

IV PROJETAR 2009
PROJETO COMO INVESTIGAÇÃO: ENSINO, PESQUISA E PRÁTICA
FAU-UPM SÃO PAULO BRASIL
Outubro 2009

EIXO: HIBRIDAÇÃO

“ARCHIGRAM: ALÉM DA ARQUITETURA”

RODRIGO KAMIMURA

Pós-graduando (mestrado) em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo
Escola de Engenharia de São Carlos – USP

R. Vitério Giometti, 735, ap. 13 bl. 1 – Jd. Nova Santa Paula
São Carlos – SP

rodrigokamimura@yahoo.com.br

Resumo

O presente trabalho aborda o conceito de “indeterminação” na obra do grupo inglês Archigram, formado por seis arquitetos e cuja produção coletiva vai de 1961 até 1974. O objetivo é investigar em que medida este conceito encontra-se presente nos projetos do grupo e de que forma ele se relaciona com o seu contexto histórico e cultural. Para tanto, recapitulamos brevemente as discussões do grupo a partir da história da revista *Archigram*, principal veículo de divulgação de suas idéias. Em seguida, procuramos estabelecer alguns nexos sobre as questões do consumo e da mobilidade, essenciais para o entendimento das idéias de Archigram ao longo da década de 60. E, por fim, expõem-se os últimos projetos do grupo, que se concentram principalmente no período de 1966 a 1970, e que levam às últimas consequências a aplicação da “indeterminação” ao âmbito disciplinar da arquitetura.

Palavras-chave

Archigram. Arquitetura inglesa. Anos 60. Híbridaçãõ.

Abstract

This paper approaches the concept of “indeterminacy” in the work of English group Archigram, formed by six architects and whose collective production goes from 1961 until 1974. The aim is to investigate how this concept is found in the group’s projects and the way it relates itself to a broader historical and cultural context. To achieve it, on examines briefly the group’s discussions, analyzing the magazine *Archigram* as the main vehicle for spreading their ideas. Next, on seeks to establish some connections over the subjects of mobility and expendability, and their very importance to understand the group’s work throughout the sixties. Finally, on exposes the group’s last projects, which concentrate themselves mainly between 1966 and 1970, and take to the limits the application of “indeterminacy” to the architecture’s disciplinary scope.

Keywords

Archigram. English architecture. Sixties. Hibridation.

Resumen

El presente artículo aborda el concepto de “indeterminación” en la obra del grupo inglés Archigram, formado por seis arquitectos y cuya producción colectiva ocurrió desde 1961 hasta 1974. El objetivo es investigar en que medida tal concepto encontrase presente en los proyectos del grupo y de que forma ello relacionase con su contexto histórico y cultural. Para tanto, recopilamos brevemente las discusiones del grupo a partir de la historia de la revista *Archigram*, principal vehículo de divulgación de sus ideas. En seguida, buscamos establecer algunos nexos sobre los temas del consumo y de la movilidad, esenciales para el entendimiento de las ideas de Archigram a través de la década de 60. Y, finalmente, uno expone los últimos proyectos del grupo, que se concentran principalmente en el período de 1966 a 1970, y que llevan a las últimas consecuencias la aplicación de la “indeterminación” a la disciplina arquitectónica.

Palabras clave

Archigram. Arquitectura inglesa. Años 60. Hibridación.

Introdução

Em meados da década de 1960, um grupo de jovens arquitetos ingleses começou a produzir, de forma independente, uma publicação com idéias sobre arquitetura, cuja repercussão ganharia corpo em diversos âmbitos da disciplina e da profissão. Através de atitudes provocadoras e um repertório fantástico de imagens, o sexteto que posteriormente passaria a se chamar “Archigram” incorporou ao debate arquitetônico questões pertinentes à cultura como um todo, buscando o intercâmbio de idéias entre diferentes esferas disciplinares. Trazendo para a arquitetura questões advindas do imaginário *pop*, e entusiasmados com as novas possibilidades colocadas pelo avanço das tecnologias da informação e da telecomunicação, Archigram admirava o heroísmo das vanguardas, ao mesmo tempo em que propunha uma atualização do pensamento arquitetônico de acordo com o espírito de seu tempo.

Segundo Cabral, a trajetória de Archigram como grupo desenvolveu-se basicamente “no terreno da experimentação, do projeto e do desenho, não da obra construída”¹. Da publicação da primeira edição da revista (“magazine”) *Archigram* (1961) ao último e décimo número, *Archigram 9½* (1974) – período ao qual está associada a existência do grupo –, Peter Cook, David Greene, Michael Webb, Ron Herron, Warren Chalk e Dennis Crompton organizaram exposições como *Living City* (1963), *Living 1990* (1967) e *Milanogram* (1968), e conquistaram espaço em publicações tradicionais como *Architectural Design* – não, porém, sem suscitar certo descrédito por parte da crítica. Ainda hoje, Archigram permanece como episódio emblemático da historiografia recente, não apenas pela força de suas proposições e pelas imagens evocadas, mas também pela curiosidade que desperta com relação ao momento mesmo da história na qual aquelas foram elaboradas. Conforme as palavras do historiador Simon Sadler, “Deveríamos levar Archigram a sério?”², é a pergunta que parece ficar.

Da máquina a vapor ao circuito elétrico, e da ferrovia às transmissões via satélite, Archigram via na tecnologia algo além de sua dimensão física e mecânica. Em projetos como *L.A.W.U.N. – a experimental bottery*, de 1969, a materialidade arquitetônica dá espaço à ubiquidade das redes tecnológicas e seu caráter indeterminado. Em *L.A.W.U.N. 2 – the invisible university*, de 1970, já não há sequer desenho ou projeto de coisa alguma que se assemelhe a uma edificação. Apenas fotografias e alguns conceitos vagos. O *objeto*, transformado pela indústria em *produto*, dissolve-se agora como pura *imagem*.

O presente texto tem por objetivo analisar a produção projetual de Archigram, concentrando-se nos últimos projetos do grupo, mais especificamente a partir de *Control and choice*, de 1966. Nesta fase final de sua trajetória, Archigram enfatiza a questão da “indeterminação”, ao contrário de seus

¹ CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. 2001. 305f. Tese (Doutorado) – ETSAB, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, 2002, p. 8.

² SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2005a, p. 3.

primeiros projetos, onde comparecem mais os desenhos das megaestruturas e os manifestos sobre a arquitetura como produto de consumo. A “indeterminação” é apresentada como um *open end* (fim aberto), ou seja, uma condição não definida a priori, passível de mudança. Sugere possibilidade, algo que não pode ser medido ou estabelecido, um projeto que, mesmo após acabado, poderia modificar-se indefinidamente. As questões colocadas por Archigram podem ser consideradas importantes a partir de um entendimento de sua obra como um processo disciplinar autorreflexivo que, ao oscilar sobre a fronteira entre a arquitetura e os demais campos do conhecimento, propõe uma reconsideração da profissão mesma no que se refere à sua inserção no processo produtivo do território, às novas formas de interação entre indivíduo e sociedade.

Para tanto, foi traçado um breve histórico dos números publicados da revista *Archigram*, principal meio de divulgação das idéias do grupo. Um capítulo intermediário, “*plug-in e drive-in*”, mostra alguns projetos emblemáticos das primeiras edições do *magazine*, cuja ênfase recai sobre a mobilidade metropolitana e a questão do consumo. E, por último, o capítulo conclusivo e foco de nossa argumentação, que apresenta os projetos dos últimos anos de existência do grupo, e que radicalizam o conceito de “indeterminação” e suas aplicações ao ambiente humano.

