasse em torno à percepção e à participação do indivíduo. Para Archigram, se o grande número queria dizer “repetição, ruído, tédio, racionalização”, também poderia representar “serviço, troca, variedade de consumo, transposição de barreiras”, e era esse paradoxo que parecia ser intrigante e instigante como problema de desenho.

Assim, Archigram tomava o subúrbio como a forma simbólica da repetição, da homogeneização e da ausência de vitalidade urbana, e centrava sua hipótese para responder ao tema do grande número neste contexto, com uma invenção chamada *Popular pack*, ou pacote popular, idéia que era explorada por Herron na colagem *Tuned Suburb*. Como explica Herron, os *Popular Paks* pretendiam ser como “pacotes de arquitetura”, elementos de catálogo que qualquer um pudesse adquirir no comércio local e adicionar ao entorno existente para “sintonizá-lo” segundo suas necessidades e desejos.

Na colagem *Tuned Suburb* esses pacotes são instalados em um fictício subúrbio inglês recriado por Herron, “parte Georgiano, parte Eduardiano, parte moderno”,⁵⁶ sugerindo que alguns acréscimos tecnológicos e elementos arquitetônicos pré-fabricados, leves e facilmente manipuláveis, poderiam qualificar o ambiente suburbano de maneira rápida e econômica. O objetivo do pacote popular não seria portanto interferir diretamente na estrutura urbana, porém mostrar como lugares existentes poderiam ser relativamente transformados a partir de um número limitado de elementos externos. A idéia da sintonia implica esse tipo de intervenção pontual e superficial, uma discreta “mudança de canal” que não implica nenhuma reestruturação profunda, apenas introduz novos elementos que permitem outra leitura e outras utilizações, cuja principal vantagem é que poderiam ser provocadas e controladas pela motivação individual.

Herron dá seguimento ao tema da paisagem urbana “sintonizada” mediante uma injeção de parafernalias tecnológicas,⁵⁷ elementos de catálogo e pré-fabricados leves

⁵⁵ *Milanogram*, texto publicado (com antecipação à data de abertura da Trienal) no Magazine *Archigram* n. 8, abril de 1968.

⁵⁶ Ron Herron, *Popular Pack/Tuned Suburbs*, em Reyner Banham (ed.), *The Visions of Ron Herron*, Londres, Academy Editions, 1994, p. 47.

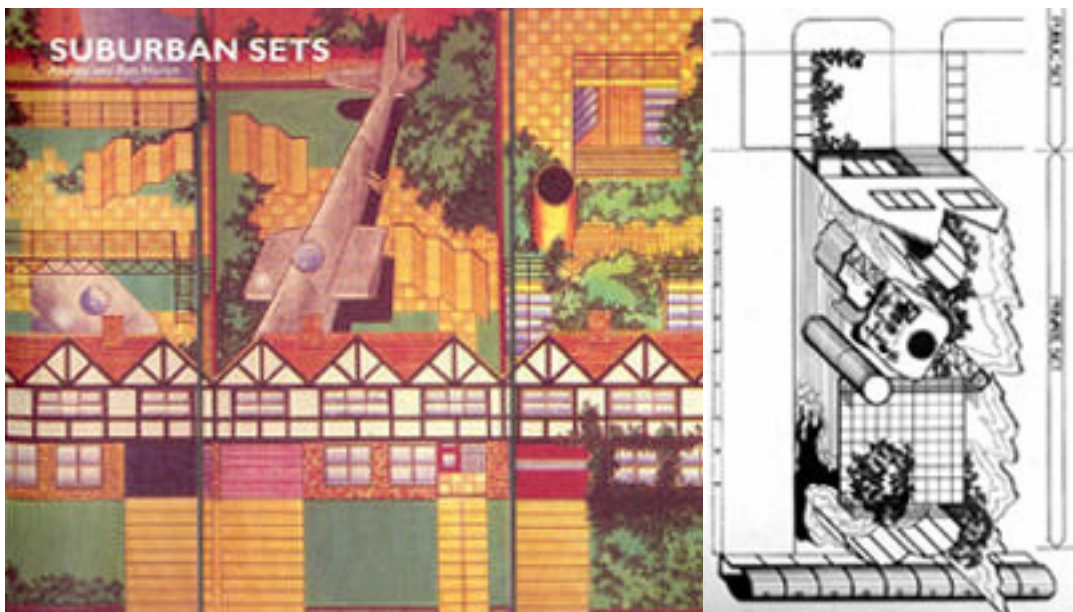
⁵⁷ Sempre elementos que estão distribuindo sons e imagens: do telefone aos robôs urbanos, como *Environ-pole*, ou “polo ambiental” que Herron desenha em 1969 para *Instant City*.



4. Ron Herron, Tuned Suburbs, 1968.



5. Ron Herron, Tuning London, 1972.



6. Ron Herron, Suburban Sets, 1973.

em *Tuning London* (1972), também desenvolvido através de uma série de colagens. Para Herron, a colagem é o meio legítimo para desenvolver estes temas, já que pressupõe a interação entre coisas que já existem: um lugar previamente existente, elementos de catálogo, imagens de segunda mão, que se supõe que podem ser manipuladas para suscitar uma leitura distinta, ou pelo menos mais ampla.

A partir das colagens de Herron, a noção de metamorfose se encaixa com a intuição de uma paisagem urbana crescentemente submetida ao fluxo de imagens simultâneas, da cidade que se dissolve em múltiplas imagens, diversos centros de interesse e distintos pontos de vista. A fragmentação dos componentes arquitetônicos em meio a este contexto indica uma situação francamente híbrida entre arquitetura e novas mídias.

Da cidade do trabalho à cidade da tela: paisagens *pop* e metamorfoses urbanas

“As paradas nos boulevares de Haussmann deram lugar aos experimentos dos irmãos Lumière com a fotografia em movimento acelerado; as explanadas de Les Invalides deram lugar a invalidação do plano urbano. A tela abruptamente converteu-se em praça, encruzilhada para todos os meios de massa.” Paul Virilio, 1991⁵⁸

Estas afirmações de Paul Virilio, cujas reflexões sobre tempo e movimento dizem respeito às implicações das tecnologias da telecomunicação e da informação sobre a constituição do espaço público, introduzem com precisão o contexto de sociedade pós-industrial que Archigram pretendia afrontar, de suas cidades instantâneas que baixavam de um zeppelin em movimento aos *tuning suburbs* de Ron Herron. Naturalmente que Archigram nunca compartilharia a mesma perspectiva crítica perante esta transformação que informa o pensamento de Virilio; ao contrário, onde este é pessimista, Archigram ainda se obstinava em acreditar na possibilidade de algum agenciamento positivo, não coercitivo, da tecnologia. Embora todos tivessem um passado comum nos dias de Folkestone, a posição de Virilio tem sua raiz na crítica da sociedade do espetáculo de Debord, com a qual Archigram não estava identificado.⁵⁹

Melhor dizendo, Archigram estava completamente ciente do espetáculo, e achava que o arquiteto, assim como o artista, poderia tomar parte no mesmo; não poderia escrever o novo roteiro, mas talvez pudessem fazer algo mais que decorar cenários. Archigram desenhou a cidade do ócio, apostou em estratégias regenerativas a partir da tecnologia e da produção de eventos transitórios e mediáticos, não fez nenhuma restrição ao uso da simulação, foi simpático ao espetáculo e a um parasitismo irônico da natureza e da cidade. As paisagens *pop* de Archigram colocam em discussão o quesito “autenticidade”

⁵⁸ Paul Virilio, *The Overexposed City*, em *Lost Dimension*, New York, Semiotext(e), 1991, pp. 927; utilizada a versão reproduzida em Neil Leach (ed.), *Rethinking Architecture*, Londres, Routledge, 1997, pp. 381-390.

⁵⁹ Guy Debord, *La Société du spectacle*, Paris, Éditions Buchet-Chastel, 1967.

em uma cultura invadida pela imagem. Talvez *Suburban Sets* de Ron Herron seja o projeto que demonstre mais claramente o problema de que é “autêntico” neste contexto, na dicotomia entre uma convencional e conservadora fachada suburbana, baluarte dos valores suburbanos, e os fundos de terreno que essa fachada esconde: jardins secretos onde cada habitante constrói e vive seu próprio mito.⁶⁰

Mas estas propostas reconhecem claramente a alteração na dinâmica do espaço público, e de certa forma antecipam toda uma discussão contemporânea, na qual Virilio tem sem dúvida um papel importante, sobre as formas de produção do espaço urbano. Em 1999, na ocasião da abertura da exposição retrospectiva *Archigram 1961-1974* em Milão, dois críticos de arquitetura convidados dirigiram suas colocações para a relação entre o que desenhou Archigram nos anos sessenta e a atual crítica da cidade como “parque temático”, iniciada como um debate em torno à cidade americana na década de oitenta.⁶¹ Para Pierluigi Nicolin, um dos aspectos mais atrativos da produção de Archigram era justamente haver colocado com antecipação a questão da cidade como parque temático. O crítico americano William Menking julgava a experiência de Archigram significativa para a cidade americana como contraponto à conversão real de New York, por exemplo, em um “conjunto parques temáticos para adultos”, já que as paisagens *pop* de Archigram antes sugeriam a infiltração de novos elementos que a reconstrução da cidade em um pastiche de si mesma.⁶² Como colocava Menking em um artigo anterior:

“Poderíamos reconsiderar as colagens de Archigram de uma plataforma de petróleo em Trafalgar Square, os *Tuned Suburbs* de 1968 ou os programas *Instant City* de 1970. Estes *Urban Action Tune-ups* oferecem a possibilidade de preservar o espaço e o tecido histórico da cidade enquanto ‘eventos, dispositivos e programas’ infiltrados nestes espaços. A cidade, como lembra Peter Cook, ‘vive igualmente no seu passado, no presente em que estamos e no seu futuro.’ Mas os americanos, tristemente, parecem desiludidos do presente parecem haver perdido

⁶⁰ Ron Herron, *Suburban Sets*, 1971-74, Magazine *Archigram* 9 ½, setembro de 1974. Segundo Herron: “A noção dos *Suburban Sets* veio de uma conversa com meu filho Andrew, que estava então na escola e escrevendo um trabalho sobre a arquitetura do subúrbio. Nós inventamos um subúrbio baseado em Woodford, onde vivíamos. A arquitetura era um cenário de papel refletindo a fachada pública que as pessoas escolhiam apresentar aos demais. As janelas das fachadas serviam como sets: o desenho e a decoração se transformaria de acordo com o que cada ocupante quisesse que o mundo lá fora acreditasse sobre seu estilo de vida. O mais importante, atrás dos sets havia um mundo privado, um lugar onde as pessoas podiam criar seus próprios ambientes.” Ron Herron, *The Sets Projects*, em Reyner Banham (ed.), *The Visions of Ron Herron*, Londres, Academy Editions, 1994, p. 87.

⁶¹ Ver: Michael Sorkin (ed.), *Variations on a Theme Park. The New American City and the End of Public Space*, New York, Hill and Wang, 1992; John Hannigan, *Fantasy City: pleasure and profit in the postmodern metropolis*, Londres, New York, Routledge, 1998.

⁶² Abertura da Exposição Archigram 1961-1974, Milão. Debates com a participação de Stefano Boeri, Andrea Branzi, Pierluigi Nicolin, William Menking, Gianni Pettena, Luigi Prestienza-Puglisi e Hans Ulrich Obrist. Trienal de Milão, 30 e 31 de março de 1999.

qualquer esperança no futuro. Como a nova ‘Main Street’ de Disney, 42nd Street está sendo desenhada por Robert Stern como um pastiche Beaux Arts de signos históricos, que a historiadora urbana Christine Boyer chama a ‘imagem representada da cidade’.⁶³

Porém, antes de localizar com tanta nitidez Archigram com respeito a um debate atual, e a umas circunstâncias históricas claramente distintas, parece necessário precisar que tipo de crítica tentou produzir Archigram com relação a seu próprio contexto, urbanístico e arquitetônico. A sugestão de uma arquitetura, e por conseguinte um ambiente urbano, em permanente metamorfose foi uma das idéias mais persistentes para Archigram ao longo da existência do grupo.

Presente no conceito da megaestrutura, esta idéia retorna na fase final de Archigram, tanto nas “sintonias” de Herron, tanto quanto em *Instant City*. Ou mesmo em investigações sobre a fachada urbana, como Adhox e ‘Metamorfose de uma cidade inglesa’ que Cook realiza em 1970, como estudo da transformação progressiva de uma linha de fachada urbana através da integração de um conjunto de componentes externos, formalmente distintos da cena original, e que vão sendo contextualizados e integrados, modificando e sendo modificados pela lógica urbana existente.⁶⁴ Neste caso, não se trata de produzir uma nova cidade sob os parâmetros de uma arquitetura móvel, descartável ou em permanente transformação. Os temas fundamentais passam a ser as possibilidades de convivência, infiltração e interação, com a integração progressiva de novos componentes à realidade existente, e as possibilidades de transformação da mesma.

