



ARCHIGRAM 1961-1974:
UNA FÁBULA DE LA TÉCNICA

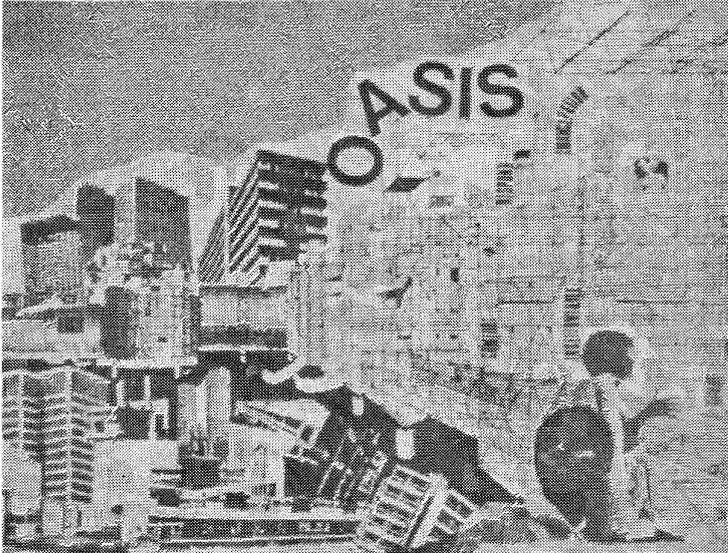
CLÁUDIA PIANTÁ COSTA CABRAL

También la técnica es fábula, es saga, mensaje transmitido.¹

Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, 1985

Archigram se articuló como grupo en los primeros años sesenta, en la misma Londres cosmopolita donde luego Mary Quant y los Beatles venderían miles de minifaldas y discos a una juventud deseosa de nuevos signos de identidad y patrones de comportamiento. El pesimismo y la austeridad obligada de la posguerra habían dado paso a una economía de consumo favorecida por la expansión fordista, por la influencia americana y por un estado asistencial comprometido con el pleno empleo y la seguridad social, la habitación y la educación. En la escena pública, el laborista Harold Wilson se preparaba para derrotar al conservador Harold McMillan con un discurso político que abandonaba la retórica usada por la mayoría de sus antecesores y aludía a una revolución tecnológica inminente, capaz de rescatar la fuerza de la economía británica y mantener alejados a los fantasmas de la inflación y del desempleo.

¹ Vattimo, Gianni. *El Fin de la Modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, Barcelona: Gedisa, 1997, p. 32



Ron Herron, *Oasis*, collage de 1968

En el año de 1961, Peter Cook (1936) y David Greene (1937), entonces dos arquitectos recién salidos de la escuela, colocaban en circulación un panfleto en dos hojas llamado *Archigram*: la fusión entre las palabras arquitectura y telegrama. El objetivo era salvar del olvido unos poemas y media docena de proyectos de estudiantes, que de otro modo no tendrían la más mínima posibilidad de salir publicados en la prensa arquitectónica tradicional londinense, como *The Architectural Review* y *Architectural Design*.

En 1962 la publicación pasó a contar con la colaboración efectiva de Warren Chalk (1927-1987), Ron Herron (1930-1994), Dennis Crompton (1935) y

Michael Webb (1937), convirtiéndose en vehículo de exposición y debate de los proyectos y temas alrededor de los cuales se articuló el grupo Archigram. Estos temas, afinados con el tono de optimismo tecnológico que impregnaba entonces la sociedad británica, se fueron desarrollando según un eje central de reflexión: la relación entre arquitectura y tecnología en una cultura en transformación. La sociedad del consumo y del ocio, la demanda por flexibilidad y movilidad, el impacto de las nuevas tecnologías de la automoción y de la comunicación sobre el ambiente fueron las cuestiones que estaban detrás de todas las investigaciones proyectuales de Archigram, o los puntos de partida para la vigorosa cantidad de diseños extravagantes, dibujos coloridos e ideas fantasiosas que habitaran la revista. El pequeño magazine, que al principio parecía no tener aliento para más que un par de números, alcanzó nueve ediciones entre 1961 y 1970. Aunque ninguno de los proyectos publicados fuera efectivamente construido, hasta el final de la década habían recibido innumerables menciones, positivas y negativas, en las mismas publicaciones en las que sus autores no habían encontrado al principio la menor receptividad.

El último magazine fue publicado en septiembre de 1974, después de casi cuatro años. El nombre, *Archigram 9*, indicaba que quizá ya no existiera suficiente motivación por parte del grupo como para repetir los hechos anteriores, alcanzando el impacto y la coherencia interna de ediciones como el *Amazing Archigram* o el *Metropolis* de 1964, con sus referencias a los comics de ficción científica, sus cápsulas y megaestructuras. O bien, simplemente atestaba la desaparición del mundo que había justificado toda aquella confianza en el poder libertador de la tecnología.

Diez años antes, Archigram había desafiado la cultura arquitectónica vigente con un mínimo de medios, una considerable cantidad de humor y energía, y sobretodo, muchos dibujos. Con estos proyectos publicados en papel barato, con técnicas de impresión económicas y ediciones domésticas, había reivindicado una revisión del funcionalismo que recuperase el heroísmo de las vanguardias futuristas y constructivistas, y sostenido la intención de investir la arquitectura de las nuevas realidades sociales y económicas emergentes a partir de la posguerra.

