

**UTOPIA, REALIDADE E CRIATIVIDADE:
uma análise da experiência do Grupo Archigram à luz de duas teorias do projeto
e da concepção arquitetural**

CAVALCANTE, EUNÁDIA (1); VELOSO, MAÍSA (2)

1. Professora Assistente do Departamento de Arquitetura e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PPGAU/UFRN)
Professora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Potiguar
eunadia@supercabo.com.br

2. Professora Associada do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PPGAU/UFRN).
maisaveloso@gmail.com

RESUMO

Os projetos do Archigram, grupo de arquitetos de vanguarda formado nos anos 60 - com base na *Architectural Association School of Architecture*, em Londres, não se fundamentavam em requisitos imediatos de exequibilidade construtiva, mas sim em conceitos, atividades, movimentos e fluxos, com intenso apelo para o imaginário da era espacial. Por causa destas características, seus projetos foram por muitos considerados como criativos. Este artigo procura discutir a relação entre utopia, realidade e criatividade tomando a experiência do Archigram como exemplo ilustrativo. Os projetos do grupo são analisados através do confronto de teorias de projeto como as de Helio Piñón e Edson Mahfuz e da teoria da concepção arquitetural de Philippe Boudon, das quais são destacados conceitos e instrumentos de análise tais como: criação x concepção; conceito central x ideia, percepção e discurso; relação todo/partes x sistema/estrutura; analogias x escalas/modelos de concepção.

Palavras-chave: Utopia. Criatividade. Concepção projetual.

ABSTRACT

The Archigram's projects, a vanguard architectural group formed in the 60's - based in London's *Architectural Association School of Architecture*, were not based on immediate requirements of constructive feasibility, but on concepts, activities, movements and flows, with an intense appeal for the imaginary of the spatial era. On account of these characteristics, their projects were by many considered as creative. This article seeks to discuss the relationship between utopia, reality and creativity, taking the Archigram's experience as an illustrative

example. The projects of this group are analyzed through clashing projects theories such as Helio Piñón and Edson Mahfuz and the architectural conception theory of Philippe Boudon, which are highlighted in concepts and instruments of analysis such as: creation x conception; central concept x idea, perception and speech; relation whole /parts x system/structure; analogies x scales/conception models.

Keywords: Utopia. Creativity. Design conception.

RESUMEN

Los proyectos del grupo Archigram, grupo arquitectónico devanguardia formada en los años 60 – con base en la *Architectural Association School of Architecture*, en Londres, no se basaban en condiciones inmediatas de viabilidad constructiva, sino en conceptos, actividades, movimientos y flujos, con fuerte apelo al imaginario de la era espacial. A causa de estas características, sus proyectos fueran para muchos considerados como creativos. Este artículo pretende discutir la relación entre utopía, realidad y creatividad tomando la experiencia de Archigram como ejemplo ilustrativo. Los proyectos del grupo se analizan a través la confrontación de teorías de proyecto como los de Helio Piñón y Edson Mahfuz y de la teoría de la concepción arquitectónica de Philippe Boudon, de cuales se destacan algunos conceptos y instrumentos de análisis tales como: creación x concepción; concepto central x idea, percepción y discurso; relación todo/partes x sistema/estructura; analogías x escalas/modelos de concepción.

Palabras-clave: Utopía. Creatividad. Concepción Projetual.

1. INTRODUÇÃO: O GRUPO ARCHIGRAM

O Archigram foi um grupo arquitetônico de vanguarda formado nos anos 60 - com base na *Architectural Association School of Architecture*, em Londres. Seus principais membros foram Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb e David Greene. Suas propostas inovadoras, e de certa forma irreverentes, já atraíram a atenção de diversos estudiosos e críticos da arquitetura. Frampton (2009), por exemplo, coloca o grupo como um dos maiores expoentes da vanguarda arquitetônica neofuturista do segundo pós-guerra.