Archigram: a revista

O primeiro *magazine Archigram* – cujo nome é a condensação de “*architectural telegram*” (“telegrama arquitetônico”) – foi produzido em 1961 pelos recém-graduados Peter Cook, Michael (“Mike”) Webb e David Greene. Era, na verdade, um panfleto dobrado feito com papel barato e que continha algumas idéias de projetos, como o *Furniture Manufacturers Association* (“Associação dos Fabricantes de Móveis”) de Webb, e poemas escritos por Greene. Existia uma ânsia de se pensar uma “nova arquitetura”, e, conforme observa Cabral, essa discussão “não encontraria espaço nas revistas de arquitetura estabelecidas em Londres, como *The Architectural Review* e *Architectural Design*”³ – embora posteriormente esta última tenha colaborado com a divulgação das idéias de Archigram, principalmente através da seção *Cosmorama*. Frases como “uma nova geração de arquitetura deve surgir, com formas e espaços que pareçam rejeitar os preceitos do ‘Moderno’”⁴ revelam o repúdio do grupo ao “modernismo domesticado” do Estilo Internacional, e a nostalgia da contestação vanguardista.

³ CABRAL, 2002, p. 6.

⁴ *Archigram 1* (1961). In: COOK, Peter et al. *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973, p. 8-9.

Em 1963 é lançada a 3ª edição do magazine, e com a 4ª edição, *Amazing Archigram*, de 1964, o grupo adquire grande notoriedade. Foi durante este período que o grupo esteve mais próximo fisicamente. Posteriormente, todos – com exceção de Dennis Crompton, que permaneceu na Inglaterra – mantiveram correspondência através do magazine, mesmo tendo estado por algum tempo residindo nos Estados Unidos.

Archigram 5 e *Archigram 6*, de 1964 e 1965, respectivamente, dão continuidade aos modelos de megaestruturas como propostas urbanas. *Archigram 7: Beyond Architecture* (“além da arquitetura”) marca um momento importante do grupo: a capa da edição traz a matriz fluida, indeterminada e amorfa de um circuito elétrico; volta-se o olhar para questões que vão além dos limites tradicionais da disciplina arquitetônica. No editorial, Peter Cook afirmava: “poderá não mais haver edificações em *Archigram 8*”; a esse respeito, Sadler observa: “de fato, *Archigram 8* realmente trouxe alguns poucos desenhos e projetos de coisas que se aproximavam de edificações, mas estava claro que a massa concreta brutalista, ou massa de qualquer tipo, não teria mais vez na construção do futuro”⁶.

A polêmica da tecnologia e sua relação com a arquitetura torna-se um ponto-chave para a elaboração de propostas – e críticas – em outros países, dos Metabolistas no Japão aos italianos de *Archizoom* e *Superstudio*; da “Expo 67” de Montreal à “Expo 70” em Osaka. E é nestas edições⁷, 7, 8, 9 e 9½, do final da década de 60 e início da de 70 que Archigram questiona o papel da disciplina arquitetônica e do próprio papel social desempenhado pelo arquiteto. Conforme observa Cabral:

Cushicle e *Suitaloon* de Webb, *Ideas Circus* de Cook, *Instant City* de Cook, Crompton e Herron, ou noções como *Piped Environment* de Crompton ou a “floresta cibernética” de David Greene vão examinando a relação do homem com a tecnologia em situações cada vez mais efêmeras, transitórias e híbridas, apontando para uma progressiva desmaterialização e fragmentação da arquitetura na natureza e na paisagem, e um questionamento dos limites entre arquitetura e tecnologia.⁸

Em 1970, o grupo vence o concurso de arquitetura para a construção de um centro de entretenimento em Monte Carlo (Mônaco), abrindo escritório próprio no ano seguinte, o Archigram Architects. O projeto, cuja extraordinária concepção previa um espaço com flexibilidade máxima enterrado sob um grande gramado, incorporava as principais idéias do grupo sobre automação, infraestrutura tecnológica e lazer. No entanto, apesar de sua reconhecida qualidade, não foi construído.

Archigram 9, de 1970, trazia junto com cada cópia da edição um pacote de sementes, “*Night Scented Stock*”. A influência do conceito de “meio-ambiente” (*environment*) teorizado pelos artistas do (proto)

⁶ SADLER, 2005a, p. 91.

⁷ 1966, 1968, 1970 e 1974, respectivamente.

⁸ CABRAL, 2002, p. 8.

pop britânico dos anos cinquenta, aliada às especulações sobre sistemas e cibernética parecem ter um tom determinante. Sobre o *Bottery project*, de David Greene, cujo conceito foi ilustrado por Tony Rickaby na capa da nona edição da revista, Greene escreve: “este pequeno vilarejo instantâneo [...] irá ficar apenas nas memórias das pessoas que estiveram lá [...]. Uma arquitetura existente somente no tempo”⁹.

A discussão sobre a “desmaterialização” da arquitetura, conforme observa Cook, “poderia levar a uma completa desintegração da vida, não apenas no plano emocional, mas naqueles que a tornam possível”¹⁰. Esse debate coincide com os últimos anos do grupo e a sua dissolução após a publicação do décimo exemplar do magazine em 1974, intitulado *Archigram 9½*. Os membros do grupo seguiram então, rumos distintos, atuando como profissionais e lecionando em universidades.

O que no começo parecia ser uma revolta inconsequente advinda de estudantes de arquitetura ganhou corpo e lugar na discussão em exposições, revistas e debates numa era propícia ao intercâmbio de idéias e informações em escala cada vez maior. Pensando que “o que está sendo construído agora é tedioso”¹¹, Archigram questionava as fórmulas e repetições de um repertório – estilo – moderno que, supostamente, havia se distanciado de suas bases.

Plug-in e drive-in

A questão da **indeterminação** (“*indeterminacy*”) torna-se mais explícita a partir da veiculação da 7ª edição do magazine, intitulado “Além da arquitetura” (*Beyond architecture*). O seu embrião, porém, sempre esteve presente nos projetos de Archigram, ao longo de sua trajetória. No primeiro manifesto, é possível ler: “estradas – paredes – espaços podem existir como um só e serem agradáveis”¹². O agrupamento de elementos construtivos distintos como “estradas” e “paredes” revela o descrédito do grupo sobre a máxima de que “a forma segue a função”; inicia-se a discussão acerca do caráter indeterminado da arquitetura, em um contexto metropolitano cada vez mais caracterizado pela efemeridade e pela transitoriedade.

Mais ou menos a partir de 1964, o crítico inglês Reyner Banham – que era vizinho de Peter Cook em Aberdare Gardens (Londres) – presta seu apoio a Archigram, quando este passa a ganhar notoriedade. E, teorizando os conceitos de “*expendability*” (“consumo”) e “*throw-away economy*”

⁹ *Archigram 9* (1970). In: **SADLER**, 2005a, p. 128.

¹⁰ **COOK**, Peter. Towards a quietly technologized folk-suburbia. *Architectural Design*, Londres, p. 241-242, abr. 1972, p. 241.

¹¹ **ARCHIGRAM**: a verdadeira história contada por Peter Cook. Disponível em: <http://www.archigram.net/story.html>. Acesso em: 13ago2009.

¹² *Archigram 1* (1961). In: **COOK**, 1973, p. 8-9.

