

# **Archigram em Monte Carlo: arquiteturas subterrâneas, paisagens tecnológicas**

**Cláudia Piantá Costa Cabral**

Arquiteta, Doutora em Arquitetura  
claudia.cabral@pesquisador.cnpq.br  
UFRGS, RS

---

## **Resumo**

O artigo trata do projeto do grupo inglês Archigram para o concurso de Monte Carlo, Mônaco, 1970, premiado com o primeiro lugar. Pretende-se demonstrar de que modo a proposta de Archigram para o centro de eventos de Monte Carlo incorpora a uma situação real de projeto idéias produzidas anteriormente, em contextos puramente ficcionais, e consegue revisar as perspectivas megaestruturalistas de início da década, oferecendo outra interpretação da relação entre arquitetura e tecnologia. Ao mesmo tempo, se busca examinar as múltiplas articulações da proposta com respeito ao contexto teórico dos sessenta.

**Palavras-chave:** Grupo Archigram, Monte Carlo, tecnologia, primitivismo.

## **Abstract**

This paper is about Archigram's entry for Monte Carlo competition, Monaco, 1970, awarded 1st prize. It expects to demonstrate how Archigram's design for an entertainment building in Monte Carlo, a real situation, embodies previous ideas developed for purely fictional contexts, and is able to review the megastructural strategies from the beginning of the decade, offering other interpretations for the relationship between technology and architecture. It also intends to examine the project's multiple connections to general sixties theories.

**Key words:** Archigram Group, Monte Carlo, technology, primitivism.

## **Sobre Archigram<sup>1</sup>**

*Em Monte Carlo, quando todos esperavam de nós algum tipo de máquina de cantos arredondados que perambulasse por ali, fizemos aparentemente o nada. Somente um pedaço de chão (Peter Cook, Grupo Archigram, 1997).*

Desde uma perspectiva contemporânea, Jean Nouvel percebe as representações atuais da tecnologia como "não imagens" ou "ausências", apoiadas no desejo de completa invisibilidade das soluções técnicas. Para Nouvel, a extrema aspiração, hoje, é aquela do ser humano como "conjurador": alguém que pode fazer qualquer coisa "aparecer ou desaparecer a sua vontade, por desejo ou necessidade" (Nouvel, 1998). Da mesma forma Toyo Ito, ao refletir sobre o impacto cultural das novas tecnologias da informação, entende a arquitetura como uma "extensão da indumentária e, portanto, como um traje dos meios". A arquitetura é "um traje transparente para um corpo transparente e digitalizado", explica Ito, e resulta que as pessoas,

---

<sup>1</sup> Ensaio baseado em parte da tese de doutorado da autora, Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica, UPC, Barcelona, 2001, dirigida pelo Dr. Josep Maria Montaner, a quem se agradecem as contribuições ao texto original, com bolsa CAPES, governo do Brasil.

vestidas com esse traje transparente, situam-se em uma espécie de “floresta virtual” constituída pela tecnologia e pelos meios de comunicação digitais: “são tarzãs no bosque dos meios” (Ito, 1997).

Estas percepções, não obstante os quase quarenta anos transcorridos, remetem com força a preocupações que estiveram presentes na produção do grupo inglês Archigram, constituído no início da década de sessenta por Peter Cook (1936), Warren Chalk (1927-1987), Ron Herron (1930-1994), Dennis Crompton (1935), Michael Webb (1937) e David Greene (1937) em torno à revista homônima - o magazine Archigram - com dez números publicados em Londres entre 1961 e 1974. Como é sabido, a produção de Archigram, como grupo, não consiste em obras construídas, mas em um conjunto de projetos, desenhos, idéias e textos desenvolvidos por seus membros, individual ou coletivamente, através do qual emerge uma visão bastante singular da arquitetura e da cidade, deliberadamente situada entre o mundo exato da ciência e da tecnologia e os territórios flexíveis da fantasia e da imaginação. Propostas como Plug-in City de Cook (1964), Walking City de Herron (1964) e Computer City de Crompton (1964) incorporavam temas como obsolescência e mobilidade, ampliando repertórios formais a partir da inclusão de imaginários próprios de uma nova cultura industrial e urbana. Amazing Archigram, edição de 1964, combinava referências das vanguardas construtivistas, do futurismo italiano e do expressionismo alemão à linguagem contemporânea dos *comics*, dos modelos da ficção científica e da corrida espacial (Cabral, 2001).