CONSTRUYENDO UNA FÁBULA DE LA TÉCNICA

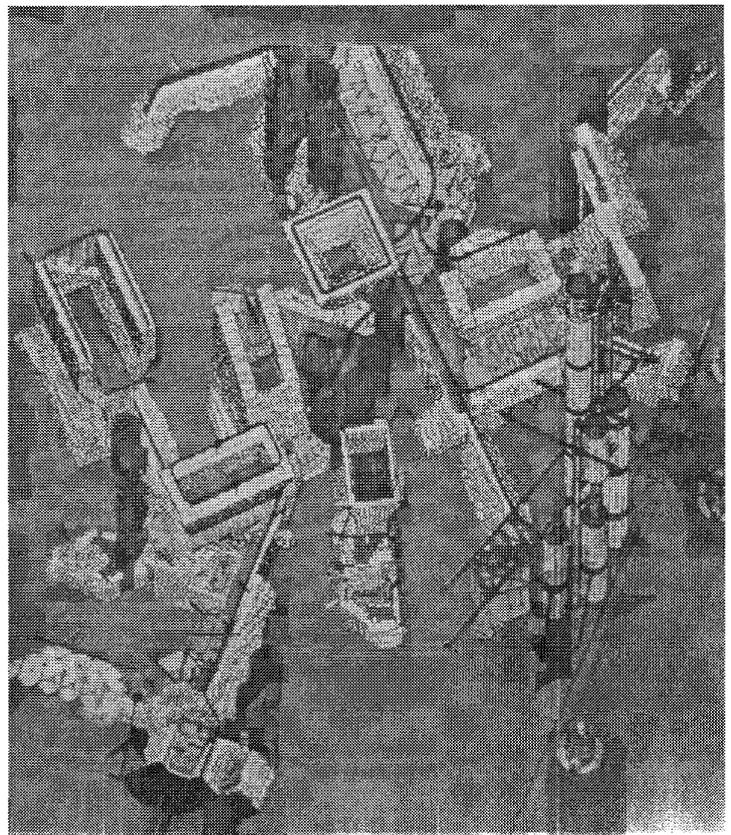
A despecho de la desaparición de la revista, la desarticulación del grupo y de la crisis de optimismo tecnológico que acompañó el final de los años dorados del capitalismo fordista,² en los setenta nótase una influencia de Archigram sobre las corrientes tecnológicas inglesas, especialmente en la obra de Richard Rogers, Norman Foster y Nicholas Grimshaw. Aparte del pasado común en la tradición funcional inglesa, de Paxton al primer Stirling, una cierta gramática e iconografía que Archigram había consistentemente explotado a lo largo de los años sesenta cristaliza en la obra de estos autores. Pero si existe una relación formal, y la mantención de la confianza en la técnica, ¿es esa continuidad suficiente para establecer una misma posición arquitectónica?³

En este texto se propone que el interés en precisar la contribución de Archigram a la cultura arquitectónica debe ir más allá de comprobar su relativa continuidad en propuestas más recientes de las corrientes tecnológicas, como suele considerarse. En las distintas valoraciones críticas de la producción de Archigram,⁴ subsistió el consenso de que la vocación del grupo para las temáticas tecnológicas tuvo como principal resultado la renovación de los repertorios modernos a partir de una ampliación iconográfica. Como interpretación que pone énfasis en los aspectos puramente fisionómicos de esta producción, su corolario es la comprensión de Archigram como episodio dotado de una considerable dosis de *superficialidad*. Esta es la palabra que surge para definir una producción que se considera como una fantasía tecnológica, como un *conjunto de imágenes* sucesivamente desplegadas en los diez números de la revista. Atractivas, instigadoras, pero aún así un conjunto de imágenes; y además, un conjunto de imágenes que es de naturaleza superficial y banal. Así, lo que emerge de este consenso es un Archigram muy poco crítico, volcado en la pura prospección de un futuro optimista para la humanidad por la mano de la tecnología, e ingenuamente cegado por el encanto fácil del consumo y de la cultura de masas.



Michael Webb, *Suitaloon*, 1968

Peter Cook, *Plug-in-City*, 1964



² Ver Marx, Leo. «La idea de la tecnología y el pesimismo tecnológico», en Leo Marx y Merrit Roe Smith, eds., *Historia y determinismo tecnológico*, Madrid: Alianza Editorial, 1996

³ Sobre la aplicación del concepto de posición arquitectónica ver: Landau, Royston, «Notes on the concept of an architectural position», *AA Files*, n. 1, Autumn, 1981, pp. 111-114

⁴ Para una revisión bibliográfica ver Costa Cabral, Cláudia Piantá, *Grupo Archigram, 1961-1974. Uma fábula da técnica*. Tesis doctoral, UPC, 2001, pp. 8-13

Se propone, a partir de este consenso, un cierto desplazamiento del punto de vista que permita cambiarlo. Este desplazamiento pasa por el necesario movimiento desde el universo de las *imágenes* tras las cuales es conocida y discutida esta obra, hacia las *estrategias proyectuales desarrolladas* por la misma. Porque es sobretodo desde el punto de vista de estas estrategias que existe una lógica interna en esta producción, que articula estos proyectos singulares en un proyecto compartido, que es sin duda más que una simple coherencia de línea editorial.