(“economia do descarte”) – que vinha desenvolvendo há uma década¹³ – aponta os problemas que viriam a ser incorporados por Archigram:

Na engenharia, um produto padronizado é uma norma estável apenas para aquele momento, ou seja, o oposto do “ideal”, sendo um compromisso entre a produção possível do objeto e o seu futuro desenvolvimento em uma norma inteiramente nova. Esse duplo consumo [*expendability*], que envolve não apenas o objeto em si, mas também a norma ou o tipo ao qual aquele pertence, é o que exclui os bens produzidos em massa das categorias platônicas [...]. Vivemos em uma economia do descarte [*throw-away economy*], uma cultura na qual a ordenação fundamental de nossas idéias é realizada em termos de seu consumo.¹⁴

Banham propõe ainda o deslocamento da noção de “o que vende” para a de “o que venderá amanhã”, evocando a moda e a constante renovação do gosto; o critério da obsolescência programada deveria ser um dos pontos de partida para a correspondência adequada entre produção e consumo, e uma das tarefas a serem enfrentadas pelo designer:

O crítico deverá ter a habilidade de vender o público aos fabricantes, a coragem de falar face à hostilidade acadêmica, a sabedoria de decidir onde, quando e em que medida os padrões das artes populares podem superar os das belas artes. [...] Só assim poderá participar na aventura extraordinária da produção em massa.¹⁵

A afirmação de uma “estética do consumo” e de uma cultura de massas incorporava novos problemas à pauta da arquitetura e do design; e tanto Banham quanto Archigram viam nesse paradigma possibilidades de formulação de estratégias emancipatórias para o indivíduo, mais do que uma aceitação incondicional e acrítica das novas realidades impostas por uma economia em expansão. No manifesto “Habitação como produto do consumidor” (“*Housing as a consumer product*”), publicado em *Arena* (revista da *Architectural Association*) em 1967, Warren Chalk retoma a preocupação acerca de *expendability*, tal como proposto por Reyner Banham, e que havia sido explorado já em *Archigram 3*. Chalk cita os fenômenos cotidianos da produção em massa: a moda, as roupas, o mobiliário doméstico, cozinhas e carros; em suma, a afirmação, cada vez mais certa, de uma economia da afluência cujas decorrências estavam sendo verificadas *in nuce*, e que havia modificado fundamentalmente o modo de vida das pessoas nos países de industrialização avançada – especialmente após a Segunda Guerra Mundial:

¹³ **BANHAM**, Reyner. A throw-away aesthetic. In: BANHAM, Reyner; SPARKLE, Penny (ed.). *Design by choice*. London: Academy Editions, 1981, p. 90-93. Publicado originalmente como “Industrial Design and Popular Art”. *Civiltà delle Macchine*, Roma, p. 113-115, nov. 1955.

¹⁴ *Ibid.*, p. 90.

¹⁵ *Ibid.*, p. 93.

Quase sem perceber, absorvemos em nossas vidas a primeira geração de descartáveis... sacos de compras, papéis de embrulho, canetas, EP's... tantas coisas sobre as quais não temos que pensar. Nós as jogamos fora quase tão rapidamente quanto as adquirimos. [...] Devemos reconhecer este fenômeno como um sinal positivo, saudável e generalizado. É o produto de uma sofisticada sociedade consumidora, não estagnada. ¹⁶

Chalk cita ainda as experiências que considerava relevantes para a abordagem daquele tema: as possibilidades de escolha entre os modelos “Chevrolet”, conforme apontadas por Banham em artigo intitulado “A clip-on architecture”, de 1965 ¹⁷; os estudos de Le Corbusier e Jean Prouvé, a “Casa Dymaxion” de Buckminster Fuller, a “Casa do Futuro” dos Smithsons, as unidades pré-fabricadas de Ionel Schein, o trabalho dos Metabolistas japoneses. O consumo (“*expendability*”) aqui é entendido como possibilidade de emancipação individual:

Se nos atentamos às páginas da imprensa popular encontramos anúncios de ampliações para salas de estar faça-você-mesmo (“*do-it-yourself*”), ou kits de garagem instantâneos. Devemos encarar o difícil fato de que todas as pessoas têm instintos criativos latentes e que o nosso papel será eventualmente o de direcioná-los a formas tangíveis e aceitáveis. [...] Em uma sociedade tecnológica mais pessoas desempenharão um papel ativo na determinação de seu próprio ambiente individual, seu modo de vida. Não podemos privá-las deste direito fundamental. ¹⁸



Figura 2 – Archigram: revista Archigram 3, 1963.
Fonte: COOK, 1973, p. 14-15.

¹⁶ CHALK, Warren. Housing as a consumer product. In: COOK, 1973, p. 16. Publicado originalmente em *Arena*, Journal of the Architectural Association, 1966.

¹⁷ BANHAM, Reyner. A clip-on architecture. *Architectural Design*, London, p. 534-535, nov. 1965. Publicado originalmente em *Design Quarterly*, Minneapolis, n. 63, 1965, p. 2-30.

¹⁸ CHALK, op. cit., p. 17.

Uma abordagem desta idéia já havia se manifestado em *Plug-in City*, projeto desenvolvido a partir dos estudos de Peter Cook entre 1962 e 1964 ¹⁹, e certamente um dos mais paradigmáticos da trajetória de Archigram. O esquema de funcionamento de *Plug-in City* pode ser facilmente entendido se a dividirmos em duas partes básicas: de um lado, uma megaestrutura fixa de escala urbano-territorial, provedora de circulação e serviços; do outro, a parte móvel, como sendo o conjunto de componentes flexíveis e intercambiáveis que podem funcionar como módulos de habitação ou serviços. Seus componentes têm um tempo de obsolescência pré-estimado: 40 anos para toda a megaestrutura; 20 anos para as estradas; 5 a 8 anos para dormitórios; 3 a 6 anos para *shoppings*; 3 anos para banheiros, cozinhas, e assim por diante. À maneira de um grande “sítio em construção permanente”, seu princípio de forma liga-se à relação dinâmica entre as partes e o todo, no qual um conjunto de componentes desordenados é conectado a uma estrutura coerente, conferindo-lhe significado total.

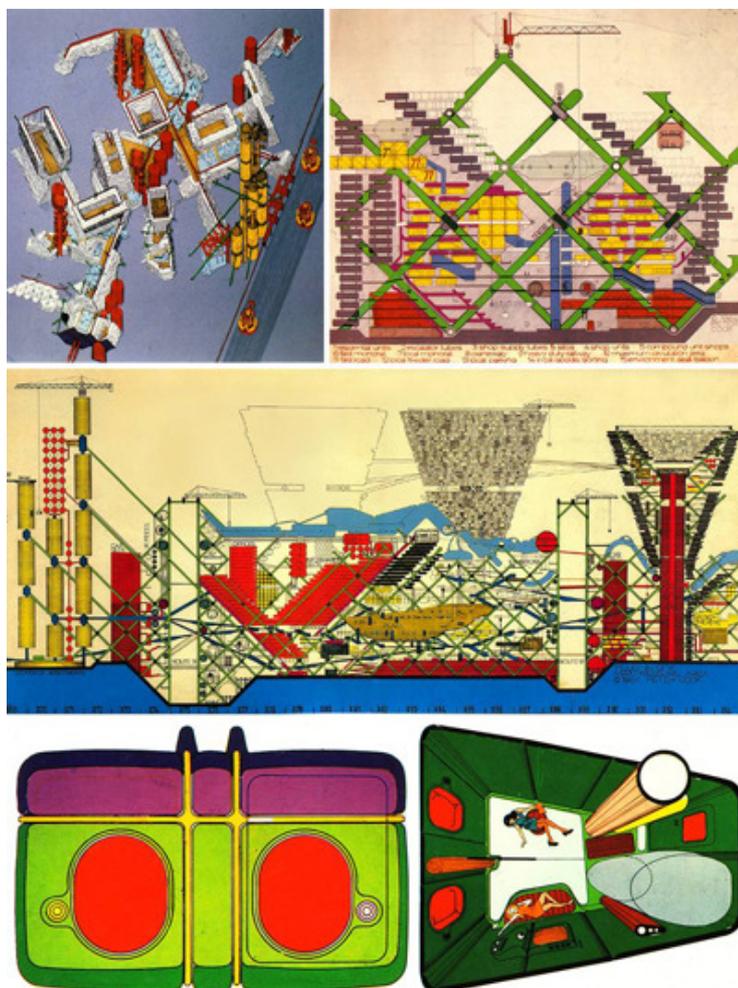


Figura 3 – Peter Cook: *Plug-in City*, 1962-64.

Fonte: http://www.archinect.com/schoolblog/entry.php?id=46509_0_39_0_C. Acesso: 21 jun. 2009.