Trata-se de observar, inclusive, que os elementos que provocam e incitam as metamorfoses urbanas não são, necessariamente, apenas componentes arquitetônicos, mas uma situação em que as mídias tendem a interagir, e mesmo competir, com o papel dos edifícios na constituição das paisagens urbanas. “Somos vítimas de um mundo em que a comunicação está se tornando tão poderosa como o entorno tátil ou representativo”, afirmava Cook, e acrescentava com o otimismo característico de Archigram: “ainda assim se pode ver isso positivamente, incluindo as comunicações como constituintes essenciais do ambiente.”⁶⁵

Por um lado, estas idéias derivam de *Instant City*, e sua insistência no evento por cima da estruturas construídas. Mas também recuperam temas centrais que Archigram havia manejado desde a exposição *Living City*, o primeiro trabalho organizado pelo grupo completo. O que principalmente emergia da exposição era a “uma espécie de

⁶³ William Menking, Archigram: Welcome to New York, *Part, n.3*, Art History Program of the Graduate Center of the City of New York, 23 de outubro de 1998. Artigo escrito na ocasião da visita da exposição *Archigram, 1961-74* a New York; reproduzido em Dennis Crompton (ed.), *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, p. 163.

⁶⁴ Peter Cook, The Metamorphosis of an English town, Magazine *Archigram* n. 9, 1970; Adhox (1970), publicado por primeira vez em Archigram 1970-71, *Architectural Design*, agosto de 1971, pp. 492-493.

⁶⁵ Peter Cook, *Experimental Architecture*, op. cit., pp. 124-25.

especulação visual, uma mistura entre sonho e catálogo...”, tal como relembra Cook.⁶⁶ Não se tratava de fazer uma proposta concreta para a cidade, como uma solução, mas de destacar um padrão de relações, e a partir deste padrão criticar as bases do planejamento tradicional.

Assim, a questão que teve mais continuidade na trajetória de Archigram, que precedeu e superou a fase das megaestruturas, não foi propor um novo modelo de cidade, mas fazer, através desta “especulação visual”, uma crítica a seu próprio contexto. Estes temas aproximaram Archigram de outras abordagens de finais dos sessenta, com as quais chegaram a compartilhar um referencial teórico comum, ainda que não necessariamente o mesmo interesse no tema da tecnologia. É o caso da posição de Venturi e Scott-Brown, e do ‘ad hocismo’ de Charles Jencks. A simpatia de Archigram por um certo ar de desordem urbano, faz lembrar o “todo difícil” de Venturi, e sua idéia de que “main-street is almost all right”.⁶⁷ Já a proposta de Jencks partia da defesa da complexidade de Venturi, e defendia um “ambiente articulado” em oposição às teorias de desenho puristas e exclusivistas, aceitando “qualquer um como arquiteto e todas as formas de comunicação, sejam baseadas na natureza ou na cultura”, a fim de providenciar um “ambiente urbano tão rico e variado quanto a vida urbana.”⁶⁸

Archigram vinha apostando por estratégias deste tipo; essa seria a intenção por trás da noção de “urbanismo como matriz fluida de coisas” que propunha Chalk no artigo que escreve em 1968, ‘Things that do their own thing’, em que sugere que novas disciplinas e direções poderiam provocar as idéias estáticas e convencionais do pensamento urbano.

“Para alguns de nós, é claro, isto em parte já aconteceu; estamos encantados de tomar nossos truques e idéias de todo o tipo de material externo ao espectro normal da arquitetura; das tiras cômicas às revistas de moda, dos signos de neon aos filmes, e colecioná-los sob um guarda-chuva conceitual que chamamos, por conveniência, *environment*. É tudo um saco único, então vamos esquecer a ética. *Master planning* é obsoleto, um sistema de auto-pistas tão limitante quanto um gheto, e mais restritivo que uma rota aérea. Os velhos fixos e estáticos elementos que construíram nossas cidades estão tornando-se progressivamente irrelevantes. Um novo pensamento e uma nova compreensão começam a emergir, transformando rapidamente as regras do jogo existentes. Existe lugar agora para reinterpretação do que é importante, o que realmente importa no ambiente

⁶⁶ Peter Cook, *Genaue Erinnerungen / Accurate Reminiscences*, em Toni Stooss e Eleonora Louis (eds.), *Archigram, Symposium zur Ausstellung*, Viena, Schriftenreihe der Kunsthalle Wien, Ritter Verlag, 1997, p. 23.

⁶⁷ Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture*, New York, The Museum of Modern Art, 1966. Não é casual que Denise Scott-Brown, ex-aluna de Peter Smithson, tivesse um passado ligado ao Independent Group.

⁶⁸ Charles Jencks e Nathan Silver, *Adhocism. The Case for Improvisation*, Londres, Secker & Warburg, 1972. Jencks menciona Adhoc de Peter Cook como exemplos da categoria que propõe como ‘ad hocismo’; ver p. 79.

complexo que nos circunda.”⁶⁹

Como conclui Chalk, em uma sociedade transitória o “sistema de cartão de crédito pode ser mais significativo que o arranha-céu de uma sede bancária”: “Urbanismo, se quer dizer alguma coisa, é essa matriz fluida de coisas que fazem suas próprias coisas. Nas palavras de William Burroughs, *we must keep our bags packed and ready to move all the time.*”⁷⁰

Archigram usou o ideal do entorno transitório para criticar a rigidez do planejamento funcionalista. O alvo de ataque eram as técnicas de planejamento urbano e seus fundamentos disciplinares básicos, que pareciam incapazes para colocar amplamente o problema da cidade, além do âmbito da ordenação urbana e da solução higiênica. A confiança básica da Carta de Atenas em que a cidade podia ser explicada a partir de um modelo intelectual baseado na disjunção do todo em quatro partes estanques - o sistema de movimento, a casa, o trabalho, o parque - é que parecia incompatível com a realidade, com a evidência de uma experiência urbana percebida como uma encruzilhada de fluxos de distinta natureza, e como o território da contínua transformação. Não é apenas que esse modelo talvez não servisse para projetar a cidade, é que seguramente já não bastava para explicá-la.

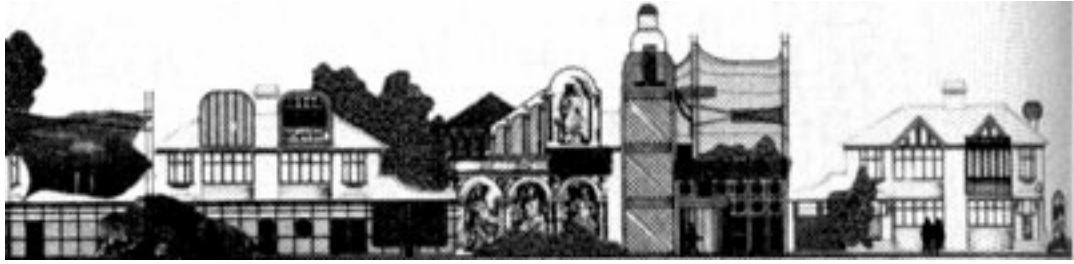
Porém, à diferença do que ocorre com a crítica atual da cidade como parque temático, Archigram não chamou a atenção para o problema contemporâneo da exclusão e das novas fronteiras urbanas, que como recorda Virilio, passam pelo interior das cidades.⁷¹ Tampouco existia impulso nesta crítica para a construção de uma nova teoria do espaço urbano. Mas Archigram se deu conta de uma realidade emergente, em que as novas tecnologias, sobretudo da informação e da comunicação, forçariam a repensar qualquer teoria do espaço urbano também no plano de uma teoria da mídia. E ao apostar por um modelo inclusivo, em que essas realidades aparecem justapostas, e sobretudo pela inteligência com que a ironia comparece nestes esquemas, também incentivou a pensar criticamente sobre estes temas.



⁶⁹ Warren Chalk, Things that do their own thing, *Architectural Design*, julho, 1969, p. 376.

⁷⁰ Chalk, op. cit., p. 376.

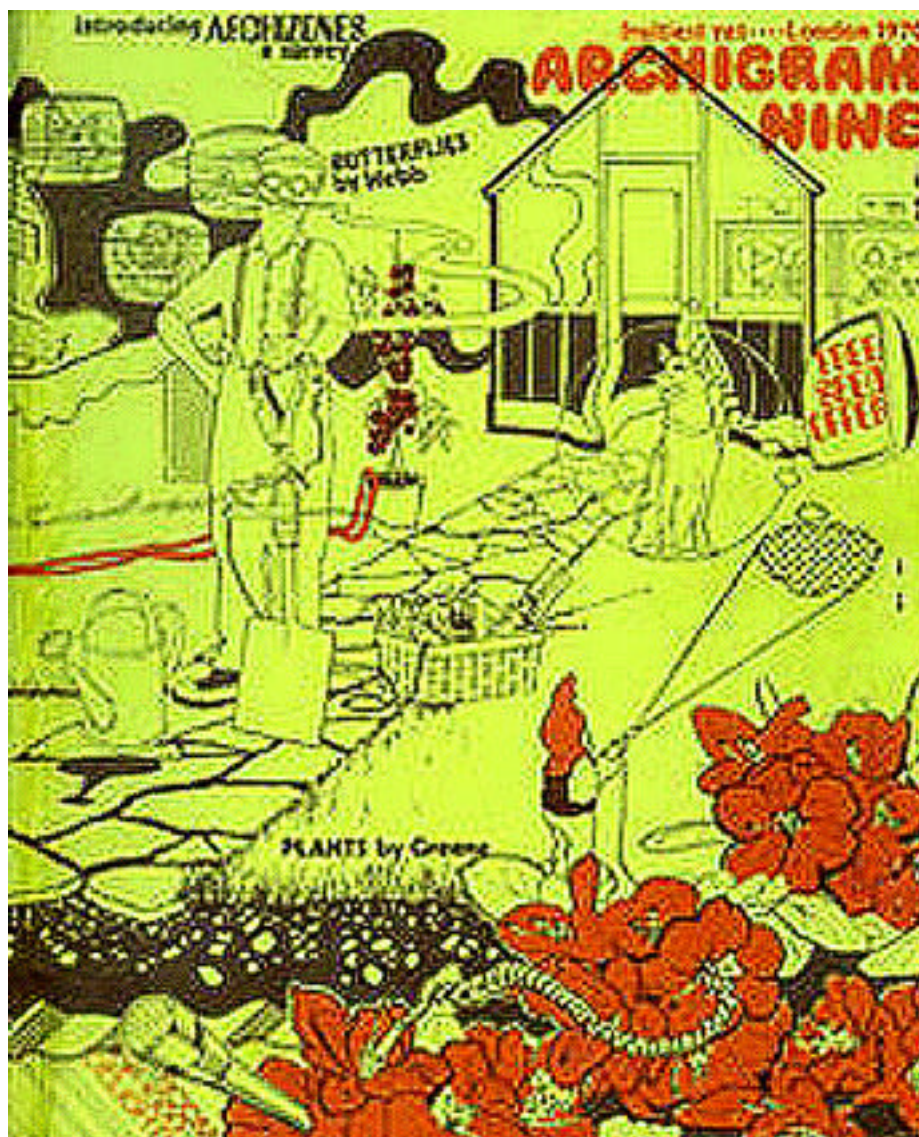
⁷¹ Virilio, op. cit., p. 381.