Em meados dos sessenta, entretanto, as investigações do grupo revelam um sutil deslocamento temático 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. Por parte de Archigram, o esforço de representação dessa transformação levaria ao impasse: a tecnologia é uma alternativa da arquitetura, ou converteria-se em 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.

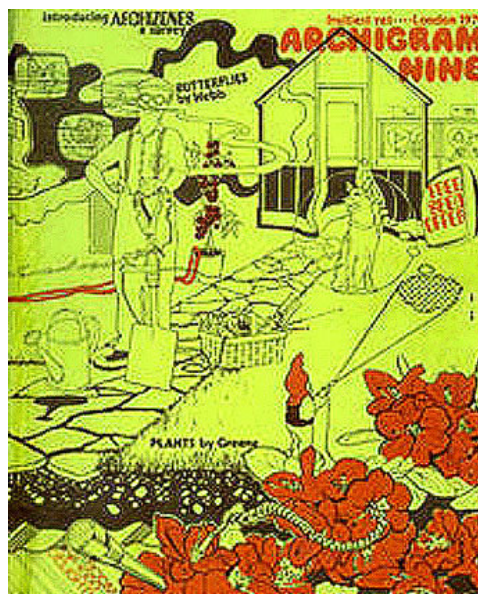


Figura 1. Capa do Magazine Archigram, número 9, 1970 (20 x 25 cm). Fonte: Archigram Archives.



Figura 2. Pacote de sementes que acompanhava o Magazine Archigram número 9, 1970. Fonte: Archigram Archives.

Em 1970, um pacote de sementes florais acompanhava a nona (e penúltima) edição do magazine *Archigram*, cujo editorial, voltado aos problemas ecológicos, marcava clara distância com respeito às metáforas produtivistas de princípio da década e sua ênfase na cadeia sem fim da produção e do consumo. O sonho de um jardim tecnológico, ou “floresta cibernética”, que Greene propunha em seu poema “All watched over by machines of loving grace” (Greene, 1969), podia ser entendido como uma contestação à “lógica da grua”, que construía e reconstruía continuamente Plug-in City (Cabral, 2003). Em parte, porque a primeira interpretação que Archigram havia dado à questão do consumo na sociedade da afluência, sintetizada no conceito de “expendability” (o que é descartável, consumível) supunha total ignorância quanto às inevitáveis implicações ecológicas de uma economia do descarte, tema que se tornaria ineludível com o transcurso da década. Mas não menos porque, 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.

Ao mesmo tempo, ao longo da década de sessenta, também a relação de Archigram com a mídia arquitetônica tradicional e com a crítica especializada havia se transformado, tanto no que se refere ao magazine, que chegara a alcançar alguma visibilidade internacional, quanto à produção individual dos membros do grupo, como arquitetos ou articulistas eventuais. Os membros de Archigram passaram a colaborar regularmente com *Architectural Design*, que seria reconhecida como a principal revista de vanguarda inglesa durante os anos sessenta; seus trabalhos 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 (Archigram, 1967). Da mesma forma, temas que o magazine Archigram havia proposto em tom iconoclasta - seja a questão do consumo em 1963, a corrida espacial e a ficção científica em 1964, a cibernética e a robótica em 1968 - foram progressivamente assumidos também pelas grandes revistas. *Architectural Design* publicou em 1967 uma edição especial sobre a tecnologia espacial, editada por John McHale (McHale, 1967), e logo em 1969 aproximou-se dos

temas cibernéticos, com uma edição especial a cargo de Royston Landau, incluindo artigos de Gordon Pask e Nicholas Negroponte (Landau, 1969). No contexto inglês, além do apoio aberto do crítico Reyner Banham, conferido em repetidas ocasiões, Archigram recebe tratamento destacado no livro de Royston Landau, *New Directions in British Architecture*, em 1968. Portanto, ao final dos sessenta, a posição de Archigram como grupo correspondia a 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, até o final dos anos sessenta Archigram permanecia 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<sup>2</sup>. 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 um outro rumo. Por primeira vez, Archigram providencia um endereço, estabelecendo-se em Endell Street, Covent Garden, em um antigo estúdio fotográfico com espaço suficiente para organizar um estúdio de arquitetura e uma galeria de exposições. Esse artigo trata justamente do projeto realizado por Archigram para o centro de eventos de Monte Carlo. Pretende examinar, por um lado, como um encargo projetual concreto, para um lugar real, incorporou as idéias trabalhadas por Archigram em situações projetuais assumidamente ficcionais; por outro lado, busca demonstrar como a proposta de Archigram para Monte Carlo revisou os princípios megaestruturalistas dos primeiros anos sessenta, tendo em vista o contexto de final da década e o discurso ecológico emergente, sem contudo abandonar uma certa linha de investigação projetual, corentemente traçada ao longo de sua trajetória como grupo, ou mesmo privá-la de suas dimensões investigativas, metafóricas e até irônicas.