En el caso de Archigram, estas *estrategias proyectuales* están vinculadas a unas pautas en concreto, que pueden ser reconocidas según tres líneas principales. La primera de ellas es la relación entre tecnología y consumo, que remite al tema de la sustitución y del entorno desechable. Desarrollada a través de la dialéctica entre cápsula y megaestructura en la *Plug-in City* (1964) de Peter Cook, la proposición es sintetizada

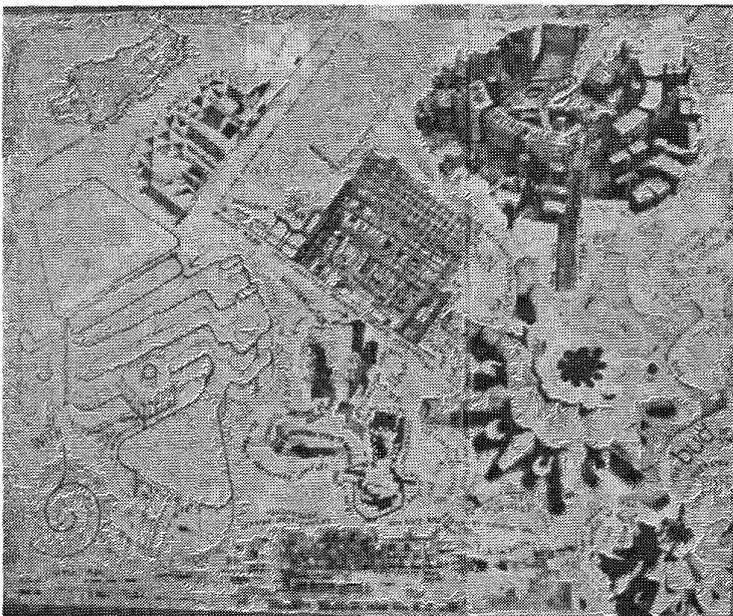
por Warren Chalk en *Housing as a consumer product*, artículo de 1966. La segunda es la discusión de la relación entre tecnología y lugar, que examina la cuestión de las nuevas movilidades y su potencial sentido de dispersión. El nomadismo es el tema central para una serie de proyectos, desde la megaestructural *Walking City* (1964) de Ron Herron a micro-arquitecturas como el *Cushicle* (1966) de Michael Webb y el *Living-pod* (1965) de David Greene. La tercera y última pauta de investigación es la exploración de los límites, imprecisos, entre tecnología y materialidad arquitectónica, que articula proposiciones como *Computer City* (1964) de Dennis Crompton a la «floresta cibernética» y a la noción de una «arquitectura de la ausencia» (1968-1969) propuestas por David Greene.

Fue por medio de estas estrategias que Archigram intentó no sólo integrar las nuevas tecnologías a la arquitectura, sino sobretodo, reflexionar, a través del proyecto, sobre las experiencias que la técnica estaba colocando en el plano cultural y social. Esta reflexión sólo se revela con integridad a partir de este encaje, de poner en relación estos proyectos y reconfigurar los pasos de la *historia contada* por Archigram, y comprender su doble articulación: interna, en el campo ficcional; y a la vez externa, con su profunda implicación en el contexto de los sesenta.

Fue a través de esta *narrativa* que Archigram articuló un *discurso arquitectónico*, que podía ser propuesto como un discurso crítico con relación a un discurso disciplinar genérico.⁵ En este sentido, se propone que Archigram actuó en el «*mundo del texto*» no sólo porque la forma de exponer sus proyectos e ideas fue a través de una revista. Archigram actuó en el mundo del texto porque *organizó un relato de ficción*, si entendemos esta expresión tal como explica Paul Ricoeur, como la proposición de un mundo diferente del mundo real, pero aun así, la «*proposición de un mundo susceptible de ser habitado*».⁶

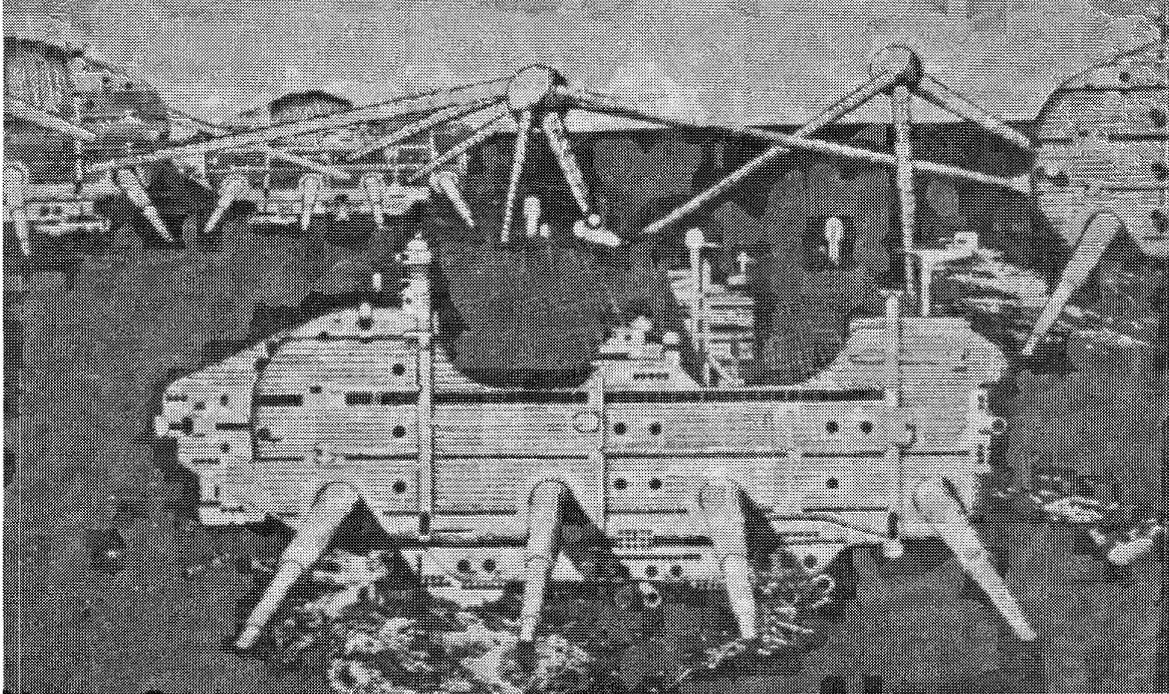
Pero en esta *ficción arquitectónica* que Archigram construyó, la fantasía y el recurso al imaginario no tiene nada que ver con lo irracional, la fantasía es el instrumento para construir un mundo que tiene una lógica interna, y que, más que nada, se pretende que pueda llegar a interaccionar críticamente con el mundo real, y es por esto que esa narrativa puede ser considerada como una fábula. Y para que sea posible