O trabalho do grupo se deu basicamente no campo da experimentação de projetos e desenhos, e não da obra construída, divulgados através da revista *Archigram*, além de exposições e da organização de eventos. Os arquitetos do grupo defendiam uma abordagem *high tech*, inspirada no imaginário da era espacial, experimentando tecnologias de encaixe, ambientes descartáveis, cápsulas espaciais e imagens de consumo de massa, sem o compromisso de serem executadas e ou apropriadas pela sociedade. Tampouco demonstraram preocupação com as consequências sociais e ecológicas de suas propostas megaestruturais. Peter Frampton, referindo-se à obsessão pelas cápsulas espaciais suspensas, notadamente no projeto da *Plug-In City* de Peter Cook (1964), afirma que os arquitetos do Grupo “não se sentiram obrigados a explicar por que alguém

optaria por viver num dispositivo mecânico tão caro e sofisticado, enfrentando, ao mesmo tempo, uma existência num espaço tão brutalmente exíguo” (FRAMPTON, 1997, p. 343).

O grupo buscava com seus projetos, a “renovação da herança moderna através da retórica tecnológica e do recurso à lógica e às formas da cultura de massa, embalado por um discurso otimista sobre a relação do homem com as novas tecnologias” (CABRAL, 2001 p. 8).

Temas como a mobilidade (a “Arquitetura Móvel” preconizada anos antes por Yona Friedman), a metamorfose, o impacto das tecnologias da informação e da comunicação no ambiente urbano e na vida privada, e a repercussão destes na arquitetura são constantes em seus trabalhos.

Em função destas características, as idéias, os desenhos e projetos do Archigram foram por muitos considerados como criativos, principalmente, pelo não compromisso com as possibilidades de sua realização. Procuramos discutir neste artigo a relação entre utopia, realidade e criatividade tomando a experiência do Archigram como exemplo ilustrativo. Os projetos do grupo são analisados através do confronto de teorias de projeto como as de Helio Piñón e Edson Mahfuz e da teoria da concepção arquitetural de Philippe Boudon.

2. AS TEORIAS DO PROJETO E DA CONCEPÇÃO ARQUITETURAL

Edson Mahfuz (1995), em seu livro “Ensaio sobre a razão compositiva: uma investigação sobre a natureza das relações entre as partes e o todo na composição arquitetônica” que aborda os mecanismos do projeto e as condições de sua produção, propõe a inexistência de um todo pré-formado na criação das formas arquitetônicas. Mahfuz afirma que o processo de projeto vai necessariamente das partes para o todo e que, neste percurso, a definição de um conceito central ao projeto é fundamental. No capítulo sobre “Como as partes são geradas”, o autor enuncia quatro métodos de projeção - mimético, tipológico, normativo e inovativo - que têm em comum o recurso a analogias para a criação das formas arquitetônicas.

Pelo Método Inovativo são solucionados problemas sem precedentes ou um problema bem conhecido de maneira diferente. Este tipo de procedimento está ligado à busca de maneiras de empregar novos materiais e sistemas construtivos e/ou à criação de edifícios para abrigar novas atividades.

Projetar de maneira Tipológica significa usar um tipo como base para gerar um artefato arquitetônico. O tipo é a estrutura interior ou o princípio gerador de uma forma, algo que não pode ser mais reduzido do que já é. Pressupõe a existência de constantes formais, organizacionais ou estruturais.

O Método Mimético, com variações de revivalismo estilístico, ecletismo estilístico e analogia estilística, leva à geração de novos artefatos a partir da imitação de modelos/objetos existentes.

Por fim, através do Método Normativo, as formas são criadas com auxílio de normas estéticas ou princípios reguladores, como geometrias pré-determinadas e regras de combinação.

Em texto posterior, o mesmo autor propõe para a geração da “forma pertinente” elementos da teoria do projeto de Helio Piñón, quais sejam: a consideração da estrutura formal, programa, construção (e sua tectonicidade) e adequação do edifício ao lugar (MAHFUZ, 2003).