Em primeiro lugar, serão discutidas algumas propostas de David Greene, membro do grupo Archigram, contendo elementos projetuais e narrativos considerados pertinentes para a compreensão da proposta de Monte Carlo; logo será analisado o projeto com o qual Archigram venceu o concurso, entendendo-o como peça chave nessa trajetória que arranca da solução totalizadora, da lógica mecanicista das megaestruturas e sua escala gigantesca, e passa à fragmentação, à invisibilidade e à aspiração de imaterialidade. Afinal, pretende-se concluir relacionando o sentido dessa trajetória a um contexto mais amplo de pensamento, vigente no fechamento da década de sessenta.

## **Primitivismo e conjuros tecnológicos**

*I like to think / (and the sooner the better!)/of a cybernetic meadow / where mammals and computers / live together in mutually programming / harmony / the pure water / touching the clear sky. /I like to think / (right now, please) / of a cybernetic forest / file with pines and electronics /*

---

<sup>2</sup> Todas as informações sobre o concurso aqui utilizadas estão baseadas em registros do próprio grupo (ver principalmente: Features: Monte Carlo, em Archigram, Studio Vista, Londres, 1972, p. 102-109; Monte Carlo, em Dennis Crompton, ed., Concerning Archigram, Archigram Archives, Londres, 1999, p. 132-137) complementados pelas explicações e comentários de Cook, Crompton, Webb e Greene, em conversa sobre o concurso de Monte Carlo realizada como parte da programação de abertura da exposição retrospectiva de Archigram em Milão. Colégio de Arquitetos de Milão, 30 de março de 2000.

*where deer stroll peacefully / past computers / as if they were flowers / with spinning blossoms./ I like to think / (it has to be) / of a cybernetic ecology / where we are free of our labours / and joined back to nature / returned to our mammal / brother and sisters / and all wathed over / by machines of loving grace. The Realist (David Greene, Grupo Archigram, Greene, 1969a)<sup>3</sup>.*

Ao final dos sessenta, o trabalho de Archigram havia explorado uma gama de situações híbridas entre natureza e máquina, cujo mote principal era a fusão entre o primitivo e o tecnológico. O sonho do aborígene na floresta cibernética de David Greene estava ligado à passagem de um posicionamento perante à máquina como entidade concreta, a um posicionamento perante a *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, o conceito de floresta cibernética e sua dependência de sistemas tecnológicos invisíveis evocava 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 (Greene, 1969b).

Embora favorecido pelos protestos contra a escalada final da guerra no Vietnã e a difusão da cultura *hippie*, o “retorno ao primitivo” de modo algum era uma idéia nova. Uma parte da “pastoral revolucionária” dos sessenta, que assimilou traços da cultura *beat* e integrou-se aos movimentos pacifistas e ambientalistas, teve seus antecedentes no romance da modernidade com o “bom selvagem”, o que faz retroceder a Rousseau e à Ilustração (Gitlin, 1993). No campo da arquitetura, ecos deste romance fizeram-se 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, Goldhagen e Legault fazem uma distinção entre a aproximação basicamente formal das primeiras vanguardas modernas e o enfoque de pós-guerra, influenciado pelo peso crescente dos discursos intelectuais antropológicos e etnográficos. Textos como *Native Genius in Anonymous Architecture*, publicado por Sibyl Moholy-Nagy em 1957, o estudo de Van Eyck sobre a arquitetura Dogon de 1961, ou a exposição *Architecture without Architects* organizada por Rudofsky em 1964, evidenciam um olhar antropológico sobre as culturas primitivas e arquiteturas anônimas que, buscando nos temários vernáculos a essência autêntica do habitar destruída pela sociedade de consumo, levaria à reconsideração das noções de regionalismo e lugar (Goldhagen e Legault, 2000). Se pouco tem que ver estes aspectos 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, relacionado à questão do nomadismo como estratégia de comportamento e ocupação do território. 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

---

<sup>3</sup> Tratando-se de um poema, preferiu-se manter a versão original, em inglês.

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” – explica Scott – “o nômade representou uma estratégia alternativa de ocupação territorial” (Scott, 2000).

Entretanto, existe uma diferença crucial 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 pela própria condição cultural vigente. E é essa consciência da transitoriedade que faz da visão de Archigram sobre o primitivo uma visão profundamente irônica.