Peter Cook y David Greene, *Archigram I*, 1961



⁵ Landau, Royston «Architectural discourse and Giedion», *The Journal of Architecture*, v. 1, Spring, 1996, pp. 59-60

⁶ Segundo Ricoeur: «la noción de mundo del texto nos exige abrir (...) la obra literaria a un 'exterior' que ella proyecta ante sí y ofrece al examen crítico del lector. Noción de apertura que no contradice la de cierre implicada por el principio formal de configuración, ya que una obra puede estar a la vez cerrada sobre sí misma en cuanto a su estructura y abierta a un mundo, como una 'ventana' que recorta la perspectiva huidiza de un paisaje ofrecido. Esta apertura consiste en la pro-posición de un mundo susceptible de ser habitado». Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, Madrid: Siglo Ventiuno, 1995, p. 533

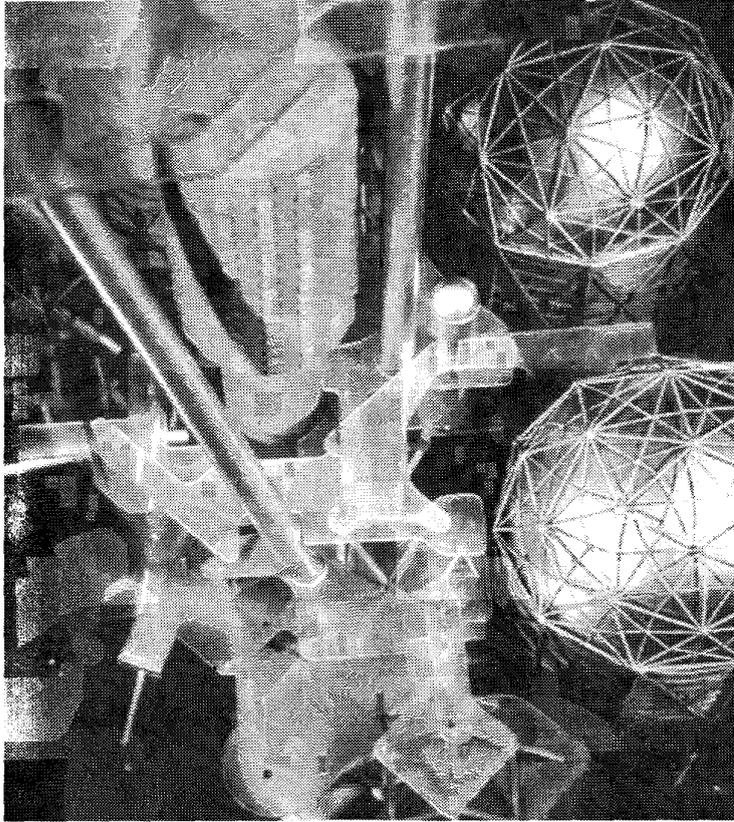
Ron Herron, *Walking City*, 1964

confrontar esta fábula con el mundo real, o que ese discurso particular de Archigram pueda ser confrontado con el discurso disciplinar genérico, la cuestión de la *verosimilitud* es fundamental. El realismo en los dibujos, la retórica del detalle, el supuesto compromiso técnico de todos estos proyectos, funcionan como uno de los puntos fundamentales para conferir *plausibilidad* (en el sentido de lo que es *admisible*) a la narrativa; para fraguarla en un lenguaje común, que permita al mismo tiempo asimilar otros repertorios (del arte, de la cultura popular, de la ciencia), y mantener el núcleo común de diálogo con la tradición de la profesión.

El gran movimiento de la fábula de la técnica que Archigram construyó, el flujo de esa narrativa, fue de la monumentalidad a la miniaturización; de la solución totalizadora a la fragmentación; de la lógica mecanicista de las megaestructuras a la invisibilidad y a la aspi-

ración de inmaterialidad de *Computer City* y de la floresta cibernética. El contexto de esta fábula era la emergencia de la sociedad de consumo y el giro de la posguerra en dirección a las tecnologías de la comunicación y de la información; el paso del mundo estable del fordismo y de las cadenas de montaje, a la condición de entropía y simultaneidad que expresaba la metáfora de la aldea global de Marshall McLuhan.

Así, la oscilación de esa narrativa, entre la lógica secuencial y mecánica de *Plug-in City* y la simultaneidad electrónicamente producida en *Computer City* indicó justamente aquella transformación en el carácter y en la representación de la tecnología cuando esta ha dejado de estar identificada principalmente con *artefactos concretos* —como era el caso de la máquina—, y pasó a identificarse, cada vez más, con *sistemas y procesos potencialmente abstractos y ubicuos de control*, como en el caso de los sistemas de comunicación e información.