Já Boudon *et al* (2000), na obra “*Enseigner la Conception Architecturale: Cours d’Architurologie*”, propõem uma compreensão acessível do complexo processo de *concepção* do projeto de arquitetura (em oposição à *criação*, intuitiva e difícil de decifrar), através de noções como *ideia*, *sistema*, *percepção*, *representação* e *discurso*, e conceitos como *espaço arquitetural*, *espaço de concepção*, *escala* e *modelo*. Na concepção, o modelo é aquilo que é reutilizado, reproduzido e medido, e uma ou mais escalas (humana, técnica, geográfica e outras) seriam os elementos de referenciação, que dão “medida” ao projeto. A dupla “modelo-escala” permite apreender a repetição e a transformação próprias à concepção arquitetural.

Assim como Mahfuz, o grupo francês da ENSA-Paris La Villette entende que a concepção (a “criação” para o primeiro ou o “ato criativo” para tantos outros) é fruto não só da bagagem cultural e da sensibilidade (percepção do mundo) por parte dos projetistas, mas também, e sobretudo, do

conhecimento sobre o objeto que concebem e de seu *modus operandi*, através de um processo intencional e consciente. Assim sendo, as restrições externas (dados reais) ao livre exercício da concepção projetual (sejam elas legais, ambientais, econômicas ou técnico-construtivas) não são a princípio vistas como impedimentos à criatividade. Da mesma forma, o trabalho colaborativo, de equipe, ou de agência como afirma Boudon, também não seria um entrave à criação.

À luz destas referências e conceitos, que a nosso ver se complementam, é que procederemos à análise de alguns dos projetos do grupo Archigram. Projetos ora individuais ora colaborativos (de equipe), considerados criativos, sim, mas porque utópicos? Ou, ao contrário, estariam fortemente sintonizados com os paradigmas da sociedade de consumo e da ideologia tecnocrática vigentes desde os anos 60?

3. OS PROJETOS CRIATIVOS DO ARCHIGRAM

Para efeito de análise, foram considerados os projetos de caráter utópico, produzidos individual ou coletivamente pelo grupo, tais como: *The Cushicle*, *Walking City*, *Plug-In City* e *Instant City*, bem como o discurso do grupo sobre suas ideias publicadas no magazine *Archigram*.

Conceito central x ideia e discurso

Para Mahfuz (1995), toda obra de arquitetura deve possuir um conceito central ao qual todos os outros elementos permanecem subordinados. Nas várias fases de trabalho pelas quais o grupo passou, o Archigram estabeleceu estratégias de projeto que, segundo Cabral (2001, p.21), têm por base alguns conceitos centrais: 1) tecnologia e consumo, que envolve o tema da substituição e de uma estética do descartável (ex.: *The Cushicle*, 1966); 2) tecnologia e lugar, que envolve o tema da mobilidade e da dispersão (ex.: *Walking City*, 1964); 3) e por último, a tecnologia proposta quase como situação limite (ex.: *Plug-In City*, 1964), que “obrigaria a uma reflexão de fundo teórico sobre a própria natureza do ofício arquitetônico: a tecnologia é uma *alternativa da arquitetura*, ou mesmo poderia converter-se em uma *alternativa à arquitetura?*” (idem). A questão tecnológica se apresenta, assim, como uma questão central no processo criativo do grupo.

Apesar da posição defendida por Mahfuz (1995), de que o projeto não deve ser fruto de um processo puramente tecnológico ou científico, o Archigram apresenta em seus projetos uma discussão de vanguarda sobre o viés tecnológico que desde então tem invadido o campo do projeto de edificações (embora muito mais do ponto de vista da produção do objeto), mas que não promoveu, ao menos na “arquitetura de grande escala”, a renovação proposta pelo grupo na década de 60, numa visão futurista da evolução da concepção projetual de edificações considerando este aspecto. São ainda projetos de exceção ou pontuais, condicionados ao montante de recursos disponível para a sua execução, aqueles que refletem em sua própria arquitetura esta influência.