Figura 3. David Greene, *Gardener's notebook*. Fonte: Archigram, *Studio Vista*, Londres, 1972.

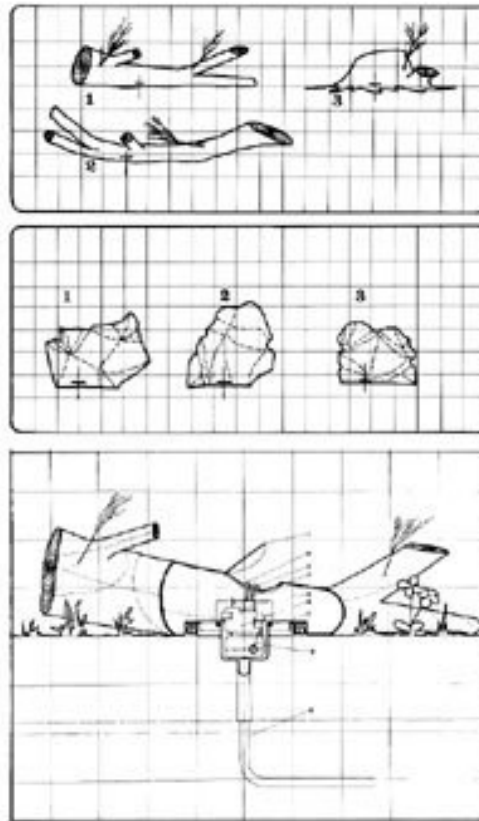


Figura 4. David Greene, *Rokplug* e *Logplug*, 1968. Fonte: *Architectural Design*, 1968.

Propostos por David Greene, *Rokplug* e *Logplug* (Archigram, 1968) 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, tratamento de lixo, sistema de operação mediante cartão de crédito; e, sendo discretos e difíceis de discernir dos “produtos da natureza”, sua próxima disponibilidade seria anunciada desde as estradas e *freeways*, ao lado dos anúncios de Shell e Texaco.

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.

## **Arquitetura subterrânea e paisagem equipada**

De forma indireta, esses temas e questionamentos, colocados até então no plano ficcional, irão rebater-se sobre a proposta realizada para a situação real de Monte Carlo. O concurso foi lançado pelo principado de Mônaco 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 Otto. Outros competidores procediam de França, Finlândia, Noruega, Alemanha e Estados Unidos. Para a fase final, um jurado de especialistas internacionais estava designado para assessorar o principado em sua decisão, do qual participavam Pierre Vago, Ove Arup, René Sarger e Michel Ragon.

Se por um lado o perfil do jurado explicava a simpatia por uma solução que buscasse tirar o máximo partido de recursos tecnológicos, como já se adianta que seria o caso da proposta de Archigram, por outro lado, o que fundamentalmente destacava esta proposta com relação às demais era a decisão de enterrar o edifício, construindo em subsolo todas as partes definitivas deste equipamento, e deixando livre 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.





Figura 5. Vista do terreno em Monte Carlo, situação em 1970. Fonte: Archigram, *Studio Vista*, Londres, 1972.

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 erguia-se uma zona de edifícios residenciais de alta-renda. Como contam os autores sobre a primeira impressão provocada pelo terreno, embora o nome Monte Carlo fizesse pensar em *glamour*, muito dinheiro e Rolls Royces, o sítio 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<sup>4</sup>, não estávamos preparados para um passeio marítimo deserto e para a quase total ausência de limousines (Archigram, 1972).*

Os pontos favoráveis oferecidos pelo sítio eram o potencial natural, com árvores em abundância, proximidade com a praia, visuais para mar e montanha, e uma condição 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. 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 a projetos que a bem da verdade não tinham qualquer relação com lugares concretos, isso quando esta necessidade não era questionada mesmo como ponto de partida. Na ocasião do concurso, Archigram estava ao mesmo tempo desenvolvendo o projeto *Instant City* (Archigram, 1969), que de forma resumida, pode ser descrito como um conjunto de elementos portáteis projetados para criar determinadas condições em urbanas em intervalos de tempo descontínuos, e em lugares propositalmente indeterminados (Cabral, 2006). Sem dúvida, algo desta investigação estaria presente na solução proposta para Monte Carlo,

---

<sup>4</sup> Referência ao fato de que alguns membros de Archigram viveram a infância à beira mar: Cook em Bournemouth e Crompton em Blackpool, cidades inglesas de costa.

especialmente a idéia da “arquitetura como um *kit* de partes.” 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*” (Archigram, 1972).