¹⁹ Na verdade, os estudos sobre *Plug-in City* se estendem ainda durante 1965 (*Plug-in University Node*) e 1965-66 (*Plug-in City at Paddington*).

Além da arquitetura *plug-in*, outra vertente de projeto explorada por Archigram que envolve a questão da “indeterminação” é a da “arquitetura móvel”, que se encontra manifesta em projetos como *Walking City*, de 1964 (*Archigram 5*). Se antes a mobilidade era enfática em relação às cápsulas – mantendo a infraestrutura fixa –, aqui o que se prevê são, literalmente, cidades ambulantes. A partir da 5ª edição do magazine, propostas megaestruturalistas como *Underwater City*, *Computer City*, *Interchange City* e a própria *Walking City* passam a compartilhar o interesse de Archigram com o tema da pré-fabricação e a versatilidade dos plásticos e materiais infláveis. A escala dos projetos começa a migrar da megacidade para o microentorno, tratando com maior ênfase as relações da arquitetura como extensão do próprio corpo.

Em *Drive-in housing*, de 1964-66, a proposta vincula-se a uma atualização dos modos de vida do habitante da metrópole. O automóvel, máquina tornada extensão do corpo, passa a ser percebido como micro-habitat e/ou como ferramenta para um macro-habitat:

cinemas *drive-in*, casas móveis, parafernália, carros que transformam-se em caravanas ou barcos, portas automáticas de supermercados, *trailers*, etc. Se você toma o carro, este pode ser um símbolo de *status*, objeto viril [...] mas também um ambiente móvel que pode ser plugado a uma estação *drive-in*, tornando-se uma extensão do mesmo [...] americanos já possuem isto com suas casas móveis – que são como caravanas, porém maiores [...] o carro que leva você da cidade ao litoral também contém equipamento idêntico: rádio *hi-fi*, gravador cassete *Ford T-bird*, aquecedor, refrigerador, telefone, geladeira, assentos confortáveis.²⁰

Do consumo à mobilidade, e desta para o fascínio pela arquitetura *kits-of-parts*; esta envolvia a montagem e desmontagem de peças intercambiáveis de acordo com a necessidade. As partes deveriam ser produzidas beneficiando-se da tecnologia dos materiais leves e industrializados, produzidos em série. Desde o primeiro magazine, a referência aos modernos do início dos anos vinte manteve a confiança na tecnologia; e também na adaptação da linguagem “arquitetônica” ao espírito de uma “nova época”. Conforme observado por Sadler,

O que fascinava a geração de Archigram eram as qualidades excêntricas da engenharia, o modo com que as estruturas das exposições do século XIX (Palácio de Cristal em Londres, de Paxton, 1851, torre de Eiffel e a Galeria das Máquinas em Paris, 1889, de Dutert e Contamin) foram concebidas como *kits-of-parts*, temporárias e “vivas”.²¹

A compreensão da arquitetura *plug-in* e da arquitetura móvel propostos por Archigram se faz fundamental para a abordagem do conceito de “indeterminação”, que de certa forma norteia os

²⁰ COOK, 1973, p. 54-55.

²¹ SADLER, 2005a, p. 103.

últimos projetos do grupo. Este nos leva a uma dimensão “além da arquitetura”, como propunha *Archigram 7*, e o paradigma das megaestruturas totalizadoras dá lugar a situações efêmeras e especulações cada vez mais imateriais. À forma rígida da era mecânica segue a invisibilidade da era eletrônica; o que Archigram passa a buscar, então, são as respostas para as implicações mais radicais da técnica, e as formas como estas condicionam o papel da arquitetura.

Além da arquitetura

O projeto *Control and choice*, de 1966-67, demonstra uma espécie de atitude anárquica de Archigram, que poderia ser tida como sintoma de uma sociedade hedonista e orientada para a mais pura efemeridade. “O excedente de guerra tomou o seu caminho no mercado de consumo, e tudo, dos jeeps às jaquetas, nos influenciou desde então”²², lembrava Warren Chalk. *Control and choice* previa uma megaestrutura fixa onde poderia se escolher livremente a conformação das habitações de acordo com as necessidades do momento, sendo montadas e desmontadas através de equipamentos (robôs). Esta emancipação do homem em relação às tarefas mecânicas era vislumbrada na “semana de 2-3 dias de trabalho”, e um grande período de lazer – um fim-de-semana hiperprolongado, por assim dizer – poderia ser aproveitado beneficiando-se das facilidades da “nova era da máquina”.

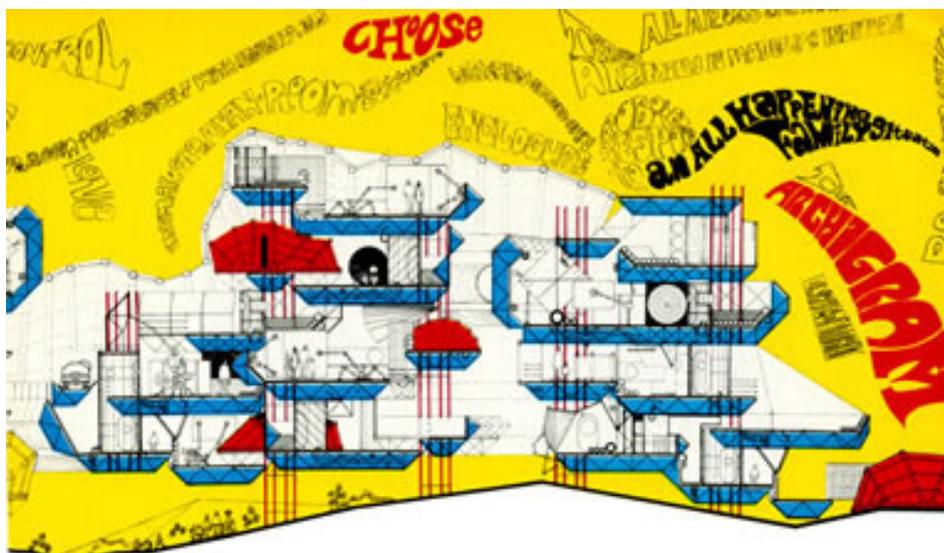


Figura 4 – Dennis Crompton, Peter Cook, Ron Herron, Warren Chalk: *Control and Choice*, 1966-67.
Fonte: http://www.archigram.net/projects_pages/control_choice_2.html. Acesso: 21 jun. 2009.

Em *Rent-a-wall*, de 1966 (*Archigram 7*), propunha-se um serviço pronto, de modo a satisfazer o consumidor. As necessidades habitacionais poderiam ser resolvidas através de um sistema de

²² *Archigram 6* (1965). In: COOK, 1973, p. 73.

módulos que conformariam pisos e paredes da casa, de acordo com a demanda do usuário. Para tanto, bastava discar o número da agência e encomendar as peças necessárias. Assim, o *kit* arquitetônico poderia ser configurado sem o intermédio de um *designer*. “Ao usuário cabe apenas a parte viva”²³. Para Sadler, *Rent-a-wall* soa como uma releitura *pop* dos estudos sobre pré-fabricação modular de Walter Gropius e Konrad Wachsmann.²⁴

A noção de conforto para o consumidor passa também a depender mais de subsistemas tecnológicos do que necessariamente arquitetônicos. O “Tapete mágico de Brunhilda” (*Magic carpet and Brunhilda's magic ring of fire*), de 1968, concentra a atenção da proposta não em um objeto em si, mas na sua substituição por um dispositivo técnico: jatos de ar direcionados e de intensidade controlada simulariam uma espécie de divã para o usuário, e poderiam ser desativados a qualquer momento, tornando-se um tapete comum.

