

# ARCHIGRAM: UMA MANEIRA ANALÓGICA DE SE VER O DIGITAL

Fabiola M. Ribeiro  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
Departamento de Artes & Design  
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea  
Rio de Janeiro, RJ - Brasil - 22453-900  
xxfabixx@gmail.com

Rejane Spitz  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro  
Departamento de Artes & Design  
Rua Marquês de São Vicente, 225, Gávea  
Rio de Janeiro, RJ - Brasil - 22453-900  
rejane@art.puc-rio.br

## Abstract

### *Archigram: an analogical way of looking at the digital*

*In this article we investigate how the Archigram Group used computer logics and concepts as inspiration for architectural projects without ever actually using computers. By developing principles as varied and as pop as expendable architecture, customization, individualism, consumerism and mutation, the architects managed to work with concepts like software architecture, space of flux and dematerialization. When compared to the writings of contemporary theorists and designers of computer-mediated architecture, we see that the Archigram Group has been able to forecast much of the current concerns of the architecture that deal with digital and virtual spaces. Without literally digitalizing their projects or spaces, they have been able to achieve information-based architectural design.*

## 1. Introdução

Hoje utilizamos computadores para projetar e nos apropriamos dele como ferramenta indispensável, insubstituível, permanente. O código binário nos é invisível, sua lógica é abstrata. Para os projetistas que manipulam com naturalidade o ambiente digital, pouco de artificial há nele, a não ser uma mediação elétrica que procuramos esquecer.

Mas já houve tempo em que o computador era percebido como uma grande caixa repleta de significações, um objeto de fascinação, o embrião de uma era revolucionária de desenvolvimento tecnológico. Nessa época o computador já fazia parte dos projetos de alguns arquitetos, nunca como ferramenta invisível mas sempre como objeto de destaque, nunca como mediador elétrico mas como produtor de uma realidade diferente. E se hoje ele é usado para auxiliar o processo de projeto, antes ele aparecia nos projetos como um elemento a mais na paisagem construída.

Houve uma época em que víamos a realidade digital ainda com olhos analógicos.

Nos anos 1960 a tecnologia era um amálgama de possibilidades, onde o digital estava mais diretamente atrelado a outras tecnologias elétricas e mecânicas do que hoje. Para o Grupo Archigram - que se destacou, no âmbito da arquitetura, dentre os que perceberam, de

início, o potencial transformador da tecnologia digital - os computadores permitiam a desmaterialização em infovias na *Computer City*; visualizavam a materialização de redes de comunicação na *City Interchange*; conectavam edifícios na *Plug-in City*; personalizavam e customizavam os espaços nos projetos *Control and Choice*; e, inclusive, transformavam qualquer ambiente no cenário constantemente mutável, individualizado e tecnologicamente aumentado dos *Tuned Suburbs*.

O fato de este grupo de arquitetos não se utilizar da informática como ferramenta e nem vivenciar mercados eletrônicos não foi empecilho para que pudessem imaginar cidades transpassadas por informações virtuais e repletas de computadores, todas elas desenhadas manualmente.

## 2. Soft city

Não apenas a presença de computadores indicava a fascinação destes arquitetos por computadores, mas uma lógica espacial já aparecia em alguns de seus projetos antecipando um pensamento projetual que só atualmente prevalece na arquitetura.

Na exposição *Living City* (1963), o espaço urbano era composto de situações instantâneas que representavam manifestações da cultura pop consumista. O espaço urbano era entendido como ritmos de pessoas e presença

de objetos descartáveis. O espaço era analisado como informação. A cidade não era mais o espaço estático entre arquiteturas, mas os acontecimentos que ocorriam neste espaço. Para os arquitetos da Archigram as ações das pessoas, ou melhor, a sucessão contínua de ações descrevia melhor um espaço do que desenhos, perspectivas ou fotografias retratando ruas e edifícios estáticos e imutáveis. O que mais importava para eles não era o que estava sempre lá, as paredes construídas que definem o interior por o separarem do exterior. Essa conformação mais ou menos perene era simplesmente o cenário das atividades ou ‘momentos’ que expressavam a verdadeira cidade.