Peter Cook, Torre de Montreal, maqueta, 1963

El papel que la *mecanización* había desempeñado en la cultura de la modernidad sería asumido por las *tecnologías eléctricas y electrónicas*; si el funcionalismo de los años veinte había buscado representar la *máquina*, como una entidad concreta, y el tiempo de las cadenas de montaje, como un tiempo que podía ser dividido, medido y organizado conforme una sucesión lineal de eventos, lo que la fábula de la técnica propuesta por Archigram procuraba asimilar era justamente esta transformación en la percepción de la tecnología, y la implicación de esa transformación en la propia experiencia del tiempo y del espacio.

«¿Qué hemos construido?» —explicaba Cook— «un conjunto de actitudes, un conjunto de

referencias, una ampliación del vocabulario de la arquitectura no sólo en el sentido formal, sino también en el sentido *del qué* podía ser discutido por arquitectura». ⁷ Lo que Archigram quería demostrar, a través de esa fábula, era no únicamente *cómo la arquitectura podría emplear las nuevas tecnologías*, sino, en última instancia, *investigar cómo la tecnología estaba implicada en la manera por la cual las personas utilizarían, experimentarían y vivirían la arquitectura y la ciudad*. La razón de esa fábula era interpretar, a través del proyecto como ficción que permite explorar un campo de relaciones conceptuales y formales, un conjunto de transformaciones sociales que estaban implicadas con los cambios tecnológicos. Esta fábula estaba dirigida por lo tanto a la cultura arquitectónica de su tiempo. Era ese mundo de la cultura arquitectónica, el que Archigram quería ampliar.

EL BLANCO DE ESTA CRÍTICA: UNA MATRIZ DE PROYECTO PARA UN MUNDO EN TRANSFORMACIÓN

Si esta narrativa, o esta fábula, encerraba una dimensión crítica que es normalmente infravalorada, ¿cuáles eran los contenidos de esta crítica? En el contexto inglés, una arquitectura estatal concebida como servicio público había en parte realizado las ambiciones sociales del movimiento moderno. Había utilizado la industrialización y la prefabricación para colocar en marcha una política habitacional capaz de producir las cantidades esperadas de viviendas al año. Pero ni la versión inglesa de realismo social practicada en las New Towns, ni los grandes bloques habitacionales ejecutados con la prefabricación pesada, ni el modernismo domesticado del estilo internacional resultaban convincentes para expresar una sociedad emergente. Esta sociedad rápidamente transformada por la explosión de la cultura de masas, por el impacto de las tecnologías de la comunicación y por la ascensión de la telecultura.

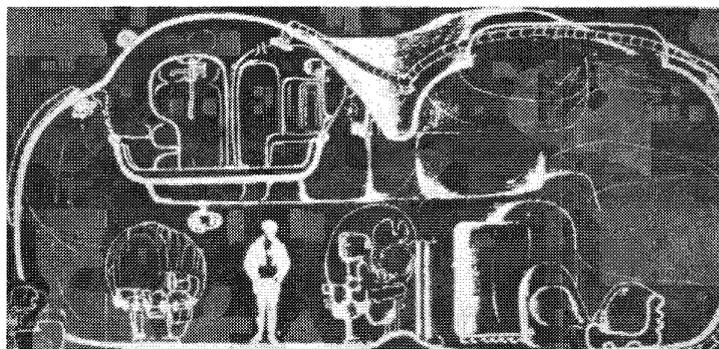
Desde el punto de vista iconográfico, Archigram buscó referencias directas en la propia cultura del consumo, del mundo de la ciencia, de los objetos técnicos. Pero no se trataba sólo de una cuestión de renovación estilística, aunque existía sin duda una

⁷ Cook, Peter. Conferencia sobre el proyecto de Archigram para Monte Carlo, 1970. Colegio de Arquitectos de Milán, 30 de marzo de 2000 (no publicado)

voluntad de ampliación de los repertorios arquitectónicos modernos. El problema fundamental para Archigram era, por un lado, recuperar aquel compromiso de las vanguardias, de asimilación de una cultura técnica (entendida como conjunto de objetos técnicos y formas de organización) a través de una respuesta no puramente técnica, que fuera capaz de expresar, formal y compositivamente, una realidad emergente; y por otro, promover la revisión del dogmatismo funcionalista dentro de este nuevo contexto de continua transformación, de aquel mundo que «parecía estar explotando».⁸

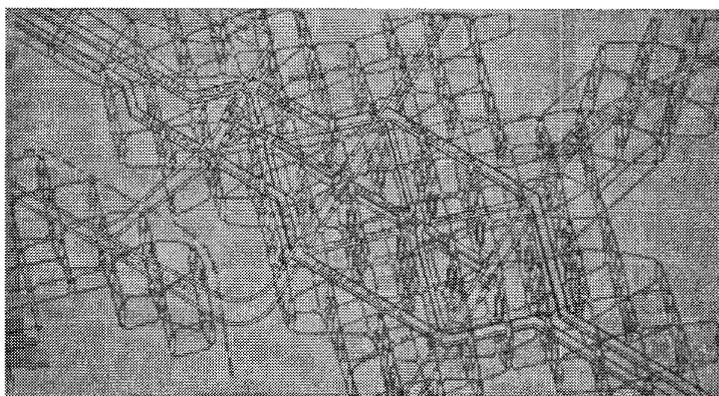
Lo que se estaba poniendo en discusión era la confianza funcionalista en la posibilidad de determinación de las formas a partir de una identificación unívoca de las funciones. A la matriz funcionalista del proyecto basada en la aserción de Auguste Choisy de que «cada problema encerraba su propia solución»,⁹ Archigram buscaría oponer una matriz compositiva para un problema múltiple, cuya solución podría estar fuera del mismo. La síntesis de esa matriz está identificada con ocho conceptos fundamentales para Archigram, las nociones básicas que fueron sustentando todos sus proyectos: metamorfosis, emancipación, indeterminación, control y elección, confort, nomadismo, y el par *hard-soft*.