Como vimos, para Boudon *et al* (2000), o projeto de um edifício se apóia sobre as ideias do(s) arquiteto(s). E sua concepção se dá por escolhas, intenções, decisões, não sendo resultado direto das restrições e dados iniciais. O conceito de ideia defendido por Boudon encaixa-se perfeitamente na obra do Archigram que, pelo caráter experimental, não exibe uma relação direta entre obra e intenção, sendo o trabalho de concepção supervalorizado em detrimento de uma possível execução.

Ainda segundo Boudon *et al* (2000), para exprimir sua ideia, o arquiteto se utiliza não só de imagens como também de palavras, exercício este divulgado amplamente pelo grupo no magazine *Archigram*.

Quanto a este aspecto, Cabral (2001, p.33) destaca: “Palavras soltas como ‘forma’, ‘futurismo’, ‘liberdade’, ‘expressionismo’, ‘fluxo’, ‘pele’, ‘plásticos’, ‘mecânica’, ‘mecanismos’, ‘ambiente’, ‘natureza’, ‘espaço’, reforçavam a idéia de uma atitude [...] em que expressionismo e futurismo surgem como referências, embaladas pela bem arraigada crença na tecnologia como agente propulsor de mudança, e ao mesmo tempo na necessidade de que essa mudança pudesse ser expressada formalmente.” (Fig. 01).



Figura 01. Magazine *Archigram* 1, maio de 1961, página interna.
 Fonte: CABRAL, 2001

Palavras estas que refletem as ideias do projeto impressas nos desenhos do Archigram. (Fig. 02).

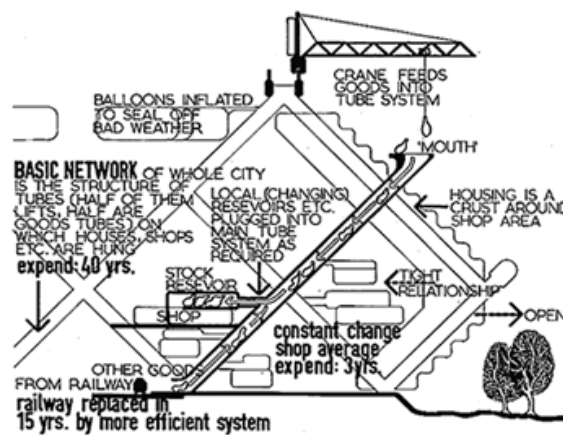


Figura 02. Plug-In City, 1964
 Fonte: ARCHIGRAM, 2011

Todo/partes x Sistema/estrutura

Segundo os conceitos propostos por Mahfuz, (1995, p. 33-38): 1. O todo é complexo e consiste de partes; 2. Um todo arquitetônico só pode existir como um objeto material; 3. Deve existir uma idéia dominante no agrupamento das partes; 4. Um todo arquitetônico é composto de elementos heterogêneos, que é unificado por um princípio estruturante. Uma mudança em uma das partes principais é equivalente a uma alteração no todo; e 5. Um todo arquitetônico é criado por meio de um processo no qual a parte é a unidade básica de produção.

O conceito mahfuziano de “todo” se aproxima, em essência, da noção de sistema apresentada por Boudon *et al* (2000, p.42), na qual, segundo uma abordagem igualmente estruturalista, as

relações dinâmicas entre as partes e delas com a totalidade do sistema, seguem regras explícitas. Todo edifício articula uma multiplicidade de elementos cuja reunião vale mais do que a soma de suas partes. Por outro lado, o edifício é parte de conjuntos mais amplos (a cidade, o campo), com os quais mantém relações como elemento de um sistema.

Os projetos do Archigram “consistiam de ‘sistemas de objetos’, de peças soltas, de partes de construção que configuravam um ou mais ambientes. Cada parte poderia ser considerada uma ‘condição’ ou sistema aberto, passível de alteração. Paredes, coberturas, revestimentos e eletrodomésticos que funcionavam quase como robôs eram ‘condições’ que, somadas ou subtraídas, se adequavam à vontade momentânea de seu usuário” (RIBEIRO e SPITZ [s.d.]).

