

Conclusões:

Archigram, uma fábula da técnica no estado do bem estar



Ron Herron, Oasis, colagem, 1968.

O último magazine Archigram saiu em setembro de 1974, após um intervalo de quase quatro anos sem a revista. Chamou-se *Archigram 9 ½*, indicando que talvez já não restasse tanta motivação por parte do grupo como para repetir os feitos anteriores, ou alcançar o impacto e a coerência interna de edições como *Amazing Archigram* ou *Metropolis* em 1964, com suas referências aos quadrinhos de ficção científica, suas cápsulas e suas megaestruturas. Ou, simplesmente indicando o declínio de um mundo que havia justificado essa confiança no poder libertador da tecnologia.

Dez anos antes, Archigram havia desafiado a cultura arquitetônica vigente com um mínimo de meios, uma boa quantidade de humor e energia, e sobretudo, muitos desenhos. Com estes projetos publicados em papel barato, com técnicas de impressão das mais econômicas e edições caseiras, havia reivindicado uma revisão do funcionalismo que recuperasse o heroísmo das vanguardas futuristas e construtivistas, e bancado uma aposta incondicional pela tecnologia e pela intenção de investir a arquitetura das novas realidades sociais e econômicas emergentes a partir do pós-guerra.

Na virada da década, Archigram havia logrado uma certa notoriedade. Em 1972 se publicava o livro *Archigram*, uma coletânea de projetos e principais matérias publicadas no magazine entre 1961-1970. Cook, o principal promotor das atividades de Archigram havia editado

individualmente dois livros: *Architecture, Action and Plan* (1967) e *Experimental Architecture* (1970). O grupo, que sempre havia sido uma organização informal articulada em torno à revista, estava afinal tentando manter um escritório em Covent Garden, após vencer a competição internacional para o centro de eventos de Monte Carlo.

Entre os conteúdos de *Archigram 9½* constavam algumas intervenções profissionais efetivamente construídas - um play-ground em Milton Keynes, uma piscina para Rod Stewart, uma instalação de exposição -, como resultado deste período. Entretanto, o que parecia ser um passo da arquitetura do papel e dos projetos puramente especulativos ao início de uma carreira profissional em conjunto acaba por não se confirmar. O projeto para Monte Carlo nunca foi construído. *Archigram 9 ½* seria o último magazine publicado, e a partir de 1974 cada um dos membros do grupo segue separadamente em suas carreiras privadas, como docentes e arquitetos.

Quando Archigram tentou estabelecer-se profissionalmente, entre 1970-1974, a situação política e econômica era consideravelmente distinta com relação à afluência dos primeiros anos sessenta, que havia embalado a Swinging London do rock e da mini-saia. A economia britânica enfrentava inflação, desemprego e o declínio do otimismo keynesiano; a violência política na Irlanda do Norte e a crise mundial provocada pela subida do petróleo em 1973. O consenso político vigente desde 1945, que havia sustentado por quase trinta anos o *welfare* inglês e o comprometimento com o pleno emprego e as políticas sociais, estava por romper-se. Logo em 1975 Margareth Thatcher assumiria como líder dos conservadores, iniciando-se um franco processo de desmantelamento das políticas públicas que haviam sido a base da sociedade do bem estar.¹

Seja qual for o alcance da contribuição de Archigram, como grupo, à cultura arquitetônica, ela se deu neste âmbito da arquitetura do papel, através de projetos e desenhos. Ao final dos sessenta, nota-se uma influência de Archigram sobre as correntes tecnológicas inglesas, especialmente na obra de Richard Rogers, Norman Foster e Nicholas Grimshaw. À parte de um passado comum na tradição funcional inglesa, de Paxton ao primeiro Stirling, uma certa gramática e iconografia que Archigram havia explorado ao longo dos anos sessenta cristaliza na obra destes autores. Mas se existe uma relação formal, e a manutenção da confiança básica na técnica, essa continuidade é suficiente para estabelecer uma mesma posição arquitetônica?