Archigram no sólo realizó sus propuestas dentro de un marco económico, político y social históricamente definido, sino que fue conduciendo su actuación crítica de acuerdo con una agenda de problemas sugerida por este contexto. Así, la matriz de proyecto propuesta por Archigram articulaba uno de los grandes temas culturales de los años sesenta: el relativo desplazamiento del énfasis en las demandas sociales y colectivas, que habían sido centrales para las vanguardias, para la cuestión de la expresión y de la libertad individual, en el marco de una sociedad de masas y de un estado tecnocrático. Esta insistencia en la participación



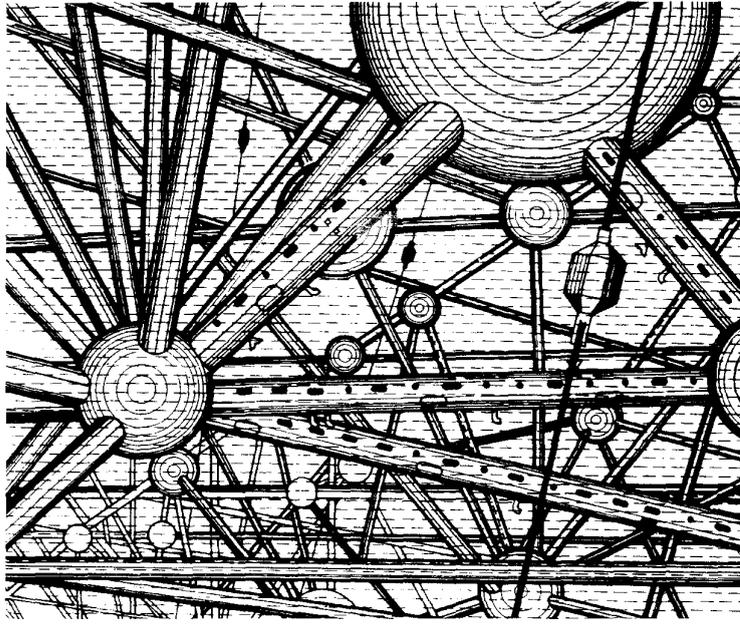
David Greene, *Living-pod*, 1965

Dennis Crompton, *Computer City*, 1964



⁸ Greene, David, entrevista a Barry Curtis, en «Archigram - 'A Necessary Irritant'», en Dennis Crompton, *Concerning Archigram*, Londres, Archigram Archives, 1999, p. 56

⁹ «La question posée, la solution était indiquée». Sobre la relación entre funcionalismo en el movimiento moderno y Auguste Choisy ver Banham, Reyner: *Theory and Design in the First Machine Age*, Londres: The Architectural Press, 1960



Peter Cook y David Greene, *Underwater City*, 1964

individual y en la noción de una arquitectura como *producto de consumo*, pero también como *producto del consumidor* que el texto de Warren Chalk propone y la *Plug-in City* de Cook tipifica, era una respuesta a uno de los dilemas básicos en el contexto de la sociedad de la afluencia: el problema de la autonomía individual delante de los grandes sistemas tecnocráticos, en una sociedad homogeneizada y un estado protector.

El «hombre del traje gris» de Sloan Wilson, el «hombre organización» de William Whyte, el «hombre uni-dimensional» de Marcuse o la «multitud solitaria» de David Riesman eran encarnaciones de un cierto *malestar de la afluencia* que acompañaba estos «años gloriosos» del capitalismo.¹⁰ Y este mismo contexto intelectual identificó personajes que podrían constituir el antídoto al conformismo del hombre del traje gris: el *homo-ludens* de Huizinga, que es la fuente original de la idea de la autonomía individual construida a través del juego de Riesman, o el nómada técnicamente equipado de la cultura beatnik. Ese dilema entre individuo y sistema, que informó los movimientos de contracultura de los sesenta, penetró la cultura arquitectónica y suscitó distintas respuestas, algunas nítidamente anti-modernistas, otras no. Para Archigram, el *homo-ludens* y el nómada tecnológicamente equipado fueron los personajes a contraponer a la cultura arquitectónica, en el intento de revertir la utilización de la tecnología para las finalidades de un nuevo proyecto anti-tecnocrático.

Si el problema de proyecto con que se habían enfrentado las vanguardias funcionalistas era *homogeneizar*, para poder producir y repetir en escala masiva, el problema de proyecto que Archigram identificaba era cómo *diversificar*, cómo posibilitar un *consumo diferenciado*, pero dentro de la misma lógica de la producción masiva. Donde la búsqueda tipológica moderna había preconizado no sólo nuevas soluciones arquitectónicas, sino también un determinado modo de vida, ordenado e higiénico, con «un lugar para cada cosa, y cada cosa en su lugar», la expectativa de Archigram era investigar una matriz abierta de proyecto que justamente evitase la arquitectura como «solidificación de cualquier modo de vida». Conceptos como emancipación, metamorfosis, indeterminación o nomadismo, estrategias de proyecto tales como el *plug-in* y el *clip-on*, son propuestos como artilleros para confe-

¹⁰ Referencias a los títulos de textos literarios y sociológicos influyentes en la cultura inglesa y americana de los años cincuenta y sesenta, que se propone como el marco intelectual con el cual relacionar las propuestas de Archigram: David Riesman, *The Lonely Crowd*, 1950, Sloan Wilson, *The Man in the Grey Flannel Suit*, 1955, William Whyte, *The Organization Man*, 1956, Herbert Marcuse, *One-dimensional Man*, 1964. Ver: Cabral, *op. cit.*, Cap. 1.1.3. «Um referencial teórico para uma arquitetura como produto de consumo e do consumidor», pp. 62-77