Considerando a existência de partes conceituais e partes materiais, entende-se então que estas partes materiais citadas acima estariam condicionadas à ideia dominante da interatividade – relacionada à necessidade de uma sociedade consumista de exercer controle e escolha, oferecendo um ambiente que poderia ser personalizado por seu proprietário (RIBEIRO e SPITZ [s.d.]) – que “liberta” as partes de um agrupamento rígido. “Os ambientes altamente manipuláveis do Archigram eram verdadeiramente constituídos de máquinas e seu invólucro não passava de uma instalação provisória que funcionava como uma máquina englobando várias outras menores, à guisa de sub-partes de um sistema cujas conexões eram deslocáveis e destacáveis” (RIBEIRO e SPITZ [s.d.]).

Entendendo-se a mobilidade como um princípio estruturante dos projetos do grupo, o “todo arquitetônico” estaria então em constante mutação, uma vez que as partes são muitas vezes destacáveis como na *Plug-in City*. De certa forma, afirmando a condição de uma arquitetura descartável sustentada pelo grupo, à semelhança de um objeto de consumo. O grupo propunha “embalagens populares de arquitetura” que poderiam ser comprados e adaptados às edificações.

A arquitetura deixa de ver o espaço como uma constante em relação ao tempo. O espaço está em constante transformação, dado que os acontecimentos sugerem mudança, instabilidade, efemeridade (RIBEIRO e SPITZ [s.d.]). Ocorre a introdução do conceito do *KIT* – como elemento substituível, peça transportável – na arquitetura (Fig. 03). Desta forma, o espaço e a arquitetura são vistos como um processo no qual o “todo” não é definitivo.

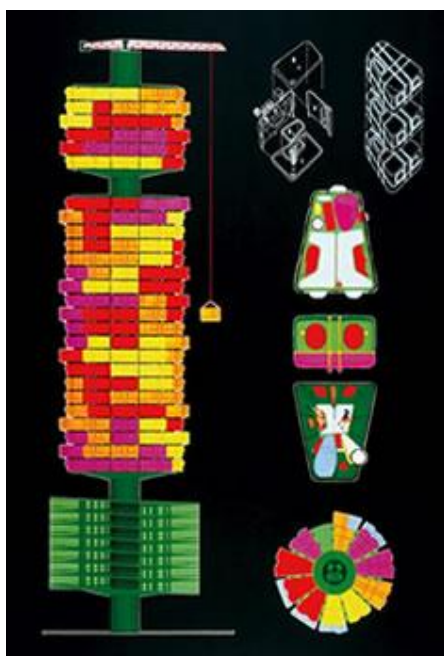


Figura 03. Capsules, 1964
Fonte: ARCHIGRAM, 2011

Desfazem-se aqui princípios clássicos fundamentais da própria arquitetura: o da solidez e da adequação do edifício ao lugar, ambos presentes nos escritos vitruvianos.

Percepção e analogias

Para Boudon *et al* (2000), o uso de referências visuais estimula a concepção e, as referências imagéticas podem ser buscadas na vida cotidiana, no cinema, na moda ou em outras artes. Para Mahfuz (1995), a analogia é um instrumental na geração da forma arquitetônica, considerando que a arquitetura é a síntese formal de vários fatores e influências, internas e externas.

O trabalho do Archigram é fortemente influenciado pelo entusiasmo para com as novas tecnologias e a explosão da cultura de massas. Manifesta-se também o interesse pela “aproximação a territórios não arquitetônicos como fonte de referência formal e compositiva, presente na suposição de que ‘o relevante pode estar fora do território da arquitetura’” (CABRAL, 2001, p.37). O cinema, a era espacial, revistas computadores e eletrodomésticos servem de referência para o processo de concepção projetual do grupo (Fig. 04).