Esta tese partiu do princípio que o interesse em precisar a contribuição de Archigram à cultura arquitetônica deveria ir além de provar sua relativa continuidade nas propostas das correntes tecnológicas. Que através dos meios particulares do projeto e do desenho, Archigram chegou a produzir uma crítica à cultura arquitetônica vigente em sua época, e que esta crítica acabou envolvendo uma reflexão mais ampla sobre a questão da experiência da técnica em um momento de profundas transformações sociais e econômicas. Que esta crítica, ainda que arrancando de uma posição tecnologicamente determinista, também executou um programa de ação que atuava através da ficção e da fantasia, incorporando flexivelmente um marco teórico e intelectual externo aos discursos estritamente arquitetônicos.

¹ Sobre o modelo político de sustentação do estado assistencial britânico, vigente entre 1945-1975, e a ruptura deste modelo que culmina com o liberalismo da era Thatcher, ver Dennis Kavanagh e Peter Morris, *Consensus Politics. From Atlee to Thatcher*. Oxford, Basil Blackwell, 1989.

Uma matriz de projeto para um mundo em transformação: o alvo desta crítica

A crítica que Archigram produziu com respeito ao contexto arquitetônico de seu tempo baseava-se principalmente no reconhecimento de uma agenda de problemas própria da realidade dos anos sessenta, que parecia consideravelmente distinta daquela agenda dos anos vinte, em que se haviam produzido as vanguardas modernas. Porém, antes de recusar o legado destas vanguardas, essa crítica tinha por objetivo renová-lo, reafirmando seu compromisso com a tecnologia e o espírito do tempo. Para tanto, estava reclamando uma arquitetura que não apenas *investisse* nas novas tecnologias, mas que estivesse também *formalmente investida* das novas circunstâncias sociais e econômicas emergentes a partir do pós-guerra, que acompanharam a expansão do fordismo e a formação dos mercados de massa.

No contexto inglês, uma arquitetura estatal concebida como serviço público havia em parte realizado as ambições de cunho social do movimento moderno. Havia utilizado a industrialização e a pré-fabricação para colocar em marcha uma política habitacional capaz de produzir as quantidades esperadas de casas ao ano, e resolver com a standardização de soluções o problema da relação entre quantidade e custo. Mas, nem a versão inglesa de realismo social praticada nas New Towns, nem os grandes blocos de habitação executados com a pré-fabricação pesada, nem o modernismo domesticado no estilo internacional, pareciam lograr a imagem que expressasse de forma convincente esta sociedade emergente. Esta sociedade que parecia estar sendo rapidamente transformada pela explosão da cultura de massas, pela obsolescência como norma, pelo impacto das tecnologias da comunicação e pela ascensão da telecultura.

Em comum com outras posturas arquitetônicas no pós-guerra, Archigram contestou tanto o pragmatismo do realismo social quanto a resposta funcionalista codificada no estilo internacional. Os Smithsons haviam feito esta crítica com base nos conceitos de identidade e lugar, Stirling e Gowan do ponto de vista da expressão das técnicas construtivas e da relação com a tradição funcional, Price na questão da arquitetura entendida como serviço, mais que como forma, para dar apenas exemplos dentro do contexto inglês. O que diferenciou a crítica de Archigram destas posições?

Em primeiro lugar, a tentativa de expressão de uma cultura industrial e urbana, e também da lógica econômica de sustentação desta realidade: obsolescência, mobilidade, transitoriedade. De um ponto de vista iconográfico, Archigram trouxe referências diretas da própria cultura do consumo, do mundo da ciência, dos objetos técnicos. Esta era uma operação há muito tempo legitimada pelas vanguardas. Le Corbusier pensava no transatlântico e no motor 10HP do Citroën; Archigram na cápsula do astronauta e no transistor. Mas não se trata apenas de uma questão de renovação estilística.