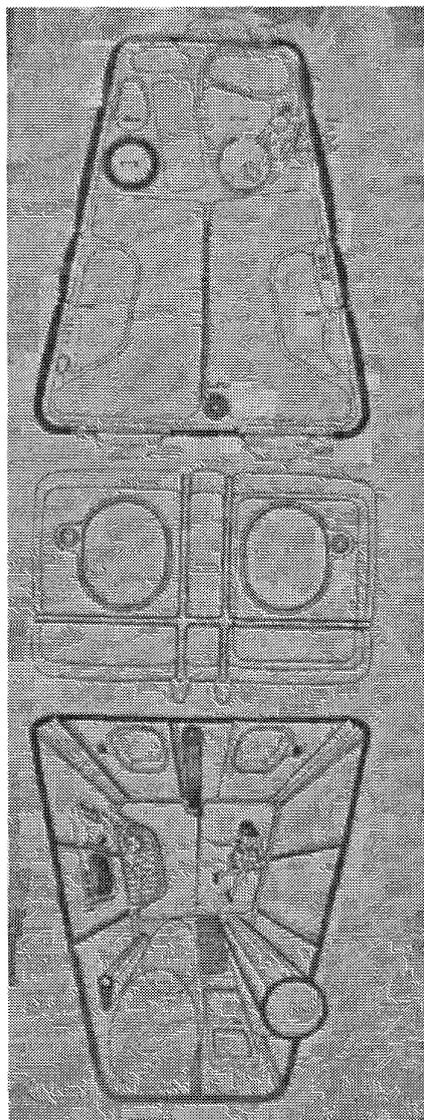
rir al individuo la posibilidad de participación y elección, de ejercer por sí mismo control sobre su ambiente de vida.

El cierre de la crítica de Archigram a la cultura arquitectónica vigente era la resistencia por parte de esta cultura a incorporar las nuevas tecnologías de una manera que fuera más favorable a este tipo de control individual, de pasar de la prefabricación pesada a la inversión en sistemas de proyecto y producción que fueran más aptos para ofrecer opciones de control por parte del ocupante. Esa era la idea de la megaestructura como un sistema genérico básicamente indeterminado, cuya organización, en cada momento dependería de la suma de múltiples decisiones individuales; ese fue el camino de la fragmentación de las cápsulas en sistemas de pequeños elementos prefabricados, en artefactos móviles, en dispositivos técnicos para llevar consigo. Archigram estuvo siempre en el «negocio del catálogo»,¹¹ y lo que divisaba como su contribución al tema era defender la posibilidad de *apropiación de la tecnología* a una escala al mismo tiempo individual y masiva.

ON THE (ROCKY) ROAD

"Why do you care, why do you care about me
the Future, thru your
planning you stifle
me (still unborn)
with your values and
moralities, don't imagine me,
do I beckon you with
Bombs and a plastic soul
or is it your own realization that you
are already plastic that worries you.
(...) The road, friends, to Utopia, is indeed rocky!"
David Greene, 1969¹²

Warren Chalk, *Plug-in Capsule Homes*, 1964



¹¹ «Estamos en el negocio de la catalogación, nuestro trabajo es iluminar y extender y re-inventar el catálogo». «Archigram, Background Notes», *Architectural Design*, agosto de 1971, p. 486

¹² Greene, David. «Are you sitting comfortably? Then I'll begin». *Architectural Design*, mayo de 1969, p. 507

Desde una perspectiva actual, David Harvey en *La Condición Pós-moderna* comenta la transición económica del fordismo a un régimen de acumulación flexible, en que el capitalismo pasa a organizarse a través de la dispersión y de la movilidad geográfica, y cuya principal consecuencia cultural está identificada con «una aniquilación del espacio por medio del tiempo».¹³ Paul Virilio apunta como elementos constitutivos de nuestra época una velocidad y un tiempo tecnológicamente producidos, cuya consecuencia sería la erosión de los límites físicos, y el paso del «orden del sucesivo» al «desorden del simultáneo».¹⁴

Desde una visión contemporánea, la pequeña fábula de Archigram puede hoy ser leída como una representación sintética de toda una transformación económica, social y cultural que tuvo lugar en el contexto de estos años de reestructuración capitalista, en que un modelo fordista, industrial, basado en la producción y en el consumo de objetos, pasaba a combinarse con las formas de producción pós-fordistas. Es paradójico que el camino de la fábula propuesta por Archigram, cuyo fin último está en la dirección de la invisibilidad y de la ausencia, a pesar de su perspectiva básicamente optimista, haya anticipado el sentido de una crítica contemporánea de la técnica, sea la teorización de la estética de la desaparición de Virilio o la compresión espacio-tiempo de Harvey.

Archigram proyectó su fábula en un mundo en vísperas de una crisis de futuro. Si colocó el punto final en esta fábula en 1974, una parte de su profecía se cumplió, sin que eso significase alcanzar el mundo de la flexibilidad, del juego y de la autonomía individual que divisaban, y su optimismo parece hoy fuera de lugar. Si la tecnología tornase la arquitectura dispensable, sería porque al final, según el modelo de McLuhan, en el mundo retribalizado por la electricidad, el hombre sería restituído a una condición integral y primitiva de reconciliación con la naturaleza.