Figura 6. Archigram, projeto para Monte Carlo, elevação, 1970. Fonte: Archigram, Studio Vista, Londres, 1972.



Figura 7. Archigram, projeto para Monte Carlo, corte, 1970. Fonte: Archigram, Studio Vista, Londres, 1972.

## Por um edifício-instrumento, mais que por um monumento

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, como 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. 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” (Archigram, 1972). A cota mínima edificada deveria coincidir 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 infraestrutura técnica seria aérea, disciplinada segundo uma grelha disposta sob a calota de concreto.

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 infraestrutura 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 áudio-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, permitiria transformar velozmente a organização e o aspecto desta planta central de área circular.

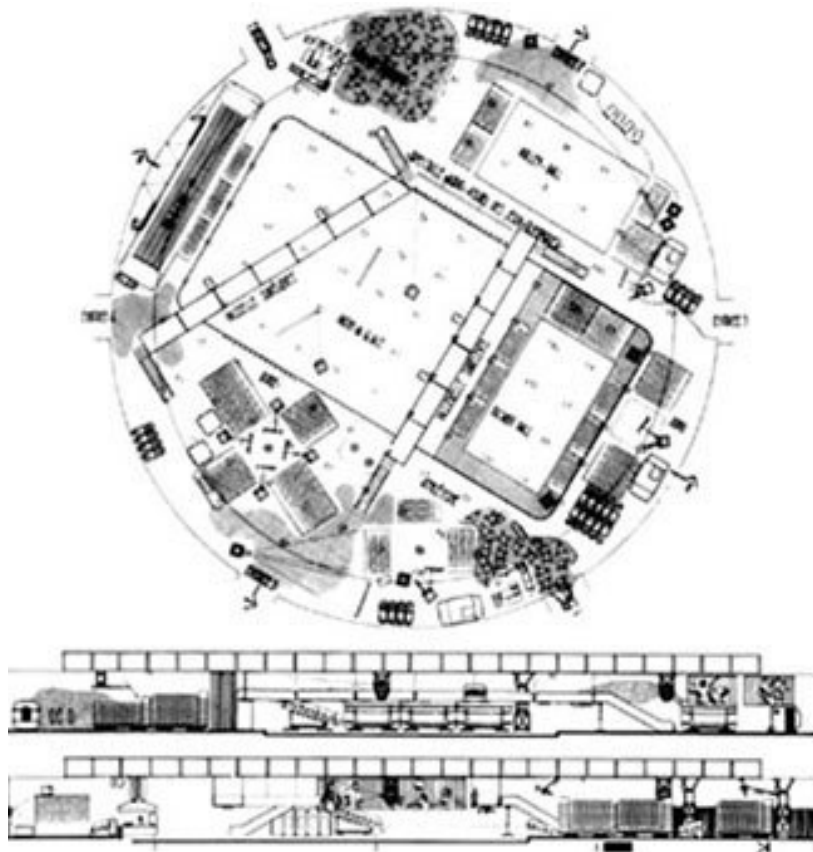


Figura 8. Archigram, proposta de arranjo interior para eventos esportivos, com respectivos cortes. Monte Carlo, 1970.

Fonte: Archigram, *Studio Vista*, Londres, 1972.