Existe sem dúvida uma vontade de ampliação dos repertórios arquitetônicos modernos pela fertilização de outros contextos, mas, nas conclusões desta tese, a questão central desta crítica é outra. O problema fundamental para Archigram era: de um lado, recuperar aquele compromisso das vanguardas, de assimilação de uma cultura técnica (entendida como conjunto de objetos técnicos e formas de organização) através de uma resposta não puramente técnica, que expressasse formal e compositivamente uma realidade emergente; e

de outro, promover a revisão do dogmatismo funcionalista dentro deste novo contexto de contínua transformação, daquele mundo que “parecia estar explodindo”.²

O que estava sendo colocado em discussão era a confiança funcionalista na possibilidade de determinação das formas a partir de uma identificação unívoca das funções. À matriz funcionalista de projeto baseada na asserção de Auguste Choisy de que “cada problema encerrava sua própria solução”,³ Archigram buscava opor uma matriz compositiva para um problema múltiplo, cuja solução poderia estar fora dele mesmo. A síntese dessa matriz está identificada com aqueles oito conceitos fundamentais para Archigram, propostos como as noções básicas que foram sustentando todos os seus projetos, conforme explicado ao longo desta tese: metamorfose, emancipação, indeterminação, controle e eleição, conforto, nomadismo, o par *hard-soft*.

Nesta tese, se procurou demonstrar que Archigram não apenas realizou suas propostas dentro deste marco econômico, político e social historicamente definido, como conduziu toda sua atuação crítica segundo uma agenda de problemas sugerida por este contexto. Esta atuação crítica possuía uma base teórica, que envolvia tanto um discurso interno à disciplina arquitetônica, tal como o pensamento de Reyner Banham, quanto a permeabilidade a discursos externos ao âmbito disciplinar, cuja influência, menos explícita, se tentou comprovar.

Neste sentido, a matriz de projeto proposta por Archigram procurava articular alguns dos grandes temas culturais deste período que vai do pós-guerra ao final dos anos sessenta, que indicam um certo deslocamento da ênfase nas demandas sociais e coletivas que haviam sido centrais para as vanguardas, para a questão da expressão e da liberdade individual, no marco de uma sociedade de massas e de um estado tecnocrático. Esta insistência na participação individual e na noção de uma arquitetura como *produto de consumo*, mas também como *produto do consumidor*, era uma resposta a um dos dilemas básicos no contexto da sociedade da afluência: o problema da autonomia individual perante os grandes sistemas tecnocráticos, em uma sociedade homogeneizante e um estado protetor.

O “homem do terno cinza” de Sloan Wilson, o “homem organização” de William Whyte, o “homem uni-dimensional” de Marcuse, ou a “multidão solitária” de Riesman, eram encarnações de um certo mal-estar da afluência que acompanhava estes “anos gloriosos” do capitalismo.⁴ E este mesmo contexto intelectual identificou personagens que poderiam constituir o antídoto ao conformismo do homem do terno do cinza: o *homo-ludens* de Huizinga, que é a fonte original da idéia de autonomia individual através do jogo de Riesman, ou o nômade protético da cultura beatnik. Esse dilema entre indivíduo e sistema, que informou os movimentos de contra-cultura dos anos sessenta, penetrou a cultura arquitetônica e suscitou distintas respostas, algumas nitidamente anti-modernistas, outras não; para

² David Greene, entrevista a Barry Curtis, em Archigram - ‘A Necessary Irritant’, em Dennis Crompton, *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, p. 56.

³ “La question posée, la solution était indiquée”, tal como citado em Reyner Banham, *Teoria e projeto na primeira era da máquina* (1960), São Paulo, Perspectiva, 1975.

⁴ Referências aos títulos de textos literários e sociológicos influentes na cultura inglesa e americana dos anos cinquenta e sessenta, que esta tese identificou como o marco intelectual com o qual relacionar as propostas de Archigram: David Riesman, *The Lonely Crowd*, 1950, Sloan Wilson, *The Man in the Grey Flannel Suit*, 1955, William Whyte, *The Organization Man*, 1956, Herbert Marcuse, *One-dimensional Man*, 1964.