7. Peter Cook, Adhox, 1970, parte da seqüência.



8. Peter Cook, *Metamorfose de uma cidade inglesa*, 1970. Parte inicial da seqüência publicada em *Archigram 9*.



1. Magazine *Archigram* 9, capa (20 x 25 cm), desenho de Tony Rickaby, 1970.



2. David Greene, colagem, 1972.

3.2. A FLORESTA CIBERNÉTICA

3.2.1. A floresta cibernética e o aborígene eletrônico

“Se Archigram estava errado, então a arquitetura não pode escapar a sua missão histórica de resistir ao tempo e transformar-se, literalmente, em um investimento. Ela não pode transformar-se em chuva; o nômade está destinado a ser um renegado, um vagabundo; a metamorfose da forma é indesejável, a parede de pedra não pode transformar-se em parede de luz e o edifício não pode ser visto como uma presença fugaz.”David Greene, 1999⁷²

“De momento, temos de esperar, até que os mausoléus de aço e concreto de nossas cidades, vilas, aldeias, etc., desmoronem e os subúrbios cresçam e floresçam. Eles por sua vez perecerão, e o mundo talvez seja outra vez um jardim. E este talvez seja o sonho, e todos deveríamos estar ocupados em preparar-nos para as *redes invisíveis que ali estarão no ar*” - escrevia David Greene em 1969.⁷³ Logo, acompanhando o nono magazine lançado em 1970, Archigram oferece um pacote de sementes florais preso às páginas centrais, e um editorial que destaca os problemas ecológicos como uma discussão em curso. Do ponto de vista de Archigram, essa discussão poderia servir para questionar “distinções restritivas entre equipamento, facilidade, abrigo e mecanismos-sensíveis”, através de uma “ampla consideração por sobrevivência e sustento”.⁷⁴

Sem dúvida, esta perspectiva marca uma distância com respeito às metáforas produtivistas que Archigram havia divisado a princípio da década, e sua ênfase na cadeia sem fim da produção e do consumo. O sonho de um jardim tecnológico, ou *floresta cibernética*, como dizia Greene em seu poema ‘All watched over by machines of loving grace’,⁷⁵ pode ser entendido como uma contestação à *lógica da grua*, que “construía e reconstruía continuamente a *Plug-in City*”.⁷⁶ Em parte, porque a primeira interpretação que Archigram havia dado à questão do consumo na sociedade da afluência, sintetizada no conceito de *expendability*, supunha total ignorância quanto às inevitáveis implicações ecológicas de uma economia do descarte, e este é um tema que se tornaria indiscutivelmente mais presente com o transcurso da década.

Por outro lado, como reforça o editorial de *Archigram* 9, se a questão de fundo era discutir a implicação entre tecnologia e arquitetura, a própria transformação da primeira pressionava por uma nova definição para a segunda: em seu tempo, “a engrenagem futurista de *Plug-in City* era necessária para postular que a arquitetura não precisava

⁷² David Greene, A Prologue. Concerning Archigram, em Dennis Crompton, (ed.), *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, p. 2.

⁷³ David Greene, Children’s primer, *Architectural Design*, maio de 1969, p. 275.

⁷⁴ Editorial, Magazine *Archigram* n. 9, 1970.

⁷⁵ Ver segunda parte da tese, p. 195.

⁷⁶ Ver primeira parte da tese, p. 126.

ser permanente”; porém, a continuação, isso tende a simples colocação de que talvez “a arquitetura não precise existir.”⁷⁷

Ao final da década, uma dos temas que Archigram viria a explorar em seu próprio trabalho seria a situação híbrida entre natureza e máquina, que estaria por trás do que Barry Curtis identificou como uma vontade de síntese entre “*primitivismo e sofisticação tecnológica*”.⁷⁸ O sonho do aborígine na floresta cibernética de Greene está ligado a esta passagem de um posicionamento perante à máquina como entidade concreta, ao posicionamento perante à *tecnologia*, como concepção muito mais abstrata, relacionando múltiplos sistemas difusamente integrados à experiência humana. Se a máquina podia ser claramente identificada como um domínio do artificial e fabricado, em oposição à natureza, a floresta cibernética e sua dependência de sistemas tecnológicos invisíveis evoca uma promiscuidade entre o fabricado e o natural, entre o artificial e o orgânico, em uma relação ampla e imprecisa, cujos limites são difíceis, ou impossíveis, de realizar.

Primitivismo

Embora adquirindo maior força ao fim da década de sessenta, com as conseqüências nefastas da escalada final da guerra no Vietnam, os protestos contra a orgia de destruição no leste asiático e a difusão da cultura *hippie*, é evidente que o *retorno ao primitivo* de modo algum é uma idéia nova. Como explica Gitlin, uma parte da “pastoral revolucionária” dos anos sessenta, que assimila traços da cultura *beat* e se integra com os movimentos pacifistas e ambientalistas, tem seus antecedentes no romance da modernidade com o “bom selvagem”, o que faz retroceder a Rousseau e à Ilustração.⁷⁹ No campo da arquitetura, ecos deste romance se fizeram ouvir nas primeiras gerações modernas, no interesse que mantiveram Le Corbusier, Taut ou Sert pelas culturas primitivas, e seguiram presentes no modernismo de pós-guerra, em figuras como Aldo van Eyck ou Bernard Rudofski.

No que concerne ao interesse pelo primitivo, Sarah Goldhagen e Réjean Legault fazem uma distinção entre a aproximação basicamente formal das primeiras vanguardas artísticas e arquitetônicas modernas, e o enfoque de pós-guerra, influenciado pelo peso crescente dos discursos intelectuais antropológicos e etnográficos.⁸⁰ Textos como *Native Genius in Anonymous Architecture*, publicado por Sibyl Moholi-Nagy em 1957, e o estudo de Aldo van Eyck sobre a arquitetura Dogon de 1961, assim como a exposição *Architecture without Architects* organizada por Rudofsky em 1964, revelavam um

⁷⁷ Editorial, *Archigram* 9, op. cit., s/p.

⁷⁸ Barry Curtis, *Archigram: A Necessary Irritant*, em Crompton (ed.), op. cit., p. 71.

⁷⁹ Todd Gitlin, *The Sixties. Years of Hope, Days of Rage*, New York, Bantam Books, 1993; ver especialmente o capítulo ‘The Revolutionary Pastoral’, pp. 162-166.

⁸⁰ Sarah Williams Goldhagen e Réjean Legault, *Critical Themes of Postwar Modernism*, em Goldhagen e Legault, (eds.), *Anxious Modernisms. Experimentation in Postwar Architectural Culture*, Montréal, Canadian Centre for Architecture, Cambridge, MIT Press, 2000, pp. 19-20.

interesse antropológico, e não apenas formal, por culturas primitivas e arquiteturas anônimas, e estavam implicados principalmente na interpretação dos significados culturais integrados às formas de organização social primitivas. De um modo geral, essa linha de interesse está mais claramente relacionada à recuperação de um território vernáculo, à busca de uma essência autêntica do habitar destruída pela sociedade de consumo, e à reconsideração das noções de regionalismo e lugar. Se estes aspectos naturalmente pouco tem que ver com os interesses de Archigram, como situar a floresta cibernética e o aborígene eletrônico com relação à tradição do primitivo na arquitetura?

Não obstante, existe um campo de contato entre Archigram e esta tradição, que se relaciona à questão do nomadismo como estratégia de comportamento e ocupação do território, e à figura de Rudofsky. Em *Architecture without Architects*, Rudofsky enfatizava as estruturas nômades - tendas, vilas flutuantes, habitações móveis -, e sua estreita relação com os padrões de mobilidade das culturas primitivas, procurando extrair daí consistência para uma crítica ao estado da arquitetura e urbanismo no período de pós-guerra, em que *mobilidade* é uma noção proposta como dotada de um potencial libertador. Como coloca Felicity Scott em seu texto sobre Rudofsky e a “arquitetura sem arquitetos”, existe um “sujeito primitivo” no centro deste projeto - o nômade - que emerge como noção teórica reconhecível para um conjunto de iniciativas arquitetônicas contemporâneas, que implicam inclusive diferentes graus de comprometimento tecnológico:

“Nem sem teto (como o sujeito desgarrado) nem integrado às estruturas administrativas, o nômade representou uma estratégia alternativa de ocupação territorial. Centrais para as concepções do nômade eram as tecnologias do nomadismo, tecnologias ambientais e de ocupação que permitiam ao nômade habitar. No princípio dos sessenta, projetos arquitetônicos empregando tendas, trailers, estruturas pneumáticas e outras estruturas leves, transportáveis e transformáveis, estavam disseminadas pelas páginas das revistas de arquitetura. Das bizarras estruturas pneumáticas e tensoras de Frei Otto a meados dos cinquenta ao acampamento para ciganos de Constant Nieuwenhuys, ao Programa para o Urbanismo Móvel de Friedman, a *Walking City* de Ron Herron, ao *Cushicle* de Michael Webb, ao *Nomad* de Peter Cook, e mesmo até as visões futurísticas pós-urbanas de Superstudio, datando do final da década, os arquitetos estavam tentando reformular as estratégias territoriais disciplinares.”⁸¹

E faltaria agregar a esta lista o *Living-pod* de Greene. Conforme a interpretação que se desenvolveu na segunda parte desta tese, o *pod* expressava a ambivalência entre progresso e nostalgia que caracterizaram o ressurgimento de mitos e relatos sobre o nomadismo na cultura da modernidade, ou a tensão entre a mobilidade como parte de uma tradição modernista, e como crítica latente ao modo de vida que a cultura tecnocrática promoveu. Assim como o *homo ludens*, o nômade foi para Archigram esse tipo de personagem que permitiu articular pontes com aquelas vertentes de pensamento

⁸¹ Felicity Scott, Bernard Rudofsky: Allegories of Nomadism and Dwelling, em Goldhagen e Légault, op. cit., p. 218.

que contestaram a racionalidade tecnocrática em sua ameaça à auto-determinação.

Rokplug e logplug

Entretanto, existe uma diferença básica entre o primitivo-tecnológico de Archigram e o primitivo-antropológico de Rudofsky, no que concerne ao quesito *autenticidade*. Na perspectiva de Rudofsky, e sua conseqüente recuperação das formas vernaculares, está contido um impulso de retornar a essências estáveis, a partir de uma inocência implícita nas arquiteturas artesanais e nas culturas intocadas pela modernidade e pelas tecnologias da máquina. Na perspectiva de Archigram, essa classe de busca de autenticidade transcendente encarnada nas formas autóctones e no lugar é já uma impossibilidade; foi convertida em anacronismo por uma condição cultural vigente, cujos traços principais são identificados com a inquietude e a transitoriedade.⁸²

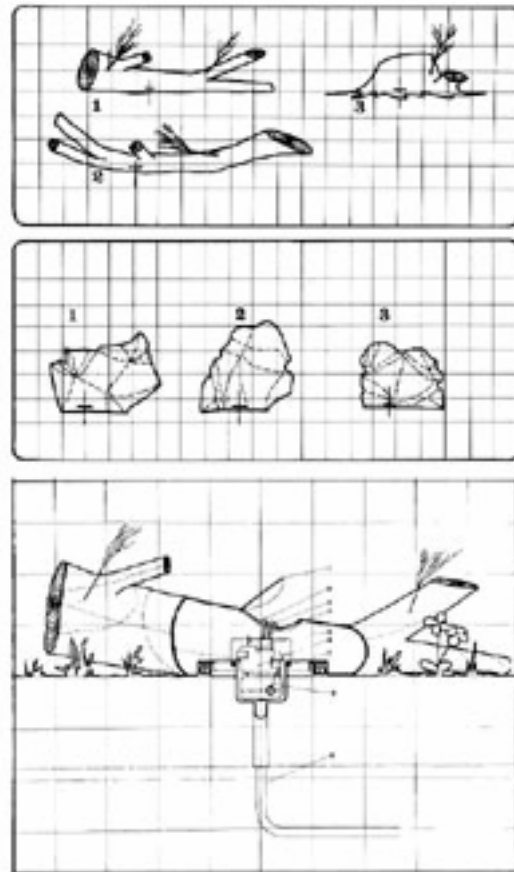
No caso de Archigram, existe sempre uma dimensão irônica para tal inocência primitiva. Propostos por David Greene, *Rokplug* e *Logplug* consistem em uma rocha e um tronco de aparência prosaica, dotados inclusive de líquens e pequenas flores, mas que escondem pontos de acesso a uma rede de serviços básicos para permitir um mínimo ideal de habitabilidade a quaisquer estruturas móveis, autônomas ou semi-autônomas, que a eles se conectem.

Os ingênuos *rocks* e *logs* são uma espécie de *kit(sch)* ecológico, como *kit* de equipamentos estrategicamente distribuído e camuflado em meio à natureza real, da qual são na verdade uma cópia profana. Oferecem, oportunamente, luz, água, telefone, rádio, o correto tratamento do lixo, e inclusive, sistema de operação mediante cartão de crédito. Sua próxima disponibilidade seria anunciada desde as estradas e *freeways*, ao lado dos anúncios de Shell e Texaco; mas como são muito discretos, e difíceis de discernir dos “produtos da natureza”, também poderiam ser localizados mediante sinais eletrônicos.