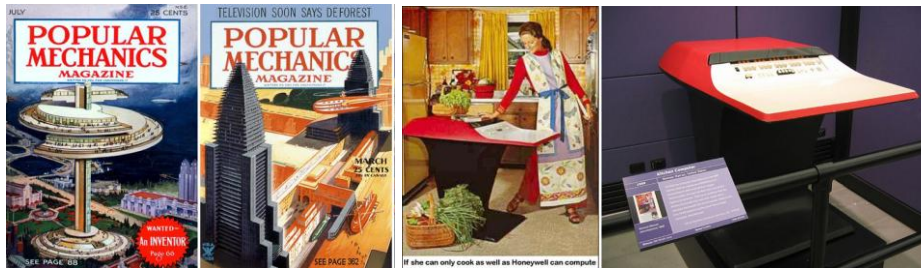


Figura 04. Revistas e filmes espaciais influenciam o grupo
Fonte: FEMINÒ, 2011

Para o Archigram, não havia, diferenciação entre arquitetura, design ou engenharia mecânica. “A habitação (ou qualquer outro programa arquitetônico) estava invariavelmente fundida com o mobiliário, com o transporte, com os sistemas e aparelhos que a mantinham sintonizada com a cidade, com os outros habitantes, com o entorno e com o mundo. Todas as coisas estavam igualmente imbuídas de informação, e assim deveriam ser compreendidas”. (RIBEIRO e SPITZ [s.d.]).

A referência a outras áreas do conhecimento sugere a superação dos condicionantes da arquitetura através dos novos materiais e novas tecnologias. A arquitetura deve aproximar-se das cápsulas espaciais, computadores e das embalagens descartáveis e abandonar o reduto artístico, artesanal e histórico, era o que defendia o Archigram.

Seus projetos apresentam uma visão futurista da relação entre edifícios e cidades em que células habitáveis possam ser conectadas a mega-estruturas antevendo um modo de vida baseado no constante movimento das pessoas.

Podem ser destacados alguns exemplos, nos quais a analogia se mostra como um recurso determinante na concepção do projeto:

- a) *Plug-in City*, (1964) de Peter Cook. A cidade como um organismo. Através de uma metáfora orgânica do consumo, ou seja, a idéia de consumo enquanto processo orgânico de digestão presente nessa ênfase nos sistemas de circulação e serviços como articuladores da composição (Fig. 05).
- b) *Walking City*, 1965, Ron Herron. Projeto baseado em mega-estruturas urbanas. Cidades zoomórficas e nômades que se deslocam e interconectam (Fig. 06).
- c) *Instant City*, 1968, Peter Cook. Projeto de uma "cidade nômade" que se desloca elemento por elemento, transportada por helicópteros ou dirigíveis (Fig. 07). *Instant City* (cidade instantânea), pousa sobre uma cidade que já existe. A Cidade-rede ou primeira cidade global, não está mais presa à lógica da localização fixa.