Archigram, o *homo-ludens* e o nômade tecnologicamente equipados eram os personagens a contrapor à cultura arquitetônica, no intento de reverter a utilização da tecnologia de acordo com as finalidades de um novo projeto anti-tecnocrático.

Através desta matriz, Archigram mantém a confiança no emprego das novas tecnologias, na industrialização e na standardização, mantem algo do projeto social moderno no sentido de que todas suas propostas são dirigidas às massas, mas tenta incorporar os problemas e as demandas próprios da sociedade do bem estar. Se a questão para Gropius e Le Corbusier havia sido a determinação científica do *standard* para ser reproduzido pela máquina, a questão para Archigram era a conciliação desta lógica da produção em série e do consumo massivo com variedade de produtos e flexibilidade na utilização. Se o problema de projeto com que se haviam enfrentado as vanguardas funcionalistas era *homogeneizar*, para poder produzir e repetir em escala massiva, o problema de projeto que Archigram identificava era como *diversificar*, como possibilitar um *consumo diferenciado*, porém dentro da mesma lógica da produção massiva.

Onde a busca tipológica moderna havia preconizado não apenas novas soluções arquitetônicas, mas também um determinado modo de vida, ordenado e higiênico, com “um lugar para cada coisa, e cada coisa em seu lugar”, a expectativa de Archigram era investigar uma matriz aberta de projeto que justamente evitasse a arquitetura como “solidificação de qualquer modo de vida”. Conceitos como emancipação, metamorfose, indeterminação ou nomadismo, estratégias de projeto tais como o *plug-in* e o *clip-on*, são propostos como artilhagens para conferir ao indivíduo a possibilidade de participação e escolha, de exercer por si mesmo controle sobre seu ambiente de vida.

O cerne da crítica de Archigram à cultura arquitetônica vigente era a resistência por parte desta cultura a incorporar as novas tecnologias de uma maneira que favorecesse esse tipo de controle individual, de passar da pré-fabricação pesada ao investimento em sistemas de projeto e produção que pudessem oferecer opções de controle por parte do ocupante. Essa era a idéia da megaestrutura como um sistema genérico basicamente indeterminado, cuja organização, em cada momento dependeria da soma de múltiplas decisões individuais; esse foi o caminho da fragmentação das cápsulas em sistemas de pequenos elementos pré-fabricados, em artefatos móveis, em dispositivos técnicos para carregar consigo. Archigram esteve sempre no “negócio do catálogo”,⁵ e o que enxergava como sua contribuição ao tema era defender a possibilidade de *apropriação da tecnologia* a uma escala ao mesmo tempo individual e massiva.

Construindo uma fábula da técnica: o programa de ação

O fio condutor da interpretação de Archigram proposta nesta tese foi a noção de *posição arquitetônica* de Roy Landau. Precisar uma posição arquitetônica é descrever um *programa de ação*, e todo programa de ação possui uma base dogmática, o *hardcore* que não está sujeito a questionamentos, e um conjunto de regras de operação que permitem “conectar o programa ao passado, mas também explorar o futuro.”⁶ O programa de ação é assim uma

⁵ “Estamos no negócio da catalogação, e o nosso trabalho é iluminar e estender e re-inventar o catálogo.” Archigram, Background Notes, *Architectural Design*, agosto de 1971, p. 486.

⁶ Royston Landau, Architectural discourse and Giedion, *The Journal of Architecture*, v. 1,

formulação interativa com relação a um *discurso disciplinar* entendido como um conjunto de princípios, idéias e ideais próprios de cada área de conhecimento, para o qual contribui, seja por oposição ou por legitimização.⁷

“Sem os desenhos, seríamos uma nota de fim de página em uma nota de fim de página”⁸ - reconhecia recentemente Peter Cook ao comentar a experiência de Archigram desde uma perspectiva histórica. E este é um aspecto que não pode ser passado por alto na determinação de uma *posição arquitetônica* para Archigram no contexto da arquitetura de seu tempo. Se o *hardcore* desta posição estava na mesma confiança na tecnologia que animava Fuller, Yona Friedman, ou mesmo Price, para citar algumas posições afins, o seu *programa de ação* envolveu um tipo de especulação e investimento em questões de ordem formal e teórica, que se manteve intrincado com uma perspectiva artística e cultural.