Assim, o principal ponto de contato, a partir do interesse pela mobilidade e pelas tradições do nomadismo, não é a recuperação formal do primitivo, como encarnação de valores essenciais, ou de um modo de habitar e uma arquitetura que surgem de uma relação orgânica com a natureza e o lugar; o tipo de abordagem em que pensa Archigram representa passar de uma *relação orgânica com a natureza*, que pode fundamentar formas de habitar integradas ao lugar, a uma *relação de simbiose cibernética com a natureza*, que antes torna irrelevante o aspecto destas novas formas de habitar. Neste caso, Greene deixa de lado o desenho da engrenagem móvel, deslocando a ênfase do tipo de *hardware* que pode ser carregado, para o tipo de infraestrutura, ou *software*, que viabiliza a mobilidade; ou seja, passa do desenho do artefato à previsão de um tipo de relação com o território, indeterminada e transitória: “quando nenhum *hardware* está conectado, a vila deixa de existir.”⁸³

⁸² Ver a observação de Greene de que os projetos de Archigram foram uma tentativa de levar em conta esta nova agenda, em que “nomadismo é a força social dominante”, e “a inquietude a condição cultural corrente”; em Crompton (ed.), op. cit., p. 2.

⁸³ Greene, op. cit., p. 275.



3. David Greene, Rokplug e Logplug, 1968.



4. David Greene, L.A.W.U.N. Project n. 1, 1969.

Do livro de notas do jardineiro

Estas especulações seguem em *Gardener's Notebook*, que Greene apresenta em um par de artigos publicados entre 1969-70, em *Architectural Design* e no magazine *Archigram* número 9, em versões ligeiramente distintas.⁸⁴ Do caderno de notas do jardineiro: “poderia o mundo inteiro ser uma esfera-toda-verde-relva?”⁸⁵ *Lawun*, um trocadilho com a palavra inglesa *lawn* - gramado, relva - é uma exploração desta possibilidade: “*get LAWUN onto your lawn*”. *Lawun* é um anagrama para indicar um sistema universal de disponibilidade de serviços de infra-estrutura, independente das estruturas físicas e arquitetônicas, que permitiria engendrar uma paisagem natural, porém tecnicamente equipada: “Locally - Available - Unseen - Networks.”⁸⁶

Greene refere-se a uma determinada área selecionada em Inglaterra, uma zona natural caracterizada por um tipo específico de vegetação arbustiva, de reconhecida beleza e pouca utilização, onde poderia ser implementado *Lawun*, e o que chama “*experimental bottery*”,⁸⁷ uma espécie de “larvário” de aplicações robóticas à disposição apenas de visitantes pedestres. *Bots* não seriam tanto peças de *hardware* especializado, no sentido em que são os eletrodomésticos, que servem a uma única função; *bots* seriam dispositivos genéricos desenvolvidos a partir de módulos intercambiáveis, que poderiam servir a diversas necessidades: “não traga nada com você, sintonize quando chegar”, propõe a explicação do projeto em *Archigram* 9.⁸⁸

“Uma *bottery* é uma paisagem servida por robôs (*robot-serviced landscape*)”- explica Greene; e este é um projeto sobre o “desenvolvimento dos sistemas robóticos” e sobre a natureza e operação da relação *bot*-homem.” Logo Greene comenta sucintamente alguns exemplos desta aplicação: *firebot*, *mowbot*, *keymatic*. Todos estes artilúgios partem da cultura do eletrodoméstico, e ao mesmo tempo a ironizam; tomam suas formas e modos de persuasão (Greene escreve “*purchasable*” ao lado de cada um deles, e os descreve como em uma propaganda), e ao mesmo tempo clamam por algo “anônimo, invisível, que não seja uma peça permanente”, que não tenha uma função univocamente pré-determinada, e que não condicione um comportamento ou uso singular.⁸⁹

Em princípio, o “caderno do jardineiro” e as invenções a ele correlacionadas tem que

⁸⁴ David Greene, *Gardener's Notebook*, *Architectural Design*, setembro de 1969, p. 506; *Gardener's Notebook*, L.A.W.U.N Project Number One, *Experimental Bottery*, *Archigram* 9, sem número de página; *Lawun projet two*, *Architectural Design*, setembro de 1970, pp. 200-20. Ver também *Gardener's Notebook* em *Archigram*, Londres, Studio Vista, 1972, pp. 110-115, em que estes textos aparecem reunidos, com alguma ampliação.

⁸⁵ Greene, *Gardener's Notebook*, *Architectural Design*, op. cit., p. 506.

⁸⁶ *Idem*.

⁸⁷ Trocadilho com ‘bot’ - larva, especialmente de parasitas de animais -, e ‘battery’ - que pode significar um grupo de máquinas.

⁸⁸ David Greene, *Gardener's Notebook*, em magazine *Archigram* n. 9, op. cit., s/p.

⁸⁹ Greene, op. cit., s/p.

ver com uma crítica à especialização, e à idéia funcionalista de atribuição de funções e programas específicos a espaços e equipamentos. A noção de que as novas tecnologias cibernéticas poderiam transformar os padrões permanentes de ocupação espacial é utilizada para implicitamente questionar a pretensão funcionalista de “um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar”, e declarar que “a especialização está morta”.⁹⁰ A base desta crítica está no reconhecimento de demandas individuais por mais flexibilidade e versatilidade, e em continuidade com a idéia inicial de Archigram de reverter a homogeneidade da máquina em heterogeneidade.⁹¹ O verso que Greene inclui no caderno do jardineiro - “I have a desire for/ the built environment / to allow me to do / my own thing”⁹² - tem uma ligação natural com toda trajetória de Archigram, do consumidor-produtor ao nômade, e ao aborígine na floresta cibernética.

A outra implicação iria mais além, e tem que ver com o reconhecimento de que a maneira pela qual vamos utilizando estas novas tecnologias disponíveis interage com as formas humanas de habitar, e de que suas conseqüências apontam para uma relação progressivamente efêmera com relação às noções de tempo e lugar. Como coloca Greene em um roteiro para um filme de curta-metragem relacionado a estes temas, se trata de uma questão de “reestruturação do comportamento em termos de *software* relacionado ao tempo, mais de que *hardware* relacionado ao espaço. Processo, antes de objeto.”⁹³

Arquitetura da ausência

Os conteúdos do caderno do jardineiro são, segundo Greene, “(a arquitetura do) Tempo, planeta, terra, algum *hardware* existente, algum *hardware* novo, e a idéia do invisível”. O tema básico gira em torno à imagem de uma “máquina transitória na paisagem”, como parte de uma investigação conceitual que busca relacionar *natureza e máquina* em um *tempo* da tecnologia cibernética. A partir de algumas figuras que representam situações efêmeras de utilização do ambiente natural - um indivíduo pescando à beira de um rio com seu aparelho portátil de televisão, pessoas fazendo um piquenique em um parque, etc. -, Greene desenvolve a idéia do “entorno não especializado e transitório”. Viabilizadas ou favorecidas por algum tipo de disponibilidade tecnológica, e não por estruturas arquitetônicas e permanentes em sentido tradicional, estas situações remetem a idéia de uma “cidade invisível”, existente apenas enquanto dura a ação de seus ocupantes. “Assim tudo é invisível de alguma maneira. O lugar temporário, retido talvez apenas na memória. Uma arquitetura que existe somente com relação ao tempo.”⁹⁴

⁹⁰ Greene, em *Archigram*, op. cit., p. 112.

⁹¹ Ver primeira parte da tese, especialmente capítulo sobre arquitetura como produto do consumidor, pp. 62-77.

⁹² Greene, em *Archigram*, op. cit., p. 114.

⁹³ David Greene e Michael Barnard, Film Script, *Architectural Design*, agosto de 1971, p. 496.

⁹⁴ David Greene, Gardener's Notebook, em *Archigram*, op. cit., p. 112.

Em oposição à noção de arquitetura como construção de limites físicos, que implica uma proposição espacial e uma marca definitiva sobre um lugar, a noção muito mais precária de “entorno transitório” e sua correlação com um tempo descontínuo - “que existe apenas na memória”-, sugere a possibilidade de uma *arquitetura da ausência*.

Banham costumava dizer que os membros de Archigram eram uma espécie de aficionados à composição *ad hoc*, extraindo fragmentos, peças disponíveis e noções afins das mais diversas fontes, entre arquitetônicas, artísticas e correntes, muitas vezes com certa irreverência para com a origem destes empréstimos.⁹⁵ Mas no que concerne à noção de *arquitetura da ausência*, esta origem foi claramente indicada por Greene, e encontra-se no trabalho do artista americano Robert Smithson.

Como artista, Smithson não esteve propriamente interessado nas novas tecnologias como instrumento ou como problema.⁹⁶ Porém, a princípio dos anos sessenta, sim esteve interessado nas possibilidades da ficção científica, e suas primeiras colagens, entre 1961-64, incluíam este imaginário (foguetes, homens espaciais, ou B.E.M.s, a sigla para “monstros de olhos esbugalhados”). Logo Smithson usou em alguns de seus textos conceitos extraídos das histórias de ficção científica, especialmente das novelas de J.G. Ballard.⁹⁷ Esta espécie de passado comum com Archigram é reforçado, no caso de Greene, pela afinidade em entender o âmbito do projeto, seja artístico para um, arquitetônico para outro, como algo que pode transitar sem dificuldade entre desenho, conceito, texto, poema.

A idéia da arquitetura da ausência é traçada 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 por 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.⁹⁸ Após fotografadas, todas as peças eram

⁹⁵ Ver Reyner Banham, *Megaestructuras* (1976), Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 102.

⁹⁶ Ver fragmentos de uma entrevista com Patsy Norvell, em 1969, publicada em Jack Flam (ed.), *Robert Smithson: The Collected Writings*, Berkeley, University of California Press, 1996, p. 192-194.

⁹⁷ E é certo que Ballard viu a exposição *This is Tomorrow*, e tinha ligação com o pessoal do Independent Group. Ver: Eugenie Tsai, *The Sci-Fi Connection: the IG, J.G. Ballard, and Robert Smithson*, em Edward Leffingwell (ed.), *Modern Dreams: The Rise and Fall and Rise of Pop*, Cambridge, MIT Press, 1988, pp. 70-73.

⁹⁸ Luz em oposição à pintura, que como pigmento, segue sendo basicamente uma cobertura. Ver explicações de Smithson sobre os deslocamentos em entrevistas entre 1969-70, publicadas em Jack Flam (ed.), op. cit., p. 192 e p. 235.

desmanchadas.



5. Robert Smithson, 'Incidents of mirror - Travel in the Yucatan', 1969, registro fotográfico dos nove deslocamentos, na composição feita por Greene com a imagem do cowboy.

Robert Smithson escreveu um artigo sobre a execução deste projeto no Yucatan, que envolvia além disso a viagem e a idéia de “cobrir distâncias”, através do movimento do próprio artista e suas peças por uma região.⁹⁹ Quando explica o terceiro deslocamento, comenta como, por breves momentos, uma nuvem de borboletas se vê refletida nos espelhos, como se “voassem através de um céu de cascalho”; e então, todo o projeto dá lugar ao que poderia ser uma “escala em termos de ‘tempo’, mais que de ‘espaço’”.¹⁰⁰ Os espelhos não tem uma posição permanente, são em si mesmos uma espécie de “abstração contínua”, sempre disponível; os reflexos, por outro lado, são “instâncias fugazes”, que escapam a qualquer medida. O espaço, para Smithson, “é o que resta, ou o cadáver, do tempo”.¹⁰¹ A importância da noção de *ausência* em todo o projeto é superada pela maneira como Smithson conclui o relato sobre a experiência do Yucatan:

“Se você visita os sítios (uma possibilidade duvidosa) você não encontra nada além de vestígios-memória, porque os deslocamentos de espelhos foram desmanchados logo depois de fotografados. Os espelhos estão em algum lugar em New York. A luz refletida há sido extinta. As lembranças são apenas números sobre um mapa, memórias vazias constelando os terrenos intangíveis em vizinhanças desvanecidas. É a dimensão da ausência que resta por ser encontrada. As cores borradas que restam para ser vistas. As vozes fictícias dos totens não esgotado seus argumentos. Yucatan está em outra parte.”¹⁰²

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*.¹⁰³

O Aborígene Eletrônico

“Eu estava olhando algumas fotografias do trabalho de Richard Long - marcas de poda em vastas áreas de grama - e elas se pareciam a trabalhos de arquitetura embora eu estivesse previamente informado de que pretendiam ser vistas como obras de arte. Eu

⁹⁹ “Saindo de Merida pela Highway 261 te dá conta do horizonte indiferente. Bastante apaticamente descansa sobre a terra devorando tudo que se pareça a alguma coisa. Estás sempre cruzando o horizonte, e ainda assim ele sempre permanece distante.” Robert Smithson, *Incidents of Mirror - Travel in the Yucatan*, publicado por primeira vez em *Artforum*, setembro de 1969. Reproduzido em Jack Flam (ed.), op. cit., pp. 119-133.

¹⁰⁰ Idem, p. 122.

¹⁰¹ Idem.

¹⁰² Idem, p. 133.