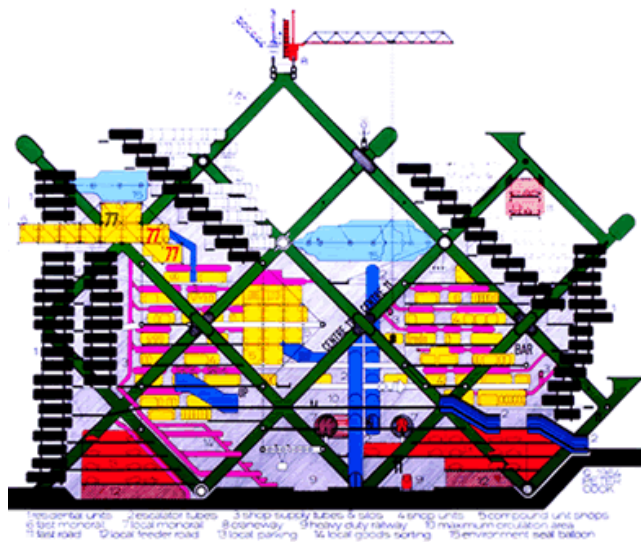


Figura 05. Plug-In City, 1964
Fonte: ARCHIGRAM, 2011



Figura 06. Walking City, 1965
Fonte: ARCHIGRAM, 2007



Figura 07. Instant City, 1968
Fonte: ARCHIGRAM, 2011

Assim, considera-se que o Archigram utilizou-se de analogias conceituais e formais valendo-se do *método inovativo*, através do qual se tenta resolver um problema sem precedentes ou um problema bem conhecido de maneira diferente; de certo modo, do *método tipológico*, ou seja, usar um tipo como base para gerar um artefato arquitetônico. No caso, a cidade-máquina, a cidade-carro, em constante movimento, são metáforas da vida contemporânea presentes nos projetos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos do Grupo Archigram, como foi visto, não se fundamentavam em construções, artefatos reais, mas sim em conceitos, em atividades, movimentos, fluxos, com forte apelo ao imaginário da era espacial. Algo que, em parte, ainda se observa na sociedade de consumo dos dias atuais, sobretudo na indústria automobilística e de objetos eletro-eletrônicos. O lançamento de hoje é transformado em peça de museu nos meses seguintes, seja pela obsolescência de suas funções seja porque seu *design* ficou “fora de moda”. O re-projeto constante requer novas articulações e processos de produção. O princípio é semelhante, mas as conseqüências sociais e estéticas são diferentes. A busca incansável pela novidade, cujas repercussões na arquitetura foram tão bem criticadas por Piñón (2006), gera a “ditadura da criatividade”, o que, dada a urgência das soluções, equivale muito mais à busca pelo vistoso ou pelo imagético. O que se vende é a imagem e o conceito virou uma qualidade que se quer associar ao produto: arquitetura verde, inteligente, defensiva e efêmera.

Já os projetos do grupo Archigram, além de pautar-se no conceito social de individualismo, introduziam novos conceitos espaciais, como a descentralização da arquitetura em partes mutáveis e a desmaterialização do construído em mutação. Transformava, ainda, a vivência dos espaços nas instalações habitacionais tornando-a mais autônoma livre da imposição da espacialidade estável rigidamente definida da construção tradicional.

Como se pode perceber ao longo da análise dos projetos, o grupo apresentou propostas coerentes com o discurso que defendia. A concepção projetual determinada por conceitos condizentes com o momento cultural no qual se procurava projetar um modo de vida futurista, distinto da realidade predominantemente vigente, calcado na tecnologia, porém sem o compromisso da materialização do projeto em termos de obra. Aspecto este que, a nosso ver, estimula um exercício projetual mais abrangente, na medida em que são reduzidas as restrições ao projeto, mas que em momento algum se distancia por completo da realidade. A utopia viva de seus desenhos e textos anunciam, na verdade, uma nova realidade emergente.

Uma arquitetura que estivesse comprometida com a sociedade de consumo e da obsolescência, e que fosse capaz de refletir este comprometimento com novas idéias e não com as propostas de casas pré-fabricadas comerciais encontradas no mercado, na época (e até hoje), embora tecnicamente descartáveis, eram muito mais uma versão bastarda da arquitetura construída pelos métodos tradicionais que uma nova formulação capaz de refletir este novo problema de projeto.

A análise dos projetos do Archigram permitiu-nos também refletir sobre a relação entre utopia, realidade e criatividade, bem como sobre a influência das restrições externas ao processo criativo. E isso não só no campo profissional, no sentido de atender às regras ditas de mercado, que impõem restrições de caráter normativo, de custos, e outras, mas, principalmente, no campo acadêmico que, em tese, permitiria “vôos” mais altos nos planos criativos. Apesar disso, observa-se, principalmente em trabalhos finais de curso de graduação, um apego dos alunos “ao que pode ser executado” ou a um “tema que ninguém nunca fez”, o que leva quase sempre a soluções funcional e tecnologicamente tradicionais, revestidas de elementos das tendências da arquitetura dita “contemporânea”, que “todo mundo faz”, apesar da pretensão do ineditismo temático.

Faltaria então, no âmbito acadêmico, um estímulo maior ao exercício criativo da projeção, sobretudo nas fases iniciais do projeto, essenciais à criação. Para tanto, a utilização sistemática de exercícios de concepção com auxílio de ferramentas como analogias formais, funcionais ou conceituais e mecanismos de referenciação em modelos pré-existentes transformados por seqüências sucessivas de escalas (*projetar a maneira de*) como os defendidos respectivamente por Mahfuz e Boudon, nos parecem importantes. A especulação refletida de situações não convencionais (*projetar diferente de*) é outro ponto que poderia ser mais explorado.