Se Archigram, como grupo, realizou uma contribuição à cultura arquitetônica, não o fez através de obras construídas, ou protótipos experimentais. Essa contribuição se deu através de desenhos e projetos situados no campo da especulação, no território limite entre fantasia e plausibilidade; muitas destas propostas eram deliberadamente fantásticas, como a *Walking City*, ou eram deliberadamente proposições irônicas como o robô *Manzac* e os *Rokplugs*, ou deliberadamente conceituais como a idéia da floresta cibernética e da arquitetura da ausência, ou deliberadamente a especulação de situações limite entre a arquitetura e alguma outra coisa, como em *Cushicle* e *Suitaloon* ou na dissolução da casa em um conjunto de dispositivos técnicos.

Esta tese pretendeu sustentar que através destes projetos muitas vezes puramente especulativos (ainda que desenhados como se fôssem para ser construídos amanhã), Archigram foi produzindo uma espécie de narrativa de ficção levantada através do projeto, desde uma diversidade não apenas de autores (os seis membros do grupo), mas também de temas, enredos e personagens. Foi através desta narrativa que Archigram articulou um *discurso arquitetônico*, que podia ser proposto como um discurso crítico com relação a um discurso disciplinar genérico. E neste sentido, se propõe que Archigram atuou no “mundo do texto” não apenas porque a forma de expor seus projetos e idéias foi através de uma revista. Archigram atuou no mundo do texto porque organizou um relato de ficção, se entendemos esta expressão tal como explicada por Paul Ricoeur, como a proposição de um mundo diferente do mundo real, mas ainda assim, a “proposição de um mundo suscetível de ser habitado”.⁹

Spring, 1996, p. 63.

⁷ Landau, op. cit., p. 63.

⁸ Peter Cook, *Genaue Erinnerungen / Accurate Reminiscences*, em Toni Stooss e Eleonora Louis (eds.), *Archigram, Symposium zur Ausstellung*, Viena, Schriftenreihe der Kunsthalles Wien, Ritter Verlag, 1997, p. 30.

⁹ Segundo Ricoeur: “la noción de mundo del texto nos exige abrir (...) la obra literaria a un ‘exterior’ que ella proyecta ante sí y ofrece al examen crítico del lector. Noción de apertura que no contradice la de cierre implicada por el principio formal de configuración, ya que una obra puede estar a la vez cerrada sobre sí misma en cuanto a su estructura y abierta a un mundo, como una ‘ventana’ que recorta la perspectiva huidiza de un paisaje ofrecido. Esta apertura consiste en la pro-posición de un mundo susceptible de ser habitado.” Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, Madrid, Siglo Veintiuno, 1995,

Essa narrativa, que chamamos uma fábula da técnica, envolveu três pautas principais - o tema do consumo, o tema da mobilidade, o impasse final entre materialidade arquitetônica e tecnologia -, bem como seus respectivos personagens, como o *homo ludens*, o nômade e o aborígene eletrônico. Nesta *ficção arquitetônica* que Archigram construiu, a fantasia e o recurso ao imaginário não tem nada que ver com o irracional, a fantasia é o instrumento para construir um mundo que tem toda uma lógica interna, e que além de tudo, se pretende que possa interagir criticamente com o mundo real, e é por isso que essa narrativa pode ser considerada como uma fábula.

E para que essa fábula possa ser confrontada com o mundo real, ou que esse discurso particular de Archigram possa ser confrontado a um discurso disciplinar, a questão da *verossimilhança* é fundamental. O realismo no desenho, a retórica do detalhe, o suposto comprometimento técnico de todos estes projetos, funcionam como um dos pontos fundamentais para conferir plausibilidade à narrativa;¹⁰ para fraguá-la em uma linguagem comum, que permita ao mesmo tempo assimilar outros repertórios (da arte, da cultura popular, da ciência), e manter o núcleo comum de diálogo com a tradição da profissão.