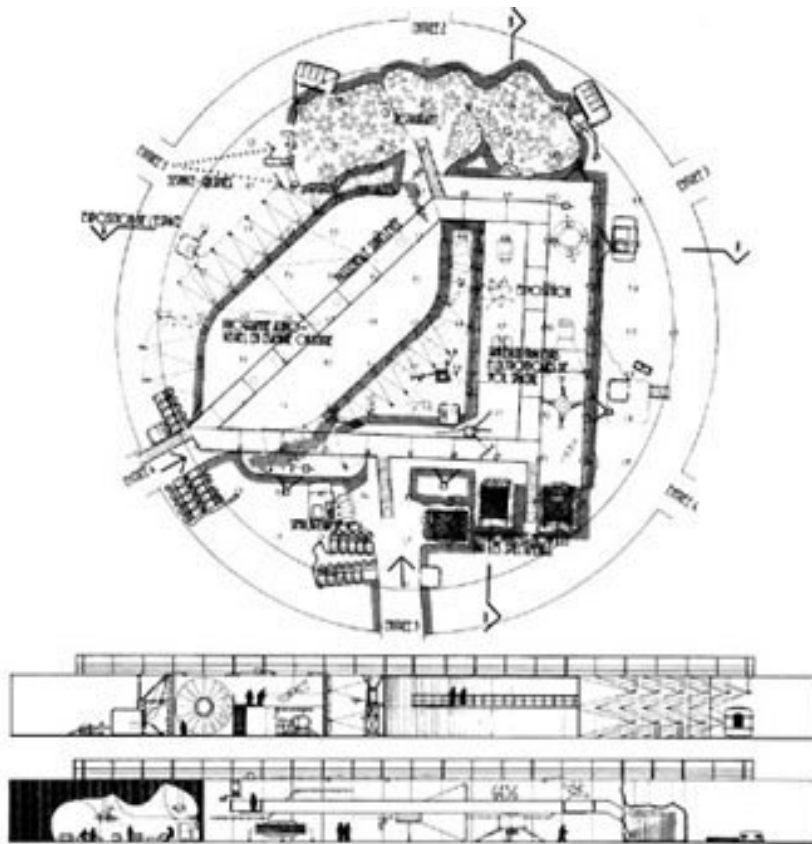


Figura 9. Archigram, proposta de arranjo interior para utilização cultural, instalação de exposições e restaurante, com respectivos cortes. Monte Carlo, 1970. Fonte: Archigram, Studio Vista, Londres, 1972.

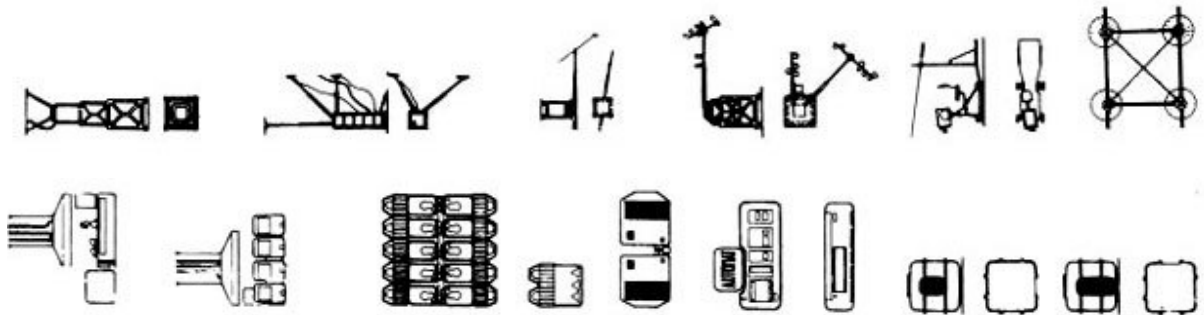
A concepção do parque coube principalmente a David Greene, com a cooperação de Ken Allison, e estava de fato bastante relacionada ao caminho de suas próprias investigações no mesmo período: uma colina verde, na tradição inglesa do jardim natural, porém com pontos de serviço a cada 6 metros, criando uma 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 já havia proposto, de uma maneira mais irônica, com apetrechos como *rokplug* e *logplug*.

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 seria, no caso da proposta de Archigram, a idéia do parque como uma facilidade até então não disponível. O que se propunha era um edifício sem qualquer presença física do ponto de vista do espaço exterior, para uma espécie de programa aberto, que não podia estar identificado com um grupo único 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, o que se esperava era produzir uma espécie de arquitetura “feita antes do evento que do envelope” (Archigram, 1972):

*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 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.*

Embora também um grande edifício, com relação às megaestruturas que haviam caracterizado a produção de Archigram na primeira metade da década, o centro de eventos de Monte Carlo estabelece um movimento quase que de oposição. Ao impulso retórico das megaestruturas, a seu sentido figurativo e a seu repertório iconográfico fundado na tecnologia espacial e na cultura popular, o projeto para Monte Carlo responde com a aspiração de uma ausência, com um não-edifício praticamente dissolvida entre a cidade e o mar, uma arquitetura invisível, a não ser como seu reflexo, através dos conceitos de paisagem equipada e entorno transitório. Mas em compensação, as megaestruturas não pertenciam a um lugar geográfico ou histórico em particular, elas fundavam uma nova paisagem, enquanto o projeto para Monte Carlo encontra suas motivações e justificativas no reconhecimento de uma situação real, ainda que suas formas não constituam nenhuma reafirmação a priori deste contexto.



Figuras 10 e 11. Archigram, conjunto de elementos standardizados desenvolvidos entre 1970-1971. Fonte: Archigram, Studio Vista, Londres, 1972.

## Espectáculo cancelado

*O telefone: discurso sem muros. O fonógrafo: sala de concertos sem muros. A fotografia: museu sem muros. A luz elétrica: espaço sem muros. O cinema, o rádio e a televisão: aulas sem muros* (McLuhan, 1964).