A cidade não era mais vista como arquitetura (*hardware*) e sim como pessoas e suas situações (*software*) (Jencks 1973; Cabral 2002). O urbano era então feito de movimento, sons, pessoas, automóveis, intensidades de luz, comunicação, publicidade, mobiliário urbano, quaisquer eventos temporários que estão ao alcance dos sentidos e modificam nossa percepção do espaço. O tempo foi adicionado ao espaço de uma maneira totalmente nova, que viria ser discutida somente em tempos muito recentes, como na descrição de Spuybroek: “aprendemos que não devemos apreciar formas no espaço, mas entender como elas desenvolvem-se no tempo, como elas obtêm coesão com o tempo” (Spuybroek 2004, p.106).



Figura 1: The Living City.

A metáfora informática de *hardware/software* indicava uma nova forma de se perceber e pensar o espaço. A arquitetura entendida como acontecimento deixa de ver o espaço como uma constante em relação à variável tempo. Os acontecimentos sugerem mudança, instabilidade, efemeridade, de forma que o espaço está

também em transformação, tornando-se assim uma variável. Em outras palavras, o espaço e a arquitetura são vistos como processo. Essa atitude é adotada correntemente por grande parte dos arquitetos e teóricos inseridos na investigação do digital. Ascott considera que a arquitetura e o urbanismo deveriam explorar as novas condições do espaço virtual criado digitalmente e das conexões informatizadas para dar lugar a um novo tipo de espaço que se liberta de parâmetros fixos e de imagens estáticas, para transformar-se em processo.

O ciberespaço é um espaço de ‘aparicação’ no qual o virtual e o real não apenas coexistem, mas co-desenvolvem-se numa complexidade cultural. ‘Aparicação’ implica ação tanto quanto aparência implica inércia, ‘aparicação’ tem a ver com o vir-a-ser de uma nova identidade, que é geralmente, a princípio, inesperada, surpreendente, perturbadora. (Ascott 1993)

Tudo aquilo que define a *Living City* possui grandes semelhanças com as preocupações de arquitetos que projetam com tecnologias digitais e exploram novas concepções de projeto a partir delas. “Ao trabalhar na realidade virtual nós descobrimos outra interessante relação com a forma: em sua maior parte a arquitetura é verdadeiramente o resultado de componentes efêmeros como movimento, som, interatividade, luminosidade e narrativa.” (Couture e Rashid 2002, p.57)

Arquitetos contemporâneos efetivamente inseridos na lógica digital passaram a preocupar-se com o que a Archigram chamava de *software* e, ainda que em linguagem técnica o significado da palavra seja outro, trabalhar com o que existe de mutável e contingente em urbanismo e arquitetura parece remeter à abordagem da Archigram, que apresentava, desde então, uma proposta que viria a influenciar a arquitetura digital, particularmente a realizada em realidade virtual. Partindo ainda de ideais da Arte Pop, da descartabilidade de objetos ou de edificações, a arquitetura existente, seja

ela qual fosse, era considerada pela Archigram como passível de mutações através de simples ‘acessórios arquitetônicos’. Os arquitetos propunham ‘embalagens populares’ (*popular paks*) de arquitetura que poderiam ser comprados e adaptados às edificações. As ‘embalagens’ consistiam em estruturas montáveis, coberturas leves, aparelhos de comunicação à distância, telões públicos, máquinas diversas desde aparelhos de ar-condicionado até fotocopiadoras e, principalmente, computadores. As embalagens denunciavam conceitos de descentralização da arquitetura, como se o *hardware* construído pudesse ser adaptado facilmente por meio de peças avulsas portadoras de contemporaneidade.

O projeto, que se denominava *Tuned Suburbs* (Subúrbios Sintonizados), defendia justamente a ‘sintonização’ ou ‘ativação’ de um subúrbio inglês qualquer. Uma das formas de ‘sintonizar’ lugares seria através das ‘embalagens populares’. Segundo Herron, elas “traziam elementos que aperfeiçoavam o ambiente – eram acréscimos de tecnologia moderna que mostraram como lugares existentes podiam ser ‘sintonizados’, elevados a uma outra dimensão.” (Banham 1994, p. 47).

### 3. Interatividade – controles e escolhas



Figura 2: Tuned Suburbs/ Popular Paks.