¹⁰³ Greene, op. cit., p. 113.

estava interessado em por que pareciam ser obras de arquitetura” - escrevia Greene em uma segunda versão para o projeto *Lawun*, que denominou *Invisible University*.¹⁰⁴

Richard Long era um artista ambiental inglês, que havia sido estudante do escultor Anthony Caro, também inglês, durante a segunda metade dos sessenta, em St. Martin's School of Art. Ali, juntamente outros alunos, em oposição à orientação formal e compositiva de Caro, iniciou alguns projetos baseados quase exclusivamente em propriedades conceituais, que não podiam ser verificadas através da experiência visual.¹⁰⁵ Seu trabalho posterior consistiu em caminhadas sobre diferentes sítios, estabelecendo alguns padrões de movimento que ficavam registrados apenas em documentação fotográfica. Long e Smithson estão associados ao que a final dos sessenta se chamou movimento *Land Art*, incluídos outros artistas como Michael Heizer e Dennis Oppenheimer.

Em que pese o fato de que o rótulo *Land Art* minimize as preocupações singulares (e até divergentes) de cada um destes artistas, sob a noção genérica de que todos trabalhavam com algum tipo de movimento de terra ou marca sobre o terreno (recusando assim o espaço da galeria e do museu), há uma frase de Heizer que sintetiza uma conexão importante, especialmente no que concerne a possível relação com a arquitetura, que estava buscando Greene: “*The work is not put in a place, it is that place*”.¹⁰⁶

Em relação à exuberância gráfica que caracterizava Archigram, esta segunda versão de *Lawun* era uma manifestação completamente lacônica, já que a “universidade invisível” não estava em nenhum lugar em concreto, tampouco envolvia algum desenho ou esquema articulando uma proposição formal. A universidade invisível era uma noção vagamente sugerida a partir de um conjunto de fotografias de paisagens naturais, onde a intervenção humana sobre estas paisagens era passageira (execução de uma atividade ao ar livre, como um concerto musical), ou extremamente concentrada e reduzida ao mínimo necessário.

E era com respeito a este contexto - em que de uma certa maneira, a arquitetura não mais necessitaria estar situada com relação à paisagem, porque a própria paisagem é que seria a arquitetura -, que introduzia o *aborígine eletrônico* como personagem.

“Eu posso imaginar a figura de um nômade e dentro do bolso de seu casaco está um aparelho de televisão, sua vida previamente entretecida com o ambiente natural está agora entretecida com o ambiente eletrônico, mas ambos existem juntos, um não substitui o outro, ambos produzem um novo ambiente, um aborígine eletrônico. Talvez ele entenda as linhas e também as marcas de Richard Long. Ele aprendeu a tecer sua vida ao modo de um camaleão em seus ambientes. Como na guerrilha, ele tira o máximo de seu *hardware* mínimo. O desenvolvimento da

¹⁰⁴ David Greene, *Lawun project two*, *Architectural Design*, abril de 1971, p. 200.

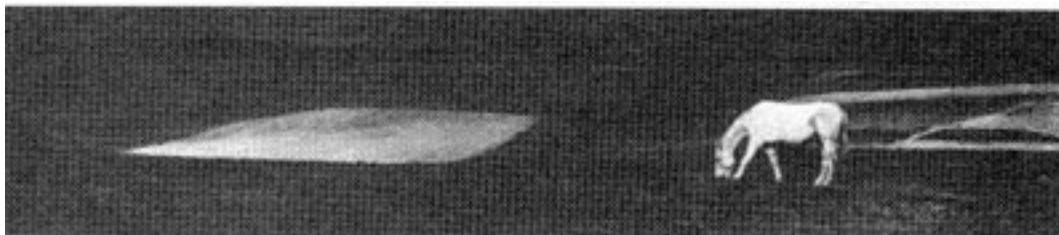
¹⁰⁵ Cf. Thomas Crow, *The Rise of the Sixties*, Londres, Calmann and King, 1996, p. 161.

¹⁰⁶ Ver: ‘Earth’ (1969), extratos de um Simpósio em Cornell University, fevereiro de 1969, com a participação destes quatro artistas; ‘Discussions with Heizer, Oppenheim, Smithson’ (1970), ambos publicados em Jack Flam (ed.), op. cit., pp. 177-187; pp. 242-252.

eletrônica permitiu-lhe ser um primitivo equipado - um pensamento ridículo, talvez, mas é igualmente ridículo continuar usando a eletrônica como estratégia para suportar modos de vida da revolução industrial (e portanto uma ‘arquitetura’ para servir estes estilos de vida...’’¹⁰⁷

A “universidade invisível” era na verdade uma declaração de intenções: primeiro ponto, encorajar a simbiose entre homem, eletrônica e natureza - “à medida que a eletrônica é cada vez mais sofisticada, talvez o homem se torne mais e mais primitivo” -; segundo, colocar-se contra a “construção de qualquer novo edifício - uma moratória declarada aos edifícios”. Assim, “nada mais de *landscaping*, ou grelhas, ou megaestruturas”.¹⁰⁸

Consistentemente com as estratégias de ausência e sugestão que havia apreciado no trabalho de Richard Smithson, a “universidade invisível” era uma tentativa de Greene para explicar como o tipo de relação entre paisagem e intervenção humana que estas obras propunham poderia ter um significado para a arquitetura. A implicação básica da tecnologia do *hardware* portátil, do transistor e da miniaturização, seria a descentralização, e a passagem a uma “heterogeneidade primitiva”¹⁰⁹ possibilitada por uma simbiose eletrônica com a natureza. A tecnologia poderia, potencialmente, enfim realizar o arquétipo da fogueira no acampamento explicado por Banham.



6. David Greene, uma das fotografias utilizadas em Lawun projetc two, 1971.

¹⁰⁷ Greene, op. cit., p. 200.

¹⁰⁸ Idem.

¹⁰⁹ *Archigram*, op. cit., p. 119.

3.2.2. Arquiteturas subterrâneas

“...em Monte Carlo, quando todos esperavam de nós algum tipo de máquina de cantos arredondados que perambulasse por ali, ou algo assim, fizemos aparentemente o nada. Somente um pedaço de chão.” Peter Cook¹¹⁰

Ao longo da década, a relação de Archigram com a mídia arquitetônica tradicional também se havia modificado. Tanto no que se refere ao magazine, que chega a alcançar alguma visibilidade internacional, quanto aos membros do grupo, como arquitetos ou articulistas eventuais. Individualmente ou em grupo, os membros de Archigram passam a colaborar regularmente com *Architectural Design*, que seria a principal revista de vanguarda inglesa durante os anos sessenta. Theo Crosby, antigo incentivador do grupo, trabalhou ali como editor no princípio da década, e seguia como consultor.¹¹¹

Por outro lado, a partir do sucesso do magazine *Archigram* número 4, trabalhos do grupo passaram a ser publicados também em revistas de prestígio internacional, fora da Inglaterra, como as americanas *Perspecta* e *Architectural Forum*, e a francesa *L'Architecture d'Aujourd'hui*, entre outras.¹¹² Da mesma forma, temas que o magazine *Archigram* havia proposto com certo espírito iconoclasta, normalmente questões aparentemente alheias às tradições arquitetônicas, mas através das quais se pretendia ativar o debate arquitetônico - seja a questão do consumo em 1963, a corrida espacial e a ficção científica em 1964, a cibernética e a robótica em 1968 - foram sendo progressivamente assumidos também pelas grandes revistas.

Architectural Design, próxima ao contexto de Archigram, como visto, publicou em 1967 uma edição especial sobre a tecnologia espacial, editada por John McHale; e logo em 1969 a mesma *Architectural Design* faz uma aproximação aos temas cibernéticos, com uma edição especial a cargo de Roy Landau, incluindo artigos de Gordon Pask e

¹¹⁰ Peter Cook, *Genaue Erinnerungen / Accurate Reminiscences*, em Toni Stooss e Eleonora Louis (eds.), *Archigram, Symposium zur Ausstellung*, Viena, Schriftenreihe der Kunsthalle Wien, Ritter Verlag, 1997, p. 35.

¹¹¹ Ver primeira parte, capítulo 1.1.3 sobre a relação do grupo com Theo Crosby.

¹¹² As primeiras publicações estrangeiras: *Plug-in City study*, *Architectural Forum*, n.8, setembro de 1964; *Recherches*, *L'Architecture D'Aujourd'hui*, junho e julho de 1964; *Amazing Archigram. A Supplement. Perspecta*, n. 11, *The Yale Architectural Journal*, 1967.

Nicholas Negroponte.¹¹³

No contexto inglês, além do apoio de Banham em repetidas ocasiões, Archigram e sua revista recebem uma consideração importante através do livro de Roy Landau, *New Directions in British Architecture*, em 1968. Portanto, ao final dos sessenta, Archigram como grupo era uma vanguarda legitimada por uma parte significativa da crítica arquitetônica inglesa, sem contudo haver passado pela execução de encargos arquitetônicos concretos, à exceção de protótipos de exposições ou estruturas de utilização temporária. À parte da experiência profissional privada de cada um de seus membros, como grupo, Archigram seguia estando fundamentalmente no ramo da arquitetura do papel.

A oportunidade para mudar esta situação surge em dezembro de 1970, quando Archigram vence o concurso para construir um centro de entretenimentos para o principado de Mônaco, em Monte Carlo.¹¹⁴ Com a expectativa gerada por este acontecimento relativamente inesperado, o que até então havia sido um empreendimento bastante doméstico, com o magazine *Archigram* sendo editado da casa de Cook em Aberdare Gardens (entre 1961-68), parecia estar assumindo outro rumo.

Por primeira vez, Archigram providencia um escritório, estabelecendo-se em Endell Street, Covent Garden (Londres).¹¹⁵ O local havia pertencido a um antigo estúdio fotográfico, e era espaçoso o bastante para que Archigram organizasse inclusive um espaço para mostras de arquitetura. Os primeiros expositores da galeria 'Adhox' foram Wolf Prix e Helmuth Swicinsky, de Coop Himmelblau. Neste novo endereço, onde seria desenvolvido o projeto vencedor para Monte Carlo, Archigram também editaria o último magazine, *Archigram 9½*, em setembro de 1974.

Mônaco *Underground*

O concurso para Mônaco havia sido lançado em maio de 1969, e incluía duas etapas. Em primeiro lugar, havia um processo de seleção de participantes realizado a partir da submissão de brochuras contendo os trabalhos dos interessados. Um grupo de treze competidores foi então pré-selecionado, entre os quais Archigram. Havia duas equipes de reconhecimento internacional, lideradas respectivamente por Ricardo Bofill e Frei

¹¹³ John McHale (ed.), 2000+, *Architectural Design*, fevereiro de 1967; Roy Landau (editor convidado), *Despite popular demand...AD is thinking about architecture & planning*, *Architectural Design*, setembro de 1969.

¹¹⁴ Todas as informações utilizadas sobre o concurso estão baseadas em registros do próprio grupo (ver principalmente: *Features: Monte Carlo*, em *Archigram*, Londres, Studio Vista, 1972, pp. 102-109; *Monte Carlo - 3 projetos*, em Dennis Crompton (ed.) *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, pp. 132-137), complementados pelas explicações e comentários de Cook, Crompton, Webb e Greene, na palestra sobre este tema, realizada como parte da programação de abertura da exposição retrospectiva de Archigram em Milão. Colégio de Arquitetos de Milão, 30 de março de 2000.

¹¹⁵ Efetivamente, o escritório seria levado por Cook, Crompton e Herron.

Otto. Para a fase final, um jurado de especialistas internacionais estava designado para assessorar o principado de Mônaco em sua decisão, do qual participavam Pierre Vago, Ove Arup, René Sarger e Michel Ragon.¹¹⁶

Se por um lado o perfil do jurado explicava a simpatia por uma solução que buscasse tirar o máximo partido de recursos tecnológicos, como era o caso da proposta de Archigram, por outro lado o que fundamentalmente destacava desta proposta, com relação às demais, era a decisão de construir todas as partes definitivas deste equipamento em subsolo, deixando o terreno para um parque público a ser oferecido à comunidade.

Embora Archigram tenha participado da competição como grupo, efetivamente, estavam envolvidos no projeto apenas Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene e Ron Herron. A equipe de trabalho contou ainda com a participação de Colin Fournier, Ken Allison e Tony Rickaby, e com a consultoria de Frank Newby, prestigiado engenheiro inglês que havia trabalhado com Cedric Price na construção do Aviário de Londres, e era habitual colaborador de James Stirling. O projeto foi desenvolvido durante o verão de 1969, em sessões diárias em um dos estúdios da Architectural Association, tomado de empréstimo durante as férias universitárias.