Como explica Peter Cook sobre o caminho que tomou Archigram em seus projetos:

“Como arquitetos academicamente treinados (o que todos éramos), estávamos informados (e excitados por) atividades contemporâneas no mundo da arte; os artistas *pop* ingleses eram, muitos deles, nossos amigos, mas os movimentos tomaram trajetórias separadas. Onde os artistas tornaram-se mais literários e políticos (Blake, Hamilton, Tilson) nos tornamos mais e mais afetados pelas possibilidades da ciência e dos padrões de comportamento social. A significação real do carro elétrico, da televisão no jantar, das cidades das caravanas, o significado de cem mil pessoas no topo de uma colina reunidas pelas luzes e pela música: isso precisava - e somente podia - ser descrito como CIDADE. Assim o determinismo de *Plug-in City* (como uma estética), ou *Walking City* (como um objeto) foi deslocado em 1969-70 pela *Instant City*, uma caravana nômade onde não havia nenhum elemento particularmente mais importante que outro, e onde a estética em si mesma começava a fragmentar-se.”¹¹

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

p. 533.

¹⁰ “Uma influência estabilizante era a moralidade do realismo, que significava que (sempre que possível) nós fazíamos os projetos segundo as dimensões normais, de materiais normais (e estranhamente) com a composição normal de coisas como casas e lojas e balcões e escadas. Oitenta e cinco por cento dos projetos de Archigram são imediatamente passíveis de ser construídos usando técnicas correntes.” Peter Cook, *On Being English*, em *Six Conversations*, *Architectural Monographs*, n. 28, Londres, Academy Editions, 1993, p. 112.

¹¹ *Idem*.

Assim, a oscilação dessa narrativa entre a lógica sequencial e mecânica de *Plug-in City* e a simultaneidade eletronicamente produzida em *Computer City* indicou justamente aquela transformação no caráter e na representação da tecnologia quando esta deixou de estar identificada primordialmente com *artefatos concretos* - como era o caso da máquina -, e passou a identificar-se, cada vez mais, com *sistemas e processos potencialmente abstratos e ubíquos de controle*, como seria o caso dos sistemas de comunicação e informação.

O papel que a *mecanização* havia desempenhado na cultura da modernidade seria assumido pelas *tecnologias elétricas e eletrônicas*; se o funcionalismo dos anos vinte havia buscado representar a *máquina*, como uma entidade concreta, e o tempo das cadeias de montagem, como um tempo que podia ser dividido, medido e organizado conforme uma sucessão linear de eventos, o que a fábula da técnica proposta por Archigram procurava assimilar era justamente esta transformação na percepção da tecnologia, e a implicação dessa transformação na própria experiência do tempo do espaço.

“O que foi que construímos?” - explicava Cook - “um conjunto de atitudes, um conjunto de referências, uma ampliação de vocabulário da arquitetura não apenas no sentido formal, mas também no sentido *do quê* podia ser discutido por arquitetura.”¹² O que Archigram queria demonstrar, através dessa fábula, era não apenas *como a arquitetura poderia empregar as novas tecnologias*, mas, em última análise, *investigar como a tecnologia estava implicada na maneira pela qual as pessoas utilizariam, experimentariam e viveriam a arquitetura e a cidade*. A razão dessa fábula era interpretar, através do projeto como ficção que permite explorar um campo de relações conceituais e formais, um conjunto de transformações sociais que eram propostas pela tecnologia. Esta fábula estava dirigida portanto à cultura arquitetônica de seu tempo. Era esse mundo, o da cultura arquitetônica, que Archigram queria ampliar.