Si, desde el contexto de la revolución industrial, el culto al primitivismo y al individuo había sido una de las más profundas reacciones románticas contra la máquina,¹⁵ el modelo de McLuhan daba margen al optimismo, porque de una cierta manera ofrecía una perspectiva de solución, ofrecía el retorno a lo primitivo como respuesta a la contradicción básica entre la racionalidad técnica y la restricción a la autonomía individual como dilema intelectual en el contexto de los años sesenta.

Pero, el problema básico de la fábula de Archigram (y también del esquema de McLuhan) no es simplemente su confianza en la tecnología; es su confianza en la tecnología como agente relativamente autónomo de cambio. Desde el interior de la burbuja de idealización de la tecnología que permaneció inflada hasta que entrase en crisis el modelo de sustentación del estado del bienestar, probablemente era imposible ver que el camino de esta fábula era también el de la disolución del mundo que permitía su *plausibilidad*. Que la misma cultura tecnológica que había estado implicada con el «hombre saltando de arriba abajo en la luna y en las calles, los estudiantes en el poder en Woodstock, en Hyde Park y en los campus»,¹⁶ que la misma tecnología que parecía estar sembrando una floresta cibernética para el deleite de los hombres y permitiendo moverse a las velocidades eléctricas de la conexión planetaria, estaba posibilitando la última reestructuración del capitalismo y la desindustrialización. Y eso no era el augurio de la realización del Edén y de una completa cultura del ocio, pero la decadencia urbana, el desempleo y el descenso del estado asistencial en la subsecuente era Thatcher.

Los escenarios de la fábula de Archigram son perfectamente factibles en los horizontes tecnológicos

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

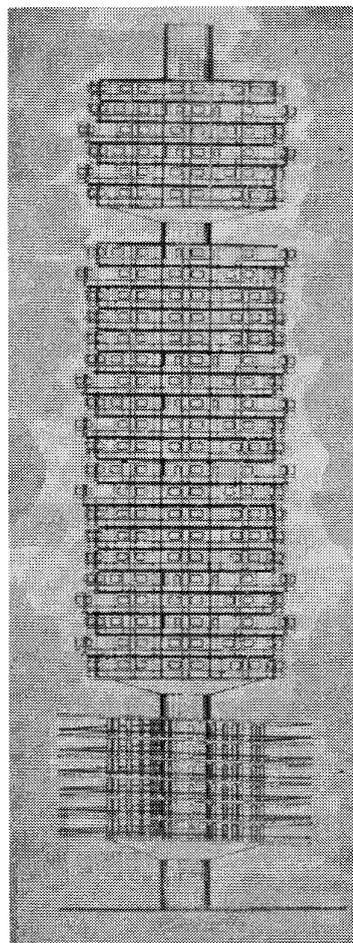
¹⁴ Virilio, Paul. *Estética de la desaparición*, Barcelona: Editorial Anagrama, 1988. Ver también el ensayo «El control del entorno», en Paul Virilio, *La Inercia Polar*, Trama editorial, 1999, pp. 93-115

¹⁵ Mumford, Lewis. *Técnica y Civilización* (1963), Madrid: Alianza, 1994, p. 310

¹⁶ Chalk, Warren. «Touch not», *Architectural Design*, abril de 1971, p. 432

actuales. La tecnología puede realizar los sueños de conjuro que Archigram divisó en su fábula, pero el sentido de la apropiación humana de la técnica que existía en las estrategias de Archigram se disipó en la resaca tecnológica de los setenta, y no parece tan fácilmente recuperable en el baño virtual de los noventa. En el contexto de los años sesenta, Archigram contaba con la idea de una tecnología posible de ser colocada bajo el control de los individuos.

La trayectoria de Archigram, de la megaestructura a los pequeños elementos, del gigantismo a la miniaturización, representaba un esfuerzo por devolver la tecnología a la escala humana, a una dimensión posible de ser manipulada por el hombre común. La idea de *arquitectura como juego* propuesta por Archigram tenía que ver con esa posibilidad. Remite a las explicaciones de Lewis Mumford sobre el papel fundamental que desempeñó el juego en la constitución de toda una cultura técnica. El espíritu del juego contribuyó para liberar y expandir una «imaginación mecánica», que primero estuvo ocupada en la invención y en la producción de artefactos e ingenios no utilitarios, que constituyeron el terreno de la experimentación sobre el cual estaría cimentado todo el desarrollo de la cultura material humana.¹⁷ Toda la gramática *plug-in* y *clip-on* que Archigram investigó procuraba recoger esta posibilidad, de poder separar el todo en sus partes, de comprender su funcionamiento, de tornarlo manejable para que pudiera ser convertido por el hombre de la calle en otras arquitecturas, en otras fábulas.



Cláudia Piantá Costa Cabral es arquitecta, doctora por el programa Teoría e Historia de la Arquitectura, ETSAB-UPC. Ensayo extraído de la tesis doctoral *Archigram 1961-1974, una fábula de la técnica*, realizada con una beca CAPES del gobierno de Brasil.

¹⁷ «...algunas de las grandes realizaciones de la mecanización se concibieron primeramente como cosa de juego: relojes complicados cuyas figuritas se movían con una sucesión de difíciles y elegantes movimientos, muñecas que se movían solas, coches que andaban como un mecanismo de reloj... (...) La verdad mecánica fue a veces dicha primeramente en broma, lo mismo que el éter fue primero usado en los juegos de salón en América antes de ser empleado en cirugía. En realidad, el ingenuo interés del niño subsiste en sólo vagos disfraces como gran parte del interés del adulto por las máquinas: 'los motores son cubos y palas vestidos de etiqueta para los adultos'. El espíritu del juego liberó la imaginación mecánica». Mumford, *op. cit.*, pp. 120-121