Tal como proposto, o centro de entretenimentos era uma iniciativa bastante ambiciosa por parte do governo de Mônaco. O programa insistia no caráter multi-funcional que se pretendia dar ao empreendimento, e exigia um edifício polivalente, que pudesse ser utilizado para praticamente qualquer atividade com a anuência de um grande público, entre 1500 e 2000 pessoas. Neste sentido, deveriam ser previstas facilidades para realização tanto de espetáculos artísticos, shows de variedades, circos, eventos públicos, exposições, bailes, banquetes, festas e recepções, como grandes eventos esportivos que exigissem instalações compatíveis (de quadras de esporte a riques de patinação). E mais que isso, o edital de concurso determinava que além destas utilizações episódicas, o edifício poderia ter alguma outra destinação permanente sugerida pela própria equipe de projeto.

O sítio estava situado entre a Avenida Princesse Grace e o mar Mediterrâneo, em uma zona recuperada mediante aterro a leste do Palácio, bem como do Cassino. Entre o terreno e o mar havia uma segunda área de aterro, limitada por quebra-mares de concreto, que constituía a nova praia, intensamente utilizada durante o dia e deserta pelas noites. Atrás da avenida ergue-se uma zona de edifícios residenciais de alta-renda. Como contam os autores sobre a primeira visita ao terreno, embora o nome Monte Carlo fizesse pensar em *glamour*, muito dinheiro e Rolls Royces, o sítio particularmente destinado à implantação do centro de entretenimentos sugeria algo diferente:

“O que havia ali era um lugar tranqüilo e nostálgico. Inseguro de seu papel e entregue a seu mito. Mesmo com nosso forte *background* costeiro, não

¹¹⁶ Os demais competidores eram de França, Finlândia, Noruega, Alemanha e Estados Unidos.

estávamos preparados para um passeio marítimo deserto e para a quase total ausência de limousines.”¹¹⁷

Os pontos favoráveis que o sítio oferecia eram o potencial natural, com árvores em abundância, proximidade com a praia, visuais para mar e montanha, e uma condição

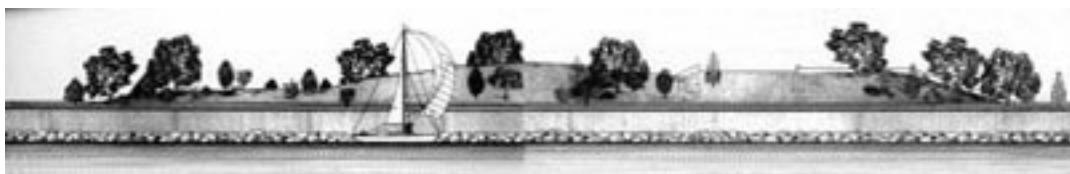
¹¹⁷ Features: Monte Carlo, *Archigram*, op. cit., p. 102. Background costeiro é uma referência ao fato de que alguns membros de Archigram viveram infâncias à beira mar: Cook, em Bournemouth, e Crompton, em Blackpool, que são cidades inglesas de costa.



1. Vista do terreno em Monte Carlo.



2. Grupo Archigram, projeto para Monte Carlo, 1970. Corte mostrando o edifício enterrado.



3. Grupo Archigram, elevação, 1970.



4. Grupo Archigram, vista da superfície, colagem 1970.

de acessibilidade que permitia explorar a vocação de zona de captação de movimento para a “cidade linear” que virtualmente se desenvolve às costas do Mediterrâneo nestas proximidades, ao longo de uma sucessão de pequenos balneários.¹¹⁸

Em todas os comentários registrados de Archigram sobre Mônaco, o sítio e suas condições aparecem cuidadosamente descritos, o que é significativo, considerando a trajetória anterior do grupo, dedicada à projetos que a bem da verdade não tinham qualquer relação com lugares concretos, isso quando não questionavam inclusive esta necessidade, como ponto de partida. Na ocasião do concurso, Archigram estava ao mesmo tempo desenvolvendo *Instant City*, e sem dúvida muito desta investigação estaria presente na solução proposta para Monte Carlo, especialmente a idéia da “arquitetura como um *kit* de partes”.¹¹⁹ Porém, como se afirma com relação ao projeto para Monte Carlo, “*claramente, esse lugar não era ‘qualquer lugar’ no sentido em que poderia ser, em se tratando de um kit Instant-City.*”¹²⁰

E para o grupo, o significado do projeto emergiu em grande medida a partir desta consideração do sítio, sem para tanto abandonar os conceitos com os quais Archigram vinha trabalhando, e sobretudo, sem tentar construir ali um monumento. A proposta que Archigram submeteu à competição consistia em prolongar a zona de uso público a partir da praia, com uma espécie de extensão complementar em “atmosfera e experiência”, enterrando completamente o edifício e aproveitando todo o terreno disponível como um parque público, dada a carência deste tipo de equipamento.¹²¹

Se o exterior seria bucólico, a parte subterrânea seria tecnológica. A demanda de máxima flexibilidade do programa era resolvida repartindo os serviços e facilidades em um conjunto de elementos pré-fabricados e aparatos técnicos totalmente móveis. O que Archigram propunha era um *edifício-instrumento*, um esquema que partia da idéia da “caixa de ferramentas” escondida sob o parque, que poderia ser manipulada de múltiplas maneiras para transformar-se em “praticamente qualquer coisa”.

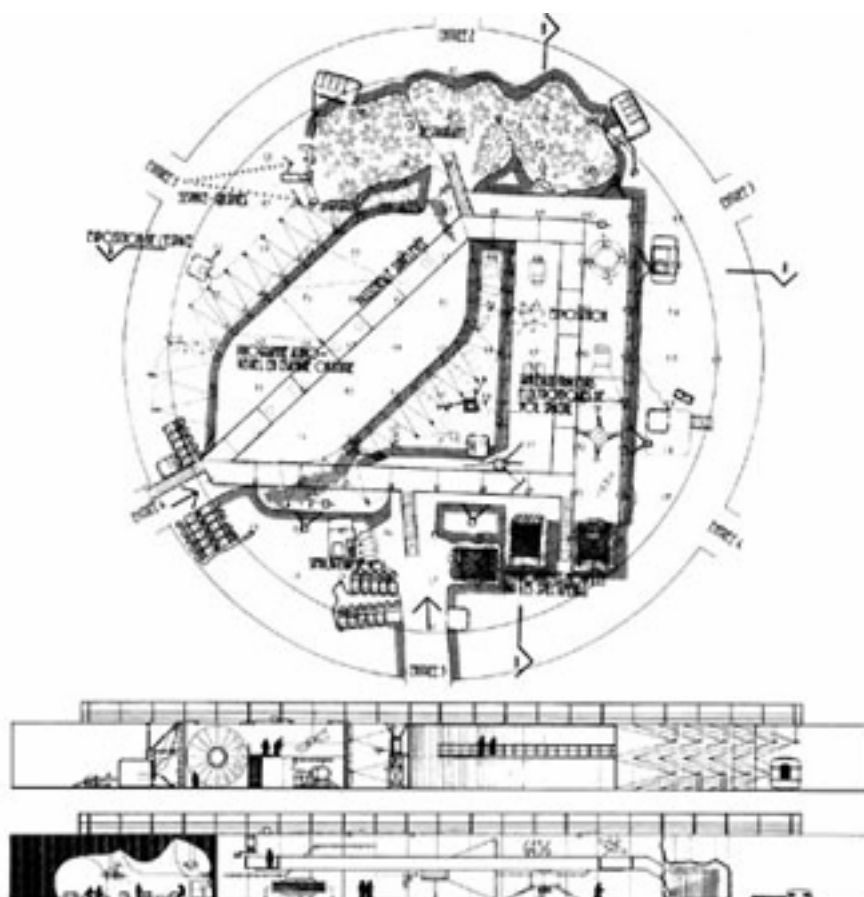
A cota mínima edificada coincidiria com o nível do mar, e o edifício se desenvolveria basicamente em pavimento único, com a possibilidade de instalação de mezaninos variáveis conforme as atividades solicitadas. A solução estrutural para a cobertura se devia a Frank Newby, e consistia em um domo de concreto que descarregava em contrafortes periféricos. Newby havia dissuadido o grupo de persistir em um esquema inicial sobre uma geometria retangular, defendendo a opção por um plano circular como uma forma estrutural mais eficiente. A rede básica de infra-estrutura técnica seria aérea, disciplinada segundo uma grelha disposta sob a calota de concreto.

¹¹⁸ Archigram, op. cit., p. 104.

¹¹⁹ Monte Carlo, em *Concerning Archigram*, op. cit., p. 133.

¹²⁰ Features: Monte Carlo, *Archigram*, op. cit., p. 108.

¹²¹ Idem, pp. 103-104.



5. Grupo Archigram, proposta de arranjo interior para utilização cultural, instalação de exposições e restaurante, com respectivos cortes. Concurso Monte Carlo, 1970.



6. Colagem correspondente à proposta de arranjo interior para apresentação de um circo. Concurso Monte Carlo, 1970.



7. Grupo Archigram, proposta de arranjo interior para eventos esportivos, com os cortes correspondentes. Concurso Monte Carlo, 1970.



8. Grupo Archigram, proposta de organização interior para um concerto de música. Desenvolvimento do projeto, 1971.

Os demais componentes eram todos móveis. Archigram desenhou um conjunto de elementos acessórios, que variava de células-tipo para os sanitários, a escadas rolantes, plataformas, pontes, e colunas de serviço metálicas (denominadas robôs). Estas eram extensíveis e podiam mover-se e combinar-se de distintas formas, e a diversas alturas, à rede de infra-estrutura principal. Tanto podiam estar penduradas à esta grelha superior quanto deslocar-se sobre rodas pelo piso. Neste segundo caso, a conexão com a rede superior se faria mediante estruturas auxiliares. Os dispositivos para iluminação, aparelhos de audio-visual, etc., estariam vinculados a estas colunas móveis. Todo o espaço era assim concebido como um estúdio televisivo ou cinematográfico, em que este conjunto de elementos móveis, organizados em um anel exterior de serviços, permitiriam transformar velozmente a organização e o aspecto desta planta central de área circular.

A concepção do parque coube principalmente a David Greene, com a cooperação de Ken Allison, e estava de fato bastante relacionada ao caminho de suas próprias investigações no mesmo período: uma colina verde, na tradição inglesa do jardim natural, porém com pontos de serviço a cada 6 metros, criando uma rede de infra-estrutura técnica que permitisse a realização das mais diversas atividades exteriores. O parque seria uma zona totalmente pública, uma prolongação da praia onde qualquer um poderia chegar e conectar algum equipamento (telefone, cama de ar, refrigerador, música, filme, etc., dentro da noção de natureza tecnicamente equipada que Greene havia proposto, de uma maneira mais irônica, com apetrechos como *rokplug* e *logplug*.

Por um edifício-instrumento, mais que por um monumento... e um espetáculo cancelado

A estratégia básica adotada por Archigram era consistente com um programa a princípio tão aberto quanto o que era demandado pelo principado: o que de fato atenderia às inúmeras e variadas funções previstas pelo programa seria este conjunto de partes e equipamentos totalmente móveis, localizados em subsolo, enquanto que o uso definitivo a ser sugerido por cada equipe competidora, no caso da proposta de Archigram, seria a idéia do parque como uma facilidade até então não disponível.

O que se propunha era um edifício sem presença física do ponto de vista do espaço exterior, para uma espécie de programa aberto, que não se podia estar identificado com um grupo singular de atividades, a não ser sob o rótulo genérico de espaço destinado à recreação de massas. A expectativa de Archigram com relação a esta arquitetura “efêmera por necessidade” era criar um espaço capaz de metamorfoses contínuas, um interior onde não haveriam linhas divisórias permanentes entre o que era o espaço da *performance* e o que era o espaço da produção. Afinal, “*uma arquitetura feita antes do evento que do envelope.*”¹²²

“O envelope, como um estúdio televisivo, e o escopo ubíquo de equipamentos são usados apenas como background para o engenho do produtor de cada evento ou como as peças básicas de apoio com as quais o público poderia

¹²² Features: Monte Carlo, *Archigram*, op. cit., p. 105.

produzir suas próprias circunstâncias. O equipamento varia entre quinze partes *standard*, e a verdadeira arquitetura consiste apenas em uma combinação particular que é produzida em qualquer ponto no tempo.”¹²³

Após a competição foram solicitadas modificações e ampliações no programa, como cinema e área coberta de estacionamento, que aparecem incorporados à uma segunda versão do esquema de 1971. Archigram ainda seguiu trabalhando sobre a proposta até 1974, quando o principado de Mônaco abandonou definitivamente o projeto.¹²⁴

Contudo, uma idéia tão ambiciosa, tanto do ponto de vista do programa proposto quanto da solução adotada, não era fácil de converter em realidade. À parte da indecisão e amplitude do próprio programa proposto pela competição, a solução de Archigram, apesar de relativamente simples e clara do ponto de vista estrutural, era bastante sofisticada e complexa enquanto dependente da colocação em funcionamento de todos estes elementos acessórios, e de sua posterior manutenção. Embora projetado a princípio de uma maneira bastante racionalizada, com um número controlado de situações variáveis, todo este sistema de apoio tendia a ser uma parte complicada do empreendimento, e afinal, Archigram encontrava-se desenhando mais de vinte e cinco tipos diferentes de robôs.