Mas a completa diluição da arquitetura em flexibilidade apareceria em 1967 no projeto *Control and Choice* (controle e escolha), que trariam consigo outros questionamentos que continuam tendo repercussões ainda hoje, como o nomadismo, a descentralização da

arquitetura em aparelhos portáteis e a personalização (*customization*) dos espaços. A personalização é um fator atualmente associado à vivência no ciberespaço, onde a comunicação que se tem com um computador é bilateral, diferente da transmissão de informação em massa que acontecia com veículos anteriores como o rádio e a televisão. No ciberespaço a assimilação de informações é dinâmica, pois exige de seu receptor não apenas a observação passiva, mas a definição de um percurso virtual (de Kerckhove 1995). A escolha desses caminhos virtuais acabam por induzir à interatividade e esta subdivide-se em duas tendências: personalização (ou individualismo) e coletividade (Lévy 1999; de Kerckhove 1995).

Mas a interatividade já parecia estar encubada nas premissas deste projeto que parte da necessidade de uma sociedade consumista de exercer controle e escolha, oferecendo um ambiente que poderia ser livremente montado à escolha de seu proprietário. Os projetos 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’ aberta, passível de alteração (Jencks 1973, p. 68). Paredes, coberturas, revestimentos e eletrodomésticos que funcionam quase como robôs eram ‘condições’ que, somadas ou subtraídas, se adequavam à vontade momentânea de seu usuário.

Neste caso a habitação parecia, literalmente, a “máquina de morar” que havia defendido Le Corbusier no início do Modernismo. Os ambientes altamente manipuláveis da 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 subpartes de um sistema cujas conexões eram deslocáveis e destacáveis.

Não havia, para a Archigram, nesta época, 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,



Figura 3: Control and Choice.

com o entorno e com o mundo. Todas as coisas estavam igualmente imbuídas de informação, a assim deveriam ser compreendidas. As escalas eram múltiplas, mas o processo de projeção era similar para todas elas.

Além da utilização do conceito social de individualismo, por trás da intenção de liberdade de escolha que traziam estes projetos, a Archigram introduzia ainda novos conceitos espaciais. Toda a efemeridade das instalações habitacionais transformava a vivência dos espaços cada vez mais autônoma, mais livre da solidez impositiva da arquitetura, livre dos percursos predeterminados, da configuração imutável dos ambientes, da presença inescapável das paredes concretas, da espacialidade estável e rigidamente definida da construção tradicional. Estes projetos acarretavam a descentralização da arquitetura em partes mutáveis ao mesmo tempo em que desmaterializavam o construído em transformação.

E além ainda da satisfação consumista está a idéia de interatividade inerente à manipulação livre destes espaços. De certa forma, é uma outra abordagem da arquitetura como processo, já que esta também prevê a alteração constante e o espaço como portador de eventos. Essa arquitetura trabalha com o espaço de fluxos, se considerarmos a noção de fluxo definida por Couture e Rashid que, segundo estes autores, nasce das novas mídias digitais:

A nova arte-mídia, utilizando tecnologia digital para instalações interativas, vídeo ou trabalhos multimídia, levou o modo de produção e representação do artista para arenas e públicos inteiramente novos. (...) No coração das novas mídias está a noção de fluxo, onde narrativa, imagem e plasticidade são elásticas e sempre em transformação. (Couture e Rashid 2002, p. 217)

A interatividade prevista por Ascott quando da adoção da “cibercepção” por parte da arquitetura resulta também em transformação, controle e escolha: “No lugar de sua materialidade densa e intratável, podemos esperar a fluidez ambiental de caminhos mais rápidos que a luz, superfícies e estruturas inteligentes e habitações transformáveis”(Ascott 1994).

#### 4. Conexões, circulação, transformação e processo

Representações de cidade como a da *City Interchange* (1964) expressam um pensamento urbano referenciado não por parâmetros físicos estáticos e perenes, como era comum na década de 1960, mas pela circulação e trocas que aconteciam nas diversas partes da cidade e também entre cidades. Já nesta época a Archigram conseguia trazer para as conexões urbanas os princípios das redes de comunicação, nas quais o trânsito das informações define formas e estruturas, um espaço que parece ter relação com o espaço de fluxos de Castells: “A ênfase na interatividade entre os lugares rompe os padrões espaciais de comportamento em uma rede fluida de intercâmbios que forma a base para o surgimento de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos”(Castells 2000, p.423).

A Archigram previa uma cidade que não se estruturava por pontos fixos, como marcos urbanos, edifícios concentradores de atividades e estruturas urbanas de controle, mas se descentralizava por funcionar a partir de suas conexões, por onde flui sua circulação, que a transforma e em processo ativo.