Archigram 7: Beyond architecture, de 1966, marca a virada do grupo em direção à questão da “indeterminação” como condicionante de projeto. Longe de megaestruturas, projetos de cápsulas, complexos marítimos, o que se vê agora são questionamentos acerca da efemeridade dos eventos, da dissolução dos edifícios, do caos metropolitano, da impossibilidade de uma postura determinista diante de um mundo que se transforma vertiginosamente. A capa da sétima edição da revista – com a colaboração de James Meller – traz o desenho de um microcircuito de computador, aludindo à sua natureza amorfa e de possibilidades infinitas.

Archigram abandonou rapidamente a solução megaestrutural “hardware” exemplificada em *Plug-in City*, de modo que seu projeto declarado por volta de 1966 era o de ir “para além da arquitetura”, para um mundo do “software” - puro serviço, redes de informação, transitoriedade. O projeto de “molecularizar” o espaço, iniciado em *Plug-in*, foi transferido para um mundo imaginário de indivíduos livremente errantes e superequipados.²⁵

²³ *Archigram 7* (1966). In: **COOK**, 1973, p. 67.

²⁴ **SADLER**, 2005a, p. 118.

²⁵ **SADLER**, 2005b, p. 67.

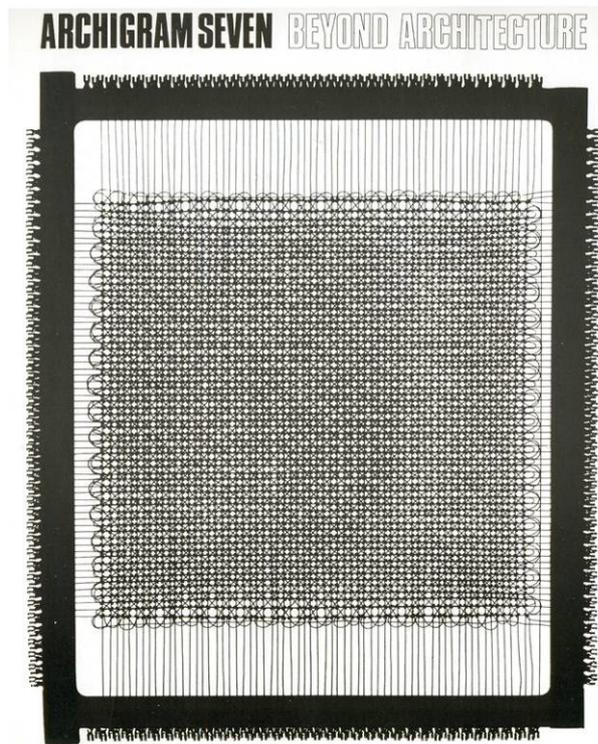


Figura 5 – James Meller: revista *Archigram 7* (capa), 1966.
Fonte: SADLER, 2005a, p. 92.

O editorial de *Archigram 8* traz o conceito de *open ends* (“fins abertos”), que se relaciona diretamente com a questão da indeterminação. Significa que o final de um processo deixa de existir, sendo sempre uma possibilidade aberta. O projeto de arquitetura, mesmo quando acabado, ainda poderia ser modificado indefinidamente, através da interação múltipla de uma série de fatores. *Oasis*, colagem de Ron Herron de 1968 (*Archigram 8*), ilustra a cidade tradicional consolidada em contraponto com uma representação dos oito *open ends* apresentados por Archigram:

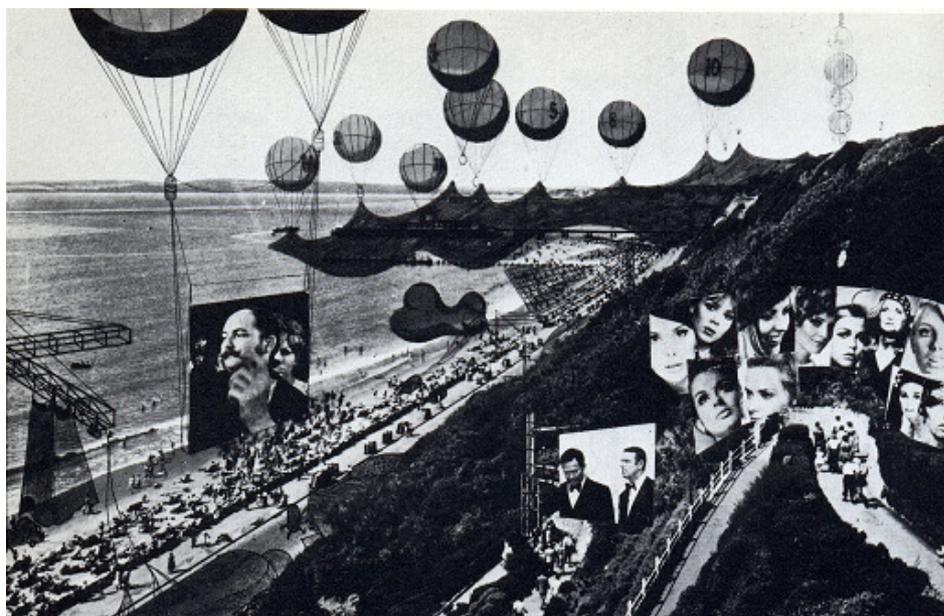
Há oito noções ainda não respondidas pelos experimentos tentados até agora. São sonhos, pois continuamos retornando a elas. São sonhos, pois poderão nunca ser satisfeitos por aquilo que um designer possa fazer. Eles são de finalidade aberta (*open-ended*)...²⁶

²⁶ *Archigram 8* (1968), editorial. In: COOK, 1973, p. 74.

Instant City, de 1969-70, é um dos projetos mais paradigmáticos da trajetória do grupo: arquitetura como puro evento, cidade como informação. A “cidade instantânea” seria trazida por terra ou pelo ar e montada conforme as exigências de cada atividade programada, com o máximo de flexibilidade que o sistema *kits-of-parts* permitia. O projeto recebeu o apoio da Graham Foundation para o seu desenvolvimento, e o nível de detalhamento foi tamanho que vários aparatos e utilidades “inventados” – como os *Info Gonks*, *Idea Circus*, *Soft Scene Monitor*, *Village Scale Kit*, etc. – fizeram de *Instant City* mais um conceito do que propriamente um projeto.

A justificativa era a de que

Na maioria dos países civilizados, as culturas locais movem-se lentamente, frequentemente ressentidas em relação às regiões metropolitanas mais favorecidas (como Nova Iorque, a costa oeste dos Estados Unidos, Londres ou Paris). Embora muito se fale sobre a televisão como uma janela para o mundo (e a inevitável aldeia global) as pessoas ainda parecem frustradas. Os mais jovens, por exemplo, sentem estar perdendo coisas que poderiam ampliar seus horizontes. Gostariam envolver-se nos aspectos da vida onde suas próprias experiências pudessem ser vistas como parte do que está acontecendo. [...] *Instant City* reage a isso com a idéia de uma “metrópole viajante”.²⁹



**Figura 7 – Peter Cook: *Instant City* em Bournemouth, 1969.
Fonte: COOK, 1973, p. 92.**

A idéia de uma “metrópole viajante”, ou uma “metrópole instantânea”, concebida como uma megaestrutura para a “era do entretenimento” era, portanto, uma tentativa de democratizar a informação em contraponto a uma “era mecânica” precedente. A “passagem” da *Instant City*,

²⁹ COOK, 1973, p. 86.

portanto, além de criar um grande acontecimento que ficaria registrado apenas no tempo, ao partir, deixaria toda uma infraestrutura montada pronta para conectar-se a uma rede de informações que, entrecruzada a outras redes, constituiriam uma espécie de cosmópole informacional. Para Duarte, *Instant City* pode ser apontada como

uma *Metametrópole*: a metalinguagem da metrópole contemporânea [...] Depois de desmontada, deixa as suas conexões e o que criou: a metametrópole informacional [...] Archigram entendia a cidade como uma teia de troca de informações propiciada pelos novos meios [...] no final, seus projetos, como *Instant City*, chegaram quase que à imaterialidade: transformaram-se no design de suas idéias, no design de estruturas de informação.³⁰

O projeto previa ainda a operação hipotética em várias cidades da Grã-Bretanha, numa conexão em escada territorial – a exemplo de *Plug-in City*. A interligação das “metametrópoles” e a simultaneidade dos eventos eram condizentes com uma era caracterizada pelas transmissões via satélite, pela televisão e pelo rádio. Nem cápsulas, nem megaestruturas.