“Em outras palavras, Monte Carlo não tinha nenhuma arquitetura - isto estaria nas mãos do produtor do show, do mestre de cerimônias do Circo... ou quem mais.”¹²⁵ Esta afirmação dos autores do projeto anuncia uma outra parte do problema. Toda esta disponibilidade e este esforço inventivo só teria sentido a partir de pautas de utilização igualmente criativas, ou seja, a “arquitetura do evento” só se poderia medir, em última análise, conforme a produção destes eventos, o que deveria requerer um diretor de espetáculo a altura.

“O edifício inteiro é visto como um brinquedo cibernético gigante em que a arquitetura joga um rol similar ao equipamento de um estúdio televisivo” - dizia Archigram em um comunicado à imprensa da época - “custo total estimado em seis milhões dólares”. Especulava-se que o custo fosse maior que isto.¹²⁶ Aparentemente, em 1970, tal brinquedo era demasiado caro fora dos terrenos de Disneyworld.

¹²³ Peter Cook, *Experimental Architecture*, New York, Universe Books, 1970, p. 142.

¹²⁴ Ao mesmo tempo em que prosseguia o projeto para o centro de entretenimentos, Archigram foi convidado a participar de uma segunda competição em Mônaco, desta vez para a reforma de um cassino, incluindo um clube noturno e um restaurante. Este projeto foi realizado com a participação de alunos da Architectural Association, inclusive Bernard Tschumi. A iniciativa toda sucumbiu, assim como o centro de eventos. Os desenhos estão publicados em *Archigram*, op. cit., pp. 123-124.

¹²⁵ Monte Carlo, em *Concerning Archigram*, op. cit., p. 133.

¹²⁶ Martin Pawley, ‘We shall not bulldoze Westminster Abbey’: Archigram and the retreat from technology, *Oppositions*, n. 7, 1976, p. 431. Pawley (ex-aluno de membros de Archigram na Architectural Association) relata comentários da época do concurso.

Crater City

A solução era seguir especulando no “território das fadas”¹²⁷ tão bem conhecido de Archigram, com o que Peter Cook chamava acertadamente “projetos-que-ninguém-pediu-para-fazer”.¹²⁸ Ele mesmo deu seguimento as idéias de Mônaco em um projeto contemporâneo, denominado *Crater City*, que como algumas das versões de *Instant City*, era também uma incursão no subúrbio e na paisagem rural.

Neste caso, o tema era um grande complexo hoteleiro para uma zona nas imediações de um futuro aeroporto.¹²⁹ A solução proposta é outra vez trabalhar com uma arquitetura subterrânea, em que o edifício desaparece ao converter-se em traço principal da paisagem natural: “Nada seria visto, à exceção de uma colina com árvores”.¹³⁰

O projeto mantém o gigantismo das primeiras propostas megaestruturais de Archigram, porém, através de uma espécie de monumentalidade às avessas, que não repousa na expressão do edifício, mas na idéia de uma nova geografia inventada a partir da arquitetura. Cook imagina uma enorme cratera circular, em cujo perímetro desenvolveria a edificação destinada ao hotel, um equipamento para 16.000 pessoas e com vinte pavimentos. A zona de serviços estaria contra o terreno, e todos os apartamentos voltados para o interior da cratera. A fachada exterior seria dupla, criando uma zona de balcões que deveriam funcionar, no inverno, como espaço tipo invernadeiro, e no verão, como ampliação dos apartamentos.

Crater City era um projeto desenvolvido em conjunto com Hedgerow village, literalmente, o “vilarejo atrás dos arbustos”, como dissolvido na natureza. Cook propunha um conjunto de elementos leves e facilmente manejáveis, próximo aos *kits* que Archigram havia desenhado ao longo da década - suportes e tendas - que poderiam organizar-se de diversas maneiras sobre uma paisagem rural. A idéia da organização informal e pulverizada era explorada em relação à rigidez da grande cratera, contornada por um edifício singular.

A partir de Monte Carlo, Archigram chegou a desenvolver alguns projetos e desenhos que exploravam a idéia de uma dissolução progressiva de elementos arquitetônicos na natureza. Um destes projetos foi *Bournemouth Steps*, também uma participação em concurso, que Archigram não venceu. Não era propriamente uma arquitetura subterrânea, mas tem traços em comum com estes outros projetos: tipologia de elementos compositivos que podem difuminar-se na paisagem, desaparecer sob traços

¹²⁷ Este era o título do desenho de Diana Jowsey, reunindo uma série de projetos de Archigram, para o livro publicado por Archigram em 1972.

¹²⁸ Background notes, Archigram, 1970-71, *Architectural Design*, agosto de 1971, p. 490.

¹²⁹ Foulness Airport.; projeto de 1971.

¹³⁰ Peter Cook, Crater city and hedgerow village, publicado por primeira vez em *Archigram*, op. cit., p. 134-135. Desenhos completos em *A Guide to Archigram, 1961-1974*, Londres, Academy Editions, Archigram Archives e Kunsthalle wien, 1994, pp. 356-357.

naturais ou criar novas geografias, engendrando situações metamórficas entre edifício e paisagem.¹³¹

Os traços centrais destas propostas eram as idéias de metamorfose e fragmentação, que Chalk identificou como um “movimento desde um futuro visionário de câmbios controlados a um futuro de convívio e adaptação.”¹³² Individualmente, dentre os membros de Archigram, Cook ainda seguiu explorando estas idéias através de alguns estudos predominantemente gráficos, como *Urban Mark* (1971) ou *Orchard Place, Towards a Technologised Folk Suburbia* (1971),¹³³ em que uma matriz compositiva geométrica tende a alterar-se a partir da inclusão de elementos naturais.

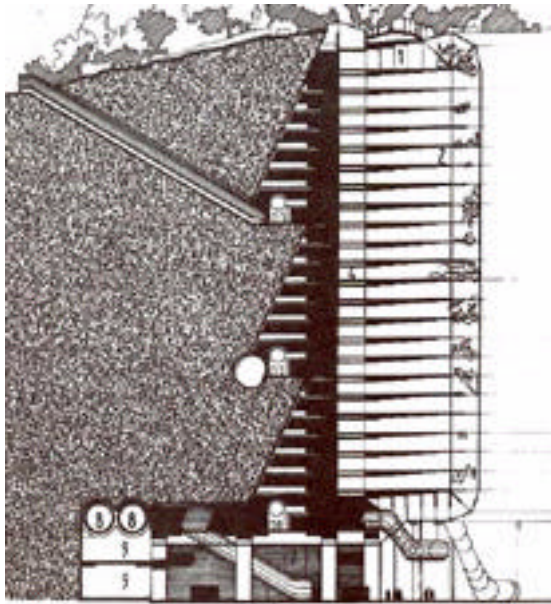
Cook desenvolve idéias relativas no texto ‘Arcadia’, que é um passeio por lugares arquitetônicos, pinturas, trechos musicais e situações correntes, que remetem à recriação de um “espírito-do-sonho-como-parte-da-realidade”. Arcadia é ao mesmo tempo a referência a um lugar concreto em Bournemouth (Arcade, uma galeria do século XIX), às tradições bucólicas inglesas e ao espírito metamórfico das cidades costeiras. Mas sobretudo, a Arcadia de Cook é aquele lugar cujo caráter é impreciso porque está próximo aos cenários dos sonhos e às razões da nostalgia, que “nunca é totalmente o produto de fatos visíveis”,¹³⁴ e que portanto, sequer teria já muito que ver unicamente com os edifícios.

¹³¹ Bournemouth Steps, 1970-71, Peter Cook, Ron Herron e Dennis Crompton, com a participação de Ken Allison, Colin Fournier, Diana Jowsey, Margaret Helfans e Bobby Wilson.

¹³² Warren Chalk, Hypertech to Bio-tech, *Architectural Design*, março de 1976. Ver também Warren Chalk, People, Robots and Trees, em James Gowan (ed.), *A Continuing Experiment. Teaching and Learning at the Architectural Association*, Londres, Architectural Press, 1975, pp. 137-146.

¹³³ Peter Cook, Towards a quietly technologized folk-suburbia, *Architectural Design*, abril de 1972, pp. 241-242.

¹³⁴ Peter Cook, Arcadia, *Architectural Design*, abril de 1971, pp. 234-237.



10. Peter Cook, Crater City, 1971.



11. Peter Cook, Hedgerow Village, 1971.



12. Peter Cook, Ron Herron, Dennis Crompton, Bournemouth Steps, 1970-1971.

On-off: de volta à fogueira no acampamento?

“A imagem absoluta da tecnologia hoje é a não imagem: a ausência, a invisibilidade das soluções técnicas. A extrema aspiração é de um ser humano como conjurador, alguém que pode fazer qualquer coisa aparecer ou desaparecer a sua vontade, por desejo ou necessidade; alguém que pode viajar instantaneamente a qualquer localização acionando janelas para o mundo, ou por auto-propulsão cada vez mais rápida.” Jean Nouvel¹³⁵

“A arquitetura é uma extensão da indumentária e por tanto um traje dos meios. É um traje transparente para um corpo transparente e digitalizado. E resulta que as pessoas vestidas com este traje transparente dos meios se situam na natureza virtual, no bosque dos meios. São tarzãs no bosque dos meios.” Toyo Ito¹³⁶

A trajetória de Archigram, como canal de experimentação através do projeto arquitetônico, descreve um caminho que parte de um revisionismo funcionalista que exacerbava as possibilidades expressivas da tecnologia, e acaba por especular com uma *arquitetura da ausência*, em que, em última análise, nenhuma forma arquitetônica estaria sendo determinada definitivamente. Se Archigram, no princípio desta trajetória, havia estado empenhado justamente em dar forma visível a realidades tecnológicas e sociais emergentes através do projeto, suas últimas experiências apontam para invisibilidade, fragmentação na natureza e na cidade, simulação e hibridização entre dispositivos arquitetônicos e mediáticos.

Neste caminho, Archigram propôs uma *representação da experiência da técnica* que passou da *dramatização dos serviços* e dos processos mecânicos de produção e consumo que caracterizavam as séries megaestruturais e suas cápsulas, à *noção de entorno conjurado pela tecnologia* que sustenta tanto os arranjos híbridos entre natureza, tecnologia e arquitetura de Greene, como as paisagens mediáticas de Herron, quanto a arquitetura do evento de Monte Carlo.

Se existe uma linha de coerência neste caminho, é sua consistência com uma determinada interpretação da natureza dos câmbios tecnológicos do pós-guerra, e a convicção - moderna, sem dúvida -, de que a arquitetura teria que reconhecer esta transformação para seguir comprometida com o espírito do seu tempo. Um dos pontos-chaves desta transformação tem que ver com a própria reestruturação das economias capitalistas, em que o modelo fordista-

¹³⁵ Jean Nouvel, participação em ‘The Jerusalem Seminar in Architecture’, em Kenneth Frampton (ed.), *Technology, Place & Architecture*, New York, Rizzoli, 1998, p. 83.

¹³⁶ Toyo Ito, *Tarzanes en el bosque de los medios*. Barcelona, 2G, n.2, 1997, p. 144.

keynesiano que sustentava a política do consenso do *welfare* britânico cede lugar aos sistemas de produção pós-fordistas, e aos regimes de acumulação flexível.