Em todos os casos, as hipóteses devem ser pautadas em conceitos e/ou teorias, ainda que externas aos campos da arquitetura e urbanismo, e em procedimentos que possam ser sistematizados e posteriormente reproduzidos. Segundo um dito corrente no meio científico, a teoria e o método de trabalho é que diferem o criativo do “especulador de novidades”, ou, no dizer de Piñón, a inovação do “experimentalismo formal invertebrado”, ou, no nosso próprio dizer, o ousado do “enxerido”. Neste sentido, em um contexto de globalização crescente e profundas mudanças no nosso planeta, as propostas do Archigram continuam criativas, inovadoras e

ousadas até hoje, ainda que abalem a tríade vitruviana e, desta forma, a própria noção clássica de arquitetura.

REFERÊNCIAS

- ARCHIGRAM. **Capsule homes**. il. color, 235x347 pixels. Disponível em : http://www.archigram.net/projects_pics/capsulehomes/capsule_4.jpg. Acesso em: ago 2011.
- _____. **Plugin city**. il, 382x264 pixels. Disponível em : http://www.archigram.net/projects_pics/plugincity/plug_in_city_4.gif. Acesso em: ago 2011.
- _____. **Plugin city**. il. color, 394x330 pixels. Disponível em : http://www.archigram.net/projects_pics/plugincity/plug_in_city_8.gif. Acesso em: ago 2011.
- _____. **Instant city**. il. color, 384x243 pixels. Disponível em : http://www.archigram.net/projects_pics/instantcity/instant_city_3.jpg. Acesso em: ago 2011.
- _____. **Walking city**. il. color, 450x194 pixels. Disponível em : http://www.archigram.net/projects_pics/walkingcity/walking_city_5.jpg. Acesso em: ago 2011.
- BOUDON, Philippe *et al.* **Enseigner la Conception Architecturale: Cours D'Architetturaologie**. Paris: Éditions de la Villette, 2000.
- CABRAL, Cláudia Piantá Costa. **Grupo Archigram, 1961-1974: Uma fábula da técnica**. Barcelona, 2001. Tese (Doutorado em Teoria e História da Arquitetura) Departament de Composició Arquitectònica, Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona – ETSAB – Universitat Politècnica de Catalunya, 2001. Disponível em: www.tesisenred.net/handle/10803/6083. Acesso em: 11 de maio de 2010.
- FEMINÒ, Fabio. **Kitchencomputer**. il. color, 950x473 pixels. Disponível em: <http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/kitchencomputer.jpg>. Acesso em: ago 2011.
- _____. **Popmeccities**. il. color, 950x436 pixels. Disponível em: <http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/popmeccities.jpg>. Acesso em: ago 2011.
- FRAMPTON, Kenneth. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- MAHFUZ, Edson da Cunha. **Ensaio sobre a razão compositiva: uma investigação sobre a natureza das relações entre as partes e o todo na composição arquitetônica**. Viçosa: UFV; Belo Horizonte: AP Cultural, 1995. 176p.
- PIÑON, Helio. **Curso basico de proyectos**. Barcelona: UPC, 1998.
- _____. **Teoria do Projeto**. Porto Alegre: Livraria do Arquiteto, 2006.
- POLIÃO, Marco Vitruvius. **Da arquitetura**. Tradução e notas de Marco Aurélio Lagonegro – São Paulo: Hucitec; Fundação Para a Pesquisa Ambiental, 1999.
- RIBEIRO, Fabíola M. e SPITZ, Rejane. Archigram: Uma maneira analógica de se ver o digital. In: **Sigradi: Teoria y proceso de diseno arquitectónico**. p. 453 - 458. Disponível em: http://cumincades.scix.net/data/works/att/sigradi2005_453.content.pdf. Acesso em: 11 de maio de 2010.