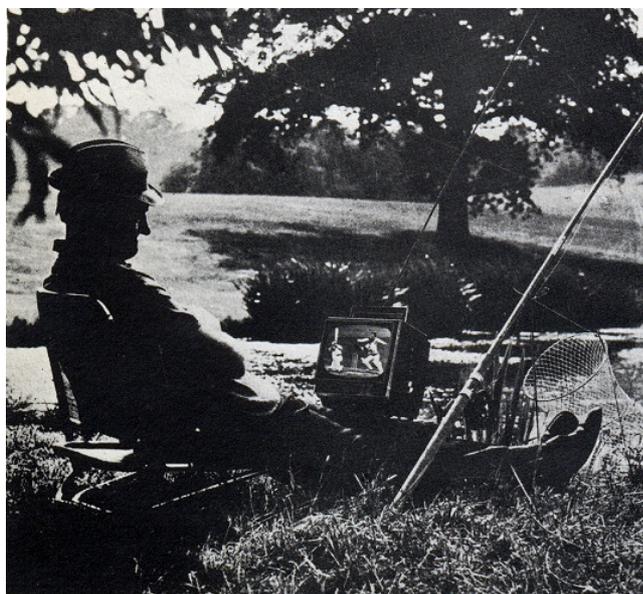
A desintegração completa de *Instant City* levaria ainda a outros dois projetos emblemáticos de Archigram: *L.A.W.U.N. project number one* e *L.A.W.U.N. project number two*. *L.A.W.U.N.* é a abreviação de *Local available world unseen networks* (“Redes globais invisíveis disponíveis localmente”). O trocadilho com *lawn* (do inglês “relva”) refere-se a uma paisagem bucólica altamente informatizada. Os dois projetos integram o *Gardener’s notebook* (“Bloco de notas do jardineiro”) e datam de 1969 e 1970, respectivamente.

Gardener’s notebook e *L.A.W.U.N.* foram inicialmente publicados em *Architectural design* e republicados em *Archigram 9* (1970). A novidade da edição do *magazine* era um pacote de sementes *Night Scented Stock*, que acompanhava cada exemplar. O desenho da capa referia-se a *L.A.W.U.N. number one – an experimental bottery*, idealizado por David Greene. *Bottery* era também um trocadilho com *bot* (larva) – ou ainda *robot* (robô) – e *battery* (que aludia a uma “bateria” de máquinas) e sugeria que o mecanismo de funcionamento de todos os equipamentos do projeto seria invisível (ou subterrâneo), ou seja, o importante seria o conforto propiciado por uma infraestrutura informacional responsável por atender todo o sítio. Na descrição inicial do projeto, lê-se:

a foto deste homem próximo ao rio sintetiza todas as influências que produziram este projeto. O ambiente transitório não-especializado é possível graças ao desenvolvimento de sofisticados *hardwares* portáteis. Aqui ele está sentado com sua TV, caixa térmica, automóvel, tudo perfeito,

³⁰ DUARTE, Fábio. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo: FAPESP: Editora da Unicamp, 1999, p. 107-108.

curtindo o momento. E quando tudo for levado embora, não haverá nada que possa dizer que esteve lá, exceto uma porção de grama achatada e talvez uma marca de pneu, uma pegada.³¹



**Figura 8 – David Greene: L.A.W.U.N. projeto nº. 1, 1969.
Fonte: COOK, 1973, p. 112.**

Essa paisagem bucólica aludia mais a uma revolução tecnológica do que propriamente arquitetônica, visto que a mesma só seria possível com o desenvolvimento necessário das redes de informação e dos aparatos elétricos. As consequências dessa revolução, porém, implicariam na transformação do meio urbano, onde cada vez mais o *software* prevaleceria sobre o *hardware*. Tudo é mais instantâneo, e vivo, do que estático; uma espécie de delírio pós-urbano, em que se tornou possível a vida livre das massas edificadas, dependendo-se apenas das redes informacionais. Um paraíso servido, confortável e domesticado.

O conceito de *software* alude diretamente à natureza amórfica da informação elétrica. O *software* é algo mutável, configurável, personalizável, flexível. Esta é a razão pela qual Archigram passa a abandonar progressivamente o conceito de *hardware*. Assim como um programa de computador, uma paisagem altamente informatizada como a de *L.A.W.U.N.* não mais dependeria do *hardware*, sua carapaça, ou seja, a cidade, o edifício. A dependência espacial do objeto estava associada com limitação, ao passo que a dimensão temporal do ambiente vislumbrava possibilidade, multiplicidade.

A princípio, o “bloco de notas do jardineiro” e as invenções a ele correlacionadas tem a ver com uma crítica à especialização, e à idéia funcionalista de atribuição de funções e programas específicos a espaços e equipamentos. A noção de que as novas tecnologias cibernéticas poderiam transformar os padrões permanentes de ocupação espacial é utilizada para implicitamente

³¹ COOK, 1973, p. 112.

questionar a pretensão funcionalista de “um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar”, e declarar que “a especialização está morta”. A base desta crítica está no reconhecimento de demandas individuais por mais flexibilidade e versatilidade, e em continuidade com a idéia inicial de Archigram de reverter a homogeneidade da máquina em heterogeneidade.³²

L.A.W.U.N. project number two, publicado em *Architectural design* em 1970, traz o conceito de *Invisible university* (“Universidade invisível”), e sua discussão sobre a imaterialidade é mais radical ainda do que a primeira edição do projeto. Na realidade, não há uma proposição projetual, a não ser que esta seja entendida como uma proposição de conceitos ou ainda pura especulação. O que resta são instruções:

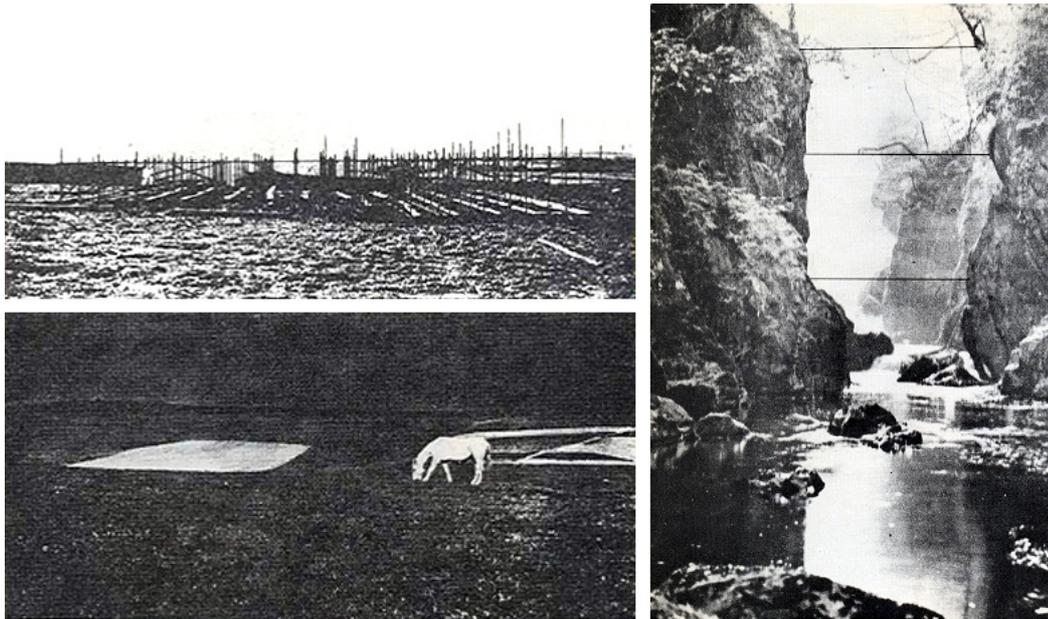
propõe-se 1) uma relação mais próxima entre homem, eletrônica e natureza (talvez quanto mais a eletrônica torne-se sofisticada, mais o homem torne-se primitivo); 2) fazer ilegal a construção de qualquer edificação nova – uma moratória declarada às edificações, a busca por L.A.W.U.N. nº. 2, a Universidade invisível.³³

Ressalta-se, na verdade, a importância da construção de uma matriz informacional, como em um computador. A partir desta base infraestrutural, é que se configuram as novas atividades e eventos, moldáveis conforme as necessidades de cada usuário para cada ocasião, o que tornaria o espaço servido livre das limitações impostas por formas ou paredes. “Uma estrutura esperando para ser utilizada ou continuada. A coisa mais próxima de uma aldeia, cidade ou edificação que deveria ser permitida”.³⁴

³² CABRAL, 2002, p. 271-272.