Dito de outra maneira, da passagem de uma cultura industrial baseada na produção de bens materiais a uma cultura eletrônica implicada na produção de eventos, em que a informação e as imagens são a mercadoria chave; do negociado equilíbrio fordista à crescente instabilidade e precariedade que são os traços dominantes das sociedades pós-industriais.¹³⁷

Autores empenhados na interpretação desta nova cultura eletrônica destacam como as conseqüências históricas, estéticas e morais da tecnologia da informação não estão restritas à recente era da computação, mas emergem a partir de 1945, com as “ciências do artificial”.¹³⁸ Timothy Druckrey explica como o giro de pós-guerra em direção à teoria dos sistemas da informação e da comunicação corresponde a um ponto de inflexão na maneira de compreender e representar a tecnologia. A partir daí, se as questões do espaço haviam dominado os discursos da modernidade, as *questões relativas à presença e duração* é que tendem a colocar-se como indicadores de uma situação bem mais complexa. Esta situação identifica-se com a imersão progressiva nas paisagens mediáticas da telecultura, gerando uma prática comunicativa “*cujos limites são mapeados em redes virtuais e transitórias, cuja ligação com a matéria é efêmera, cuja posição no espaço é tênue, e cujo agenciamento é medido por atos de implicação, mais que por meras coincidências de localização.*”¹³⁹

O que reúne a *arquitetura da ausência* que Greene propõe, a partir do trabalho de Robert Smithson, às exuberantes *paisagens pop* que emergem das colagens de Herron é, em primeiro lugar, sua dependência com relação às tecnologias da automação e da informação, menos que das tecnologias arquitetônicas em sentido tradicional. Em segundo lugar, mas não menos importante, é sua fixação pelo que é temporário, instantâneo, fugaz, que não demanda aquela durabilidade que afinal sempre havia caracterizado a tradição da arquitetura como ofício.

Mesmo considerando que as megaestruturas e as cápsulas envolviam a noção de arquitetura como objetos de consumo descartáveis, ainda assim implicavam uma proposição espacial e uma marca definitiva sobre um lugar; o caminho que traça Archigram a partir de então envolve a noção muito mais precária de “entorno transitório” e sua correlação com esta noção de um tempo descontínuo.

¹³⁷ Para a definição de sociedade pós-industrial ver Daniel Bell, *El advenimiento de la sociedad post-industrial (The Coming of the Post-Industrial Society)*, 1973), Madrid, Alianza, 1976, p. 142. Para uma crítica cultural ver David Harvey, *A Condição Pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural (The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change)*, 1989) ou Frederick Jameson. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado (Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism)*, 1984), Barcelona, Paidós, 1991.

¹³⁸ Timothy Druckrey (ed.), *Electronic culture and visual representation*, New York, Aperture Foundation, 1996, p. 16.

¹³⁹ Idem, pp. 19-20.

Macluhanismo

“O telefone: discurso sem muros.
 O fonógrafo: sala de concertos sem muro.
 A fotografia: museu sem muros.
 A luz elétrica: espaço sem muros.
 O cinema, o rádio e a televisão: aulas sem muros.”
 Marshall McLuhan, 1964¹⁴⁰

Se o caminho de Archigram, no contexto dos anos sessenta, continha sem dúvida uma percepção intuitiva desta situação, cujas conseqüências seguramente se intensificariam a partir dos anos oitenta, chegando a situação atual descrita pela formulação de Manuel Castells da passagem a um novo “paradigma informacional”,¹⁴¹ caberia destacar quais os principais modelos de explicação da realidade que, trinta anos antes, funcionaram como ponto de partida para Archigram.

Como visto, o que havia articulado as experiências produzidas por Archigram ao longo dos anos de existência da revista, e desde a diversidade de interesses de seus próprios membros, era o comprometimento com a representação de *uma certa interpretação da natureza dos câmbios tecnológicos do pós-guerra*, e portanto, uma *representação da experiência da técnica* em uma sociedade em reestruturação de um modelo industrial a um modelo pós-industrial ou pós-fordista.

“Hoje vivemos eletricamente em um mundo instantâneo, o tempo e o espaço se compenetraram

¹⁴⁰ Marshal MacLuhan, *Comprender los medios de comunicación, (Understanding Media, 1964)* Barcelona, Paidós, 1996, p. 292.

¹⁴¹ Cf. Castells: “Mi punto de partida, y no soy el único que lo asume, es que, al final del siglo XX, vivimos uno de esos raros intervalos de la historia. Un intervalo caracterizado por la transformación de nuestra ‘cultura material’ por obra de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información. Por tecnología entiendo, en continuidad con Harvey Brooks y Daniel Bell, ‘el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de una manera *reproducible*’. Entre las tecnologías de la información incluyo, como todo el mundo, el conjunto convergente de tecnologías de la microelectrónica, la informática (máquinas y software), las telecomunicaciones, televisión, radio y la optoelectrónica. (...) Además, el proceso actual de transformación tecnológica se expande de forma exponencial por su capacidad para crear una interfaz entre los campos tecnológicos mediante un lenguaje digital común en el que la información se genera, se almacena, se recobra, se procesa y se transmite. Vivimos en un mundo que, en expresión de Nicholas Negroponte, se ha vuelto digital. (...) La exageración profética y la manipulación ideológica que caracterizan a la mayoría de los discursos sobre la revolución de la tecnología de la información no deben llevarnos a menospreciar su verdadero significado fundamental.” Manuel Castells, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. La Sociedad Red*, Primeiro volume, Madrid, Alianza Editorial, 1997, p. 56.

mutuamente” - escrevia McLuhan em 1964 -; “a experiência deste fato teve que esperar até a idade eletrônica, que descobriu que as velocidades instantâneas suprimem o tempo e o espaço e devolvem o homem a uma consciência integral e primitiva.”¹⁴² No contexto dos anos sessenta, o modelo de McLuhan funcionou como uma espécie de compreensão sintética, de fácil apropriação, da passagem de uma cultura industrial a uma cultura eletrônica. E aquilo que Marta Rosler agudamente sugere à respeito da influência de McLuhan no terreno artístico e nos movimentos de contra-cultura dos sessenta, é sem dúvida pertinente para o caso de Archigram:

“Com um estilo peremptoriamente aforístico McLuhan simplificou a história a uma sucessão de Primeiras Causas Tecnológicas. Muitos artistas gostaram disto porque era simples, e porque era formal. Eles amavam a frase ‘o meio é a mensagem’ e amavam a identificação de McLuhan do artista como “a antena da raça”. McLuhan ofereceu à contracultura o poder imaginário de superação através do entendimento. Comunitários, tanto de contra-cultura quanto esquerdistas, tomavam outro epíteto, ‘a aldeia global’, e a valorização da cultura pré-literária. A idéia de simultaneidade e o retorno a um Eden de imediatez sensorial deu a hippies e críticos da uni-dimensionalidade alienada e repressiva da sociedade industrial um fresco e ensolarado sonho psicodélico...”¹⁴³

O modelo de McLuhan não é um modelo crítico do ponto de vista cultural, é um modelo afirmativo, otimista e determinista, porque tende a ver a evolução tecnológica como um caminho irreversível, auto-propulsionado, e desligado de circunstâncias políticas e sociais. Não obstante, nas palavras de Manuel Castells, apesar de sua “linguagem mosaico”, McLuhan identificou corretamente os principais rasgos que definem os grandes sistemas de comunicação em massa, bem como suas implicações.¹⁴⁴ Um dos acertos de McLuhan foi dar-se conta de que as técnicas não eram neutras, e de que estas implicações de modo algum se limitam à questão do *para que* são utilizadas as tecnologias. “Com respeito às maneiras pelas quais a máquina modificou nossas relações com os demais e conosco mesmo, não importava em absoluto que esta produzisse grãos de milho ou Cadillacs” - escrevia em *Understanding Media*.¹⁴⁵

Basicamente, o que McLuhan queria demonstrar era a mudança de paradigma tecnológico que acompanhava a passagem da mecanização à eletricidade: se a tecnologia mecânica estava baseada na fragmentação das tarefas e na seqüência das operações, a essência da

¹⁴² Marshall McLuhan, op. cit., p. 161 e p. 165.

¹⁴³ Martha Rosler, Video: Shedding the Utopian Moment, *Block*, n. 11, Winter 1985-1986. Utilizada versão reproduzida em Kristine Stiles e Peter Selz, *Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists Writings*, Berkeley, Los Angeles, Londres, University of California Press, 1996, p. 471.

¹⁴⁴ Ver Manuel Castells, De la galaxia de Gutemberg a la galaxia de McLuhan: el ascenso de la cultura de los medios de comunicación de masas, em Castells, op. cit., pp. 362-369.

¹⁴⁵ Marshal MacLuhan, op. cit., p. 30. E neste aspecto, McLuhan acompanha a perspectivas não tão deterministas quanto a sua própria. Castells, por exemplo, interpreta a situação atual com base na lei sobre a relação entre tecnologia e sociedade proposta por Melvin Kranzberg: “La primera ley de Kranzberg dice lo siguiente: La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral.” Castells, op. cit., p. 92.

tecnologia da automação era a simultaneidade e a integração.¹⁴⁶ A grande implicação, neste caso, é que aquilo que é simultâneo no tempo pode ser independente no espaço, e isso vale para os meios de comunicação de massa e para os sistemas de produção automatizados.¹⁴⁷ Segundo McLuhan:

“A automatização introduz a verdadeira ‘produção em massa’, não em termos de quantidade, mas em virtude de um instantâneo abraço inclusivo. Muito parecido é o caráter dos ‘meios de comunicação de massa’. A expressão se refere não ao tamanho das audiências, mas ao fato de que todos se vêm implicados nestes ao mesmo tempo. Assim, como a automatização, a indústria dos bens de consumo apresenta o mesmo caráter estrutural que a do entretenimento, enquanto ambas se aproximam à condição de informação instantânea. A automatização não afeta somente à produção, mas a todas as fases de consumo e comercialização; em um circuito automatizado, o consumidor se converte em produtor.”¹⁴⁸

Com relação ao modelo de McLuhan, Andreas Huyssen observa como a noção antropológica de cultura como sistema de comunicação é re-escrita nos termos das tecnologias da comunicação, tendo como resultado um padrão mítico, em que se distinguem quatro estágios para a humanidade: em primeiro, as sociedades primitivas e tribais, com uma cultura auditiva e oral; segundo, uma cultura visual, com uma tecnologia da escrita fonética; terceiro, um cultura visual com a tecnologia mecânica da imprensa; e quarto, o retorno aos padrões auditivos e tácteis das culturas primitivas, redefinidos pelas tecnologias elétricas da televisão e do computador.¹⁴⁹

No modelo de McLuhan, a tecnologia estaria devolvendo o homem a uma cultura integral e primitiva, a um mundo re-tribalizado pela presença ubíqua e instantânea da eletricidade. O homem recoletor de alimento das sociedades primitivas reaparece como homem recoletor de informação em uma sociedade tecnologicamente sofisticada; e, neste caso, segundo McLuhan, este novo homem eletrônico não seria menos nômade que seus antepassados do paleolítico.¹⁵⁰

O grande movimento da narrativa que nos oferece Archigram, da representação metafórica de um mundo industrial centrado na produção e consumo de bens à dissolução progressiva nas

¹⁴⁶ Conforme escreve McLuhan: “A reestruturação do trabalho humano assumiu formas impostas pela técnica da fragmentação, essência da tecnologia da máquina. A essência da tecnologia da automação é precisamente o contrário. É profundamente integral e anti-centrista do mesmo modo que a máquina era fragmentária, centralista e superficial em sua configuração dos esquemas de relações humanas.” McLuhan, op. cit., p. 30.

¹⁴⁷ “No mundo dos entretenimentos, esse fato se denomina ‘meio de comunicação de massa’ porque a fonte do programa e o processo de experimentá-lo são independentes no espaço e simultâneos no tempo. Na indústria, este fato é a causa de uma revolução científica chamada ‘automatização’ ou cibernética.” McLuhan, op. cit., p. 352.

¹⁴⁸ McLuhan, op. cit., p. 354.

¹⁴⁹ Andreas Huyssen, *In the Shadow of McLuhan: Baudrillard’s Theory of Simulation*, em *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*, New York and Londres, Routledge, 1995, p. 182.

¹⁵⁰ McLuhan, op. cit., p. 292.

paisagens da telecultura e na natureza, com seus respectivos personagens, do *homo-ludens* ao nômade e ao aborígine eletrônico, é consistente com a interpretação de McLuhan, em que afinal a tecnologia, quase demiurgicamente, reconcilia homem, natureza e cultura técnica.

Em sua parábola da tribo selvagem que chegava a um lugar desconhecido e decidia, a partir dos recursos locais, ou bem construir uma cabana, ou bem acender uma fogueira, Banham identificava estes dois arquétipos - a solução estrutural e a solução energética - não apenas como dois modos básicos de explorar os recursos do entorno, mas como referência para dispositivos de controle ambiental de natureza distinta, ou seja, também do tipo estrutural, baseados na materialidade da arquitetura, ou do tipo energético, baseados em soluções tecnológicas. A aspiração última do modelo de McLuhan poderia ser a realização do arquétipo da fogueira no acampamento de Banham. E em torno a esta fogueira talvez ainda se encontrem, seguindo os traços do aborígine eletrônico de Greene, o homem conjurador e ilusionista de Nouvel e o tarzan de Ito.



1. David Greene, *Experimental Bottery*, 1969.