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. 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. "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 (Pawley, 1976). Archigram ainda seguiu trabalhando sobre a proposta até 1974, quando o principado de Mônaco abandonou definitivamente o projeto. Aparentemente, em 1970, tal brinquedo era demasiado caro fora dos terrenos de Disneyworld.

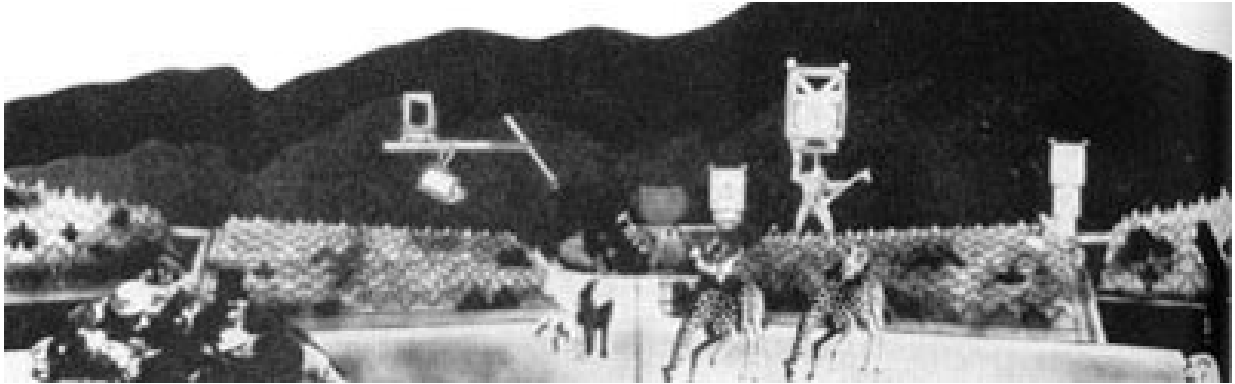


Figura 12. Archigram, colagem demonstrando arranjo interior para uma apresentação de circo. Monte Carlo, 1970. Fonte: Archigram, *Studio Vista*, Londres, 1972.

Apesar de nunca construído, o projeto para Monte Carlo é especialmente importante no conjunto da obra de Archigram; representa uma espécie de situação limite a partir da qual não é possível retornar, mas tampouco está clara a direção a seguir. A trajetória de Archigram, como canal de experimentação através do projeto arquitetônico, havia descrito um caminho que partia do revisionismo funcionalista baseado nas possibilidades expressivas da tecnologia, e terminava em uma "arquitetura da ausência", para usar a expressão de Greene (Cabral, 2001), 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, tais como o projeto para Monte Carlo, 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 caracterizaram as séries megaestruturais e suas cápsulas, à *noção de entorno conjurado pela tecnologia* que sustentava tanto os arranjos híbridos entre natureza, tecnologia e arquitetura de Greene, quanto a arquitetura do evento de Monte Carlo.



Figura 13. Archigram, vista do parque , colagem, 1970. Fig. 12. Archigram, colagem demonstrando arranjo interior para uma apresentação de circo. Monte Carlo, 1970. Fonte: Archigram, Centre Pompidou, Paris, 1994.

Se podemos buscar 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-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 é a mercadoria chave; do negociado equilíbrio fordista à crescente instabilidade e precariedade que são os traços dominantes das sociedades pós-industriais<sup>5</sup>.

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" (Castells, 1997), caberia ainda destacar quais os principais modelos de explicação da realidade que, trinta anos antes, funcionaram como ponto de partida para Archigram. "Hoje vivemos eletricamente em um mundo instantâneo, o tempo e o espaço se compenetraram 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" (McLuhan, 1964). 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 a 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:

<sup>5</sup> Aceitam-se as definições de sociedade pós-industrial de Bell e Harvey (Bell, 1976; Harvey, 1993).

*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... (Roesler, 1996).*

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 (Castells, 1997). 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* (McLuhan, 1964).

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 tecnologia da automação era a simultaneidade e a integração. 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. 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 vêem 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 (McLuhan, 1964).*

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 (Huyssen, 1995). 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.

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 paisagens da telecultura e da própria natureza, 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 (Banham, 1969). 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 as marcas apenas imaginadas por Archigram em Monte Carlo, o homem conjurador e ilusionista de Nouvel e o tarzan de Ito.