³³ GREENE, David. Lawun project two. *Architectural Design*, Londres, p. 200-201, abr. 1971, p. 200.

³⁴ Ibid.



**Figura 9 – David Greene: L.A.W.U.N. projeto nº. 2, 1970 (acima, esquerda). Fotografia de Richard Long (abaixo, esquerda). Fotografia de Sally Hodgson (direita).
Fontes: GREENE, 1971, p. 200; COOK, 1973, p. 116.**

A ausência total de projeto revela-se na reflexão acerca das fotografias de Richard Long e Sally Hodgson:

Eu estava olhando para algumas fotografias de Richard Long – recortes em grandes áreas gramadas – e elas me pareceram obras de arquitetura embora eu tenha sido previamente informado de que as mesmas deveriam ser lidas como obras de arte. Eu estava interessado em saber o porquê de elas parecerem obras de arquitetura.³⁵

À expectativa de algum desenho, estrutura, acessório ou parafernália contrapôs-se uma noção, ou um vago conceito sobre o que poderia ser *Invisible university*. “A universidade invisível era uma noção vagamente sugerida a partir de um conjunto de fotografias de paisagens naturais, onde a intervenção humana fosse passageira – execução de uma atividade ao ar livre, como um concerto musical”³⁶. As atividades humanas passariam, assim, a depender cada vez menos de espaços rígidos e funcionais.

A incerteza que permeia os últimos projetos de Archigram contrasta com o determinismo das megaestruturas, mas poderia se dizer também que esta esteve sempre presente, mesmo na arquitetura *plug-in*. Aqui chegamos à “tecnologia proposta quase como situação limite, que obriga a uma reflexão de fundo teórico sobre a própria natureza do ofício arquitetônico: a tecnologia é uma

³⁵ GREENE, 1971, p. 200.

³⁶ CABRAL, 2002, p. 277.

alternativa da arquitetura, ou mesmo poderia converter-se em uma *alternativa à arquitetura?*”³⁷. O que preocupava Archigram agora era a real necessidade de um manifesto – como o *magazine* –, ou um conjunto de postulados ou projetos hipotéticos que pudessem corresponder àquela época, e se estes ainda eram pertinentes.

Considerações finais

Se o Centro de Entretenimento de Mônaco tivesse sido construído – e deveria ter sido, pois foi detalhado por Archigram Architects e seus consultores de Paris por mais de quatro anos, com infrutíferas visitas ao local – o lugar de Archigram na história seria fundamentalmente diferente: menos fantástico e mais limitado, pois a tendência sem dúvida seria a de ler o *magazine* como um precursor das obras do grupo, ao invés de escrito profético das possibilidades arquitetônicas”.³⁸

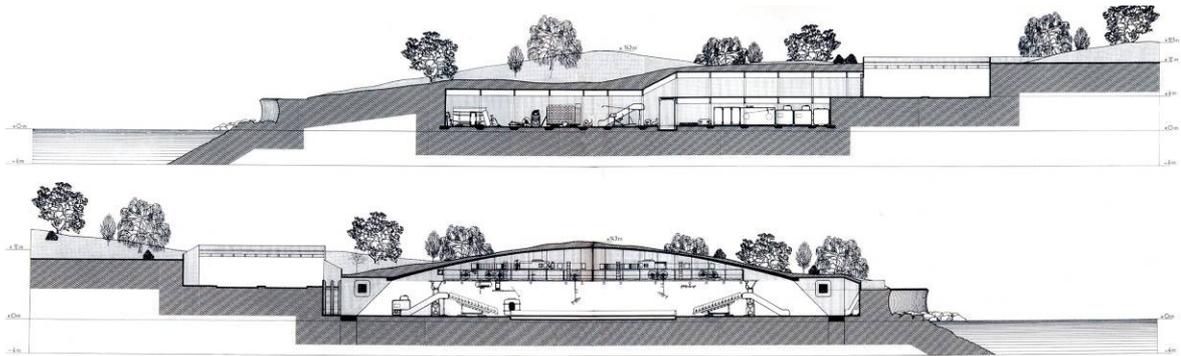
Após vencer o concurso de Monte Carlo, em Mônaco, o grupo abre escritório próprio, o *Archigram Architects*, em Covent Garden, distrito de Londres. O projeto para Monte Carlo buscava traduzir a proposta de superação da “forma” pelo “acontecimento” em arquitetura edificada: a massa construída, o edifício em si, já não era o foco das discussões do grupo. O *entertainment center* de Monte Carlo, era em suma, “um espaço grande o bastante para acomodar um banquete, elefantes ou corridas de *karts*. Formas que se adaptam da música de câmara ao *hockey* sobre gelo. Uma arquitetura feita do evento ao invés do envelope. Então por que não esquecer o envelope?”³⁹.

Um vasto “palco” subterrâneo hiperflexível, servido por uma malha infraestrutural de serviços que pendia do teto, como um urdimento cênico, incluindo as facilidades das máquinas, robôs e parafernálias cuidadosamente detalhadas. O edifício era subterrâneo, de modo que a sua aparência externa seria a própria paisagem com o gramado e a topografia natural do terreno, exceto pelos acessos externos. O gramado seria o próprio *serviced environment* (“ambiente servido”), pois em uma malha de 6x6 metros situavam-se pontos nodais semelhantes a buracos de golfe na grama onde seria possível “plugar” todo o tipo de facilidades – TV, telefone, etc. Uma arquitetura quase invisível.

³⁷ CABRAL, 2002, p. 21.

³⁸ SADLER, 2005a, p. 194.

³⁹ COOK, 1973, p. 105.



**Figura 10 – Archigram Architects: Monte Carlo Entertainments Centre (cortes), Mônaco, 1970-74.
Fonte: SADLER, 2005a, p. 168-169.**

Monte Carlo – assim como os outros do grupo – não foi construído. Conforme observa Sadler, os projetos para o *Adventure Play Centre* em Milton Keynes e a piscina e cozinha para Rod Stewart em Windsor, projetados por Archigram Architects durante a vigência do escritório, não foram argumentos suficientes para que os historiadores da arquitetura deixassem de considerar o grupo como utópico ou fantástico⁴⁰. Ou ainda, como fonte de um repertório de imagens que posteriormente caracterizaria a arquitetura *high-tech* – notadamente a sua vertente britânica.