“Defenderei que, por causa da natureza da nova sociedade baseada em conhecimento, organizada em torno de redes e parcialmente formada de fluxos, a cidade informacional não é uma forma, mas um processo, um processo caracterizado pelo predomínio estrutural do espaço de fluxos” (Castells 2000, p.423).

A referência mais clara e definitiva ao digital foi feita na *Computer City*, de 1964. Aqui a cidade torna-se apenas um conjunto de *plugs* conectados por fios onde

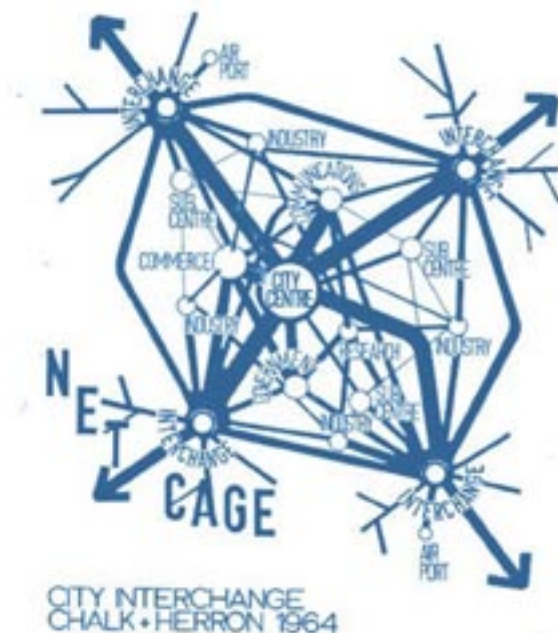


Figura 4: City Interchange.

maiores ou menores concentrações de ligações indicam as diferentes zonas urbanas. Em lugar de memorial descritivo, essa cidade possui linhas de comando em linguagem de programação relatando o processo de formação e transformação dessa cidade, trocas de bens, deslocamentos de pessoas, materiais e empresas e instalações de novas edificações. Esta cidade, que existe e funciona dentro de circuitos eletrônicos, exacerba a idéia latente nas outras aqui descritas, de que a ênfase no fluxo leva à desmaterialização das coisas concretas em informação. Uma “arquitetura da ausência” foi proposta pela Archigram em 1968, para resumir teorias sobre a “floresta cibernética”, a *Computer City* e a *Plug-in City*,

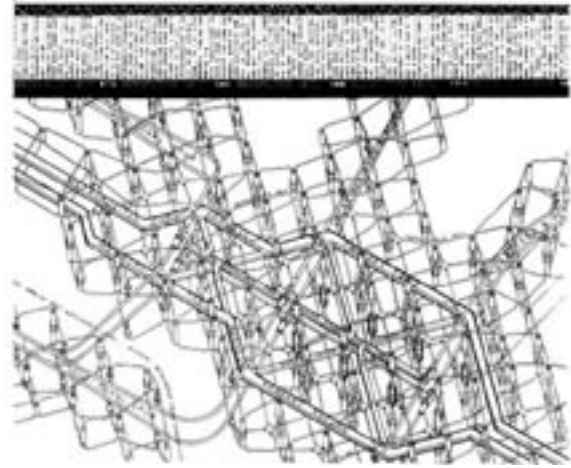


Figura 5: Computer City.

projeto que levou a customização de *Control and Choice* à escala urbana (Cabral 2002).

## 5. Conclusão: desmaterialização

Arquiteturas convencionais tendem a ser baseadas em permanência e certeza geométrica, ao passo que a arquitetura virtual utiliza tecnologias digitais para ampliar eventos, tempo e espaço reais. (Couture e Rashid, 2002, p.50)

Nos anos 1960 a Archigram rechaçou a permanência e a certeza geométrica e se propôs a investigar formas de ampliar eventos, tempo e espaço, ainda que o digital só se lhes apresentasse como idéia.

A Archigram trabalhava com o digital de maneira quase mitológica, no sentido dado por Barthes. Sem utilizar computadores, valia-se dos conceitos inerentes às máquinas como forma de antever um futuro próximo, como estratégia de superar a realidade da época e, conseqüentemente, o Movimento Moderno já desacreditado. A lógica digital foi adotada sem fossem adotados seus recursos tecnológicos, mas essa adoção permitiu ao grupo oferecer um pensamento arquitetônico novo que vem a ser atualizado hoje, em estudos atuais sobre o digital e o ciberespaço.