## Referências

---

- ARCHIGRAM, G. 1968. *Magazine Archigram*, Popular Pack, 8.
- ARCHIGRAM, G. 1967. Amazing Archigram. A Supplement. *Perspecta. The Yale Architectural Journal*, **11**:131-156.
- ARCHIGRAM, G. 1969. Instant City. *Architectural Design*, **5**:277-280.
- ARCHIGRAM, 1970. *Magazine Archigram*, 9.
- ARCHIGRAM, G. 1972. Features: Monte Carlo. In: ARCHIGRAM, *Studio Vista*. Londres, p. 102-109.
- ARCHIGRAM, G. 1994. *A Guide to Archigram*. Academy Editions, Londres, 447 p.
- ARCHIGRAM, G. 1994. ARCHIGRAM. Centre Pompidou, Paris.
- BANHAM, R. 1969. *The architecture of the well-tempered environment*. The Architectural Press, Londres, 319 p.
- BELL, D. 1976. *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Alianza, Madrid, 578 p.
- CABRAL, C.P.C. 2001. Grupo Archigram: 1961-1974. Uma fábula da técnica. Barcelona, Espanha. Tese de doutorado. UPC. Disponível em <http://www.tdx.cesca.es/TDX-0219104-183033/>, acesso em: 18/05/2007.
- CABRAL, C.P.C. 2002. Archigram, 1961-1974: una fábula de la técnica. *DC. Revista de Crítica Arquitectónica*, **8**:31-42.

- CABRAL, C.P.C. 2003. Plug-in City: em algum lugar do passado, era uma vez um futuro... *ARQTexto*, **3-4**:52-65.
- CABRAL, C.P.C. 2006. Arquitetura, arte, espaço público: o projeto como reconstrução do lugar. *ARQTexto*, **8**:42-57
- CABRAL, C.P.C. 2007. Una fábula de la técnica. Sobre el grupo Archigram. *Summa+*, **85**:38-43.
- CASTELLS, M. 1997. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Vol. 1, Madrid, Alianza Editorial, 370 p.
- COOK, P. 1997. Erinnerungen /Accurate Reminiscences. In: T. STOOS e E. LOUIS (eds.), *Archigram, Symposium zur Ausstellung, Schriftenreihe der Kunsthalle Wien*. Viena, Ritter Verlag, p. 18-39.
- CROMPTON, D. (ed.). 1999. *Concerning Archigram*. Archigram Archives, Londres, p. 132-137.
- GITLIN, T. 1993. *The Sixties. Years of Hope, Days of Rage*. New York, Bantam Books, p. 162-166.
- GOLDHAGEN, S.W. e LEGAULT, R. (eds.). 2000. *Anxious Modernisms. Experimentation in Postwar Architectural Culture*. Montreal/Cambridge, Canadian Centre for Architecture/MIT Press, p. 19-20.
- GREENE, D. 1969a. Children's primer. *Architectural Design*, **5**:275-276.
- GREENE, D. 1969b. Gardener's Notebook. *Architectural Design*, **9**:506-507.
- HARVEY, D. 1993. *A condição pós-moderna*. São Paulo, Loyola, 349 p.
- HUYSEN, A. 1995. In the Shadow of McLuhan: Baudrillard's Theory of Simulation. In: *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*. New York/Londres, Routledge, p. 175-190.
- ITO, T. 1997. Tarzanes en el bosque de los medios. *2G*, **2**:144-150.
- LANDAU, R. 1969. Despite popular demand... AD is thinking about architecture & planning. *Architectural Design*, **9** (edição especial).
- McHALE, J. 1967. 2000+. *Architectural Design*, **2** (edição especial).
- MCLUHAN, M. 1996. (*Understanding Media, 1964*). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós, 366 p.
- NOUVEL, J. 1998. The Jerusalem Seminar. In: K. FRAMPTON, K. (ed.), *Technology, Place & Architecture*. New York, Rizzoli, p. 36-41.
- PAWLEY, M. 1976. 'We shall not bulldoze Westminster Abbey': Archigram and the retreat from technology. *Oppositions*, **7**:431-437.
- ROESLER, M. 1996. Video: Shedding the Utopian Moment. In: K. STILES e P. SELZ (eds.), *Theories and Documents of Contemporary Art. A Sourcebook of Artists Writings*. Berkeley/Los Angeles/Londres, University of California Press, p. 468-475.
- SCOTT, F. 2000. Bernard Rudofsky: Allegories of Nomadism and Dwelling. In: S.W. GOLDHAGEN e R. LEGAULT (eds.), *Anxious Modernisms. Experimentation in Postwar Architectural Culture*. Montreal/Cambridge, Canadian Centre for Architecture, MIT Press, p. 215-237.