O compromisso subsequente de Archigram com uma abordagem infra-estrutural, leve e *high-tech* [...] levou o grupo, de modo um tanto paradoxal, a entregar-se a formas irônicas de ficção científica, em vez de projetar soluções que fossem ou realmente indeterminadas, ou passíveis de serem realizadas e apropriadas pela sociedade. [...] Com uma indiferença comparável, o Archigram não via motivos para preocupar-se com as consequências sociais e ecológicas de suas diversas propostas megaestruturais [...] todos eles propuseram padrões espaciais muito abaixo do *Existenzminimum* estabelecido pelos funcionalistas do pré-guerra que eles supostamente desprezavam.⁴¹

Nesse sentido, Manfredo Tafuri aponta que a “utopia” de grupos tecno-futuristas como Archigram seria o sintoma óbvio de situações de “crise ou atraso linguístico, esforço de uma pesquisa com clara intenção de queimar estágios na difícil construção de uma nova linguagem”; e mais: “tentativa de mover em campos ampliados uma busca” que, nas escalas até então utilizadas, haveriam “conduzido ao [então] presente *impasse*”, sobre o qual se encontrava a ideologia arquitetônica naquele momento.⁴²

⁴⁰ SADLER, 2005a, p. 194.

⁴¹ FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1997 (publicado originalmente em 1980), p. 342-343.

⁴² TAFURI, Manfredo. A nova dimensão urbana e a função da utopia. *L'architettura: cronache e storia*, Roma, ano XI, n. 124, p. 680-683, fev. 1966, p. 680-681.

Um intento de dar voz ao fenômeno do *consumo*. Precisamente, boa parte das celebrações do informe colocam-se sob o signo da utopia tecnológica. As metáforas irônicas e irritantes de Archigram [...] fincam suas raízes no mito tecnológico. Assim, a tecnologia pode ser lida misticamente, “como segunda natureza”, objeto de mimese.⁴³

Uma das realizações deste modernismo “tardio”, *high-tech*, que incorporou a renovação desse repertório estilístico foi o Centre Georges Pompidou, construído no período de 1971-77, após concurso internacional no ano anterior (1970). O projeto foi elaborado a partir da parceria entre Richard Rogers e Renzo Piano. Ainda segundo Frampton, “O edifício é, obviamente, uma realização da retórica tecnológica e infraestrutural de Archigram”⁴⁴. E, para Sadler,

Archigram é uma fonte indisputável do novo modernismo conhecido como *high-tech*, descobrindo uma tipologia formal diferente daquela dos anos vinte (navios, silos, aviões, produção em série). Via a beleza nas tecnologias ocultas do ar-condicionado, refinarias de óleo, motores, televisões portáteis, equipamentos de camping, plástico, nylon, bolsas de celofane, dispositivos e conectores, cabos e redes. Archigram estava atualizando o inventário moderno.⁴⁵

Ao caráter determinista dos edifícios tradicionais, a “indeterminação” opunha uma matriz de possibilidades a partir das redes tecnológicas. “É quase impossível *desenhar*. Torna-se necessário resumir uma sequência tempo-espaco-atmosfera que poderá nunca tomar uma configuração definitiva”⁴⁶. Ironicamente, ao mesmo tempo em que pronunciava estas declarações, o grupo teve seus primeiros projetos construídos – os já citados Adventure Play Centre e a piscina/cozinha de Rod Stewart –, e Monte Carlo seria a consolidação de uma carreira profissional que poderia ter colocado em prática a discussão de toda uma década. Em relação a este “ser ou não ser” e à permanência mesma da arquitetura, vale citar *Archigram 9*: “‘A arquitetura não precisa ser permanente’. Mais tarde, isso pode ser simplificado para: ‘A arquitetura não precisa ser’”⁴⁷.

⁴³ **TAFURI**, Manfredo. "L'architecture dans le boudoir". In: _____. *La esfera y el laberinto: vanguardias y arquitectura de Piranesi a los años setenta*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984 (publicado originalmente em 1980), p. 431-522, p. 452-517.

⁴⁴ **FRAMPTON**, 1997, p. 347.

⁴⁵ **SADLER**, 2005a, p. 133-134.

⁴⁶ **COOK**, 1973, p. 68.

⁴⁷ *Archigram 9* (1970). In: **SADLER**, op. cit., p. 125.

Referências

ARCHIGRAM: a verdadeira história contada por Peter Cook. Disponível em: <http://www.archigram.net/story.html>. Acesso em: 13ago2009.

BANHAM, Reyner. A throw-away aesthetic. In: BANHAM, Reyner; SPARKLE, Penny (ed.). *Design by choice*. London: Academy Editions, 1981, p. 90-93.

_____. A clip-on architecture. *Architectural Design*, London, p. 534-535, nov. 1965. Publicado originalmente em *Design Quarterly*, Minneapolis, n. 63, 1965, p. 2-30.

CABRAL, Cláudia Piantá Costa. *Grupo Archigram, 1961-1974: uma fábula da técnica*. 2001. 305f. Tese (Doutorado) – ETSAB, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, 2002.

CHALK, Warren. Housing as a consumer product. In: COOK, Peter et al. *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973, p.16-17.

COOK, Peter. Some notes on the Archigram syndrome. *Perspecta*, New Haven, v. 11, p. 131-154, 1967.

_____. Towards a quietly technologized folk-suburbia. *Architectural Design*, Londres, p. 241-242, abr. 1972.

COOK, Peter et al. *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973.

DUARTE, Fábio. *Arquitetura e tecnologias de informação: da revolução industrial à revolução digital*. São Paulo: FAPESP: Editora da Unicamp, 1999.

FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1997 (orig. 1980).

GREENE, David. Lawun project two. *Architectural Design*, Londres, p. 200-201, abr. 1971.

SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2005a.

_____. New Babylon versus Plug-in City. In: MACEL, Otakar; VAN SCHAİK, Martin (eds.). *Exit utopia - architectural provocations 1956-76*. Munich: Prestel, 2005b, p. 57-67.

TAFURI, Manfredo. A nova dimensão urbana e a função da utopia. *L'architettura: cronache e storia*, Roma, ano XI, n. 124, p. 680-683, fev. 1966.

_____. "L'architecture dans le boudoir". In: _____. *La esfera y el laberinto: vanguardias y arquitectura de Piranesi a los años setenta*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984 (orig. 1980), p. 431-522.

Lista de ilustrações

Figura 1 – David Greene, Michael Webb, Peter Cook: revista Archigram 1, 1961.

Fonte: SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2005, p. 12.

Figura 2 – Archigram: revista Archigram 3, 1963.

Fonte: COOK, Peter et al. *Archigram*. New York: Praeger Publishers, 1973, p. 14-15.

Figura 3 – Peter Cook: Plug-in City, 1962-64.

Fonte: http://www.architect.com/schoolblog/entry.php?id=46509_0_39_0_C. Acesso: 21 jun. 2009.

Figura 4 – Dennis Crompton, Peter Cook, Ron Herron, Warren Chalk: Control and Choice, 1966-67.

Fonte: http://www.archigram.net/projects_pages/control_choice_2.html. Acesso: 21 jun. 2009.

Figura 5 – James Meller: revista *Archigram* 7 (capa), 1966.

Fonte: SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*, p. 92.

Figura 6 – Ron Herron: Oasis, 1968.

Fonte: COOK, Peter et al. *Archigram*, p. 79.

Figura 7 – Peter Cook: Instant City em Bornemouth, 1969.

Fonte: COOK, Peter et al. *Archigram*, p. 92.

Figura 8 – David Greene: L.A.W.U.N. projeto nº. 1, 1969.

Fonte: COOK, Peter et al. *Archigram*, p. 112.

Figura 9 – David Greene: L.A.W.U.N. projeto nº. 2, 1970 (acima, esquerda). Fotografia de Richard Long (abaixo, esquerda). Fotografia de Sally Hodgson (direita).

Fontes: GREENE, David. Lawun project two. *Architectural Design*, Londres, p. 200-201, abr. 1971, p. 200; COOK, Peter et al. *Archigram*, p. 116.

Figura 10 – Archigram Architects: Monte Carlo Entertainments Centre (cortes), Mônaco, 1970-74.

Fonte: SADLER, Simon. *Archigram: architecture without architecture*, p. 168-169.