O que a Archigram pôde, analogicamente, concluir do digital é aquilo mesmo que concluímos hoje, em nossa

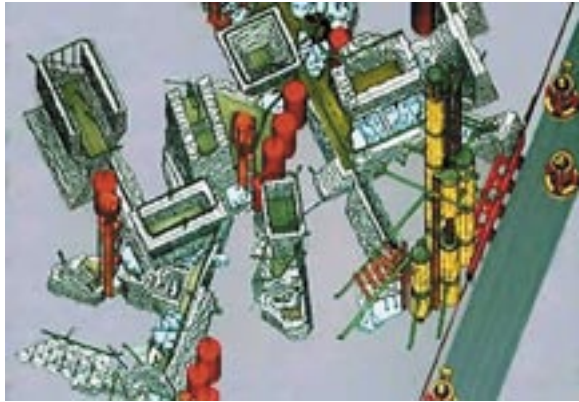


Figura 6: Plug-in City.

vida intensamente digital: a arquitetura, quando inserida na lógica dos computadores, agrega, em graus variados, alguma forma de desmaterialização (Benedikt 1991). Suas obras não eram desmaterializadas por arquivos eletrônicos, mas eram por vezes entendidas como “acontecimentos mutantes”, por vezes manipuladas como “condições abertas à individualização”, por vezes visualizadas apenas como representações de vias cibernéticas que conduziam os espaços de fluxos projetados. Todas essas propostas estavam desmaterializadas porque deixavam de preocupar-se com o que era construído para projetar o que não era palpável. Os projetos da Archigram não se fundavam em construções, mas em atividades, movimento, circulação, fluxo, transformação e tudo aquilo que é efêmero e imaterial. Quando a arquitetura é transformada em informação, ela desmaterializa-se, e torna-se *software*.

## Referências bibliográficas

- Archigram Group. *Archigram*. <http://www.archigram.net> (10-05-2005)
- Ascott, R. The Architecture of Cyberception. <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/AUTHORS/ASCOTT2.html> (17-03-2005)
- Ascott, R.. From Appearance to Apparition: Communications and Consciousness in the Cybersphere. <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/LEA/AUTHORS/ASCOTT.html> (19-03-2005)
- Banham, P. R. 1994. *The Visions of Ron Herron*. London: Academy Editions

- Benedikt, M. 1991. Introduction. In *Cyberspace. First steps*, edited by M. Benedikt. Cambridge, MA: The MIT Press
- Cabral, C. P. C. 2002. Archigram 1961-1974: uma fábula de la técnica. *Dc*. Nº 8, 30-41.
- Castells, M. 2000. *A sociedade em rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A.
- Couture, L. A. e H. Rashid. 2002. *Flux*. London and New York: Phaidon Press
- De Kerckhove, D. 1995. *The skin of culture*. Toronto: Somerville House Publisingh
- Jencks, C. 1973. *Movimentos modernos em arquitetura*. Lisboa: Edições 70
- Lévy, P. 1996. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34
- Spuybroek, L. 2004. *Machining architecture: Nox*. New York: Thames and Hudson
- The Bartlett: Architecture*. <http://www.bartlett.ucl.ac.uk/architecture/people/showcase/01-02/archigram.htm> (10-05-2005)



**Fabíola Macedo Ribeiro**, arquiteta formada em 2000  
 Áreas de interesse: arquitetura contemporânea, pop, virtual, era da informação, teorias pós-modernas.



**Rejane Spitz**, Doutora em Educação pela PUC-Rio (1993), Pós-Doutora em Arte Eletrônica pela University of California – Berkeley (2002) e pelo CADRE Laboratory for New Media /San Jose State University, California (2003). É Professora Associada do Departamento de Artes e Design da PUC - Rio de Janeiro (desde 1985), onde atualmente exerce o cargo de Chefe do Departamento. É membro de conselhos de instituições internacionais, como a ACM SIGGRAPH (desde 1991), LEONARDO/International Society for the Art, Science and Technology (desde 1992), Inter-Society for the Electronic Arts (ISEA) desde 1992, e do Digital Art Museum (DAM), desde 2001. Áreas de interesse: novas mídias, arte eletrônica, design e sociedade.