Desde uma perspectiva atual, David Harvey em *A Condição Pós-moderna* comenta a transição econômica do fordismo a um regime de acumulação flexível, em que o capitalismo passa a organizar-se *através da dispersão e da mobilidade geográfica*, e cuja principal consequência cultural está identificada como “uma aniquilação do espaço por meio do tempo”.¹³ Paul Virilio aponta como elementos constitutivos de nossa época uma velocidade e um tempo tecnologicamente produzidos, cuja consequência seria a erosão dos limites físicos, e a passagem da “ordem do sucessivo” à “desordem do simultâneo”.¹⁴ Desde uma visão contemporânea, a pequena fábula de Archigram pode hoje ser vista como uma representação sintética de toda uma transformação econômica, social e cultural que teve lugar no contexto destes anos de reestruturação capitalista, em que um modelo fordista, industrial, baseado na produção e no consumo de objetos, passava a combinar-se às formas de produção pós-fordistas. E, paradoxalmente, à despeito de sua perspectiva basicamente otimista, o caminho da fábula proposta por Archigram, cujo último movimento seria na direção da invisibilidade e da ausência, da precariedade material e da fragmentação e hibridização entre dispositivos arquitetônicos e mediáticos, parece ter antecipado o sentido de uma crítica contemporânea da

¹² Peter Cook, Conferência em Milão sobre o projeto de Archigram para Monte Carlo. Colégio de Arquitetos de Milão, 30 de março de 2000 (não publicado).

¹³ David Harvey, *A condição pós-moderna* (1989). São Paulo, Edições Loyola, 1993.

¹⁴ Paul Virilio, *Estética de la desaparición*, Editorial Anagrama, 1988. Ver também o ensaio *El control del entorno*, em Paul Virilio, *La Inercia Polar*, Trama editorial, 1999, pp. 93-115.

técnica, seja a teorização da estética da desapareição de Virilio ou a compressão espaço-tempo de Harvey.

On the (rocky) road

“Why do you care, why do you care about me
the Future, thru your
planning you stifle
me (still unborn)
with your values and
moralities, don’t imagine me,
do I beckon you with
Bombs and a plastic soul
or is it your own realization that you are already plastic that worries you.
(...) The road, friends, to Utopia, is indeed rocky.”
David Greene, 1969¹⁵

Archigram projetou sua fábula em um mundo às vésperas de uma crise de futuro. Se colocou um ponto final nesta fábula em 1974, uma parte de seu enredo se cumpriu independentemente de seu concurso direto, e algumas de suas imagens foram construídas, sem que isso significasse alcançar o mundo da flexibilidade, do jogo e da autonomia individual que divisavam, e seu otimismo parece hoje deslocado.

Porque apesar do impasse final entre arquitetura e tecnologia, essa havia sido uma fábula otimista. Se a tecnologia tornasse a arquitetura dispensável, era porque afinal, segundo o modelo de McLuhan, no mundo retribalizado pela eletricidade o homem seria devolvido a uma condição integral e primitiva de total reconciliação com a natureza.

Como Lewis Mumford havia observado, o culto ao primitivismo e ao indivíduo havia sido uma das mais profundas reações românticas contra a máquina, desde o contexto da revolução industrial.¹⁶ O modelo de McLuhan dava margem ao otimismo, porque de uma certa maneira oferecia uma perspectiva de solução, oferecia a volta ao primitivo como resposta à contradição básica entre a racionalidade técnica e a restrição à autonomia individual como um dilema intelectual no contexto dos anos sessenta.

Porém, o problema básico da fábula de Archigram (e também do esquema de McLuhan) não é simplesmente a sua confiança na tecnologia; é *sua confiança na tecnologia como um agente relativamente autônomo de câmbio*. Do interior desta bolha de idealização da tecnologia que permaneceu inflada até que entrasse em crise o modelo de sustentação do estado do bem estar, provavelmente era impossível enxergar que o caminho desta fábula era

¹⁵ David Greene, Are you sitting comfortably? Then I’ll begin. *Architectural Design*, maio de 1969, p. 507.

¹⁶ Lewis Mumford, *Técnica e Civilización* (1963), Madrid, Alianza, 1994, p. 310.

também o da dissolução do mundo que permitia a sua *plausibilidade*. Que a mesma cultura tecnológica que havia estado implicada com o “homem saltando para cima e para baixo na lua e nas ruas, e os estudantes no poder em Woodstock, no Hyde Park e nos campus”,¹⁷ que a mesma tecnologia que parecia estar semeando uma floresta cibernética para o deleite dos homens e permitindo voar às velocidades elétricas da conexão planetária, estava possibilitando a última reestruturação do capitalismo e a desindustrialização. E isso não era o augúrio da realização do Eden e de uma completa cultura do ócio, mas da decadência das cidades, do desemprego e do declínio do estado assistencial na imediatamente subsequente era Thatcher.

Os cenários da fábula de Archigram são todos perfeitamente factíveis nos horizontes tecnológicos atuais. A tecnologia pode realizar todos os sonhos de conjuro que Archigram divisou em sua fábula, mas o sentido da reapropriação humana da técnica que existia nas estratégias de Archigram, se perdeu na ressaca tecnológica dos setenta, e não parece tão fácil de recuperar no banho virtual dos noventa. No contexto dos anos sessenta, Archigram contava com a idéia de uma tecnologia passível de ser colocada sobre o controle dos indivíduos.

A trajetória de Archigram, da megaestrutura aos pequenos elementos, do gigantismo à miniaturização, representava um esforço por devolver a tecnologia à escala humana, a uma dimensão passível de ser manipulada pelo homem comum. A idéia de *arquitetura como jogo* proposta por Archigram tinha que ver com essa possibilidade. E remete às explicações de Mumford sobre o papel fundamental que desempenhou o jogo na constituição de toda uma cultura técnica. O espírito do jogo contribuiu para liberar e expandir uma “imaginação mecânica”, que primeiro esteve ocupada na invenção e na produção de artefatos e engenhos não utilitários, que constituíram o terreno da experimentação sobre o qual estaria cimentado todo o desenvolvimento da cultura material humana.¹⁸ Toda a gramática *plug-in* e *clip-on* que

¹⁷ “No limiar dos setenta uma nova era parece estar iniciando. O homem saltou para cima e para baixo na lua e nas ruas. Os estudantes propuseram as regras em Woodstock, no Hyde Park e nos campus. Alguns, infelizmente, pela última vez. Entre todas estas idéias conflitivas, opiniões divergentes, nada parece mais importante de momento que criar um ambiente humano. Sistemas de vida, árvores, plantas, flores, animais, pássaros e o homem em si mesmo, são mecanismos fantasticamente interativos. Os sistemas mecânicos com os quais construímos o entorno feito pelo homem, sempre foram menos que isso: com pouca habilidade para responder. Mas a nossa busca por sistemas adaptativos deveria ser o objetivo principal, produzir um ambiente com o qual o indivíduo comum, em qualquer nível de intensidade, possa reconciliar-se a si mesmo sem um intolerável esforço de adaptação física e mental.” Warren Chalk, *Touch not, Architectural Design*, abril de 1971, p. 432.

¹⁸ “... algunas de las grandes realizaciones de la mecanización se concibieron primeramente como cosa de juego: relojes complicados cuyas figuritas se movían con una sucesión de difíciles y elegantes movimientos, muñecas que se movían solas, coches que andaban como un mecanismo de reloj, pájaros que agitaban su cola al tiempo que sonaba una caja de música. Aunque sin importancia, estos juguetes, estos divertidos motivos, no fueron completamente inútiles. Es cierto que la parte desempeñada por los juguetes y los instrumentos no utilitarios en el fomento de importantes inventos no puede ignorarse a la ligera. (...) La verdad mecánica fue a veces dicha primeramente en broma, lo mismo que el éter fue primero usado en los juegos de salón en América antes de ser empleado en cirugía. En realidad, el ingenuo interés del niño subsiste en sólo vagos disfraces como gran parte del interés del adulto por las máquinas: ‘los motores son

Archigram explorou procurava recolher esta possibilidade, de poder separar o todo em suas partes, de compreender o seu funcionamento, de torná-lo manejável para que pudesse ser convertido pelo homem da rua em outras arquiteturas, em outras fábulas.